

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**Programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades
sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco, 2025**

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

Investigadoras: Edith Escobedo Acosta

Lesly Melissa Zurita Contreras

Asesora: Dra. Martha Ríos Rodríguez

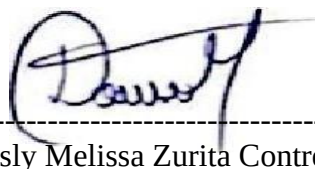
Lambayeque 20 de agosto del 2026

Programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco, 2025

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



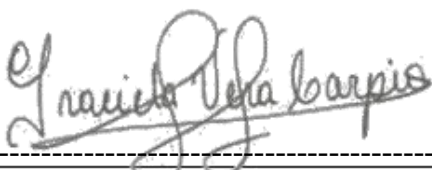
Edith Escobedo Acosta
Investigadora



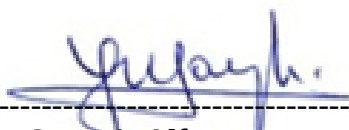
Lesly Melissa Zurita Contreras
Investigadora



Dra. María Del Pilar Fernández Celis
Presidente



Dra. Graciela Vera Carpio
Secretario



M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 617-2026

Siendo las 19:00 horas, del día jueves 20 de agosto 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/doz-bddj-wba> por mandato de la Resolución N° 2631-2026-D-FACHSE de fecha 14 de agosto de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 3615-2025-D-FACHSE de fecha 02 de octubre de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARÍA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
Secretario(a)	: Dra. GRACIELA VERA CARPIO
Vocal	: M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SAÉNZ
Asesor(a) Metodológico	: Dra. MARTHA RIOS RODRIGUEZ
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): PROGRAMA BASADO EN EL JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL JARDÍN DE NIÑOS N° 100, HUAMACHUCO, 2025

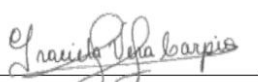
Presentada por ESCOBEDO ACOSTA, EDITH Y ZURITA CONTRERAS, LESLY MELISSA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

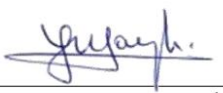
Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio 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 17 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno**.

Siendo las 20:00 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. MARÍA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
PRESIDENTE(A)


Dra. GRACIELA VERA CARPIO
SECRETARIO(A)


M.Sc. LUIS ALFONSO MANAY SAÉNZ
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

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

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo **Dra. Martha Rios Rodríguez** revisora de la Tesis ☒ Trabajo de Suficiencia
Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

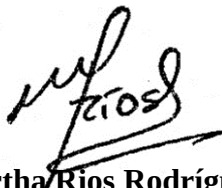
Titulado: Programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco, 2025.

Las autoras son **Edith Escobedo Acosta**, identificado con documento de identidad N° 41616031 y **Lesly Melissa Zurita Contreras**, identificado con documento de identidad N° 72838286 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático ha arrojado un porcentaje de **similitud de 20%**, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

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

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

Lambayeque, 10 de enero del 2026



Dra. Martha Rios Rodríguez
DNI: N° 16655814
ASESORA

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

Programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

3

dspace.ucacue.edu.ec

Fuente de Internet

2%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

6

alicia.concytec.gob.pe

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo


Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: ~~N°~~ 16655814
ASESORA

Recibo Digital



Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Edith Escobedo Acosta Y Lesly Melissa Zurita Contreras
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Programa basado en el juego simbólico para desarrollar las ha...
Nombre del archivo: INFORME_LESLY_Y_EDITH.docx
Tamaño del archivo: 372.52K
Total páginas: 129
Total de palabras: 22,464
Total de caracteres: 128,575
Fecha de entrega: 18-ene-2026 12:02a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2858635243

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



TESIS

Programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades
sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco, 2025

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

Investigadora: Edith Escobedo Acosta
Lesly Melissa Zurita Contreras

Asesora: Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque - Perú
2025

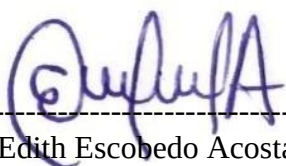


Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
ASESORA

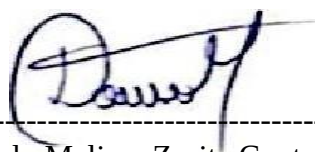
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Edith Escobedo Acosta y Lesly Melissa Zurita Contreras, y Dra. Martha Ríos Rodríguez, asesora del trabajo de investigación “Programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco, 2025”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 10 de enero del 2026



Edith Escobedo Acosta
Investigadora



Lesly Melissa Zurita Contreras
Investigadora



Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora

DEDICATORIA

Dedicamos esta investigación con amor y gratitud a quienes han sido nuestro pilar en este camino académico y personal. A nuestros padres, por su amor incondicional, valores y esfuerzo constante que nos forjaron con fortaleza y responsabilidad. Gracias por ser luz en los momentos de duda y refugio en las adversidades. Esta meta alcanzada también es suya.

AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestro más profundo agradecimiento a la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, especialmente a la Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, por brindarnos una formación de calidad y por guiarnos en este proceso de educación que nos ha permitido fortalecer nuestras capacidades éticas, profesionales y humanas.

Agradecemos de manera especial a nuestra asesora, la Dr. Martha Ríos Rodríguez, por su acompañamiento académico, sus valiosos aportes, su exigencia formativa y su compromiso con la excelencia investigativa. Su orientación fue fundamental para el desarrollo de esta tesis.

A todos muchas gracias por formar parte de este logro.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general proponer un programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100 de Huamachuco, 2025, considerando la importancia de fortalecer la interacción social, la expresión emocional, la autoafirmación y la conversación en la primera infancia. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental y nivel descriptivo-propositivo, aplicándose la técnica de observación no participante mediante un test de habilidades sociales validado por juicio de expertos y con adecuados índices de confiabilidad, la población y muestra estuvieron conformadas por 20 niños de 5 años, seleccionados mediante muestreo censal. Los resultados evidenciaron que el 51.1 % de los niños presentó un nivel medio de habilidades sociales, el 31.1 % se ubicó en el nivel bajo y solo el 17.8 % alcanzó un nivel alto, lo que revela que la mayoría de los estudiantes aún presenta limitaciones en la interacción social, la expresión de emociones, la autoafirmación y la comunicación verbal. En respuesta a este diagnóstico, se diseñó un programa de intervención basado en el juego simbólico, estructurado en 12 sesiones de aprendizaje, distribuidas en tres sesiones por cada dimensión de las habilidades sociales. Se concluye que la propuesta del programa basado en el juego simbólico es pertinente y necesaria, ya que responde a las necesidades detectadas en la población estudiada y se sustenta en sólidos fundamentos teóricos.

Palabras claves: juego simbólico, habilidades sociales, interacción social, expresión emocional, autoafirmación, conversación.

ABSTRACT

The general objective of this research was to propose a program based on symbolic play to develop social skills in 5-year-old children at Kindergarten No. 100 in Huamachuco, 2025, considering the importance of strengthening social interaction, emotional expression, self-affirmation, and conversation in early childhood. The study was conducted using a quantitative approach, with a non-experimental, descriptive-propositive design. Non-participant observation was employed, using a social skills test validated by expert judgment and with adequate reliability indices. The population and sample consisted of 20 five-year-old children, selected through census sampling. The results showed that 51.1% of the children presented a medium level of social skills, 31.1% were at a low level, and only 17.8% reached a high level, revealing that the majority of students still exhibit limitations in social interaction, emotional expression, self-affirmation, and verbal communication. In response to this diagnosis, an intervention program based on symbolic play was designed, structured in 12 learning sessions, distributed as three sessions for each dimension of social skills. It is concluded that the proposed program based on symbolic play is relevant and necessary, as it addresses the needs identified in the studied population and is supported by solid theoretical foundations.

Keywords: symbolic play, social skills, social interaction, emotional expression, self-affirmation, conversation.

ÍNDICE GENERAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN	3
DEDICATORIA	8
AGRADECIMIENTO	9
RESUMEN	10
ABSTRACT.....	11
ÍNDICE GENERAL	12
INTRODUCCIÓN	13
I. DISEÑO TEÓRICO.....	15
1.1. Antecedentes	15
1.2. Bases teóricas.....	18
1.3. Bases conceptuales.....	22
II. DISEÑO METODOLÓGICO.....	28
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	28
2.2. Población y muestra	29
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales.....	31
III. RESULTADOS.....	33
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	38
V. PROPUESTA.....	42
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES.....	48
BIBLIOGRAFÍA	49
ANEXOS	54

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, las habilidades sociales en la primera infancia constituyen un pilar esencial para el desarrollo integral, dado que permiten a los niños interactuar de manera adecuada, resolver conflictos y establecer vínculos saludables. Sin embargo, en diversas instituciones de educación inicial se evidencian carencias significativas en estas competencias, manifestadas en conductas como dificultades para compartir, escasa cooperación en actividades grupales, poca empatía hacia los compañeros y limitaciones para expresar emociones de forma asertiva. Estas deficiencias, de no ser atendidas oportunamente, pueden repercutir en la adaptación escolar y en la construcción de relaciones interpersonales a lo largo de su vida académica y social. En el caso específico del Jardín de Niños N.º 100, ubicado en Huamachuco, durante el año 2025 se ha identificado que un número considerable de estudiantes de 5 años presenta limitaciones en la interacción social y en la regulación de sus emociones en contextos de juego y trabajo colaborativo. Ante esta problemática, se reconoce la necesidad de implementar estrategias pedagógicas lúdicas, siendo el juego simbólico una herramienta idónea para promover la comunicación, la cooperación y la empatía, favoreciendo así el fortalecimiento de las habilidades sociales en esta etapa crucial del desarrollo.

Por lo tanto, se formula el problema de investigación ¿Cómo proponer un programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100, Huamachuco, 2025?. El objetivo general fue Proponer un programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100, Huamachuco, 2025. Y los objetivos específicos Identificar el nivel de las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100, Huamachuco, 2025. Diseñar un programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100, Huamachuco, 2025. Fundamentar

teóricamente un programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco, 2025.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Lara et al. (2025), en su estudio titulado “Análisis del impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños”, tuvieron como objetivo principal analizar el efecto del uso de juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en estudiantes de educación inicial. Se empleó una metodología de revisión bibliográfica con enfoque descriptivo y diseño transversal. Entre los resultados más relevantes, se reportó que el 82 % de los niños mejoraron su concentración y comprensión, que existió una correlación positiva alta ($r = 0.78$) entre el uso de juegos y el desarrollo del pensamiento lógico y que, tras ocho semanas de intervención lúdica, el rendimiento cognitivo se incrementó en un 25 %. También se evidenció un progreso del 45 % en competencias socioemocionales y cognitivas con actividades psicomotrices y mejoras significativas en funciones ejecutivas. Se concluyó que la aplicación sistemática de estrategias lúdicas favorece el desarrollo de atención, memoria, razonamiento lógico, lenguaje y funciones ejecutivas, aunque persisten barreras como la falta de formación docente, la escasez de materiales y las limitaciones de tiempo para su implementación efectiva.

Chango (2024), en su investigación titulada “El juego simbólico en la participación de habilidades sociales en niños de educación inicial”, tuvo como objetivo principal analizar el juego simbólico en la participación de habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, empleando las técnicas de entrevista estructurada a docentes y observación directa a 18 niños, con sus respectivos instrumentos validados por tres expertos. Entre los resultados, se evidenció que el uso de juegos simbólicos fomentó la cooperación, el trabajo en equipo y la solidaridad; además, potenció la creatividad e imaginación, y permitió que los niños identificaran y expresaran adecuadamente sus

emociones. Se concluyó que el juego simbólico es una estrategia pedagógica clave para el desarrollo de habilidades sociales, pues favorece la comunicación, la resolución de conflictos y la interacción positiva con el entorno.

Lagua (2023), en su estudio titulado "El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial", tuvo como objetivo principal determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes de cuatro años de una institución educativa inicial de Bagua Grande. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo experimental, con diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y postest, trabajando con una muestra de 20 estudiantes y empleando como instrumento una ficha de observación validada por juicio de expertos. Los resultados numéricos evidenciaron un incremento significativo en las habilidades sociales básicas, pasando de un 50 % en nivel bajo en el pretest a un 0 % en el postest, mientras que el nivel alto se incrementó de 10 % a 85 %. Se concluyó que la aplicación del juego simbólico influyó positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños de Educación Inicial de la muestra evaluada.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Huamán (2024), en su tesis titulada "Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 1220, Cusco - 2024", tuvo como objetivo principal determinar de qué manera el juego simbólico, aplicado como estrategia de aprendizaje, desarrolla significativamente las habilidades sociales en niños de dicha institución. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y diseño preexperimental, con una muestra de 20 estudiantes de cinco años, se utilizó como instrumento una guía de observación. Los resultados evidenciaron que en el pretest el 70 % de los niños se ubicó en el nivel "proceso"

de habilidades sociales, mientras que en el posttest el 55 % alcanzó el nivel de “logro”. Se concluyó que la aplicación del juego simbólico como estrategia de aprendizaje mejora significativamente las habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 1220 de Cusco.

Veramendi (2024), en su tesis titulada “El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-67 Qatus Urqo Ayacucho – 2022”, tuvo como objetivo principal determinar si el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de dicha institución. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo experimental y nivel explicativo, utilizando un diseño preexperimental, la muestra estuvo conformada por 18 niños y niñas de 5 años, y como técnica se empleó la observación con ficha de observación. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en las dimensiones de habilidades sociales intrapersonales, conductuales e interacción social, confirmando la hipótesis general. En conclusión, la aplicación del juego simbólico favoreció de manera positiva y significativa la interacción social y el desarrollo de las habilidades sociales en la población infantil estudiada.

Talavera (2023), en su estudio titulado “Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate - Lima”, tuvo como objetivo determinar la incidencia del juego simbólico en las habilidades de interacción social en niños de 5 años, se empleó un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, transversal y nivel explicativo, trabajando con una muestra no probabilística intencional de 118 estudiantes, los instrumentos fueron una lista de cotejo de 16 ítems. Los resultados mostraron que el 64,41 % de los estudiantes alcanzó un nivel alto en juego simbólico y el 33,90 % un nivel medio; mientras que en habilidades de interacción social predominó el nivel medio (86,44 %). Se concluyó que el juego simbólico

incide de manera significativa en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años, constituyéndose en un recurso clave para su fortalecimiento.

Córdova y Quiroz (2023), en su tesis titulada “El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz - 2023”, tuvieron como objetivo principal proponer el juego simbólico como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos y habilidades conversacionales en niños de cinco años de la I.E.I. N.º 439 de Munaná. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación descriptiva propositiva y diseño no experimental, la muestra estuvo conformada por 20 niños. Los resultados mostraron que, de manera global, el 90 % de los niños presentaban un nivel bajo y el 10 % un nivel moderado en habilidades sociales, siendo las menos desarrolladas las habilidades de interacción social (70 % bajo) y las más desarrolladas, aunque también deficitarias, las habilidades para hacer amigos (50 % bajo y 50 % moderado). Se concluyó que la propuesta “El juego simbólico nos ayuda a desarrollar habilidades sociales”, basada en 15 actividades sustentadas en el enfoque cognitivo de Jean Piaget, es una alternativa adecuada para fortalecer dichas habilidades en el nivel inicial.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Juego simbólico

Teoría del desarrollo cognitivo, Jean Piaget

El juego simbólico, desde la perspectiva de la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, se ubica principalmente en la etapa preoperacional, que abarca aproximadamente de los 2 a los 7 años, en este periodo, el pensamiento del niño se caracteriza por ser egocéntrico, intuitivo y centrado en representaciones mentales más que en acciones físicas directas sobre el entorno (Barreto y otros, 2024). El juego simbólico se convierte en una manifestación

clave de este desarrollo, pues permite al niño representar objetos, roles y situaciones ausentes, transformando la realidad inmediata en escenarios ficticios que responden a su imaginación y experiencias previas (Ramírez, 2021).

Piaget concibe este tipo de juego como una forma de asimilación, uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo cognitivo junto con la acomodación, a través de la asimilación, el niño incorpora la realidad a sus esquemas mentales existentes, adaptándola a sus deseos y necesidades, en el juego simbólico, esto se refleja cuando, por ejemplo, un palo se convierte en un caballo o una caja en un castillo; el objeto real es reinterpretado bajo un significado subjetivo, lo que permite consolidar y ampliar estructuras cognitivas previas (Saldarriaga y otros, 2016).

Asimismo, el juego simbólico cumple una función reguladora en el proceso de equilibración cognitiva, ya que le brinda al niño un espacio seguro para experimentar roles sociales, explorar emociones y resolver conflictos imaginarios (Peñaloza & Saico, 2023). Esta práctica no solo estimula el lenguaje y la creatividad, sino que también contribuye al desarrollo de la función simbólica, entendida como la capacidad de representar mentalmente objetos y situaciones no presentes, el autor sostiene que esta función es esencial para el tránsito hacia operaciones cognitivas más complejas que se consolidarán en etapas posteriores (Castilla, 2014).

En términos pedagógicos, el juego simbólico, al estar intrínsecamente vinculado a la etapa preoperacional, es un recurso didáctico de alto valor para promover aprendizajes significativos, su implementación en contextos educativos favorece la construcción activa del conocimiento, coherente con la concepción constructivista piagetiana, donde el niño es protagonista de su propio proceso de aprendizaje y reorganiza sus esquemas mentales a partir de la interacción con el medio y con sus pares (Apud & Apud, 2018).

Teoría del psicoanálisis, Sigmund Freud

Desde la perspectiva del psicoanálisis freudiano, el juego simbólico se entiende como una manifestación privilegiada de los procesos inconscientes, en la que el niño elabora deseos, conflictos y experiencias a través de la fantasía. Freud (1972) aborda el fenómeno lúdico desde su concepción metapsicológica, entendida como un marco teórico que estudia los procesos psíquicos más allá de la conciencia, analizando sus aspectos dinámicos y económicos. En sus primeros desarrollos correspondientes a la primera tópica el juego se vincula al principio de placer, funcionando como un medio para tramitar tensiones pulsionales y obtener satisfacción, ya sea mediante la descarga de excitaciones corporales o la recreación imaginaria de experiencias gratificantes (Bareiro, 2017).

Este carácter no se reduce a lo meramente recreativo, el autor reconoce que el juego infantil, especialmente en su vertiente simbólica, implica la puesta en escena de escenas deseadas o temidas, donde interviene la sexualidad infantil, concebida de forma amplia y la fantasía como núcleo estructurante (Luzzi & Bardi, 2009). En este sentido, el juego cumple una función semejante a la del sueño: permite la realización disfrazada de deseos, protegiendo al yo frente a las exigencias de la realidad.

Un aporte central se encuentra en su análisis del juego fort-da en “Más allá del principio del placer” (1920), donde observa cómo un niño, mediante la repetición simbólica de la ausencia y retorno de un objeto (carrete), logra elaborar la experiencia de separación de la madre, aquí, el juego se interpreta como un mecanismo que trasciende la búsqueda inmediata de placer, articulándose con la compulsión a la repetición y la pulsión de dominio; es decir, como una estrategia psíquica para simbolizar la pérdida y ejercer cierto control sobre lo que genera angustia (Klein, 1956).

En la teoría freudiana, el juego simbólico opera así como un espacio transicional entre la realidad externa y la vida psíquica, donde el niño proyecta y dramatiza sus fantasías, deseos y conflictos, elaborando tensiones pulsionales tanto de naturaleza libidinal como

agresiva, al hacerlo, no solo satisface deseos reprimidos, sino que también construye representaciones que integran su experiencia, favoreciendo la internalización de normas y la regulación afectiva (Murgia & Reyes, 2003). De este modo, fundamentado en el psicoanálisis de Freud, el juego simbólico constituye una vía privilegiada para acceder a los contenidos inconscientes, siendo expresión de la vida pulsional y herramienta para la elaboración psíquica de las experiencias infantiles, con una función estructurante en el desarrollo de la personalidad (Acuña, 2018).

1.2.2. *Habilidades sociales*

Las habilidades sociales, entendidas como el conjunto de conductas aprendidas que facilitan la interacción efectiva y satisfactoria con los demás, encuentran un sólido sustento teórico en la teoría del aprendizaje social de Bandura (1975), este planteamiento concibe el aprendizaje como un proceso cognitivo que ocurre en un contexto social, donde la observación, la imitación y el modelamiento de conductas son esenciales para la adquisición y fortalecimiento de competencias interpersonales.

En este marco, Bandura sostiene que la conducta humana es el resultado de la interacción recíproca entre factores personales, ambientales y conductuales, lo que denomina determinismo recíproco, esta interdependencia implica que el individuo no solo responde a su entorno, sino que también lo modifica mediante sus acciones (Villagómez y otros, 2023). En el ámbito de las habilidades sociales, esto significa que las interacciones con modelos significativos como padres, docentes, compañeros o figuras públicas proveen patrones de comportamiento que son internalizados y reproducidos en situaciones sociales diversas (Núñez, 2022).

