



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en
niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública,
Chiclayo**

AUTORA:

Montalvo Garcia, Vanesa (orcid.org/0000-0002-7353-3380)

ASESOR:

Dr. Chero Zurita, Juan Carlos (orcid.org/0000-0003-3995-4226)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

CHICLAYO– PERÚ

2022

DEDICATORIA

A Dios:

Por la paciencia e inteligencia del día a día.

Porque, es un Dios, que todo lo sabe y sin él, no soy nada.

Por darme la vida, para ser feliz.

A mis padres:

Por ser las personas que aconsejan e inculcan caminar por la senda de valores, enseñando el amor a Dios y a los estudios.

A mi querida hija:

La razón más grande de mi vida. El esfuerzo se simplifica cuando pienso en la felicidad de ella, que se refleja en el día a día.

(+) A mi abuelita:

Porque fue una persona muy especial, me acompañó siempre en los momentos difíciles de mi vida. Porque me brindó todo su amor y siempre estaba pendiente de mis logros personales y éxitos profesionales.

AGRADECIMIENTO

A la Escuela de posgrado de esta prestigiosa casa superior de estudios, con especial ahínco a toda su plana docente, que se encuentra conformada por profesionales integrales quienes aportaron el conocimiento necesario para desarrollarme profesionalmente. Al asesor, Dr. Chero Zurita Juan Carlos, que con mucha sapiencia y profesionalismo compartió sus enseñanzas, conocimientos y consejos. Así mismo a mis queridas amigas, Juárez Rojas Liliana Patricia y Sánchez Sánchez Iriana Ivonne, quienes estuvieron alentándome y apoyándome en los momentos complejos durante el desarrollo de mi investigación, la misma que se consolida en una etapa muy linda de nuestras vidas. Mi reconocimiento también a la directora, así como docentes de la I.E.I. Pública. A las maestras que amablemente analizaron, sugirieron y firmaron el instrumento aplicado a los niños en estudio.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y Operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES.....	30
VIII. PROPUESTA.....	31
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1 Dimensión habilidades para relacionarse.....	18
Tabla 2 Dimensión autoafirmación	19
Tabla 3 Dimensión expresión de emociones.....	20
Tabla 4 Comparación de resultados, dimensiones de las habilidades sociales...	21
Tabla 5 Nivel de desarrollo de las habilidades sociales.....	22

Índice de figuras

Figura 1 Diseño de investigación propositiva	14
--	----

Resumen

El objetivo general de esta investigación fue, proponer actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. El tipo de investigación es básica, con un enfoque cuantitativo – descriptivo con propuesta, respecto al diseño es propositivo no experimental con una propuesta y validado por tres expertos, la población está conformada por 25 estudiantes del aula de cinco años, la muestra es considerada igual a la población, la técnica es la observación, siendo el instrumento la ficha de observación validado por expertos, la confiabilidad es de 0.87 según Alfa de Cronbach; con respecto a los resultados encontramos que el 20% se encuentra en proceso y el 80% en inicio, además no se evidencia estudiante en el nivel logrado; la conclusión fue que el nivel de desarrollo de las habilidades sociales se encuentran con mucha carencia en dimensiones como; habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, interpretando que los estudiantes no se relacionan entre compañeros, así mismo no expresan sus desacuerdos o acuerdos, carecen de sentimientos ante situaciones de solidaridad, por lo cual se concluye que sus habilidades sociales no han sido desarrolladas.

Palabras clave: Actividades lúdicas, habilidades sociales, juego, estudiantes.

ABSTRACT

The general objective of this research was to propose recreational activities to improve the development of social skills in five-year-old children from a Public Initial Educational Institution, Chiclayo. The type of research is basic, with a quantitative - descriptive approach with a proposal, regarding the design it is propositive, non-experimental with a proposal and validated by three experts, the population is made up of 25 students from the five-year classroom, the sample is considered equal to the population, the technique is the observation, the instrument being the observation validated by experts, the reliability is 0.87 according to Cronbach's Alpha; Regarding the results, we found that 20% is in process and 80% in the beginning, in addition, there is no evidence of a student at the level achieved; The conclusion was that the level of development of social skills is greatly lacking in dimensions such as; skills to relate, self-affirmation and expression of emotions, interpreting that students do not relate to peers, likewise they do not express their disagreements or agreements, they lack feelings in situations of solidarity, for which it is concluded that their social skills have not been developed .