El aprendizaje social de las habilidades interpersonales se estructura en fases específicas: la atención, que requiere focalizarse en modelos relevantes y conductas socialmente aceptadas; la retención, en la que se codifican y almacenan las conductas

observadas en la memoria a largo plazo; la reproducción motriz, que implica la capacidad para ejecutar dichas conductas con precisión; y la motivación, que asegura la persistencia de las conductas aprendidas a través de refuerzos directos, vicarios o autoproducidos (Rodríguez & Cantero, 2020).

La noción de aprendizaje vicario es central en este proceso: al observar las interacciones de otros y sus consecuencias, las personas adquieren pautas de conducta sin necesidad de una experiencia directa, lo que optimiza la adquisición de habilidades como la comunicación asertiva, la empatía, la cooperación o la resolución de conflictos, asimismo, el modelamiento permite que las conductas sociales se transmitan y adapten a distintos contextos culturales y relacionales, mientras que el componente de autoeficacia, también formulado por Bandura, incide en la confianza del individuo para desenvolverse con éxito en interacciones sociales (Muñoz, 2023).

Por lo tanto, desde la perspectiva de la teoría del aprendizaje social, las habilidades sociales se desarrollan a través de un proceso activo y recíproco donde el individuo observa, interioriza y reproduce conductas socialmente eficaces, moduladas por sus creencias de autoeficacia y por la influencia del entorno. Este marco teórico no solo explica el origen y consolidación de dichas habilidades, sino que también ofrece directrices para su promoción en contextos educativos y comunitarios, resaltando el papel estratégico de los modelos sociales y del refuerzo en la formación de competencias interpersonales.

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. Juego simbólico

El juego simbólico puede definirse como la capacidad que poseen los niños para representar mentalmente situaciones y combinar elementos de la realidad con aspectos imaginarios, otorgando significados distintos a objetos, gestos y acciones dentro de un contexto lúdico. Tal como señala González et al. (2022), implica la creación de escenas reales

o ficticias en las que se imitan personajes o situaciones ausentes, favoreciendo la adquisición de nuevo vocabulario y el desarrollo de la comunicación. De igual forma, Herrera y Gonzales (2023) lo describen como un puente entre la actividad sensoriomotriz y la representación mental, en el que un objeto o gesto pasa a simbolizar algo diferente de lo percibido, constituyendo una vía esencial para el desarrollo intelectual, emocional y motriz en la primera infancia. Desde la perspectiva de Carrasco (2017), el juego simbólico surge inicialmente de forma individual para luego convertirse en colectivo, permitiendo que el niño exprese sus experiencias, emociones y fantasías, a la vez que asimila y comprende su entorno.

Su importancia radica en que es una herramienta pedagógica y de desarrollo integral que contribuye significativamente a diversas áreas del crecimiento infantil. González et al. (2022) destacan que potencia la imaginación, la creatividad, las destrezas cognitivas y motrices, generando placer, integración y aprendizajes transferibles a la vida cotidiana. Herrera y Gonzales (2023) añaden que fomenta competencias socio-cognitivas, lingüísticas y de resolución de problemas, siendo un recurso clave para la intervención educativa y terapéutica. Asimismo, Carrasco (2017) resalta que favorece la socialización, el desarrollo del lenguaje, la comprensión del entorno y la expresión emocional, sentando las bases para juegos colectivos más complejos y estructurados en etapas posteriores, en conjunto, el juego simbólico no solo enriquece el aprendizaje, sino que también consolida habilidades fundamentales para el desenvolvimiento personal y social del niño.

De acuerdo con Talavera (2023), las dimensiones del juego simbólico provienen de la propuesta de Bofarull y Fernández (2012) y comprenden cuatro aspectos fundamentales: descentración, que se refiere a cuando el niño traslada las acciones del propio cuerpo hacia otros participantes como personas, muñecos o personajes; sustitución de objetos, que implica una evolución hacia la descontextualización, pasando de utilizar objetos reales a otros

equivalentes con usos indefinidos; integración, que se vincula con el nivel de complejidad estructural del juego, pasando de situaciones aisladas a elaboraciones más complejas que involucran a varios agentes u objetos; y planificación, donde el juego simbólico surge de manera natural y se incorpora en el comportamiento infantil, generando la búsqueda de materiales y recursos necesarios para su desarrollo

1.3.2. *Habilidades sociales*

Las habilidades sociales en los niños se entienden como el conjunto de conductas aprendidas que les permiten interactuar de manera eficaz y satisfactoria con otras personas, expresando sentimientos, actitudes, opiniones, deseos o derechos de forma adecuada a la situación y respetando las conductas ajenas, estas habilidades, que incluyen componentes conductuales, cognitivos y afectivos, no son innatas, sino que se adquieren desde los primeros años de vida a través del proceso de socialización en el entorno familiar, escolar y comunitario (Almaraz y otros, 2020).

En la infancia, su desarrollo está estrechamente ligado a las experiencias con los grupos primarios principalmente la familia y a las figuras de apego, que proporcionan las primeras oportunidades para aprender normas, valores y formas de interacción. Estas competencias abarcan desde iniciar y mantener conversaciones, compartir, colaborar y resolver conflictos, hasta demostrar empatía y autorregular las emociones en contextos sociales (Melodelgado & Rodríguez, 2020).

La importancia de las habilidades sociales en los niños radica en que constituyen un factor clave para su adaptación y bienestar integral, una adecuada competencia social en la niñez favorece la autoestima, la integración en el grupo de pares, el rendimiento académico y la adquisición de roles positivos dentro de la comunidad escolar (Lacunza y otros, 2009), además, actúan como un recurso protector frente a problemas emocionales, de conducta y de

convivencia, reduciendo el riesgo de rechazo social, aislamiento o comportamientos agresivos (Betina & Contini, 2009).

Las dimensiones de las habilidades sociales que se emplean en el estudio provienen de la propuesta de Abugattas (2016), quien, a partir de la revisión teórica y la adaptación en el contexto peruano de la escala planteada por Álvarez et al. (1990), definió cuatro dimensiones centrales: Habilidad para relacionarse, Autoafirmación, Expresión de emociones y Conversación.

En su investigación, describe que la *Habilidad para relacionarse* implica que el niño sea capaz de buscar a otros para jugar, participar activamente en actividades individuales y grupales, compartir pertenencias, pedir prestado lo que necesite, establecer amistades con facilidad y mantener buenas relaciones con sus compañeros. La dimensión de *Autoafirmación* comprende conductas como defenderse a sí mismo y a otros, aceptar un “no” de manera apropiada, expresar quejas adecuadamente, pedir favores, mostrar interés por aprender cosas nuevas, manifestar sus preferencias y reconocer sus errores. La *Expresión de emociones* se refiere a la capacidad de expresar sentimientos con gestos y palabras, reconocer las emociones de los demás, utilizar un tono de voz adecuado a la situación y dar o recibir cumplidos de forma positiva. Finalmente, la dimensión de *Conversación* abarca habilidades verbales como mantener la atención y el contacto visual en conversaciones, respetar turnos de palabra, relatar experiencias, responder preguntas y expresar opiniones de manera clara.

Tabla 1*Operacionalización de variables*

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones	Indicadores
Juego simbólico	Capacidad que poseen los niños para representar mentalmente situaciones y combinar elementos de la realidad con aspectos imaginarios, otorgando significados distintos a objetos, gestos y acciones dentro de un contexto lúdico (González et al., 2022).	De acuerdo con Talavera (2023), las dimensiones del juego simbólico comprenden cuatro aspectos fundamentales.	Descentración	Acciones dirigidas hacia otros
			Sustitución	Uso de objetos reales a escala. Sustitución por objetos equivalentes. Situaciones simples.
			Integración	Inclusión de varios agentes u objetos. Juego espontáneo ante estímulos.
			Planificación	Búsqueda de materiales
Habilidades sociales	Conjunto de conductas aprendidas que les permiten interactuar de manera eficaz y satisfactoria con otras personas, expresando sentimientos, actitudes, opiniones, deseos o derechos de forma adecuada a la situación y respetando las conductas ajenas (Almaraz et al., 2020).	Las dimensiones de las habilidades sociales que se emplean en el estudio provienen de la propuesta de Abugattas (2016)	Habilidad para relacionarse	Participa en actividades grupales. Comparte sus pertenencias. Pide prestado lo que necesita. Mantiene buenas relaciones. Sigue órdenes. Se defiende y defiende a otros. Acepta un “no” y expresa quejas.
			Autoafirmación	Pide favores. Muestra interés por aprender. Manifiesta gustos y disgustos. Reconoce errores. Expresa emociones con gestos y palabras.

	Expresión de emociones	Reconoce emociones ajenas.
		Usa tono de voz adecuado.
		Da y recibe cumplidos.
		Mantiene atención y mirada.
	Conversación	Relata experiencias.
		Responde preguntas.
		Se comunica con claridad

II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

La presente investigación se enmarca dentro de la tipología de investigación básica, según Hernández y Mendoza (2018), este tipo de estudio se orienta a la generación y profundización de conocimientos teóricos sin una aplicación inmediata en la resolución de problemas concretos. Su propósito central es ampliar el acervo científico existente, explorando y comprendiendo los fundamentos, principios y relaciones entre fenómenos, lo que contribuye al desarrollo conceptual de la disciplina y sienta las bases para futuras investigaciones aplicadas o experimentales.

Asimismo, adoptó una perspectiva cuantitativa, caracterizada por el empleo de técnicas estadísticas y matemáticas para medir, analizar e interpretar fenómenos o variables que pueden ser representados mediante datos numéricos. Este enfoque se basa en la recolección sistemática y el examen riguroso de información cuantificable, lo que permite abordar con precisión las preguntas de investigación que se presten a un tratamiento numérico; así, se busca no solo describir los fenómenos estudiados, sino también identificar patrones y relaciones entre variables que faciliten la evaluación objetiva de los resultados obtenidos (Arias, 2020).

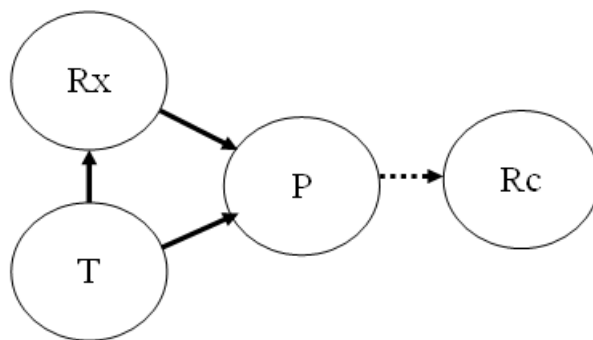
En lo que respecta al diseño metodológico de esta investigación, se adoptó un diseño no experimental, conforme a lo planteado por Hernández y Mendoza (2018), el cual se caracteriza por la ausencia de manipulación deliberada de las variables, limitándose a observar y analizar los fenómenos en su contexto natural. En este tipo de diseño, las variables de estudio se examinan tal como ocurren en la realidad, sin la intervención del investigador, lo que permite describir su comportamiento y las relaciones que puedan establecerse entre ellas, la elección de este diseño se sustenta en la naturaleza del estudio,

que busca obtener información objetiva y contextualizada sin alterar las condiciones originales en las que se desarrollan los hechos.

En cuanto al nivel de la investigación, esta se enmarca dentro del nivel descriptivo-propositivo, siguiendo a Bernal (2020), el enfoque descriptivo tiene como finalidad detallar de manera precisa y sistemática las características, propiedades y rasgos relevantes del fenómeno investigado, mientras que el componente propositivo permite, a partir del análisis y diagnóstico realizado, plantear estrategias o acciones orientadas a mejorar o transformar la situación estudiada, de este modo, la investigación no solo proporcionará una comprensión detallada de la realidad, sino que también ofreció propuestas fundamentadas que contribuyan a su optimización.

Figura 1

Esquema del nivel descriptivo-propositivo



Leyenda

Rx: Diagnóstico de la realidad

T: Estudios teóricos

P: Propuesta pedagógica

Rc: Realidad cambiada

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

La población, en términos investigativos, hace referencia al conjunto total de individuos, objetos o eventos que poseen una característica común relevante para el investigador. Este grupo constituye un elemento esencial en cualquier proceso de

investigación, ya que a partir de él se selecciona la muestra, permitiendo extrapolar los resultados obtenidos en el estudio al universo de la población (Arias, 2020).

Asimismo, Carhuacho et al. (2019) subrayan la importancia de establecer con precisión los criterios que conforman a la población objetivo, puesto que cualquier ambigüedad en esta etapa podría comprometer la interpretación de los resultados y su aplicabilidad en contextos más amplios.

En ese sentido, la población estuvo constituida por 20 niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco.

2.2.2. Muestra:

La muestra se entiende como una fracción representativa de la población total, seleccionada con el propósito de recopilar información que permita inferir conclusiones aplicables al conjunto completo. Es fundamental que esta muestra reproduzca de manera precisa las características de la población, lo que implica la inclusión de elementos que compartan atributos semejantes y una selección basada en métodos aleatorios. Este proceso de selección rigurosa busca garantizar que los resultados obtenidos no estén afectados por sesgos o distorsiones, contribuyendo así a la exactitud y fiabilidad del estudio (Arias & Covinos, 2021).

En consecuencia, se optó por un método de muestreo no probabilístico de tipo censal, el cual implica la recolección de información de la totalidad de los elementos que conforman la población objeto de estudio, eliminando la necesidad de seleccionar una muestra específica (Hernández & Mendoza, 2018). Este enfoque, como señalan Otzen y Manterola (2017), se caracteriza por abarcar a todos los individuos o unidades pertinentes, lo que permite obtener una visión exhaustiva y detallada de los fenómenos analizados. La elección de este método asegura que ningún dato relevante quede excluido,

proporcionando un panorama completo y minimizando el margen de error que podría surgir en estudios donde se realiza una selección muestral.

Por tal razón, la muestra estuvo constituida por 20 niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.3.1. Técnica

En este estudio, se utilizó como herramienta metodológica la observación no participante, que se caracteriza porque el investigador asume un rol pasivo, limitándose a registrar y analizar los comportamientos o fenómenos sin intervenir directamente en ellos. Al mantener una distancia objetiva, este enfoque permite obtener datos de manera natural, lo que favorece una comprensión más precisa y sin influencias externas de los procesos que se están investigando (Hernández & Mendoza, 2018).

2.3.2. Instrumento

Se recurrió a un test como herramienta metodológica, que se define como un instrumento sistemático para la evaluación, que permite verificar la presencia o ausencia de criterios específicos mediante una serie de ítems previamente establecidos (Hernández & Mendoza, 2018).

El instrumento utilizado para evaluar la variable habilidades sociales fue el test, elaborado por Abugattas (2016), el cual fue diseñado específicamente para niños de 3 a 6 años del contexto peruano. La validación del instrumento se realizó mediante un proceso riguroso que incluyó evidencias de validez de contenido, obtenidas a través del juicio de expertos, aplicándose el coeficiente V de Aiken, en cuanto a la confiabilidad, las puntuaciones obtenidas mostraron niveles satisfactorios de consistencia interna, registrándose coeficientes alfa de Cronbach adecuados.

2.3.3. Materiales

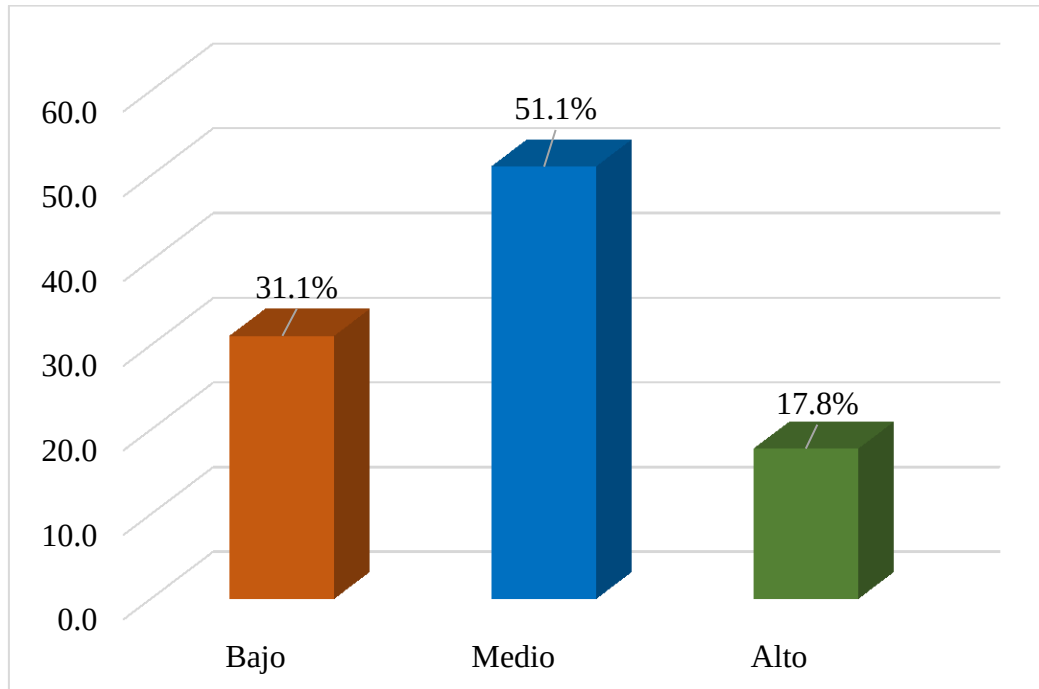
De Escritorio: Papel bond, folder manila, tinta de impresora.

De Investigación: Laptop, USB, grabados en CD.

III. RESULTADOS

Figura 2

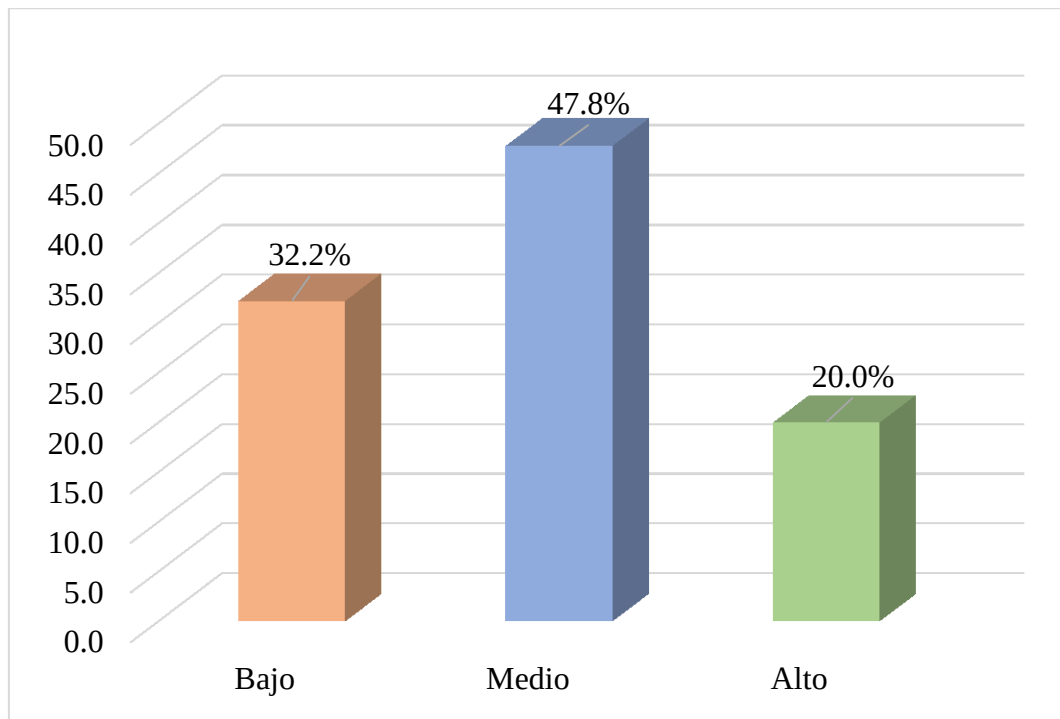
Nivel de la variable habilidades sociales



Los resultados evidencian que la mayoría de los niños presenta un nivel medio de habilidades sociales (51.1%), lo que indica que, en general, los estudiantes muestran un desempeño aceptable en sus interacciones sociales cotidianas, aunque aún existen aspectos por fortalecer. Un 31.1% se ubica en el nivel bajo, lo que indica dificultades en el establecimiento de relaciones, expresión emocional y comunicación con sus pares. Solo un 17.8% alcanza el nivel alto, lo cual refleja que un grupo reducido posee habilidades sociales desarrolladas de manera óptima. Estos datos muestran la necesidad de implementar estrategias educativas que favorezcan el desarrollo social en la mayoría de los niños.

Figura 3

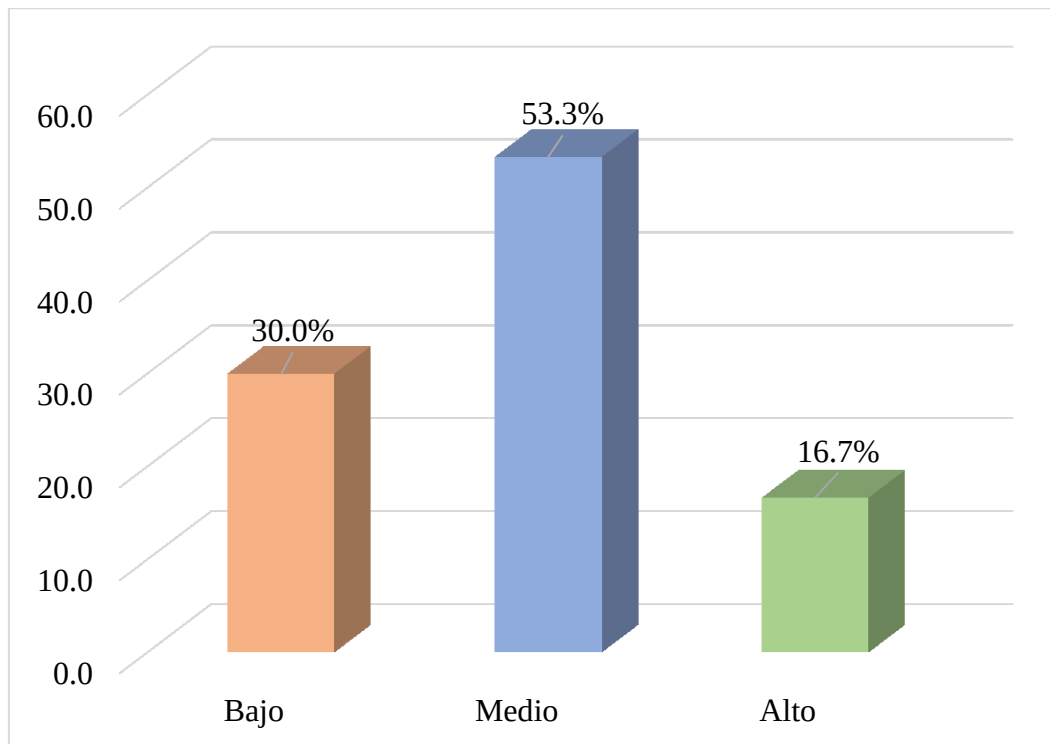
Nivel de la dimensión habilidad para relacionarse



En esta dimensión, el 47.8% de los niños se sitúa en el nivel medio, lo que evidencia que suelen interactuar con sus compañeros de forma adecuada, aunque con ciertas limitaciones en la iniciativa social y el mantenimiento de relaciones. El 32.2% presenta un nivel bajo, lo que indica dificultades para integrarse, compartir o participar activamente en actividades grupales. Solo el 20.0% alcanza el nivel alto, demostrando que una minoría logra establecer relaciones interpersonales sólidas. Estos resultados reflejan la necesidad de fortalecer las habilidades de interacción social desde el aula.

Figura 4

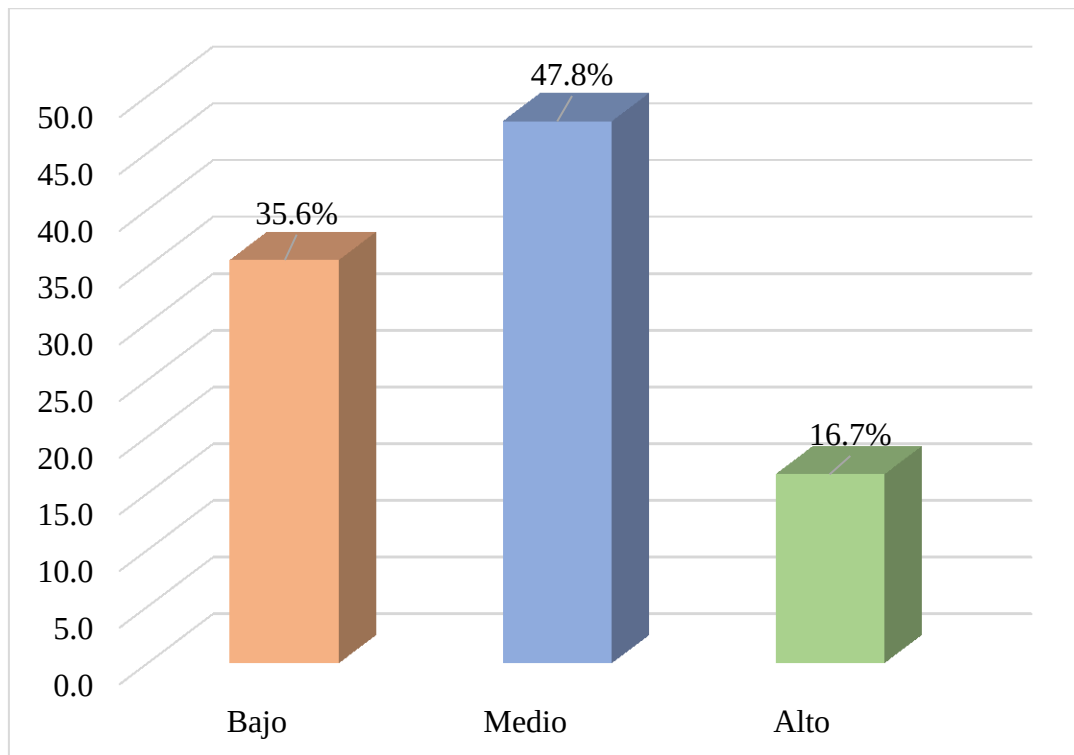
Nivel de la dimensión autoafirmación



La dimensión de autoafirmación muestra que el 53.3% de los niños se encuentra en el nivel medio, lo que indica que expresan sus opiniones y defienden sus derechos de forma moderada, aunque aún pueden mejorar su seguridad personal. Un 30.0% presenta un nivel bajo, lo cual sugiere dificultades para expresar desacuerdos, pedir ayuda o manifestar sus necesidades. Solo el 16.7% alcanza el nivel alto, reflejando que pocos niños poseen una autoafirmación sólida. Estos resultados evidencian la importancia de promover la confianza y la expresión asertiva desde edades tempranas.

Figura 5

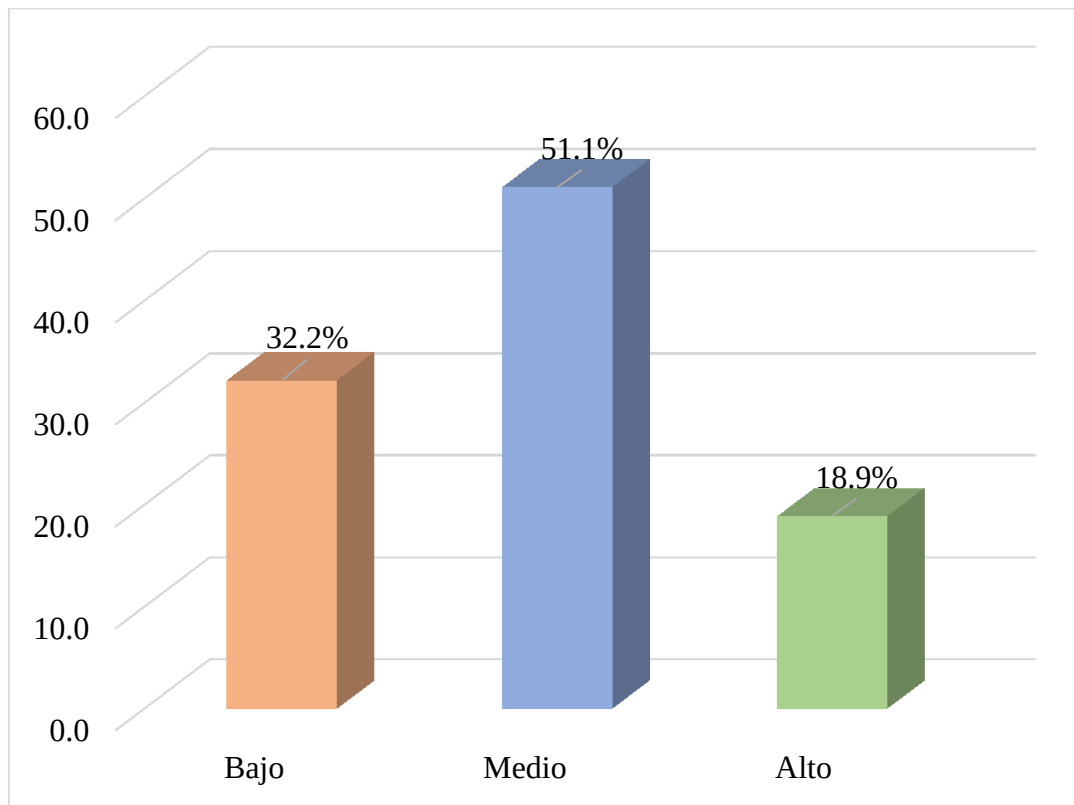
Nivel de la dimensión expresión de emociones



Los resultados indican que el 47.8% de los niños se ubica en el nivel medio, lo que señala que expresan sus emociones de forma adecuada en algunas situaciones, pero aún presentan limitaciones para identificar y comunicar sus sentimientos con claridad. El 35.6% se encuentra en el nivel bajo, evidenciando dificultades en la manifestación emocional y en el reconocimiento de emociones propias y ajenas. Solo el 16.7% alcanza el nivel alto, lo que muestra que pocos niños dominan esta habilidad. Esto resalta la necesidad de trabajar la educación emocional en el entorno escolar.

Figura 6

Nivel de la dimensión conversación



En la dimensión conversación, el 51.1% de los niños presenta un nivel medio, lo que indica que mantienen intercambios verbales adecuados, aunque con limitaciones en la fluidez y el respeto de turnos. Un 32.2% se ubica en el nivel bajo, lo que refleja dificultades para iniciar, sostener o finalizar conversaciones. Solo el 18.9% alcanza el nivel alto, evidenciando que una minoría posee habilidades comunicativas desarrolladas. Estos resultados muestran la importancia de fortalecer la comunicación oral en el aula.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo al objetivo general de la investigación fue proponer un programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100, Huamachuco, 2025, el cual se logró a partir del diagnóstico de la realidad educativa, el diseño estructurado de un programa de intervención con 12 sesiones y su fundamentación teórica. Los resultados evidenciaron que el 51.1 % de los niños se ubicó en un nivel medio de habilidades sociales, el 31.1 % en nivel bajo y solo el 17.8 % en nivel alto, lo que confirma la necesidad de una propuesta pedagógica orientada al fortalecimiento de estas capacidades.

Estos hallazgos guardan relación con lo reportado por Córdova y Quiroz (2023), quienes identificaron que el 90 % de los niños presentaban un nivel bajo de habilidades sociales, lo cual justificó la implementación de una propuesta basada en el juego simbólico. De manera similar, Talavera (2023) encontró que, aunque el juego simbólico era alto en su muestra, las habilidades de interacción social se mantenían mayormente en un nivel medio, lo que evidencia que el desarrollo social infantil requiere intervenciones sistemáticas. En el contexto internacional, Chango (2024) demostró que el juego simbólico favorece la cooperación, la expresión emocional y la comunicación, lo que respalda la pertinencia de la propuesta diseñada en la presente investigación.

Desde el enfoque teórico, la propuesta se sustenta en la teoría de Piaget, quien señala que en la etapa preoperacional el niño construye el conocimiento mediante la representación simbólica, el juego y la interacción social. El juego simbólico permite asimilar la realidad, explorar roles y fortalecer la función simbólica, lo cual favorece el desarrollo de la comunicación y las relaciones sociales. Asimismo, desde la perspectiva de Freud, el juego simbólico constituye un espacio para la elaboración emocional, donde el niño expresa deseos, conflictos y emociones, favoreciendo la regulación afectiva. Por su

parte, Bandura sostiene que las habilidades sociales se aprenden mediante la observación e imitación de modelos, lo que justifica el uso de dinámicas grupales y juegos de roles en la propuesta.

Respecto al primer objetivo específico, los resultados mostraron que la mayoría de los niños presenta un nivel medio de habilidades sociales (51.1 %), seguido por un 31.1 % en nivel bajo, lo que evidencia dificultades en la interacción, la expresión de emociones y la comunicación. Este panorama indica que los niños poseen nociones básicas de convivencia, pero aún no consolidan conductas sociales óptimas.

Estos hallazgos son coherentes con Talavera (2023), quien reportó que el 86.44 % de los niños se encontraba en un nivel medio de habilidades de interacción social. Asimismo, Huamán (2024) evidenció que el 70 % de los estudiantes se ubicaba en nivel “proceso” antes de la intervención. En el ámbito internacional, Laguna (2023) encontró que el 50 % de los niños presentaba un nivel bajo en el pretest, lo que demuestra que las habilidades sociales en la infancia suelen desarrollarse de forma progresiva y requieren estímulos pedagógicos adecuados.

Desde la teoría del aprendizaje social de Bandura, este resultado se explica porque los niños aún están en proceso de adquirir conductas sociales mediante la observación, la imitación y el refuerzo. Además, Piaget señala que en la etapa preoperacional el pensamiento es egocéntrico, lo que limita inicialmente la comprensión del punto de vista del otro. A nivel emocional, Freud plantea que el niño utiliza el juego para canalizar conflictos internos, lo que influye en su conducta social.

De igual manera en el segundo objetivo específico, el diseño del programa se estructuró en 12 sesiones de aprendizaje, organizadas en tres sesiones por cada dimensión: habilidad para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones y conversación. Este diseño responde a las necesidades detectadas en el diagnóstico y busca fortalecer

progresivamente las habilidades sociales a través de actividades lúdicas, dramatizaciones, juegos de roles y dinámicas grupales.

Este enfoque coincide con Veramendi (2024), quien demostró que el juego simbólico mejora las habilidades sociales intrapersonales y de interacción social.

Asimismo, Laguna (2023) evidenció que tras la aplicación de actividades simbólicas, el nivel alto de habilidades sociales aumentó de 10 % a 85 %. A nivel nacional, Córdova y Quiroz (2023) también diseñaron una propuesta basada en 15 actividades sustentadas en Piaget, obteniendo mejoras significativas.

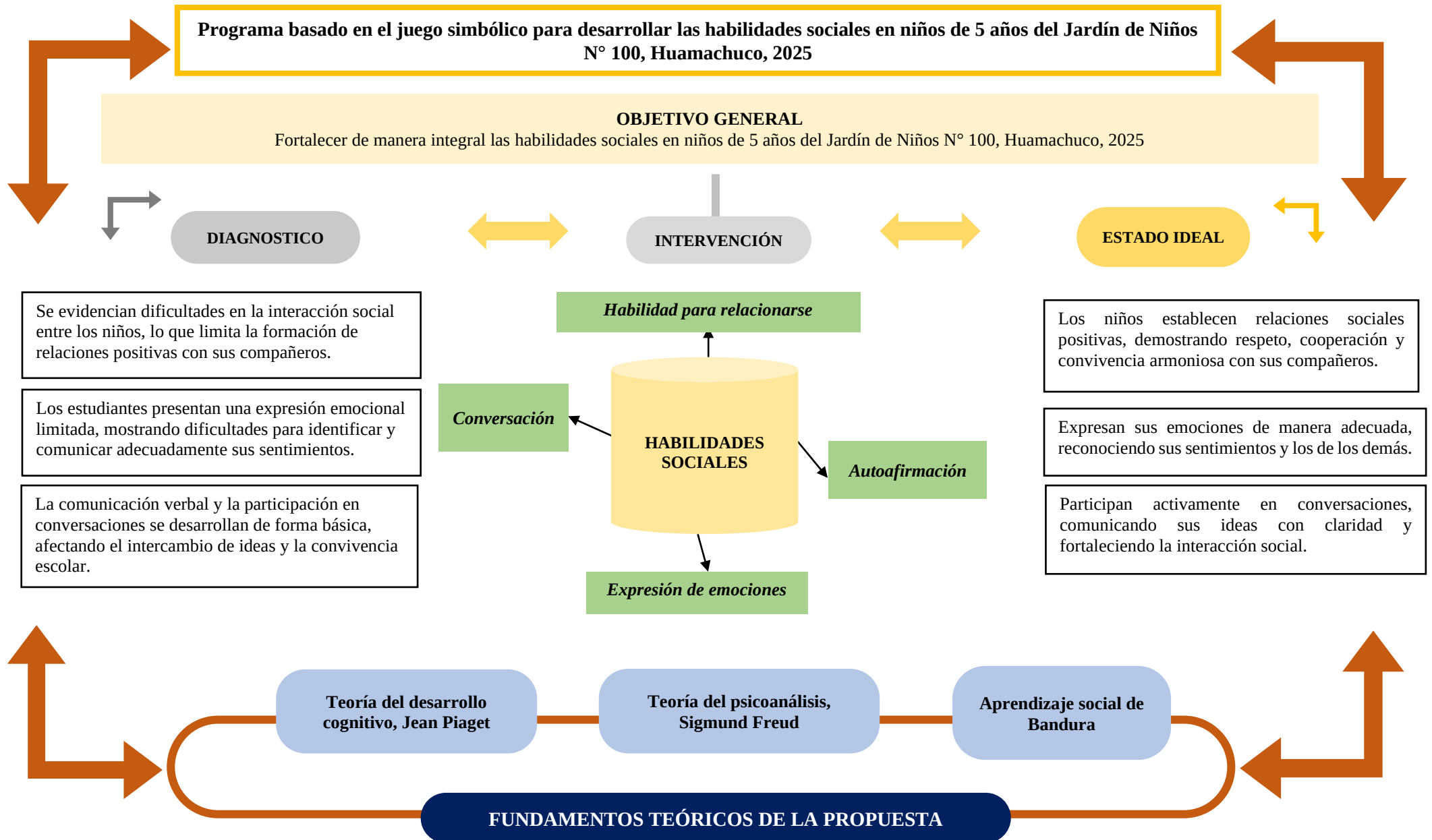
Desde la teoría de Piaget, el juego simbólico favorece la asimilación de experiencias sociales, permitiendo al niño representar roles y situaciones. Desde el enfoque de Freud, estas actividades permiten expresar emociones y resolver conflictos internos. Por su parte, Bandura resalta que el aprendizaje social se fortalece cuando los niños observan modelos positivos y practican conductas sociales en contextos reales.

Finalmente, tercer objetivo específico la fundamentación teórica se construyó a partir de las teorías de Piaget, Freud y Bandura, las cuales explican el desarrollo cognitivo, emocional y social del niño. Estas teorías respaldan el uso del juego simbólico como estrategia pedagógica para fortalecer la interacción social, la autoafirmación, la expresión emocional y la conversación. Los antecedentes de Chango (2024) y Lara et al. (2025) coinciden en que el uso de actividades lúdicas mejora la cooperación, la comunicación y las competencias socioemocionales. Asimismo, Huamán (2024) y Talavera (2023) evidencian que el juego simbólico incide significativamente en el desarrollo de habilidades sociales.

Desde Piaget, el niño aprende a través de la representación simbólica; desde Freud, el juego permite la elaboración emocional; y desde Bandura, el aprendizaje social se da por

observación y modelamiento. Estas perspectivas convergen en afirmar que el juego simbólico es una herramienta clave para el desarrollo integral infantil.

V. PROPUESTA



5.1. Introducción a la propuesta

El programa orientado al fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100 de Huamachuco se concibe como una propuesta pedagógica integral destinada a promover el desarrollo de la interacción social, la expresión emocional, la autoafirmación y la comunicación verbal en el nivel inicial. Esta propuesta responde a la necesidad de fortalecer las competencias sociales desde edades tempranas, favoreciendo la convivencia, el respeto mutuo y el desarrollo socioemocional de los estudiantes en su entorno escolar.

La formulación de esta propuesta se sustenta en los resultados del diagnóstico, los cuales evidencian que el 51.1% de los niños presenta un nivel medio de habilidades sociales, lo que indica un desarrollo parcial de estas capacidades; asimismo, el 31.1% se ubica en un nivel bajo, reflejando dificultades en la interacción, la expresión de emociones y la comunicación con sus pares, mientras que solo el 17.8% alcanza un nivel alto. Estos resultados ponen en evidencia la necesidad de una intervención pedagógica estructurada que permita fortalecer progresivamente dichas habilidades mediante estrategias lúdicas y educativas.

Desde esta perspectiva, el programa se justifica en la importancia de potenciar las habilidades sociales como base del desarrollo integral del niño, considerando que estas influyen directamente en la convivencia escolar, el aprendizaje colaborativo y el bienestar emocional. La propuesta busca promover espacios de interacción positiva, comunicación asertiva y expresión emocional adecuada, contribuyendo así a la formación de niños seguros, empáticos y capaces de relacionarse de manera saludable con su entorno.