Keywords: Recreational activities, social skills, game, students.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy, en todo el mundo, luego de dos años precedentes afectados por el Covid – 19, que obligó a casi la totalidad de ciudadanos en el mundo a estar encerrados en nuestras casas, así como a extremos lamentables en perder a seres queridos, la situación descrita afecta el aspecto social, económico, político y educativo, razón por la cual la educación se convierte en el pilar responsable con respecto a la convivencia y habilidades sociales indefectibles para lograr un desarrollo desde la niñez, lo cual impulsa a una cultura de paz, empatía y decisión aceptable en la sociedad, logrando en un futuro comportamientos para afrontar circunstancias de riesgo, así como la óptima resolución de conflictos en un contexto interpersonal. (Tapia, J. 2020).

Las habilidades sociales, son aquellos comportamientos que orientan a la construcción de vínculos positivos y apropiados, que direccionan a una salud mental óptima, así como lo relacionado también al equilibrio, las mismas que se entienden como el desarrollo de emociones en el niño; por otro lado la carencia de interactuar entre compañeros, en los centros recreativos, parques, instituciones educativas, celebraciones infantiles etc. Generó problemas relacionados a las habilidades sociales los mismos que ameritan ser solucionados con estrategias desde una primera educación como es la infantil y así direccionar a la formación de habilidades sociales. Las instituciones educativas son soportes donde niños y niñas aprenden, así mismo se recrean y disfrutan del periodo infantil. (Rojas, 2017)

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019), dejó ver la insuficiente habilidad social, así como un deficiente manejo con respecto a una relación social saludable, evidencia que existen niños en las escuelas que sufren agresiones en un 22.9%, además manifiesta que un 25.8 % soportaron intimidaciones. En américa latina el acoso también es un grave problema, pues considera que el 30% de estas situaciones se dan en los niños.

Coincidentemente a partir del nacimiento de un individuo, este desarrolla destrezas, capacidades y habilidades que favorezcan el desarrollo en la solución

de problemas en el aspecto cotidiano, así como también en futuros conflictos. Por ende es necesario este tipo de educación, considerando que los educadores y los padres, muchas veces no estarán presentes para apoyarlos en la solución de sus problemas. (Flores & Yapuchura, 2016).

A nivel nacional, en el 2017, se evidenció que un 45% de las personas presentaron conductas desafiantes, así como violencia física y verbal; además el 44% aceptaron que fueron acosados en las escuelas; por otro lado el 36% manifestó tener seguridad en las aulas. Estas cifras se deben a que los padres no se encuentran en casa, los métodos parentales no son positivos, existe una comunicación con dominio negativo en una gran mayoría de niños y niñas, pero por otro lado se impulsa una educación que se fundamenta mayormente en los contenidos y no en el desarrollo de las emociones de los estudiantes, lo cual acrecienta los comportamientos agresivos y por ende direccionan a hechos muy lamentables sobre ellos, perjudicando sus aprendizajes así también el desarrollo social y emocional. (Fondo Monetario Internacional [FMI], 2018).

Ministerio de educación (MINEDU, 2018), manifiesta que debemos formar habilidades sociales, que incluyan un desarrollo social. El contexto de la sociedad es primordial en el desarrollo integral de los niños, también facilita las relaciones mutuas entre pares, y por ende es vital desarrollar las habilidades sociales, para obtener un óptimo desarrollo de los estudiantes en las diversas fases de su vida.

Por tal motivo, el trabajo de investigación se enmarca en conocer la situación problemática de las habilidades sociales en los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, en la cual se observa; manifestaciones de timidez en sus expresiones, escasa comunicación verbal y no verbal, distinguiéndose un tono bajo de voz cuando presentan sus actividades de aprendizaje, miradas descontroladas, posturas inadecuadas, de manera subjetiva describen acciones e imágenes de su entorno diario, también se aprecia una práctica incorrecta de valores, es decir no son tolerantes ante las diversas opiniones de sus pares, así mismo carecen de solidaridad y sentimientos amicales, existe falta de atención cuando algún compañero llora en el aula, actitud mínima de respeto en situaciones, cuando un compañero expone

o cuando alguien pide la palabra. En consecuencia ante la problemática muy bien definida, se plantea: ¿De qué manera la propuesta de actividades lúdicas contribuirá a mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo?