En ese marco, el objetivo general del programa se orienta a fortalecer de manera integral las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N° 100, Huamachuco, 2025. De manera complementaria, los objetivos específicos buscan:

- Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.
- Fortalecer la autoafirmación, favoreciendo que los niños expresen sus opiniones, necesidades y desacuerdos de manera segura, respetuosa y adecuada a su edad.
- Estimular la expresión de emociones, ayudando a los estudiantes a reconocer, comunicar y regular sus sentimientos, así como a comprender las emociones de los demás.
- Mejorar la conversación, promoviendo la participación activa en intercambios verbales, el respeto de turnos, la escucha atenta y la claridad en la comunicación oral.

5.2. Fundamentos y diagnóstico para la propuesta

La presente propuesta se sustenta en la Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, la cual explica que los niños construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno. En la etapa preoperacional, propia de los niños de 5 años, el pensamiento se caracteriza por el uso del lenguaje, el juego simbólico y la representación de experiencias. En este proceso, las interacciones sociales cumplen un rol fundamental, ya que permiten al niño contrastar ideas, expresar emociones y desarrollar habilidades comunicativas. Desde esta perspectiva, la propuesta promueve actividades lúdicas y participativas que favorecen la habilidad para relacionarse y la conversación, facilitando que los estudiantes desarrollen progresivamente formas más elaboradas de comunicación, cooperación y comprensión social.

Asimismo, la propuesta se fundamenta en la Teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud, la cual resalta la importancia del desarrollo emocional en la infancia temprana. Según esta teoría, las experiencias afectivas influyen en la formación de la personalidad y en la manera en que los niños expresan sus emociones y establecen vínculos con los demás. En esta etapa, el niño comienza a fortalecer su identidad, a reconocer sus sentimientos y a regular sus impulsos. Por ello, la propuesta prioriza el trabajo de la expresión de emociones y la autoafirmación, mediante actividades que permiten a los niños identificar lo que sienten, expresarlo de forma adecuada y desarrollar seguridad en sí mismos, favoreciendo así su bienestar emocional y social.

Finalmente, la propuesta se apoya en la Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, la cual sostiene que los niños aprenden observando e imitando las conductas de los modelos que los rodean, especialmente de sus docentes y compañeros. A través de la observación, la imitación y el refuerzo, los estudiantes adquieren comportamientos sociales adecuados, como el respeto, la empatía, la cooperación y la comunicación asertiva. En este sentido, la propuesta promueve situaciones de interacción guiada, juegos cooperativos y dinámicas grupales que fortalecen la habilidad para relacionarse, la conversación y la autoafirmación, permitiendo que los niños aprendan a convivir de manera armoniosa dentro del aula.

5.3.Diseño detallado del modelo de intervención

Estructura y componentes del modelo

La estructura del programa se organiza de manera secuencial en tres fases articuladas que orientan el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, desde el acercamiento inicial a la convivencia escolar hasta la consolidación de conductas sociales positivas. Estas fases permiten una intervención progresiva, coherente y acorde con las

características del nivel inicial, favoreciendo el desarrollo de la interacción social, la expresión emocional, la autoafirmación y la comunicación verbal.

Inicio

En esta etapa se desarrollan actividades de integración, juegos grupales y dinámicas lúdicas que permiten a los niños familiarizarse con sus compañeros y con el entorno escolar. Estas acciones buscan fortalecer la habilidad para relacionarse, promover la confianza, el respeto y la cooperación, así como generar un clima afectivo que favorezca la participación. Además, se estimula la expresión de emociones mediante actividades que permiten identificar sentimientos básicos como la alegría, la tristeza o el enojo, ayudando a los niños a comunicarlos de manera adecuada.

Desarrollo

En esta fase, los niños participan en actividades estructuradas como juegos de roles, cuentos interactivos, dramatizaciones y trabajos en pequeños grupos, orientados a fortalecer la autoafirmación, la conversación y la expresión emocional. A través de estas experiencias, los estudiantes aprenden a expresar sus opiniones, pedir ayuda, respetar turnos de palabra y comunicarse con claridad. Asimismo, se promueve la interacción positiva entre pares, fomentando el respeto, la empatía y la resolución pacífica de conflictos dentro del aula.

Cierre

En esta etapa se realizan actividades de reflexión, socialización de experiencias y retroalimentación, donde los niños expresan cómo se sintieron durante las actividades y qué aprendieron. Se refuerzan las conductas sociales positivas mediante el reconocimiento de logros, fortaleciendo la seguridad personal y la autoafirmación. Además, se promueve la participación en conversaciones grupales, permitiendo consolidar la habilidad para relacionarse y la comunicación verbal, favoreciendo así una convivencia escolar armoniosa y el desarrollo integral de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Se concluye que la propuesta de un programa basado en el juego simbólico para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100 de Huamachuco es pertinente y necesaria, ya que los resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes presenta niveles medio y bajo en habilidades sociales. La propuesta diseñada, estructurada en 12 sesiones de aprendizaje, responde a esta realidad educativa y se sustenta en enfoques teóricos sólidos.

Se concluye que los niños de 5 años del Jardín de Niños N.º 100 presentan, en su mayoría, un nivel medio de habilidades sociales, acompañado de un porcentaje significativo en nivel bajo, lo que evidencia dificultades en la interacción, la expresión emocional, la autoafirmación y la conversación.

Se concluye que el programa diseñado, constituye una alternativa pedagógica adecuada para fortalecer la interacción social, la expresión de emociones, la autoafirmación y la comunicación verbal en los niños. Las actividades lúdicas, dramatizaciones y juegos de roles permiten crear espacios de aprendizaje significativos, favoreciendo el desarrollo de conductas sociales positivas de manera progresiva y acorde a las características del nivel inicial.

Se concluye que la propuesta se encuentra sólidamente fundamentada en las teorías de Jean Piaget, Sigmund Freud y Albert Bandura, las cuales explican el desarrollo cognitivo, emocional y social del niño. Estas teorías respaldan el uso del juego simbólico como una estrategia eficaz para fortalecer las habilidades sociales, al permitir la expresión de emociones, la representación de roles, la interacción con los pares y el aprendizaje por observación, contribuyendo así al desarrollo integral de los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Se recomienda implementar el programa basado en el juego simbólico en el Jardín de Niños N.º 100 de Huamachuco, con el fin de fortalecer de manera sistemática las habilidades sociales de los niños de 5 años, promoviendo la interacción positiva, la expresión emocional, la comunicación y la autoafirmación dentro del aula, contribuyendo así a una convivencia escolar más armoniosa.

Se recomienda realizar evaluaciones periódicas del nivel de habilidades sociales de los estudiantes, utilizando instrumentos adecuados al nivel inicial, para monitorear su progreso, identificar oportunamente dificultades en la interacción social y aplicar estrategias pedagógicas oportunas que favorezcan su desarrollo socioemocional.

Se recomienda que los docentes incorporen actividades de juego simbólico de manera continua en sus sesiones de aprendizaje, utilizando dramatizaciones, juegos de roles y dinámicas grupales que permitan fortalecer la interacción social, la expresión de emociones, la comunicación y la autoafirmación de los niños.

Se recomienda que los docentes se capaciten en los enfoques teóricos de Piaget, Freud y Bandura, a fin de comprender mejor el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, y aplicar estrategias pedagógicas fundamentadas que favorezcan el uso del juego simbólico como herramienta para el fortalecimiento de las habilidades sociales.

BIBLIOGRAFÍA

- Abugattas, S. (2016). *Construcción y validación del test "habilidades de interacción social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima*. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/4012>
- Acuña, E. (2018). La infancia desde la perspectiva del psicoanálisis: un breve recorrido por la obra clásica de Freud y Lacan; Klein y los vínculos objetales. *Tempo psicanalitico*, 50(1). https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0101-48382018000100016&script=sci_arttext&tlng=es
- Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. J. (2020). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191-206.
- Apud, Z., & Apud, T. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 47-52.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538370>
- Bandura, A. (1975). *Análisis del aprendizaje social de la agresión*. Trillas.
<https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/a2da3b6272fb16315f8984d7d3365571.pdf>
- Bareiro, J. (2017). Dos interpretaciones sobre el jugar y el juego, de Freud a Winnicott: ¿ruptura o continuidad? *Lúdicamente*, 6(12), 1-13.
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/76311>
- Barreto, W., Arévalo, J., Ulloa, J., Zavala, C., Andrade, N., & Paguay, M. (2024). Análisis del aprendizaje infantil desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 1 - 15.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9789031>

- Betina, A., & Contini, N. (2009). LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS PREESCOLARES EN CONTEXTOS DE POBREZA. *Ciencias Psicológicas*, 3(1).
http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=s1688-42212009000100006&script=sci_arttext
- Carrasco, A. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/09ea5518-5a5e-44d5-807d-ab8f3b836954>
- Castilla, M. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de Primaria*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/5844>
- Chango, Z. M. (2024). *El juego simbólico en la participación de habilidades sociales en niños de educación inicial*. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/items/e6ea5071-f6c1-4280-bfa3-7c7d16a538b1>
- Cordova, R., & Quiroz, J. (2023). *El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz-2023*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12172>
- Freud, S. (1972). *Psicoanálisis aplicado y técnica psicoanalítica*. Alianza.
https://sgfm.elcorteingles.es/SGFM/dctm/MEDIA03/202402/23/00106532591846____2_.pdf
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2).
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682>
- Herrera, M., & Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>

- Huaman, L. (2024). *Efecto del juego simbólico como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 1220, Cusco - 2024*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38759>
- Klein, M. (1956). La técnica psicoanalítica de juego; su historia y su significado. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*, 1(4), 570-593.
<https://publicaciones.apuruguay.org/index.php/rup/article/view/732>
- Lacunza, A. B., Castro, A., & Contini, N. (2009). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de Psicología*, 27(1), 3-28.
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/76544>
- Lagua, G. (2023). *El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial*. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/items/89404b82-cf5c-4282-8cd2-5113115e8265>
- Lara, J. J., Castro, M. S., Lara, G. M., & Castro, V. (2025). Análisis del impacto de los juegos educativos en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños. *ASCE*, 4(2), 165–184.
<https://doi.org/https://doi.org/10.70577/ASCE/165.184/2025>
- Luzzi, A. M., & Bardi, D. C. (2009). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. *Anuario de investigaciones*, 16. https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1851-16862009000100005&script=sci_arttext&tlng=pt
- Melodelgado, A., & Rodríguez, M. (2020). Habilidades sociales en niños y adolescentes Una Revisión Teórica. *Boletín Informativo CEI*, 7(1), 69-75.
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/BoletinInformativoCEI/article/view/2200>
- Muñoz, C. (2023). Influencia de la violencia escolar en el desarrollo de aprendizajes, análisis desde la teoría del aprendizaje social de Bandura. *Revista de Inclusión Educativa y*

Diversidad (RIED), 1(1), 15-31.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9258906>

Murgia, D., & Reyes, J. (2003). El psicoanálisis. Freud y sus continuadores. *Revista de Psiquiatría del Uruguay*, 67(2).

https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24742w/02_murg.pdf

Núñez, A. (2022). Teoría del aprendizaje desde las perspectivas de Albert Bandura y Burrhus Frederic Skinner: vinculación con aprendizaje organizacional de Peter Senge. *UCE Ciencia. Revista De Postgrado*, 10(3).

<https://uceciencia.edu.do/index.php/OJS/article/view/295>

Peñaloza, A., & Saico, M. (2023). *Desarrollo Cognitivo a través de la pedagogía constructivista de Piaget en niños de 3 a 4 años del CEI Ciudad de Cuenca*.

Universidad Nacional de Educación. <https://repositorio.unae.edu.ec/items/72bdfddb-8583-4cb8-b32f-e6a14ec2d4e1>

Ramírez, D. (2021). Teoría del Desarrollo Cognitivo. *Uno Sapiens Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 1*, 4(7), 18-20.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/7287>

Rodríguez, R., & Cantero, M. (2020). Albert Bandura, Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*(384), 72–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>

Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3), 127-137. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>

Talavera, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima.

593 *Digital Publisher CEIT*, 8(1).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8823234>

Talavera, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8823234>

Veramendi, G. (2024). *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67*

Qatus Urqo Ayacucho - 2022. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

<https://repositorio.unsch.edu.pe/items/df87f355-7a52-4cbf-bea3-96aa3eb0f429>

Villagómez, A. V., Bonilla, L. J., Bonilla, G. P., & Torres, T. (2023). El aprendizaje social de Albert Bandura como estrategia de enseñanza de educación para la ciudadanía. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(5), 1286-1307.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9335841>

ANEXOS

ANEXO 1. TEST DE HABILIDADES SOCIALES

La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades sociales en niños de 5 años. Se presentarán una serie de enunciados y usted deberá señalar la frecuencia con la que el niño realiza lo planteado en cada afirmación. Por favor sea lo más objetivo posible al momento de responder.

	ÍTEMS	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	Siempre
1	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia					
2	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad					
3	Inicia conversaciones					
4	Consuela a un compañero si se siente triste					
5	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo					
6	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan					
7	Mantiene la mirada cuando se le habla					
8	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases					
9	Sigue órdenes en el salón de clases					
10	Le hace cumplidos a sus amigos					
11	Si un compañero hace algo que le desagrada, es capaz de decírselo					
12	Demuestra cariño por sus compañeros					
13	Mantiene una buena relación con todos sus compañeros					
14	Recibe con agrado los cumplidos de los demás					
15	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar					

16	Comparte sus juguetes con sus compañeros					
17	Es invitado por otros niños para jugar					
18	Le interesa saber el “por qué” de las situaciones					
19	Expresa el cariño que siente hacia sus profesores					
20	Trabaja en equipo con sus demás compañeros					
21	Reconoce el estado de ánimo de sus profesores					
22	Sonríe de manera espontánea					
23	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente					
24	Hace preguntas sobre un tema nuevo para él					

SESIÓN DE APRENDIZAJE 1

Título:

“Jugamos a ser amigos: compartimos y convivimos”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Habilidad para relacionarse

Desempeño:

Participa en actividades de juego simbólico interactuando con sus compañeros de manera respetuosa y colaborativa.

Indicadores a desarrollar:

- Participa en actividades grupales.
- Comparte sus pertenencias.

Criterios de evaluación:

- Se integra activamente en los juegos grupales.
- Comparte materiales y objetos con sus compañeros sin conflictos.
- Respeta turnos y normas básicas de convivencia.

Evidencia de aprendizaje:

- Participación activa en el juego simbólico.
- Interacción positiva con sus compañeros.
- Observación de conductas de cooperación y respeto.

Materiales y recursos:

- Disfraces sencillos (sombreros, chalecos, delantales, coronas)

- Muñecos
- Cajas de cartón (para simular casas, tiendas, hospitales)
- Utensilios de juguete (platos, tazas, cucharas)
- Autos pequeños
- Carteles con normas de convivencia
- Música infantil

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1. INICIO (15 minutos)

Actividad 1: Bienvenida afectiva

La docente recibe a los niños en la puerta con una sonrisa y los saluda uno por uno diciendo:

“¡Buenos días, mi amigo/a! Me alegra verte hoy”.

Los niños ingresan al aula y se sientan en círculo sobre una alfombra. La docente comenta:

“Hoy vamos a jugar, compartir y aprender a ser mejores amigos”.

Actividad 2: Dinámica de presentación – “La pelota viajera”

La docente presenta una pelota suave y explica:

“Cuando tengas la pelota, dirás tu nombre y algo que te gusta hacer con tus amigos”.

La pelota se pasa de niño en niño. Cada uno dice su nombre y una actividad que disfruta (jugar, dibujar, correr, etc.).

Esto fomenta la expresión oral, la escucha activa y el respeto por los turnos.

Actividad 3: Conversatorio guiado – “¿Cómo somos buenos amigos?”

La docente muestra imágenes de niños compartiendo y jugando juntos.

Pregunta a los niños:

- ¿Qué hacen los niños en la imagen?

- ¿Se ayudan?
- ¿Comparten?

Luego explica con palabras simples:

“Ser buen amigo significa compartir, respetar y jugar sin pelear”.

Se presentan normas básicas:

- Compartimos los juguetes
- Esperamos nuestro turno
- Tratamos bien a los amigos

Actividad 4: Activación corporal – “Jugamos como amigos”

Se coloca música infantil.

Los niños caminan por el aula y cuando la música se detiene, deben buscar a un compañero, tomarse de la mano y sonreír.

Esto refuerza la cercanía, la confianza y el vínculo social.

2. DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico por rincones

La docente organiza el aula en **4 rincones de juego simbólico**:

Rincón 1: “La casita”

Materiales: muñecos, utensilios, mesas pequeñas, manteles.

Los niños simulan una familia: mamá, papá, hijos.

La docente orienta:

“En la familia nos ayudamos, compartimos la comida y hablamos con respeto”.

Los niños practican servir comida, cuidar al bebé, limpiar la mesa, compartir utensilios.

Rincón 2: “La tienda”

Materiales: cajas, frutas de juguete, bolsas.

Unos niños son vendedores y otros compradores.

Se promueve:

- Pedir por favor
- Dar las gracias
- Esperar turno
- Compartir productos

Rincón 3: “El hospital”

Materiales: muñecos, vendas, batas.

Los niños representan médicos y pacientes.

Se refuerza:

- Cuidado del otro
- Empatía
- Trabajo en equipo

Rincón 4: “La pista de autos”

Materiales: autos pequeños, pistas dibujadas en el piso.

Los niños comparten autos y respetan turnos.

La docente observa, orienta y refuerza verbalmente:

“Muy bien por compartir”,

“Gracias por esperar tu turno”.

Actividad complementaria: Dramatización guiada

Dos niños representan una situación:

Uno quiere un juguete, el otro lo tiene.

La docente pregunta:

“¿Qué podemos hacer para compartir?”

Los niños proponen soluciones: turnarse, pedir permiso, jugar juntos.

3. CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Asamblea reflexiva

Los niños se sientan en círculo.

La docente pregunta:

- ¿Qué te gustó del juego?
- ¿Con quién jugaste?
- ¿Compartiste tus juguetes?

Se refuerzan los valores: respeto, amistad, cooperación.

Actividad 2: Canción final – “Somos buenos amigos”

Se canta una canción con gestos sobre compartir y convivir.

Actividad 3: Despedida afectiva

La docente despide a los niños diciendo:

“Gracias por jugar con respeto y compartir”.

Cada niño recibe una palmada de felicitación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 2

Título:

“La Ciudad de los Amigos: pido prestado y cuido nuestra amistad”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Habilidad para relacionarse

Desempeño:

Interactúa en juegos simbólicos con sus compañeros solicitando materiales de forma adecuada y manteniendo vínculos de convivencia respetuosa durante la actividad.

Indicadores a desarrollar:

- Pide prestado lo que necesita.
- Mantiene buenas relaciones.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Solicita materiales o juguetes usando expresiones de cortesía (por favor, ¿me prestas?, gracias).
- Acepta la respuesta del compañero (sí/no) sin enojarse y busca alternativas.
- Se comunica con respeto (tono de voz, palabras amables) y evita conductas de agresión o rechazo durante el juego.
- Resuelve desacuerdos sencillos con apoyo (propone turnos, comparte roles, negocia).

Evidencia de aprendizaje:

- Participa en el juego simbólico solicitando y prestando materiales de manera adecuada.
- Mantiene interacciones positivas: conversa, coopera, respeta roles y turnos.
- Registro de observación docente (conductas de cortesía, convivencia y manejo de desacuerdos).

Materiales y recursos:

- Disfraces sencillos: chalecos, gorros, cintas, delantales
- Objetos de juego por rincones (varios, pero algunos “limitados” para motivar el pedir prestado):
 - 1 estetoscopio de juguete, 1 termómetro, 1 venda
 - 1 caja registradora o billetera, pocas monedas
 - 1 juego de tazas o platos incompleto
 - 1 camión grande o 1 muñeco “especial”
- Tarjetas grandes con “Frasas mágicas” (con dibujos): “¿Me prestas...?”, “Por favor”, “Gracias”, “Cuando termines, ¿me lo prestas?”
- Semáforo de la amistad (cartulina con rojo/amarillo/verde)
- Música infantil suave
- Cinta masking tape para delimitar rincones

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) INICIO (15 minutos)

Actividad 1: Bienvenida y clima emocional (2–3 min)

La docente recibe a los niños con saludo individual: “¡Buenos días! Me alegra verte”. Luego, ya en círculo, invita a colocar “cara de cómo llegué hoy” (feliz, tranquilo, cansado) con

gestos. La docente valida: “Todas las emociones son importantes; hoy jugaremos para llevarnos mejor”.

Actividad 2: “El saludo amable” (3–4 min)

La docente modela: mirar a los ojos, sonreír y decir el nombre del compañero.

Consigna: “Me acerco, digo su nombre y le doy un saludo respetuoso”.

Opciones de saludo (para elegir): chocan palmas, saludo de codo, “hola con reverencia”.

Propósito: preparar el ambiente para **mantener buenas relaciones** desde el inicio.

Actividad 3: Presentación del propósito del día (2 min)

La docente dice:

“Hoy vamos a aprender dos cosas muy importantes para la amistad: **pedir prestado lo que necesito y llevarme bien con mis compañeros mientras jugamos**”.

Actividad 4: Modelado con títeres o muñecos: “¿Me prestas, por favor?” (5–6 min)

La docente usa dos muñecos y dramatiza una escena breve:

- Muñeco A quiere una taza.
- Primero lo pide mal (“¡Dámelo!”), y el otro se incomoda.
- Luego lo pide bien: “¿Me prestas la taza, por favor? Cuando termines te la devuelvo. Gracias”.

La docente pregunta al grupo:

- ¿Cuál forma fue mejor?
- ¿Qué palabras usamos para pedir prestado?
- ¿Qué hacemos si nos dicen “ahorita no”?

Se enseña respuesta alternativa:

“Está bien. Cuando termines, ¿me lo prestas?” / “Busco otro juguete mientras espero”.

Actividad 5: Mini práctica guiada: “Las frases mágicas” (3 min)

La docente muestra tarjetas con dibujos. Los niños repiten en coro y luego por parejas:

- “¿Me prestas... por favor?”
- “Gracias”
- “Te lo devuelvo”
- “Cuando termines, ¿me lo prestas?”

Se refuerza con aplausos suaves por participación.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico “La Ciudad de los Amigos” (por rincones)

La docente organiza 4 rincones. La clave didáctica es que **habrá algunos materiales “limitados”**, para provocar de forma natural la necesidad de **pedir prestado** y practicar convivencia.

Antes de empezar, la docente explica reglas breves (en positivo):

1. “Pido prestado con frases mágicas”.
2. “Cuido a mis amigos: hablo suave, respeto turnos”.
3. “Si hay problema, uso el semáforo de la amistad”.

Rincón 1: “Clínica del Jardín: doctores amigos”

Roles: doctores, enfermeros, pacientes, recepcionista.

Material limitado: solo 1 estetoscopio y 1 termómetro.

Qué se hace (detallado):

- La recepcionista recibe al paciente: “Buenos días, ¿qué te duele?”.
- El doctor necesita el estetoscopio: si lo tiene otro niño, debe solicitarlo:
“¿Me prestas el estetoscopio, por favor? Cuando termine te lo devuelvo”.
- Los niños hacen turnos para revisar al paciente, colocar venda, recomendar “descanso y agua”.

Intervención docente:

- Refuerza cuando escucha buenas frases: “¡Excelente! Pediste prestado con respeto”.

- Si surge disputa, guía: “¿Qué podrías decir para pedirlo? ¿Qué hacemos mientras esperamos?”.
- Promueve relación positiva: “Dile: ‘gracias por prestármelo’”.

Rincón 2: “Mercadito de Huamachuco”

Roles: vendedores, compradores, repartidor.

Material limitado: pocas monedas o una sola billetera/caja.

Qué se hace:

- El comprador arma su lista (con apoyo verbal): “Necesito frutas”.
- Si no tiene monedas, debe pedir prestado:
“¿Me prestas una moneda, por favor? Luego te la devuelvo”.
- El vendedor atiende diciendo “por favor” y “gracias”.
- Se practican turnos: fila breve para comprar.

Intervención docente:

- Modela lenguaje social: “¿Quién sigue? Esperamos con calma”.
- Si alguien se adelanta, reconduce: “Para mantener buenas relaciones, respetamos el turno”.

Rincón 3: “La Casita cooperativa”

Roles: familia, visita, cocineros.

Material limitado: pocas tazas/platos.

Qué se hace:

- Se simula preparar una merienda para la “visita”.
- Si falta una taza, deben pedir prestado a otro equipo o compañero:
“Amigo/a, ¿me prestas una taza por favor? Es para servir a la visita”.
- Los niños reparten roles: quien cocina, quien sirve, quien limpia.

Intervención docente:

- Refuerza colaboración: “Se están organizando muy bien”.
- Si alguien se queda sin rol, guía: “¿Qué rol le podemos dar para que todos participen?”.

Rincón 4: “Construcción: Obras de la Amistad”

Roles: arquitectos, constructores, chofer.

Material limitado: 1 camión grande o bloque especial.

Qué se hace:

- Construyen una “ciudad” (casas, puente, carretera).
- Si alguien necesita el camión o bloque especial, practica:
“¿Me prestas el camión, por favor? Cuando termines me avisas”.
- Se propone construir algo entre todos (por ejemplo, un puente): cada niño pone una pieza.

Intervención docente:

- Si aparece conflicto por el objeto “especial”, propone negociación guiada:
“Hagamos turnos: 1 minuto cada uno” (puede usar conteo corto y visible).
- Refuerza: “Así mantienen buenas relaciones”.

Actividad breve de regulación: “Semáforo de la amistad” (2–3 min dentro del desarrollo)

La docente detiene suavemente la dinámica con una señal (palmas suaves).

Muestra el semáforo:

- **Rojo:** “Me detengo si voy a gritar o empujar”.
- **Amarillo:** “Respiro y pido ayuda o digo lo que necesito”.
- **Verde:** “Pido prestado con respeto y sigo jugando”.

Se aplica solo si es necesario, sin cortar demasiado el juego.

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Círculo de reflexión “Hoy fui buen amigo cuando...” (5 min)

En círculo, la docente guía con preguntas concretas:

- ¿A quién le pediste prestado algo? ¿Cómo lo pediste?
- ¿Qué dijiste cuando te lo prestaron?
- ¿Qué hiciste para llevarte bien con tus amigos?

La docente ayuda a verbalizar con frases modelo (si les cuesta):

“Yo dije: por favor” / “Yo esperé mi turno” / “Yo dije: gracias”.

Actividad 2: Reconocimiento positivo “Medallas de amistad” (3 min)

La docente da reconocimientos verbales (sin comparar):

- “Hoy vi a varios niños usando ‘por favor’ y ‘gracias’”.
- “Vi niños que esperaron con calma”.

Pueden hacer un aplauso especial: “Aplauso de amistad” (suave y corto).

Actividad 3: Despedida con compromiso (2 min)

La docente cierra diciendo:

“Mañana/otro día seguiremos jugando y practicando pedir prestado y llevarnos bien”.

Los niños se despiden con el “saludo amable” de inicio (eligen uno).

SESIÓN DE APRENDIZAJE 3

Título:

“Misión Equipo Amigo: seguimos órdenes y convivimos mejor”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Habilidad para relacionarse

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos organizados, respetando acuerdos y siguiendo instrucciones sencillas para colaborar con sus compañeros y mantener una convivencia armoniosa.

Indicadores a desarrollar:

- Mantiene buenas relaciones.
- Sigue órdenes.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Se comunica con respeto durante el juego (usa palabras amables, tono adecuado, evita empujar o gritar).
- Coopera con sus compañeros para cumplir una tarea común (acepta roles, comparte acciones, espera turnos).
- Atiende y cumple instrucciones breves dadas por la docente (1 a 2 pasos) dentro del juego simbólico.
- Respeta normas acordadas del juego (se detiene cuando se indica, cambia de rol cuando corresponde, sigue la secuencia).

Evidencia de aprendizaje:

- Participación en el juego simbólico cumpliendo roles e instrucciones.
- Conductas observables de convivencia positiva (ayuda, respeto, colaboración).
- Registro de observación del docente (lista de cotejo o notas de campo).

Materiales y recursos:

- Cinta masking tape para delimitar espacios (rincones)
- Carteles grandes con pictogramas/íconos de órdenes (dibujos simples):
 1. “Escucho” (oreja), 2) “Espero” (manos juntas), 3) “Camino” (pies), 4) “Me detengo” (alto), 5) “Comparto” (dos manos)
- Chalecos, gorros o cintas de colores para roles (sin necesidad de disfraces complejos)
- Silbato suave o campanita (opcional) para señales
- Cajas de cartón (vehículos/edificios)
- Conos o botellas vacías como “señales”
- Tarjetas de “misiones” (dibujos): “llevar”, “ordenar”, “ayudar”, “entregar”, “formar fila”
- Música infantil breve para transiciones

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) INICIO (15 minutos)

Actividad 1: Bienvenida y acuerdo de convivencia (3 min)

La docente recibe a los niños con saludo individual y los invita a sentarse en círculo. Luego dice:

“Hoy tendremos una **misión especial**: para jugar bonito necesitamos **llevarnos bien y seguir órdenes**”.

En cartulina o pizarra, la docente presenta dos acuerdos con dibujos:

- “Hablamos con respeto” (boca con sonrisa).
- “Escuchamos y hacemos caso” (oreja).

Los niños repiten en coro: “¡Sí, lo haremos!”

Actividad 2: Activación corta “Semáforo del cuerpo” (4 min)

La docente explica:

“Cuando yo diga ‘VERDE’, caminamos despacio; cuando diga ‘AMARILLO’, caminamos muy suave; cuando diga ‘ROJO’, nos detenemos como estatuas”.

Se hace varias veces. Esta dinámica prepara para **seguir órdenes** (atender la instrucción y actuar) y también regula impulsos para convivir mejor.

Actividad 3: Presentación del juego simbólico “La Estación de Ayuda de Huamachuco” (4 min)

La docente anuncia:

“Hoy el aula se convertirá en una **Estación de Ayuda**: habrá equipos que ayudan a organizar, entregar y cuidar. Para que todo salga bien, debemos seguir órdenes cortitas y tratarnos como amigos”.

Muestra los roles con cintas/gorros:

- **Equipo Orden** (organiza materiales)
- **Equipo Entrega** (lleva objetos)
- **Equipo Cuidado** (cuida que todos estén bien y avisa si alguien necesita ayuda)

La docente aclara: “Los roles cambian durante el juego para que todos participen”.

Actividad 4: Ensayo guiado de órdenes (4 min)

La docente practica instrucciones de 1–2 pasos, con demostración:

- “Camina hasta la línea y vuelve”.
- “Toma una tarjeta y siéntate”.
- “Levanta la mano y espera”.

Tras cada orden, refuerza:

“¡Muy bien! Cuando seguimos órdenes, el juego funciona y nos llevamos mejor”.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico por misiones (La Estación de Ayuda)

La docente delimita 3 zonas (pueden ser rincones):

1. **Central de Misiones** (donde la docente entrega “órdenes” con tarjetas)
2. **Zona de Entrega** (cajas/objetos a trasladar)
3. **Zona de Organización** (mesita o espacio para ordenar)

Regla base del juego (simple y clara):

- “Escucho la orden, la repito y la cumplo con mi equipo, sin pelear”.

Actividad 1 del desarrollo: “Misión 1 – Organizamos para convivir” (8 min)

La docente da la primera misión al **Equipo Orden** (3–4 niños):

- Orden (1–2 pasos): “Tomen 3 objetos y colóquenlos en la caja grande. Luego vuelven al círculo”.

Mientras lo hacen, la docente observa si:

- se hablan con respeto (“pásame, por favor”)
- se turnan para colocar los objetos
- aceptan correcciones sin molestarse

Intervención docente (muy concreta):

- Si alguien arrebató: “Alto. Para mantener buenas relaciones, pedimos y esperamos”.
- Si se confunden: “Repito la orden: toma 3 objetos, ponlos en la caja y vuelves”.

Luego cambia roles y otra misión similar (mismos pasos, nuevos niños).

Actividad 2 del desarrollo: “Misión 2 – Entrega en equipo” (9 min)

La docente entrega una tarjeta de misión al **Equipo Entrega**:

- Orden: “Lleven esta ‘caja de ayuda’ (caja vacía) hasta la mesa de la Zona de Organización y entréguenla diciendo: ‘Aquí está’”.

Se enfatiza la convivencia:

- caminar sin empujar
- mantener fila corta
- hablar con amabilidad

Variación para reforzar seguir órdenes:

La docente añade una instrucción extra si el grupo va bien:

- “Primero caminan, luego se detienen en la línea, y recién entregan”.

Intervención docente:

- “¿Cuál fue la orden? Repítanla antes de empezar”.
- “Excelente, se esperaron y lo hicieron juntos”.

Actividad 3 del desarrollo: “Misión 3 – Cuidamos la amistad” (6–7 min)

La docente activa el **Equipo Cuidado**, con una misión simbólica:

- Orden: “Miren alrededor: si ven a un compañero sin participar, invítelo con una frase amable: ‘¿Quieres jugar con nosotros?’ y tráiganlo a su equipo”.

Esto fortalece directamente **mantener buenas relaciones**: incluir, invitar, evitar aislamiento o rechazo.

Intervención docente:

- Modela frases: “Ven con nosotros”, “Te toca”, “Yo te ayudo”.
- Si hay un conflicto, guía con solución corta: “Turno uno, turno dos” o “Cambiamos roles”.

Actividad breve de transición: “Cambio de roles con señal” (2 min)

Con campanita o palmas, la docente anuncia:

“¡Cambio de roles! Ahora el Equipo Orden pasa a Entrega, Entrega pasa a Cuidado...”

Esto enseña a seguir órdenes colectivas sin desorden y evita que se “apropien” de un rol.

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Conversatorio reflexivo “Así cuidamos la amistad” (5 min)

En círculo, la docente pregunta (con ejemplos concretos):

- ¿Qué orden te tocó seguir hoy?
- ¿Cómo hiciste para llevarte bien con tu equipo?
- ¿Qué palabra amable usaste?

Si algún niño no responde, la docente ofrece opciones:

“¿Dijiste ‘por favor’ o ‘gracias’?” / “¿Esperaste tu turno?” / “¿Ayudaste a alguien?”

Actividad 2: Juego final breve “La orden amable” (3 min)

La docente da 3 órdenes rápidas, siempre vinculadas a convivencia:

- “Busca a un amigo y dale una sonrisa”.
- “Choca palmas con cuidado y di ‘gracias por jugar’”.
- “Camina al círculo y siéntate en silencio”.

Refuerza: “Seguir órdenes ayuda a que el juego sea tranquilo y todos estén felices”.

Actividad 3: Despedida con reconocimiento (2 min)

La docente cierra con frases específicas (sin comparar):

- “Hoy vi equipos que escucharon con atención”.
- “Vi niños que invitaron a otros a jugar”.
- “Eso es mantener buenas relaciones”.

Los niños se despiden con el “saludo amable” elegido.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 4

Título:

“Guardianes del Buen Trato: digo lo que siento y cuido a mis amigos”

Objetivo:

Fortalecer la autoafirmación, favoreciendo que los niños expresen sus opiniones, necesidades y desacuerdos de manera segura, respetuosa y adecuada a su edad.

Dimensión:

Autoafirmación

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos expresando con claridad lo que necesita o no le agrada, defendiendo sus derechos y los de sus compañeros con palabras respetuosas y buscando ayuda cuando corresponde.

Indicadores a desarrollar:

- Se defiende y defiende a otros.
- Acepta un “no” y expresa quejas.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Expresa límites y necesidades con frases claras y respetuosas (por ejemplo: “No me gusta”, “Para, por favor”, “Eso es mío”, “Quiero turno”).
- Interviene para proteger a un compañero usando palabras adecuadas o pidiendo ayuda al adulto (“No lo empujes”, “Él estaba primero”, “Seño, ayuda”).
- Acepta una negativa (“no”) sin agredir y propone alternativas (esperar turno, elegir otro material, negociar).
- Comunica una queja de forma apropiada (describe lo ocurrido y cómo se siente, sin insultar), buscando solución.

Evidencia de aprendizaje:

- Participación en dramatizaciones y juego simbólico usando frases de autoafirmación.
- Conductas observables: pone límites, defiende a otro, acepta “no”, expresa quejas con respeto.
- Registro docente (lista de cotejo + anotaciones breves de frases dichas por los niños).

Materiales y recursos:

- Tarjetas con “Frases valientes” (con dibujos) para autoafirmación:
 - “No me gusta, para por favor”
 - “Yo estaba primero”
 - “Quiero mi turno”
 - “Te lo presto cuando termine”
 - “No, gracias”
 - “Estoy molesto/a porque...”
 - “Seño, necesito ayuda”
- Semáforo del buen trato (verde: buen trato / amarillo: aviso / rojo: pido ayuda)
- Disfraces simples para roles (chalecos, gorros)
- Caja de “objetos especiales” (pocos materiales intencionalmente: 1 muñeco especial, 1 corona, 1 camión, 1 estetoscopio)
- Títere o muñeco para modelar situaciones
- Carteles: “Buen trato” y “Solución”
- Música suave para transición

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) INICIO (15 minutos)

Actividad 1: Bienvenida y activación emocional “¿Cómo está mi voz hoy?” (3 min)

En círculo, la docente saluda uno por uno y propone que los niños muestren con una “voz” cómo llegaron: voz alegre, voz suave, voz cansada (solo imitan, sin burlas). La docente explica:

“Hoy vamos a usar una **voz valiente y respetuosa** para decir lo que necesitamos y cuidar a nuestros amigos”.

Actividad 2: Recordamos el buen trato (3 min)

La docente muestra el cartel “Buen trato” y pregunta:

- ¿Qué es tratar bien?
- ¿Qué cosas no debemos hacer cuando jugamos?

Se consolidan 3 acuerdos breves, con gestos:

1. “No empujo” (manos atrás).
2. “Hablo con respeto” (mano en el pecho).
3. “Pido ayuda si algo me incomoda” (mano arriba).

Actividad 3: Modelado con títere “Cuando algo no me gusta” (5 min)

La docente usa un títere (Tito) y dramatiza:

Escena 1 (defensa personal):

Tito está jugando y otro muñeco le quita el juguete. Tito primero grita. Luego la docente corrige:

Tito dice: “**No me gusta. Devuélvemelo, por favor**” y “**Yo estaba jugando**”.

Escena 2 (aceptar un “no”):

Tito pide la corona: “¿Me la prestas?”

El otro dice: “No, estoy usando”.

Tito responde: “**Está bien, espero mi turno**” o “**Elijo otro juego mientras**”.

Escena 3 (expresar queja):

Tito dice: “**Estoy molesto porque me empujaron. Quiero que me respeten**”.

La docente pregunta:

- ¿Qué dijo Tito para defenderse?
- ¿Qué hizo cuando escuchó “no”?
- ¿Cómo expresó su queja?

Actividad 4: Ensayo guiado “Frases valientes” (4 min)

La docente muestra 4 tarjetas (2 por indicador) y los niños repiten en coro y luego por parejas:

- “No me gusta, para por favor”.
- “Yo estaba primero”.
- “Está bien, espero mi turno”.
- “Estoy molesto/a porque...”.

Se practica con tono calmado. La docente remarca:

“Ser valiente no es gritar: es hablar claro y con respeto”.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico “La Ciudad del Buen Trato” (por escenarios)

El aula se organiza en 3 escenarios simbólicos. La docente explica que habrá “misiones” y que en algunas aparecerá el “no” o un **desacuerdo** para practicar autoafirmación.

Regla central:

“Si algo no me gusta, lo digo con frases valientes. Si escucho ‘no’, lo acepto y busco solución”.

Escenario 1: “La Tienda y el objeto especial” (8 min)

Roles: vendedor/a, compradores, ayudante.

Material clave: 1 objeto especial (por ejemplo, corona o muñeco) que varios querrán.

Qué se hace (detallado):

- Los compradores piden el objeto: “¿Me lo prestas, por favor?”

- El vendedor o compañero puede responder: “No, aún no” o “No, ahora lo usa otro”.
- El niño practica:
 - Aceptar el “no”: “Está bien, espero” / “Elijo otra cosa”
 - Expresar queja si hay injusticia: “Yo estaba primero, quiero mi turno”
- La docente introduce una mini situación: un niño se salta el turno.
 - Se guía a otro niño para defenderse o defender a otro: “Él estaba primero”, “No es justo, señor”.

Intervención docente:

- Si el niño se frustra: “Dilo con tu voz valiente: ‘Estoy molesto porque...’”.
- Si hay insistencia agresiva: “Recuerda: acepto el no y busco otra opción”.

Escenario 2: “El Parque: cuidamos a un amigo” (9 min)

Roles: niños que juegan, cuidador del parque, visitantes.

Se simulan situaciones de convivencia: empujón leve (actuado), interrupciones, invasión de espacio.

Qué se hace:

- Se juega a “columpios” imaginarios con turnos.
- La docente indica discretamente a un niño que actúe un conflicto suave (por ejemplo: querer pasar primero).
- Otro niño debe practicar **defenderse o defender a un compañero**:
 - “No empujes, por favor”
 - “Él estaba primero”
 - “Señor, necesito ayuda” (si la situación no se resuelve)

Estrategia clave: la docente valida la acción de defender sin violencia:

“Defender es cuidar, no pelear”.

Escenario 3: “La Clínica: digo mi queja y buscamos solución” (7–8 min)

Roles: doctor/a, enfermero/a, paciente, recepcionista.

Se trabaja la queja adecuada.