Esta investigación se justifica, debido a un diagnóstico de nivel bajo en relación a las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; por lo cual se propone diseñar actividades lúdicas para contribuir con la mejora de los datos obtenidos. Por ende es oportuno considerar que en el aspecto teórico es justificado en bases teóricas que amparan la propuesta, además será de utilidad a diversas instituciones que busquen el fortalecimiento de esta línea de investigación, así como a la comunidad científica; según el aspecto práctico lo justifico, porque las actividades lúdicas propuestas muestran claridad, precisión y organización, las mismas que pueden ser atribuidas en contextos pedagógicos distintos; en un aspecto metodológico se justifica porque en todo el proceso de la investigación se empleó el método del análisis y síntesis, es decir no sería posible entender todo, sin existir un conocimiento de las partes; lo justifico desde un aspecto social, porque los problemas relacionados a las habilidades sociales, son observables en grupos de estudiantes de cualquier edad, lo cual direcciona a problemas muy graves en la sociedad.

Frente a la importancia del estudio se planteó como objetivo general: Proponer actividades lúdicas para contribuir con la mejora en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. Además es pertinente considerar los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. Diseñar la propuesta de actividades lúdicas para contribuir con la mejora en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. Validar la propuesta de actividades lúdicas para contribuir con la mejora en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

II. MARCO TEÓRICO

Es importante el análisis de investigaciones previas desde un enfoque de la educación infantil, por ello es pertinente considerar referencias de estudios relacionados a las actividades lúdicas y las habilidades sociales, se tiene a:

En el ámbito internacional, en la ciudad de Tucumán Argentina se realizó la tesis de Lacunza (2017), cuyo objetivo fue analizar la relación entre habilidades sociales y autoestima en estudiantes de 5 años de las escuelas públicas de Tucumán, considerando, edad, sexo, así como los diversos grupos familiares. La metodología que se empleó es de tipo descriptivo – correlacional, realizado en una muestra de 193 niños y niñas de 5 años que asistían a escuelas públicas. Obteniendo como resultados que el 23% y el 16%, respectivamente, se apreciaban con autoestima baja en lo social. Únicamente se encontró una asociación estadística débil entre la satisfacción general percibida y el estilo asertivo de las habilidades sociales. Lo cual concluyó que no se evidenciaron relaciones de autoestima con los estilos de las habilidades sociales, no obstante se reflejaron aspectos relacionados a las variables de múltiples dimensiones.

De otro lado, Mercado (2017), desarrolló una tesis de investigación en Valparaíso Chile, teniendo como objetivo, aplicación de actividades lúdicas como método didáctico para fortalecer valores, principalmente en lo relacionado al respeto y la responsabilidad. Con respecto a la metodología se aplicó un diseño pre experimental, cuya muestra era de 43 niños de 3 años de edad, a quienes con la observación se aplicó un test conformado por indicadores del comportamiento, teniendo como resultados, niños y niñas con escasos valores en relación a la responsabilidad, en promedio un 65%. Concluyó que aplicar actividades lúdicas, es básico e indispensable para la socialización así como la vida diaria.

Yamira (2016), realizó una tesis de investigación en Argentina, donde como objetivo tiene describir las habilidades sociales con las que cuentan los pedagogos para promover el desarrollo de las habilidades sociales en niños de edad preescolar. La metodología utilizada fue la investigación de enfoque cualitativo, ya que los datos obtenidos son explicativos y descriptivos, en la misma intervino un profesor de preescolar con sus 21 alumnos. Los resultados

se obtienen al entrevistar a cada uno de los docentes, además se analizan las observaciones de grupos de estudiantes, donde se evidencia que niños y niñas imitan lo que observan, además absorben sentimientos y practican métodos en la resolución de problemas. La conclusión es aplicar diversas estrategias didácticas que logren efectivamente las habilidades sociales en estudiantes de 5 a 6 años, fortaleciendo la convivencia y la interacción según corresponde.

También, Espín (2017) en el trabajo denominado "Diversas didácticas naturalistas para desarrollar habilidades sociales, niños de seis años", ciudad de Quito, 2017; teniendo como objetivo la determinación de didáctica estrategia naturalista, para desarrollar habilidades sociales en los niños de 6 años. Metodología de enfoque cuantitativo. La conclusión de basó en utilizar didáctica naturalista para fortalecer las habilidades sociales en los niños de 6 años.

Silva, (2016) en sus tesis denominada, Actividades lúdicas para la integración y convivencia social en la Institución de Sucre Santa Marta – Venezuela; teniendo como objetivo la validación de las actividades lúdicas como metodología para lograr valores en los estudiantes del primero inicial básica; el método es deductivo hipotético con un diseño cuasi-experimental; concluye que la armónica convivencia en aula, disminuye agresivas conductas, además muestran respeto y tolerancia a los demás como consecuencia del plan de juego aplicado.