Qué se hace:

- El “paciente” llega y dice una queja cotidiana del juego:
 - “Estoy molesto porque me quitaron el juguete”
 - “Me siento triste porque no me dejaron jugar”
- El “doctor” escucha y responde con empatía:
 - “Te entiendo”
 - “¿Qué necesitas?”
- Luego el paciente practica una solución:
 - “Quiero mi turno”
 - “Quiero que me hablen bonito”
 - “Quiero que me devuelvan mi juguete”

Intervención docente:

- Ayuda a estructurar la queja en 3 pasos sencillos (sin decirlo como teoría, sino guiándolo):
 1. “Qué pasó”
 2. “Cómo me siento”
 3. “Qué necesito”

Ejemplo modelado:

“Me empujaron, me siento molesto, necesito que no me empujen”.

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Círculo de reflexión “Hoy usé mi voz valiente cuando...” (5 min)

En círculo, la docente pide participaciones breves:

- ¿En qué momento te defendiste?

- ¿Defendiste a un amigo? ¿Cómo lo dijiste?
- ¿Qué hiciste cuando alguien te dijo “no”?
- ¿Qué queja expresaste y cómo la dijiste?

La docente rescata frases concretas escuchadas (sin exponer negativamente a nadie):

“Escuché: ‘No me gusta, para por favor’... ¡Eso es autoafirmación!”

Actividad 2: Juego final “El eco del buen trato” (3 min)

La docente dice una frase y los niños la repiten con voz calmada y firme (como eco):

- “No me gusta, para por favor”
- “Está bien, espero mi turno”
- “Seño, necesito ayuda”
- “Yo estaba primero”

Esto fija el lenguaje de autoafirmación.

Actividad 3: Despedida con compromiso (2 min)

La docente cierra:

“Cuando hablamos con respeto, cuidamos nuestra amistad. Mañana/otro día seguiremos practicando nuestra voz valiente”.

Los niños se despiden con un saludo breve en parejas: “Gracias por jugar conmigo”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 5

Título:

“La Agencia de Ayudantes: pido favores y aprendo con curiosidad”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Autoafirmación

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos colaborativos solicitando ayuda de manera respetuosa y mostrando disposición y curiosidad por aprender nuevas formas de jugar y resolver tareas en equipo.

Indicadores a desarrollar:

- Pide favores.
- Muestra interés por aprender.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Solicita ayuda o un favor usando expresiones de cortesía (por favor, ¿me ayudas?, gracias) y explica brevemente qué necesita.
- Acepta la ayuda o la respuesta del compañero con respeto (agradece, espera, busca alternativa).
- Participa con atención y entusiasmo en el juego (pregunta, observa, intenta, vuelve a intentar).
- Demuestra curiosidad por aprender: se interesa por roles nuevos, imita modelos, prueba estrategias y pide que le expliquen.

Evidencia de aprendizaje:

- Interacciones observables en el juego: pide favores, agradece, coopera.
- Conductas de interés por aprender: pregunta, explora materiales, prueba roles y sigue indicaciones.
- Registro docente (lista de cotejo + anotaciones de frases o conductas destacadas).

Materiales y recursos:

- Carteles con “Frases de ayuda” (con dibujos):
 - “¿Me ayudas, por favor?”
 - “¿Me haces un favor?”
 - “No entiendo, ¿me enseñas?”
 - “Gracias por ayudarme”
- Tarjetas de roles (dibujos): “ayudante”, “aprendiz”, “experto”, “encargado”
- Tarjetas de “misiones” sencillas (dibujos) para el juego simbólico: ordenar, armar, entregar, explicar
- Material de construcción: bloques, encajes, piezas grandes
- Útiles de juego simbólico: cajas, cintas, muñecos, utensilios de juguete
- “Gafetes” o cintas para diferenciar roles (opcional)
- Música corta para transiciones
- Pizarra o papelote para registrar “lo que aprendimos”

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN**1) INICIO (15 minutos)****Actividad 1: Bienvenida y clima motivador (3 min)**

La docente recibe a los niños con saludo individual y los invita a sentarse en círculo. Luego comenta con entusiasmo moderado:

“Hoy abriremos una **Agencia de Ayudantes**, donde aprenderemos algo muy importante: **pedir favores** con respeto y **mostrar ganas de aprender** cuando algo es nuevo o difícil”.

Actividad 2: Dinámica breve “La sonrisa que ayuda” (4 min)

Los niños caminan suave por el aula con música. Al parar la música, buscan a un compañero y hacen un gesto amable: sonrisa, saludo, “hola”.

La docente explica: “Cuando somos amables, pedir ayuda es más fácil y todos nos sentimos bien”.

Actividad 3: Modelado con muñeco: “¿Me haces un favor?” (5 min)

La docente dramatiza con un muñeco que no puede abrir una caja o armar una pieza:

- Primero lo intenta y se frustra.
- Luego dice con calma: “**¿Me ayudas, por favor?** No puedo abrirlo”.
- El otro muñeco ayuda y el primero responde: “**Gracias por ayudarme**”.

Después la docente incluye el segundo indicador:

“El muñeco también dice: ‘**¿Me enseñas?**’ porque quiere aprender, no solo que lo hagan por él”.

Preguntas breves al grupo:

- ¿Qué palabras usó para pedir el favor?
- ¿Cómo mostró ganas de aprender?

Actividad 4: Ensayo en parejas “Pido ayuda y aprendo” (3 min)

Por parejas, los niños practican dos frases, con apoyo docente:

- “¿Me ayudas, por favor?”
- “¿Me enseñas, por favor?”

La docente circula corrigiendo tono y reforzando: “Dilo mirando a tu amigo y con voz tranquila”.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico por estaciones “La Agencia de Ayudantes”

Se organizan 3 estaciones. En cada una, los niños deben cumplir una “misión” que naturalmente requiere pedir un favor o pedir que les enseñen, y además mostrar interés por aprender.

Normas del juego (claras y cortas):

1. “Si necesito algo, pido un favor”.
2. “Si no sé, pregunto para aprender”.
3. “Agradezco la ayuda”.

Estación 1: “Taller de Construcción: aprendices y expertos” (9 min)

Materiales: bloques y encajes.

Roles: **experto** (ya sabe armar), **aprendiz** (quiere aprender), **ayudante** (apoya sin hacerlo todo).

Qué se hace (bien detallado):

- La docente entrega una tarjeta-misión: “Construyan una casita con una puerta”.
- El “aprendiz” debe pedir: “¿Me enseñas cómo haces la puerta?”
- El “experto” muestra paso a paso y el aprendiz intenta replicarlo.
- Si el aprendiz no puede, pide un favor específico: “¿Me ayudas a sostener la pieza, por favor?”
- El ayudante apoya sosteniendo, acercando piezas, pero sin resolver todo.

Intervención docente:

- Refuerza el interés por aprender: “¡Qué bien que preguntaste para aprender!”
- Si alguien se frustra: “Intenta otra vez. Si necesitas, pide un favor con calma”.

Estación 2: “Oficina de Entregas: el equipo cumple misiones” (8 min)

Materiales: cajas, cintas, muñecos, tarjetas de entrega.

Roles: repartidor, recepcionista, encargado de paquetes.

Qué se hace:

- Se simula que deben entregar “paquetes” a distintos rincones.
- La docente da misiones: “Lleva el paquete a la casita y di ‘buenos días’”.
- Aquí se provoca el pedir favores:
 - “¿Me haces un favor y llevas este paquete conmigo?”
 - “¿Me ayudas a cargar la caja, por favor?”
- Para el interés por aprender: la docente introduce una “nueva regla” del juego (simple):

“Cuando entregamos, decimos: ‘Aquí está su paquete, gracias’”.

Los niños repiten y lo aplican.

Intervención docente:

- Si un niño evita participar: la docente lo integra con un rol pequeño y motivador: “Tú serás el que aprende la frase nueva y la enseña”.

Estación 3: “Restaurante del Jardín: aprendemos a servir” (8 min)

Materiales: utensilios de juguete, platos, tazas, mantel.

Roles: cocineros, meseros, clientes.

Qué se hace:

- Los clientes hacen pedidos simples.
- Los meseros deben coordinar en equipo:
 - “¿Me ayudas a llevar las tazas, por favor?”
 - “¿Me haces un favor y pones los platos en la mesa?”

- Para fomentar interés por aprender, se propone “el menú nuevo” (una acción nueva del juego):

“Hoy aprendemos a servir con orden: primero plato, luego taza, luego cuchara”.

Los niños ensayan y repiten.

- Si alguien no sabe, se modela: “No sé, ¿me enseñas?”

Intervención docente:

- Reconoce conductas de aprendizaje: “Observaste y luego lo intentaste, eso es aprender”.
- Si hay confusión, la docente guía: “Mira cómo lo hace tu compañero y luego prueba tú”.

Mini pausa de integración: “Cambio de roles” (1–2 min)

La docente anuncia: “Ahora cambiamos: quien fue experto será aprendiz, quien fue cliente será mesero”.

Esto obliga a los niños a **mostrar interés por aprender** en roles nuevos.

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Conversatorio “¿Qué favor pedí hoy?” (4–5 min)

En círculo, la docente guía con preguntas concretas:

- ¿Qué favor pediste? ¿A quién?
- ¿Cómo lo pediste?
- ¿Qué dijiste después? (Se espera “gracias”).

La docente recupera frases positivas escuchadas.

Actividad 2: “Lo que aprendimos hoy” (3 min)

En papelote/pizarra, la docente dibuja dos columnas con íconos:

- Mano levantada = “Pedir favores”
- Lupa = “Querer aprender”

Los niños aportan ejemplos breves:

- “Aprendí a armar la puerta”
- “Aprendí a decir: ¿me enseñas?”

La docente escribe o dibuja.

Actividad 3: Despedida con compromiso (2 min)

La docente cierra:

“Cuando pedimos favores con respeto y tenemos ganas de aprender, el juego es más bonito y todos avanzamos”.

Los niños se despiden con una frase en pareja:

“Gracias por ayudarme” / “Gracias por jugar conmigo”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 6

Título:

“El Restaurante de las Emociones: digo lo que me gusta y aprendo de mis errores”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Autoafirmación

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos expresando con claridad sus gustos y desagradados, y reconoce errores sencillos durante la interacción, buscando repararlos para mantener una convivencia agradable.

Indicadores a desarrollar:

- Manifiesta gustos y desagradados.
- Reconoce errores.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Expresa lo que le gusta o no le gusta con frases claras y respetuosas (“Me gusta...”, “No me gusta...”, “Prefiero...”).
- Explica brevemente el motivo de su gusto o desagrado sin ofender a los demás (por ejemplo: “Prefiero porque...”).
- Reconoce cuando se equivoca en una acción o en el trato con un compañero (admite “me equivoqué”).
- Realiza acciones de reparación acordes a su edad (pedir disculpas, corregir la acción, devolver un material, repetir la actividad respetando la norma).

Evidencia de aprendizaje:

- Participación en el juego simbólico expresando gustos/desagrados con respeto.
- Conductas observables de reconocimiento de errores y reparación (disculpa, corrige, devuelve, reorganiza).
- Registro docente (lista de cotejo + anotaciones de frases dichas por los niños).

Materiales y recursos:

- Carteles con “Frases para expresarme” (con dibujos):
 - “Me gusta...” / “No me gusta...” / “Prefiero...”
 - “Me equivoqué” / “Lo haré de nuevo” / “Perdón”
 - “¿Podemos hacerlo otra vez?”
- Disfraces simples (gorro de chef, delantal, cintas)
- Utensilios de juguete (platos, tazas, cucharas)
- Tarjetas “Menú” con dibujos (opciones de comidas imaginarias: sopa, frutas, arroz, jugo, etc.)
- Tarjetas de roles (chef, mesero, cliente, ayudante)
- “Tarjetas de situación” (errores comunes en el juego) con dibujos:
 - “Se me cayó” / “Me apuré y no esperé” / “Me confundí de pedido” / “Hablé fuerte”
- Música breve para transiciones
- Papelote/pizarra para “Lo que aprendimos”

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN**1) INICIO (15 minutos)****Actividad 1: Bienvenida y clima de confianza (3 min)**

La docente recibe a los niños con saludo afectivo y los reúne en círculo. Explica de manera sencilla:

“Hoy vamos a jugar al **Restaurante** y aprenderemos dos cosas importantes: **decir lo que nos gusta o no nos gusta con respeto** y **reconocer cuando nos equivocamos** para mejorar”.

Actividad 2: Activación “Caritas de gusto y desagrado” (4 min)

La docente muestra dos gestos:

- Carita feliz = “me gusta”
- Carita seria/triste suave = “no me gusta”

Menciona ejemplos cotidianos (sin juzgar):

- “Me gusta jugar en el patio”
- “No me gusta cuando me empujan”

Los niños imitan el gesto y repiten frases cortas. La docente refuerza:

“Decir lo que siento no es pelear; es comunicar”.

Actividad 3: Modelado con muñeco “Así lo digo bien” (5 min)

La docente dramatiza con un muñeco cliente y un muñeco mesero:

Parte 1 (gustos/desagrados):

Cliente: “Me gusta el jugo, por favor”.

Luego: “No me gusta eso... prefiero fruta”.

La docente enfatiza el respeto: “No digo ‘feo’, digo ‘prefiero’”.

Parte 2 (reconocer errores):

El mesero se equivoca y lleva otra cosa.

Mesero: “Oh, **me equivoqué**. Lo cambiaré. **Perdón**”.

Cliente responde: “Está bien, gracias”.

Se conversa brevemente:

- ¿Qué dijo el cliente cuando no le gustó?

- ¿Qué dijo el mesero cuando se equivocó?

Actividad 4: Ensayo guiado en parejas “Lo digo y lo arreglo” (3 min)

Por parejas, cada niño practica dos frases:

1. “Me gusta...” o “Prefiero...”
2. “Me equivoqué” + “Perdón” (o “Lo haré de nuevo”)

La docente ayuda a quienes requieren apoyo para verbalizar.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico por estaciones “El Restaurante de las Emociones”

Se organizan 3 estaciones (o un solo restaurante con roles rotativos). La docente asigna roles:

chef, mesero, cliente, ayudante. Se explica que el objetivo del restaurante es atender con respeto, escuchar preferencias y aprender de los errores.

Reglas del juego (muy simples):

1. “Digo lo que me gusta o prefiero con respeto”.
2. “Si me equivoco, lo reconozco y lo arreglo”.
3. “Hablamos con voz tranquila”.

Estación 1: “Tomamos pedidos: me gusta / prefiero” (9 min)

Qué se hace (detallado):

- El cliente elige una tarjeta del menú y dice: “Me gusta...”, “Prefiero...”
- El mesero repite el pedido para confirmar (con ayuda docente): “Entonces prefieres...”
- La docente introduce situaciones para practicar el indicador:
 - Un cliente cambia de opinión: “Ahora prefiero...”
 - Un cliente expresa desagrado adecuado: “No me gusta eso, prefiero...”

Intervención docente:

- Si un niño usa frases bruscas, la docente reformula y pide repetir:
“Dilo así: ‘No me gusta, prefiero...’”.
- Refuerza conductas de escucha: “Qué bien que escuchaste y repetiste el pedido”.

Estación 2: “Errores del restaurante: lo reconozco y reparo” (9 min)

Aquí se practican errores típicos, en un ambiente seguro y lúdico.

Qué se hace:

La docente entrega a algunos niños una “tarjeta de situación” (sin que sea castigo, sino misión):

- “Me confundí de pedido”
- “Se me cayó”
- “Me apuré y no esperé”
- “Hablé fuerte”

El niño debe actuar el error suavemente, y luego practicar el proceso de reparación:

- “Me equivoqué”
- “Perdón”
- “Lo cambio / lo arreglo / lo haré de nuevo”

Ejemplos dentro del juego:

- Mesero trae sopa en vez de jugo: “Me equivoqué, lo cambio”.
- Chef se olvida de la cuchara: “Perdón, aquí está”.
- Ayudante se adelanta en la fila: “Me equivoqué, vuelvo atrás y espero”.

Intervención docente:

- Acompaña con lenguaje sencillo: “Reconocer un error es de valientes; ahora lo arreglas y seguimos”.
- Refuerza a los compañeros que aceptan la disculpa: “Gracias por escuchar y seguir jugando”.

Estación 3: “Mesa de convivencia: hablamos bonito” (7 min)

Se enfoca en expresar gustos y desagradados respecto al trato, no solo al “menú”.

Qué se hace:

Durante el juego, la docente propone mini diálogos:

- “Me gusta cuando me prestas”
- “No me gusta cuando me quitan sin pedir”
- “Prefiero que me hablen suave”

Los niños practican estas frases dentro del rol (cliente/mesero/chef).

Se busca que comprendan que “gustos/desagradados” también son sobre la convivencia.

Intervención docente:

- Si detecta un conflicto real, lo usa como aprendizaje guiado:
“Dilo con respeto: ‘No me gusta... prefiero...’”.

Cambio de roles (1–2 min)

La docente anuncia: “Ahora cambiamos roles para aprender otra parte del restaurante”.

Esto permite que todos practiquen hablar y reconocer errores desde distintos roles.

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Círculo reflexivo “Hoy aprendí a decir...” (5 min)

La docente guía preguntas concretas:

- ¿Qué dijiste que te gustaba o preferías hoy?
- ¿Hubo algo que no te gustó? ¿Cómo lo dijiste?
- ¿Te equivocaste en algo? ¿Qué hiciste después?

La docente rescata frases positivas textuales (sin exponer a nadie negativamente).

Actividad 2: “El mural rápido del aprendizaje” (3 min)

En la pizarra, la docente dibuja dos íconos:

- “Me gusta / prefiero”

- “Me equivoqué y lo arreglé”

Los niños aportan ejemplos y la docente los escribe con palabras sencillas:

- “Prefiero esperar mi turno”
- “Me equivoqué y pedí perdón”

Actividad 3: Despedida con gesto de reparación (2 min)

En parejas, cada niño dice una frase breve:

- “Gracias por jugar conmigo”
- “Perdón si me equivoqué” (si corresponde, sin obligar)

La docente cierra:

“Hoy aprendimos que decir lo que sentimos con respeto y reconocer errores nos ayuda a convivir mejor”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 7

Título:

“El Teatro de las Emociones: lo que siento y lo que sientes”

Objetivo:

Estimular la expresión de emociones, ayudando a los estudiantes a reconocer, comunicar y regular sus sentimientos, así como a comprender las emociones de los demás.

Dimensión:

Expresión de emociones

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos representando situaciones cotidianas, expresando sus emociones con gestos y palabras, y reconociendo cómo se sienten sus compañeros para responder de forma respetuosa y empática.

Indicadores a desarrollar:

- Expresa emociones con gestos y palabras.
- Reconoce emociones ajenas.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Expresa emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa) usando gestos y frases sencillas (“Estoy feliz porque...”, “Me siento triste...”, “Estoy molesto...”).
- Nombra o describe lo que siente durante el juego sin agredir (usa voz calmada y palabras adecuadas).
- Identifica emociones en los demás observando gestos, tono de voz o situación (“Creo que estás triste”, “Veo que estás enojado”).
- Responde a la emoción del compañero con acciones empáticas acordes a su edad (pregunta “¿estás bien?”, ofrece ayuda, invita a jugar, avisa a la docente si es necesario).

Evidencia de aprendizaje:

- Participa en dramatizaciones y juego simbólico expresando emociones con gestos y palabras.
- Reconoce emociones ajenas y responde de forma empática.
- Registro docente (lista de cotejo + notas breves de expresiones/emociones identificadas).

Materiales y recursos:

- Tarjetas de emociones con dibujos (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa, calma)
- Espejitos pequeños (opcional) o uso de “imitar la cara” sin espejo
- Títere o muñeco para modelar situaciones
- Cintas o pulseritas de colores para roles (actor/observador/ayudante)
- “Rueda de emociones” (cartulina con caritas) o semáforo emocional (verde tranquilo, amarillo inquieto, rojo molesto)
- Elementos simples de juego simbólico: gorros, chalecos, muñecos, cajas
- Música suave para transiciones
- Cartel con frases guía:
 - “Me siento...”
 - “Estoy... porque...”
 - “Veo que tú estás...”
 - “¿Te ayudo?” / “¿Quieres un abrazo?” (con respeto y permiso)

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN**1) INICIO (15 minutos)****Actividad 1: Bienvenida emocional “Así llego hoy” (3 min)**

La docente recibe a los niños con saludo y los reúne en círculo. Muestra 3–4 tarjetas de emociones (feliz, tranquilo, triste, molesto) y dice:

“Hoy vamos a jugar a reconocer emociones. Elige con tu dedo una carita que se parezca a cómo llegaste”.

Cada niño señala una tarjeta. La docente valida sin juzgar:

“Gracias por contarlo. Todas las emociones existen y hoy aprenderemos a expresarlas y entender a los demás”.

Actividad 2: Activación corporal “Mi emoción camina” (4 min)

La docente propone:

“Ahora vamos a caminar por el aula con música. Cuando la música pare, yo diré una emoción y ustedes la mostrarán con su cara y su cuerpo”.

Ejemplos:

- Alegría: sonrisa, saltitos suaves
- Tristeza: hombros bajos, carita suave
- Enojo: cejas juntas, brazos cruzados (sin gritar)
- Miedo: manos en el pecho, mirada atenta

La docente recalca: “Mostramos la emoción sin empujar ni hacer daño”.

Actividad 3: Modelado con títere “Lo que siento y lo que tú sientes” (5 min)

La docente dramatiza con un títere:

Escena 1: El títere pierde un juguete y dice:

“Estoy triste porque no encuentro mi juguete”.

La docente pregunta:

- ¿Cómo se ve su cara?
- ¿Qué emoción tiene?

Escena 2: Otro títere dice:

“Veo que estás triste. ¿Te ayudo a buscar?”

Se refuerza el segundo indicador: reconocer emociones ajenas y responder con empatía.

Actividad 4: Ensayo guiado “Frases de emoción” (3 min)

La docente muestra el cartel: “Me siento...” y guía repeticiones:

- “Me siento feliz porque...”
- “Me siento triste porque...”
- “Me siento molesto porque...”

Luego añade:

- “Veo que tú estás...”
- “¿Te ayudo?”

Se practica por parejas, con voz calmada.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico “El Teatro de las Emociones”

Se organizan 3 espacios/escenarios. La docente explica:

“Hoy seremos actores y también observadores. Los actores muestran una emoción con gestos y palabras. Los observadores adivinan la emoción y responden con buen trato”.

Reglas del teatro (claras y breves):

1. “Expreso mi emoción con palabras y gestos”.
2. “Observo a mi compañero y digo qué emoción creo que siente”.
3. “Respondo con respeto: ayudo, acompaño, invito”.

Escenario 1: “El parque: pasó algo y me siento...” (8 min)

Roles: niños que juegan, cuidador del parque, visitante.

Situaciones simbólicas (la docente las plantea con tarjetas):

- “Me quitaron el turno” (enojo)

- “Me invitaron a jugar” (alegría)
- “Se rompió mi torre” (tristeza)
- “Escuché un ruido fuerte” (miedo/sorpresa)

Qué se hace (muy detallado):

- Un niño actor toma una tarjeta (sin leer, la docente se la susurra) y representa: gestos + frase:
“Me siento molesto porque...”
- Los demás observan y levantan una tarjeta de emoción o dicen:
“Creo que estás...”
- Luego un compañero responde empáticamente:
“¿Te ayudo?” / “Ven, juguemos juntos” / “Te presto esto” / “Vamos donde la seño”.

Intervención docente:

- Si el niño solo hace gestos, la docente apoya: “Dilo con tu voz: ‘Me siento...’”.
- Si un compañero se burla, se corrige de inmediato: “En el teatro respetamos emociones”.

Escenario 2: “La casa: hablamos de lo que sentimos” (9 min)

Roles: familia, visita, vecino.

Qué se hace:

- Se simulan escenas cotidianas:
 - Un niño quiere contar algo y el otro no escucha (tristeza/molestia).
 - Se comparte un juguete (alegría).
 - Alguien derrama “jugo imaginario” (sorpresa y luego calma).
- Los niños deben decir una frase completa de emoción:
“Estoy sorprendido porque...”

“Me siento triste porque...”

“Estoy feliz porque...”

Luego se trabaja el reconocimiento de la emoción ajena:

“Veo que estás triste... ¿quieres que me siente contigo?” (sin obligar contacto físico).

Intervención docente:

- Enseña permiso para el apoyo: “¿Quieres un abrazo?” (si el niño dice no, se respeta).
- Refuerza: “Qué bien, reconociste la emoción de tu amigo”.

Escenario 3: “La clínica de emociones: doctor del corazón” (7–8 min)

Roles: doctor/a de emociones, paciente, ayudante.

Qué se hace:

- El “paciente” llega con una emoción (tarjeta).
- Dice: “Me siento ____ porque ____”.
- El doctor responde con empatía y una estrategia simple de regulación (adecuada a 5 años):
 - “Respira conmigo” (dos respiraciones suaves)
 - “Vamos a hablar con la seño”
 - “Vamos a buscar una solución”
- El ayudante observa y luego dice: “Creo que estaba ____ porque ____”.

Intervención docente:

- Guía la regulación sin alargar: “Respiramos 2 veces y seguimos jugando”.
- Refuerza el vocabulario emocional: “Eso se llama frustración/enojo suave” (si lo deseas, puede quedarse solo en “molesto”).

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Círculo de reflexión “Hoy reconocí una emoción” (5 min)

La docente pregunta:

- ¿Qué emoción expresaste hoy? ¿Cómo la mostraste?
- ¿Qué emoción viste en un compañero? ¿Qué hiciste para ayudar?

Se estimula que usen frases:

“Veo que estaba triste y lo invité a jugar”.

Actividad 2: Juego final “El espejo emocional” (3 min)

En parejas: uno muestra una emoción con cara y cuerpo; el otro la “refleja” como espejo y dice:

“Creo que estás ____”.

Luego cambian roles.

La docente cuida que sea breve y respetuoso.

Actividad 3: Despedida con calma (2 min)

La docente cierra:

“Las emociones nos ayudan a decir lo que necesitamos. Cuando reconocemos lo que sienten los demás, convivimos mejor”.

Los niños se despiden con una frase corta:

“Gracias por escucharme” / “Gracias por jugar conmigo”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 8

Título:

“La Radio del Buen Trato: mi voz suave, mi voz clara”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Expresión de emociones

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos comunicándose con claridad y respeto, regulando su volumen de voz según la situación para mantener una convivencia armoniosa.

Indicador a desarrollar:

- Usa tono de voz adecuado.

Criterios de evaluación (alineados al indicador):

- Ajusta el volumen de su voz según el espacio y la actividad (habla suave en conversaciones, sube un poco para comunicar al grupo sin gritar).
- Mantiene un tono respetuoso al pedir, responder o expresar desacuerdo (evita gritos, burlas o tono agresivo).
- Atiende a señales de regulación de voz (por ejemplo, “voz de biblioteca”, “voz de aula”, “voz de patio”) y corrige cuando se le recuerda.
- Se comunica en el juego simbólico sin interrumpir constantemente y espera su turno para hablar (con apoyo).

Evidencia de aprendizaje:

- Participación en el juego simbólico regulando su volumen y tono al interactuar con compañeros.
- Observación de conductas: usa “voz suave” y “voz clara” según la actividad.
- Registro docente (lista de cotejo + anotaciones breves de momentos en que reguló su voz).

Materiales y recursos:

- Carteles/pictogramas de “niveles de voz” (con dibujos):
 - **Voz 0:** silencio (dedo en labios)
 - **Voz 1:** voz suave (biblioteca)
 - **Voz 2:** voz de conversación (aula)
 - **Voz 3:** voz fuerte (patio/llamar desde lejos) *sin gritar*
- “Micrófono” simbólico (puede ser un rollo de papel o juguete)
- Campanita o palmas como señal de atención
- Tarjetas de roles: locutor/a, entrevistado/a, técnico/a de sonido, público
- Tarjetas de situaciones (dibujos) para practicar: pedir algo, agradecer, disculparse, pedir turno, expresar queja
- Disfraces simples (gorro, chaleco) para ambientar la “radio”
- Música corta para transiciones
- Cinta masking tape para delimitar el “estudio de radio”

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) INICIO (15 minutos)

Actividad 1: Bienvenida y activación breve (3 min)

La docente saluda a los niños y los reúne en círculo. Comenta:

“Hoy el aula será una **Radio del Buen Trato**. Para que la radio funcione, necesitamos usar un **tono de voz adecuado**: ni muy fuerte, ni muy bajito, y siempre con respeto”.

Actividad 2: Presentación de los niveles de voz (5 min)

La docente muestra los carteles de Voz 0–1–2–3. Los coloca visibles.

Explica con ejemplos concretos (muy aterrizados para 5 años):

- **Voz 0:** cuando alguien está hablando al grupo o escuchamos un cuento.
- **Voz 1 (suave):** cuando estamos cerca del amigo y queremos que solo él escuche.
- **Voz 2 (conversación):** cuando jugamos en equipo en el aula.
- **Voz 3 (fuerte sin gritar):** cuando estamos lejos o en el patio.

Luego hace práctica rápida:

La docente dice: “Voz 1” y los niños repiten “Buenos días” en voz suave.

Después “Voz 2” repiten “Buenos días” normal.

Después “Voz 3” lo dicen un poco más fuerte, cuidando que no sea grito.

La docente corrige con humor serio: “La radio no grita, la radio habla claro”.

Actividad 3: Juego de control “Sube y baja la voz” (4 min)

La docente hace señales con la mano:

- Mano abajo = voz suave
- Mano al centro = voz de conversación
- Mano arriba = voz fuerte sin gritar

Los niños repiten frases cortas ajustando el volumen:

- “Por favor”
- “Gracias”
- “¿Me prestas?”
- “Perdón”

Actividad 4: Modelado “Así suena el buen trato” (3 min)

La docente dramatiza dos escenas breves con un muñeco:

1. Pide un juguete gritando. Pregunta: “¿Así suena bonito?” (los niños responden que no).
2. Pide con voz adecuada: “¿Me prestas, por favor?”

Se refuerza: el tono de voz también es parte del respeto.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico “Estudio de Radio” (por roles y secciones)

La docente delimita un “estudio” con cinta y asigna roles rotativos:

- **Locutor/a** (habla con voz clara)
- **Entrevistado/a** (responde con voz adecuada)
- **Técnico/a de sonido** (muestra cartel del nivel de voz)
- **Público** (escucha con Voz 0 o 1)

Reglas del estudio (simples):

1. “En la radio usamos Voz 1 o Voz 2”.
2. “Respetamos turnos: habla quien tiene el micrófono”.
3. “Si me emociono, respiro y vuelvo a Voz 2”.

Sección 1: “Noticias del aula” (8 min)

Qué se hace (detallado):

- El locutor toma el micrófono simbólico y dice con Voz 2:
“Bienvenidos a la Radio del Jardín”.
- Anuncia una “noticia” cotidiana: “Hoy jugamos en equipo”, “Hoy ordenamos los juguetes”.
- El técnico muestra el cartel “Voz 2” recordando el nivel.

Luego el locutor invita a un entrevistado:

- Pregunta: “¿Qué te gusta del juego?”

El entrevistado responde con Voz 2, sin gritar.

Intervención docente:

- Si alguien sube mucho el volumen, la docente hace señal de mano abajo:
“Regresamos a Voz 2”.
- Si alguien habla muy bajito, la docente anima: “Voz clara, que la radio necesita escuchar”.

Sección 2: “Entrevistas del buen trato” (9 min)

La docente reparte tarjetas de situaciones (dibujadas). Cada entrevistado debe responder usando tono adecuado:

Tarjetas sugeridas:

- “Pedir un favor”
- “Agradecer”
- “Pedir turno”
- “Decir que no me gusta algo”
- “Pedir disculpas”

Qué se hace:

- El locutor pregunta: “Si necesitas un juguete, ¿qué dices?”
- El niño responde con Voz 1 o 2: “¿Me prestas, por favor?”
- La docente propone una repetición con corrección si fue necesario.

Intervención docente:

- Refuerza el tono respetuoso: “Muy bien, no gritaste y hablaste claro”.
- Si el niño se ríe o interrumpe, la docente recuerda: “En radio esperamos turno”.

Sección 3: “Publicidad tranquila: mi voz cambia” (6–7 min)

Aquí aprenden a adaptar el tono según el mensaje, sin gritar.

Qué se hace:

- En pequeños grupos, hacen una “publicidad” de buen trato, por ejemplo:
“En este jardín decimos por favor y gracias”.
- Primero lo dicen con Voz 1 (como secreto amable).
- Luego con Voz 2 (como anuncio al aula).
- La docente enfatiza: “Voz 3 solo sería en patio, aquí no”.

Intervención docente:

- La docente guía para que el volumen sea controlado y no se convierta en gritos.

Cambio de roles (1–2 min)

Se rota para que todos practiquen: locutor, entrevistado, técnico, público. El técnico aprende a observar y mostrar el nivel correcto.

3) CIERRE (10 minutos)**Actividad 1: Reflexión “¿Cuándo usé mi voz adecuada?” (5 min)**

En círculo, la docente pregunta:

- ¿En qué momento hablaste con Voz 1?
- ¿Cuándo usaste Voz 2?
- ¿Qué hiciste si te estabas emocionando y tu voz subía?

Se validan estrategias sencillas: respirar, mirar el cartel, escuchar la señal.

Actividad 2: Juego final “El micrófono del turno” (3 min)

El micrófono pasa por 4–5 niños. Cada uno dice una frase corta con voz adecuada:

- “Gracias por escucharme”
- “¿Me ayudas, por favor?”
- “Yo espero mi turno”

El grupo escucha con Voz 0 o 1.

Actividad 3: Despedida (2 min)

La docente cierra:

“Cuando cuidamos el tono de voz, cuidamos a nuestros amigos”.

Los niños se despiden con Voz 1 (suave): “Adiós, gracias”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 9

Título:

“El Club de los Buenos Comentarios: doy y recibo cumplidos”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Expresión de emociones

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos interactuando con sus compañeros mediante expresiones positivas, dando y recibiendo cumplidos de forma respetuosa para fortalecer la convivencia y el buen trato.

Indicador a desarrollar:

- Da y recibe cumplidos.

Criterios de evaluación (alineados al indicador):

- Expresa cumplidos sencillos y pertinentes hacia sus compañeros (por ejemplo: “Me gustó cómo...”, “Qué bien lo hiciste”, “Gracias por ayudar”).
- Recibe un cumplido con actitud positiva (escucha, sonríe, responde “gracias”, sin burlarse ni rechazar).
- Mantiene un tono de voz amable y respetuoso al dar y recibir cumplidos.
- Integra los cumplidos dentro del juego simbólico sin interrumpir ni imponer (espera turno, mira al compañero, usa frases cortas).

Evidencia de aprendizaje:

- Participación en el juego simbólico usando cumplidos adecuados.

- Respuestas observables al recibir un cumplido (agradece, acepta, mantiene buen trato).
- Registro docente (lista de cotejo + notas de frases positivas expresadas por los niños).

Materiales y recursos:

- Tarjetas de “Cumplidos” con dibujos (opciones de frases) para apoyo visual:
 - “Me gustó cómo ayudaste”
 - “Qué bonito tu trabajo”
 - “Eres buen amigo”
 - “Gracias por compartir”
 - “Lo hiciste muy bien”
 - “Me gusta jugar contigo”
- “Estrellas” o stickers simbólicos (pueden ser recortes de papel)
- Cinta masking tape para delimitar espacios
- Roles con cintas/gorros: presentador, invitado, fotógrafo, público
- Elementos para juego simbólico: cajas, muñecos, disfraces simples, bloques (para crear “escenario”)
- “Micrófono” simbólico (rollo de papel)
- Música breve para entrada/salida del “show”

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) INICIO (15 minutos)

Actividad 1: Bienvenida y clima positivo (3 min)

La docente saluda y reúne a los niños en círculo. Explica:

“Hoy haremos un **Club de los Buenos Comentarios**. Vamos a aprender a decir cosas bonitas y respetuosas: **dar cumplidos** y también **recibirlos** con alegría”.

Actividad 2: Activación “Caritas que aceptan” (4 min)

La docente modela dos formas de recibir un cumplido:

- Forma adecuada: sonreír, mirar, decir “gracias”.
- Forma no adecuada: hacer muecas, decir “no”, burlarse.

Pregunta:

“¿Qué forma ayuda a la amistad?”

Los niños practican en coro: “¡Gracias!” con voz amable.

Actividad 3: Modelado con muñecos “Cumplido correcto” (5 min)

La docente dramatiza:

- Muñeco A ayuda a ordenar.
- Muñeco B dice: “Me gustó cómo ordenaste, gracias por ayudar”.
- Muñeco A responde: “Gracias”.

Luego modela un cumplido “no útil” (“eres el mejor”) y lo transforma a uno **específico**:

“Me gustó cómo compartiste tus piezas”.

Se explica con palabras simples: “El cumplido es mejor cuando dice qué te gustó”.

Actividad 4: Ensayo breve por parejas “Te digo algo bonito” (3 min)

Por parejas, cada niño elige una tarjeta de cumplido o crea uno sencillo.

Consigna:

1. Miro a mi compañero.
2. Digo el cumplido.
3. El compañero responde “gracias”.

La docente circula y apoya con frases.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico “El Show de las Estrellas Amables”

El aula se convierte en un “programa” donde los niños presentan acciones positivas y se dan cumplidos como parte del juego.

Roles rotativos:

- Presentador/a
- Invitado/a (quien muestra una acción)
- Fotógrafo/a (simula tomar fotos)
- Público (observa y luego da cumplidos)

Reglas del show (claras):

1. “Aplaudimos suave y con respeto”.
2. “Decimos cumplidos específicos”.
3. “Recibimos con ‘gracias’”.

Sección 1: “Pasarela de buenas acciones” (8 min)

Qué se hace (detallado):

- La docente invita a 3–4 niños a pasar de a uno al “escenario”.
- Cada niño realiza una acción breve (sin competencia):
 - armar una mini torre con bloques
 - ordenar 3 materiales
 - ayudar a un muñeco “bebé”
 - entregar un “paquete” a un compañero

Luego, el público debe dar 1–2 cumplidos:

- “Me gustó cómo lo hiciste con calma”
- “Gracias por ayudar”
- “Qué bonito ordenaste”

El niño en el escenario practica recibir: “Gracias”.

Intervención docente:

- Si el cumplido es muy general, la docente guía: “¿Qué te gustó exactamente?”
- Si alguien se burla, se detiene y se recuerda el acuerdo: “En el club cuidamos el buen trato”.

Sección 2: “Entrevistas del buen amigo” (9 min)

Qué se hace:

El presentador entrevista al invitado con micrófono simbólico:

- “¿Qué hiciste hoy?”
- “¿Cómo ayudaste?”

Después el presentador o un compañero le da un cumplido:

- “Me gustó cómo esperaste tu turno”
- “Me gustó que hablaste suave”

El invitado responde: “Gracias”.

Variación para mantener el juego simbólico:

El “fotógrafo” dice: “¡Sonríe!” y el público aplaude suave.

Sección 3: “Misión en equipos: construimos y felicitamos” (7–8 min)

Los niños en pequeños grupos construyen algo sencillo (una casa, puente, torre) con bloques/cajas.

Durante la construcción, la docente lanza la misión:

“Cada vez que un compañero haga algo que ayuda al equipo, le damos un cumplido”.

Ejemplos que se promueven:

- “Gracias por pasarme la pieza”
- “Me gustó que esperaste”
- “Qué bien que compartiste”

Intervención docente:

- La docente ayuda a notar conductas positivas: “¿Vieron que él sostuvo la caja? ¿Qué podemos decirle?”
- Refuerza a quienes reciben: “Muy bien, lo aceptaste y dijiste gracias”.

3) CIERRE (10 minutos)**Actividad 1: Círculo de reflexión “Hoy me dijeron...” (5 min)**

La docente guía:

- ¿Qué cumplido diste hoy?
- ¿Qué cumplido recibiste?
- ¿Cómo te sentiste cuando te dijeron algo bonito?

Se anima a expresar emoción: “Me sentí feliz/alegre”.

Actividad 2: “La estrella del buen comentario” (3 min)

Cada niño recibe una estrellita simbólica (o imaginaria) y debe entregársela a un compañero diciendo un cumplido corto.

El compañero responde: “Gracias”.

(La docente cuida que todos reciban al menos uno, distribuyendo de manera intencional).

Actividad 3: Despedida (2 min)

La docente cierra:

“Los cumplidos son palabras que construyen amistad. Cuando los damos y los recibimos con respeto, convivimos mejor”.

Despedida con voz amable: “Adiós, gracias”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

Título:

“La Cabina de Historias: te miro, te escucho y te cuento”

Objetivo:

Mejorar la conversación, promoviendo la participación activa en intercambios verbales, el respeto de turnos, la escucha atenta y la claridad en la comunicación oral.

Dimensión:

Conversación

Desempeño:

Participa en situaciones de juego simbólico sosteniendo la atención y la mirada cuando escucha a otros, y relata experiencias sencillas con inicio y cierre, respetando turnos para hablar.

Indicadores a desarrollar:

- Mantiene atención y mirada.
- Relata experiencias.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Mantiene la mirada y la atención hacia quien habla durante breves momentos (sin distraerse constantemente), con apoyo de recordatorios.
- Espera su turno para hablar y no interrumpe de manera reiterada durante la conversación.
- Relata una experiencia o hecho cotidiano con frases sencillas y comprensibles (qué pasó, con quién, dónde) usando un orden básico.
- Responde o comenta de forma pertinente después de escuchar (por ejemplo: “Ah, entonces...”, “A mí también...”, “¿y luego qué pasó?”).

Evidencia de aprendizaje:

- Participación en conversaciones del juego simbólico manteniendo atención y mirada.
- Relatos breves de experiencias en contexto (entrevista, llamada, narración).
- Registro docente (lista de cotejo + notas breves sobre atención, turnos y claridad del relato).

Materiales y recursos:

- “Micrófono” simbólico (rollo de papel o juguete)
- Tarjetas de roles: entrevistador/a, invitado/a, camarógrafo/a, público, técnico/a
- Tarjetas de apoyo para relato (con dibujos): **Inicio** (¿Dónde?), **Medio** (¿Qué pasó?), **Cierre** (¿Cómo terminó?)
- Cartel “Reglas de la conversación” con pictogramas:
 1. Miro al que habla (ojos)
 2. Escucho (oreja)
 3. Espero mi turno (mano levantada)
 4. Hablo claro (boca)
- Campanita o palmas suaves para señal de turnos
- Sillas en semicírculo (cabina) o alfombra
- Elementos de juego simbólico para ambientar “radio/TV”: gorros, chalecos, cajas como “cámara”
- Música breve para entrada y salida

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) INICIO (15 minutos)

Actividad 1: Bienvenida y propósito en lenguaje infantil (3 min)

La docente recibe a los niños, los reúne en círculo y anuncia:

“Hoy abrimos la **Cabina de Historias**. Vamos a aprender a conversar: **mirar y escuchar** cuando alguien habla, y también **contar una experiencia** con palabras claras”.

Actividad 2: Activación “Semáforo de la mirada” (4 min)

La docente explica con un recurso simple (gestos con manos):

- **Verde:** “Estoy mirando y escuchando” (ojos al frente, manos quietas).
- **Amarillo:** “Me estoy distrayendo” (mirada se va).
- **Rojo:** “Necesito volver a mirar” (la docente hace señal suave).

Se practica con un mini juego: la docente cuenta una frase corta (“Ayer vi un perrito...”) y los niños practican quedarse en verde 10 segundos. Luego se pregunta: “¿Quién estuvo mirando y escuchando?”

Actividad 3: Presentación de reglas de conversación (4 min)

La docente muestra el cartel con pictogramas y lo dramatiza:

1. **Miro al que habla** (demuestra mirando al niño que habla).
2. **Escucho** (mano detrás de la oreja).
3. **Espero mi turno** (mano levantada).
4. **Hablo claro** (mano cerca de la boca, sin gritar).

Se hace un mini ensayo: la docente pregunta: “¿Qué hacemos cuando un amigo habla?” y los niños responden con gesto.

Actividad 4: Modelado breve “Entrevista correcta” (4 min)

La docente y un niño voluntario realizan una entrevista rápida (30–40 segundos):

- Docente (entrevistadora): “¿Dónde fuiste?”
- Niño (invitado): “Fui al parque”.
- Docente: “¿Qué hiciste?”
- Niño: “Jugué en el tobogán”.

- Docente: “¿Cómo terminó?”
- Niño: “Me fui a mi casa”.

La docente resalta:

“Yo miré, escuché y esperé mi turno. Él contó su experiencia”.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico “Programa de TV: Historias del Jardín”

El aula se convierte en un set de televisión/radio. Se ubican sillas como “cabina”. Se asignan roles rotativos:

- **Entrevistador/a** (hace preguntas)
- **Invitado/a** (relata experiencia)
- **Camarógrafo/a** (simula grabar con caja)
- **Técnico/a** (muestra la tarjeta “turno” y recuerda reglas)
- **Público** (escucha mirando, sin interrumpir)

Reglas del set:

- Habla quien tiene el micrófono.
- El público practica mirada y escucha (verde).
- El invitado cuenta con las tarjetas (inicio-medio-cierre).

Sección 1: “Entrenamiento de mirada y escucha” (8 min)

Qué se hace (detallado):

- La docente entrega al público una misión:
“Mientras el invitado habla, tus ojos miran su cara y tu cuerpo está quieto”.
- El técnico muestra una tarjeta de “ojos” cada vez que alguien se distrae (sin regaño, solo recordatorio).
- El entrevistador hace 2 preguntas simples (la docente puede susurrarle):
 1. “¿Dónde fuiste?”

2. “¿Qué hiciste?”

El invitado responde. Al terminar, el público hace una respuesta pertinente guiada:

- “Ah, entonces fuiste...”
- “¡Qué interesante!”
- “¿Y luego qué pasó?” (solo 1 pregunta para no saturar)

Intervención docente:

- Si el público interrumpe: “Recuerda: micrófono = turno”.
- Si alguien evita mirar, la docente guía: “Mira su carita 5 segundos, luego puedes respirar y vuelves”.

Sección 2: “Relato con tarjetas: inicio–medio–cierre” (9 min)

La docente entrega al invitado 3 tarjetas con dibujos:

- **Inicio:** lugar o momento (casa, parque, jardín, mercado).
- **Medio:** acción (jugar, comer, visitar, pasear).
- **Cierre:** final o emoción (feliz, cansado, contento).

Qué se hace:

- El invitado elige una experiencia real o sencilla (puede ser del jardín o de casa).
- Con apoyo, completa:
 - “Fui a...”
 - “Hice...”
 - “Después...”

Ejemplos que la docente puede sugerir si el niño se bloquea:

- “Ayer en el jardín jugué con...”
- “En mi casa ayudé a...”
- “El fin de semana fui a...”

Intervención docente:

- Si el relato se desordena, la docente reconduce: “Primero dime dónde... luego qué hiciste... y al final cómo terminó”.
- Refuerza: “Muy claro tu relato”.

Sección 3: “Conversación en parejas: llamada del programa” (7–8 min)

Juego simbólico: “Llamada telefónica a la cabina”. Dos niños simulan hablar por teléfono (puede ser con manos).

Qué se hace:

- Niño A (conductor) pregunta: “Hola, ¿qué hiciste hoy?”
- Niño B (llamante) relata una mini experiencia (2–3 frases).
- Niño A debe demostrar escucha: mira, asiente y responde algo pertinente: “Ah, entonces...” / “Qué bien” / “Gracias por contarlo”.

Luego cambian roles.

Intervención docente:

- Ayuda a que las respuestas no sean solo “sí”: propone frases cortas modelo.
- Refuerza contacto visual breve y natural (sin exigir fijo).

Cambio de roles (1–2 min)

La docente rota roles para que varios niños pasen por “invitado” y “entrevistador”.

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Círculo de reflexión “Así conversamos” (5 min)

La docente pregunta:

- ¿Qué hiciste cuando tu amigo hablaba? (se espera: miré/escuché/esperé turno)
- ¿Qué experiencia contaste o escuchaste?
- ¿Qué palabra te ayudó a contar mejor? (por ejemplo: “primero”, “después”)

La docente recoge 2–3 respuestas y las valida.

Actividad 2: Juego final “El aplauso del oyente” (3 min)

La docente elige a 3 niños para que digan una frase corta (experiencia). El resto practica “aplauaso de oyente”: aplauso suave al final + decir “Gracias por contarnos”.

Esto fortalece el turno, el cierre y la escucha.

Actividad 3: Despedida (2 min)

La docente cierra:

“Cuando miramos y escuchamos, la conversación funciona. Y cuando contamos con orden, nos entendemos mejor”.

Despedida con voz suave: “Hasta mañana, gracias”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

Título:

“La Central de Reporteros: respondo y hablo claro”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Conversación

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos de entrevista y reporte comunicándose con claridad, respondiendo preguntas sencillas de manera pertinente y respetando turnos para hablar.

Indicadores a desarrollar:

- Responde preguntas.
- Se comunica con claridad.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Responde preguntas simples de forma pertinente (quién, qué, dónde, cuándo) durante la interacción.
- Da respuestas audibles y comprensibles, usando frases cortas con sentido completo (no solo “sí/no” cuando se requiere explicar).
- Organiza su mensaje con apoyo de conectores sencillos (“primero”, “después”, “y”).
- Mantiene un tono de voz adecuado y respeta turnos para hablar.

Evidencia de aprendizaje:

- Respuestas pertinentes a preguntas durante el juego simbólico.
- Explicaciones breves y claras al relatar una situación del juego.

- Registro docente (lista de cotejo + anotaciones de respuestas y claridad del mensaje).

Materiales y recursos:

- “Micrófono” simbólico (rollo de papel)
- Tarjetas de preguntas con dibujos: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?, ¿Por qué?
(opcional)
- Tarjetas de roles: reportero/a, entrevistado/a, camarógrafo/a, editor/a, público
- “Pases de prensa” (cintas o gafetes)
- Tarjetas de situaciones para reportar (dibujos): “se perdió un objeto”, “hubo un juego nuevo”, “un amigo ayudó”, “se armó una torre”, “se ordenó el aula”
- Pizarra/papelote con estructura visual “Respuesta clara”:
 - “Yo...” + “hice...” + “en...”
- Música breve para transiciones
- Cinta masking tape para delimitar la “Central”

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

1) INICIO (15 minutos)

Actividad 1: Bienvenida y propósito (3 min)

La docente saluda y reúne a los niños en círculo. Explica:

“Hoy seremos **reporteros**. Un buen reportero escucha, **responde preguntas** y **habla claro** para que todos entiendan”.

Actividad 2: Activación “Eco de respuestas claras” (4 min)

La docente hace preguntas muy simples y los niños responden en coro con frases completas (modelo + repetición):

- Docente: “¿Qué tienes en la mano?”

Niños: “Yo tengo una pelota”.

- Docente: “¿Dónde estás sentado?”

Niños: “Yo estoy sentado en la alfombra”.

Se enfatiza: “Hablo claro: digo ‘yo + acción + lugar’”.

Actividad 3: Presentación de tarjetas de preguntas (4 min)

La docente muestra tarjetas: ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?

Las explica con ejemplos rápidos del aula:

- ¿Quién? = “¿Quién jugó conmigo?”
- ¿Qué? = “¿Qué hiciste?”
- ¿Dónde? = “¿Dónde pasó?”
- ¿Cuándo? = “¿Fue hoy o ayer?”

Los niños repiten con gestos (señalan persona, objeto, lugar, tiempo).

Actividad 4: Modelado de entrevista (4 min)

Docente como reportera + un niño como entrevistado.

La docente hace 3 preguntas y el niño responde con apoyo:

- “¿Qué hiciste en el recreo?”
- “¿Con quién jugaste?”
- “¿Dónde jugaste?”

La docente refuerza: “Respondiste clarito: dijiste qué, con quién y dónde”.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico “Noticiero del Jardín”

El aula se convierte en una central de noticias. Se asignan roles rotativos:

- **Reportero/a** (pregunta)
- **Entrevistado/a** (responde)

- **Camarógrafo/a** (simula grabar)
- **Editor/a** (recuerda hablar claro con la tarjeta “claro”)
- **Público** (escucha y respeta turno)

Reglas del noticiero:

1. Habla quien tiene el micrófono.
2. Respondo con frases claras.
3. Si no entiendo, pido que repitan.

Sección 1: “Entrevistas rápidas: preguntas básicas” (8–9 min)

Qué se hace (detallado):

- El reportero toma una tarjeta de situación (ej.: “Se armó una torre”).
- El reportero formula preguntas guiadas (la docente puede susurrar):
 - ¿Qué pasó?
 - ¿Quién estaba?
 - ¿Dónde fue?

El entrevistado responde usando la estructura de apoyo del papelote:

“Yo... hice... en...” / “Nosotros... jugamos... en...”

Intervención docente:

- Si el niño responde solo “sí/no”, la docente ayuda: “Ahora dime qué pasó”.
- Si no se entiende, la docente modela: “Habla más despacio y con voz clara”.

Sección 2: “Reporte completo: hablo claro para que todos entiendan” (9 min)

Aquí se entrena claridad al narrar con orden mínimo.

Qué se hace:

El entrevistado debe dar una mini explicación de 2–3 frases con apoyo de “primero / después”:

Ejemplo guiado:

- “Primero jugué con bloques.”
- “Después armé una torre.”
- “Y al final la guardé.”

El reportero escucha y hace una pregunta final de cierre:

“¿Cómo te sentiste?” o “¿Te gustó?”

Intervención docente:

- Si el niño se enreda: la docente lo guía con dedo en la secuencia: primero—después—final.
- Refuerza el vocabulario claro y corto: “Muy bien, se entendió”.

Sección 3: “Rueda de preguntas en parejas: reportero y invitado” (7–8 min)

Los niños trabajan por parejas, alternando roles.

Consigna:

- El reportero debe hacer **2 preguntas** (mínimo): ¿Qué? y ¿Dónde?
- El invitado responde con frase completa y clara.
- Cambian roles.

La docente circula y apoya con tarjetas de preguntas si alguno se queda sin ideas.

Intervención docente:

- Si un niño habla muy bajito o apurado: “Respira y dilo claro”.
- Si interrumpen: “Recuerda: micrófono = turno”.

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Conversatorio “¿Qué aprendí para hablar claro?” (5 min)

La docente pregunta:

- ¿Qué pregunta te hicieron hoy? ¿Cómo respondiste?
- ¿Qué hiciste para hablar claro? (hablar despacio, decir frases completas, mirar al reportero)

Se valida el esfuerzo más que la perfección.

Actividad 2: Juego final “La pregunta sorpresa” (3 min)

La docente saca 3 tarjetas y pregunta a 3 niños (rotativo):

- ¿Qué hiciste hoy en el jardín?
- ¿Con quién jugaste?
- ¿Dónde estabas?

Cada niño responde con frase completa. El grupo aplaude suave.

Actividad 3: Despedida (2 min)

La docente cierra:

“Cuando respondemos preguntas y hablamos claro, podemos conversar mejor y llevarnos bien”.

Despedida con voz amable: “Hasta mañana”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

Título:

“La Oficina de Mensajes: pregunto, respondo y hablo claro”

Objetivo:

Desarrollar la habilidad para relacionarse, promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes mediante actividades que fortalezcan la cooperación, el respeto y la convivencia armónica.

Dimensión:

Conversación

Desempeño:

Participa en juegos simbólicos de intercambio de mensajes comunicándose con claridad y respondiendo preguntas sencillas de manera pertinente, respetando turnos y escuchando a sus compañeros.

Indicadores a desarrollar:

- Responde preguntas.
- Se comunica con claridad.

Criterios de evaluación (alineados a los indicadores):

- Responde preguntas simples (¿qué?, ¿quién?, ¿dónde?, ¿cuándo?) con respuestas pertinentes al contexto del juego.
- Se expresa con voz audible y frases cortas pero completas, evitando responder solo con “sí/no” cuando se requiere explicar.
- Mantiene la idea principal de lo que quiere decir (mensaje claro) y la repite si el compañero no entendió.
- Respeto turnos para hablar (habla quien tiene el “pase de mensaje”) y escucha sin interrumpir constantemente.

Evidencia de aprendizaje:

- Respuestas claras durante el juego de mensajes y preguntas.
- Explicaciones breves y comprensibles al transmitir información.
- Registro docente (lista de cotejo + notas de campo con ejemplos de respuestas y claridad).

Materiales y recursos:

- Tarjetas de roles: mensajero/a, recepcionista, cliente, jefe/a de oficina, ayudante
- “Pase de mensaje” (tarjeta o pulsera) que indica quién habla
- Sobres o bolsillos de papel (pueden ser doblados) con dibujos (mensaje)
- Tarjetas de preguntas con pictogramas: ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Dónde?, ¿Cuándo?
- Tarjetas de “mensajes” con dibujos (sin texto) para que los niños interpreten:
 - “Invitación a jugar” (niños jugando)
 - “Se perdió un objeto” (juguete con lupa)
 - “Traer un material” (bloques)
 - “Ayudar a ordenar” (caja)
 - “Ir a un lugar” (puerta/patio)
- Pizarra/papelote con estructura de respuesta clara:
 - “Es...” + “para...” + “en...” / “Yo...” + “hice...” + “en...”
- Cinta masking tape para delimitar “oficina” y “ventanilla”
- Música breve para transiciones

Tiempo:

50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN**1) INICIO (15 minutos)****Actividad 1: Bienvenida y propósito (3 min)**

La docente reúne a los niños en círculo y explica:

“Hoy el aula será una **Oficina de Mensajes**. Aquí vamos a aprender a **responder preguntas** y a **hablar claro**, para que los mensajes lleguen bien y no se confundan”.

Actividad 2: Activación “Mensaje claro en una frase” (4 min)

La docente modela una frase corta y completa y los niños la repiten:

- “Yo llevo el mensaje a la mesa”.
- “El mensaje es para mi amigo”.
- “Es en el rincón de la casita”.

Luego hace 2 preguntas rápidas para que respondan:

- ¿Qué llevas? → “Yo llevo un mensaje”.
- ¿A dónde vas? → “Yo voy a la mesa”.

Se refuerza: “Respuesta clara = se entiende rápido”.

Actividad 3: Presentación de turnos “Pase de mensaje” (4 min)

La docente muestra una tarjeta/pulsera y dice:

“Solo habla quien tiene el pase. Cuando termino, lo entrego a otro compañero”.

Se ensaya: un niño dice una frase (“Yo estoy listo”), pasa el pase, el siguiente responde.

Actividad 4: Modelado del juego simbólico (4 min)

La docente actúa como recepcionista y un niño como mensajero:

- Recepcionista: “¿Qué mensaje traes?”
- Mensajero: “Traigo un mensaje para ordenar los juguetes”.
- Recepcionista: “¿Para quién es?”
- Mensajero: “Es para el equipo del rincón de bloques”.

La docente enfatiza: “Respondió con claridad: qué, para quién y dónde”.

2) DESARROLLO (25 minutos)

Actividad central: Juego simbólico “La Oficina de Mensajes” (por estaciones)

Se organizan 3 áreas:

1. **Ventanilla** (recepción)
2. **Centro de mensajeros** (donde toman el sobre)
3. **Destino** (rincones: casita, bloques, biblioteca, etc.)

Reglas del juego:

1. El mensajero escucha el mensaje (mirando).
2. El mensajero responde preguntas en la ventanilla.
3. El mensajero entrega el mensaje con frase clara.
4. Se respetan turnos con el pase.

Sección 1: “Ventanilla: respondo preguntas” (9 min)

Qué se hace (detallado):

- El mensajero toma un sobre con dibujo (por ejemplo: “ayudar a ordenar”).
- Pasa a la ventanilla (repcionista).
- El recepcionista hace 2–3 preguntas con tarjetas:
 - ¿Qué es?
 - ¿Para quién?
 - ¿Dónde?

El mensajero responde usando modelo:

- “Es un mensaje para ordenar”.
- “Es para el equipo de la casita”.
- “Es en el rincón de la casita”.

Intervención docente:

- Si la respuesta es incompleta, la docente guía: “Dime qué es y dónde”.
- Si habla bajo, pide repetir: “Repítelo más claro para que la oficina lo escuche”.

Sección 2: “Entrega del mensaje: hablo claro” (8 min)

Qué se hace:

El mensajero camina al “destino” y entrega el sobre diciendo una frase clara, por ejemplo:

- “Traigo un mensaje: vamos a ordenar los bloques”.
- “Este mensaje es para ustedes: iremos al rincón”.

El equipo receptor debe responder con claridad y una pregunta:

- “¿Qué tenemos que hacer?”
- o
- “¿Dónde lo hacemos?”

El mensajero responde (refuerzo de indicador):

- “Ordenamos aquí” / “En esta caja”.

Intervención docente:

- Favorece frases cortas, sin largas explicaciones.
- Acompaña si el niño se queda sin palabras con opciones: “Di: ‘Es para...’”.

Sección 3: “Mensajes con sorpresa: si no entiendo, pregunto” (7–8 min)

Aquí se introduce un pequeño reto comunicativo (sin frustrar): algunos sobres tienen un dibujo menos directo, para que el receptor haga preguntas.

Qué se hace:

- El receptor observa el dibujo y pregunta: “¿Qué significa?”
- El mensajero explica con claridad: “Significa que...”

Ejemplo: dibujo de niños jugando → “Es una invitación para jugar en el patio”.

Se rota roles para que varios niños sean mensajeros y receptores.

Intervención docente:

- Refuerza que preguntar no es “estar mal”, sino querer entender.
- Corrige sin cortar el juego: “Di la idea principal primero”.

3) CIERRE (10 minutos)

Actividad 1: Conversatorio “¿Qué preguntas respondí?” (5 min)

La docente pregunta:

- ¿Qué te preguntaron en la ventanilla?
- ¿Cómo respondiste para que te entiendan?
- ¿Tuviste que repetir? ¿Qué hiciste?

Se valida el esfuerzo: “Hoy hablamos más claro que antes”.

Actividad 2: Juego final “La respuesta perfecta” (3 min)

La docente hace 3 preguntas a diferentes niños (rotativo), y cada niño responde con frase completa:

- ¿Qué mensaje llevaste?
- ¿Para quién era?
- ¿Dónde lo entregaste?

El grupo aplaude suave.

Actividad 3: Despedida (2 min)

La docente cierra:

“Cuando respondemos preguntas y hablamos claro, trabajamos en equipo y nos llevamos mejor”.

Despedida: “Adiós, gracias por participar”.