En el contexto nacional, Montalvan (2018), desarrolló una investigación en Piura y se propuso como objetivo, evidenciar la importancia de los juegos cooperativos en la mejora de habilidades sociales de estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Privada "Jardín Real", Piura. Esta investigación tiene una metodología de enfoque mixto, tipo horizontal o longitudinal, nivel explicativo con diseño experimental, la muestra se conformó por 9 niños y 12 niñas. Los resultados fueron positivos ya que gracias al programa podemos observar que más del 50% de niños y niñas de cinco años mejoraron sus habilidades. Tiene como conclusión proponer un programa para mejorar habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular "Jardín Real", Piura".

Por otro lado, Chacón (2016), en la ciudad del Tambo, Huancayo, desarrolló una tesis cuyo objetivo fue describir el nivel de influencia de la aplicación de los

juegos motores como forma de desarrollo en la socialización de infantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial. En relación a la metodología, la misma fue cuantitativa, con un diseño cuasi experimental, para lo cual se aplicó como instrumento la observación. En relación a los resultados se evidencian diferencias significativas entre los estudiantes del aula celeste en relación a los estudiantes de la roja. Concluyó que los niños del aula celeste, al tener un dominio de los juegos motores se observaron alta asociación para la realización de actividades conjuntas, además muestran seguridad para interrelacionarse, infiriendo que los juegos motores determinan el nivel de socialización.

Por otro lado Guerra (2018), en su tesis realizada en Lima, presentó como objetivo, implantar la aplicación de la planificación de actividades recreativas en el progreso de las habilidades. La metodología es de enfoque cuantitativo, asumiendo un diseño experimental y longitudinal, la muestra es de 51 niños. Obteniendo como resultados que la interacción social de los niños y niñas, Nivel de habilidad: es pobre 11,70%; moderado 31,40%; bueno 35,30% y 21,60% muy bueno. Los docentes se clasificaron en deficiente 23,50%; regular 33,40%; bueno 29,40% y muy bueno 13,70%. Teniendo como conclusión que las metas establecidas se lograron, además se cotejan las hipótesis propuestas donde se evidencia la existencia de un impacto muy significativo entre ambas variables.

También Suclupe (2020), en su estudio de investigación habilidades sociales en los niños de seis años en el contexto de crisis pandémica; plantea como objetivo desarrollar acciones de comportamiento y comunicación para mejorar esta situación; la metodología es cualitativa con un diseño básico fenomenológico, empleando como técnica la entrevista; concluye que es muy comprensible que los niños y niñas tengan disminuidas sus habilidades sociales, la solución se fundamenta en juegos, historias y diálogos.

Escalante (2017), en sus tesis denominada, Actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del primer grado, de la Institución Educativa, San Judas, Chimbote 2017; el objetivo es la aplicación de actividades lúdicas para socializar a los niños del primer grado; el estudio es de un diseño cuasi experimental; concluye que al aplicar actividades lúdicas produce significativos efectos en el proceso de socialización de los estudiantes del primer grado.

Con respecto a los antecedentes locales, es propicia evidenciar la tesis realizada por Herrera (2016), en Chiclayo, cuyo objetivo fue la aplicación de juegos cooperativos para cultivar habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10925, Cesar Vallejo, Chiclayo. La metodología es cuantitativa con un diseño pre experimental, donde la muestra consta de 19 estudiantes. Los resultados; el 26.7 % de los niños y niñas participantes evidenció un nivel de convivencia medio, el 73.3 % fueron considerados como de nivel alto. La conclusión es que los maestros deben trabajar con juegos cooperativos para que los niños y niñas interactúen de manera significativa.

Por otro lado. Gamarra (2018), en su investigación, donde propuso como objetivo, elaborar un programa basado en juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”, Chiclayo; metodología es cuantitativa, y explicativa. La muestra consistió en 132 estudiantes entre niños y niñas. Los resultados evidencian que 28 no consideran importante decir todo lo que piensan, 35 no indican su posición frente a un acto injusto, 32 ninguna vez dicen lo que piensan y finalmente 37 nunca plantearían su punto de vista cuando alguien tiene una opinión distinta a la de ellos. Concluyó que gran parte de los estudiantes no practican la asertividad, no saben controlar sus emociones, además no son capaces de resolver problemas, por el contrario responden violentamente, finalmente se excluyen de las actividades y grupos sociales, no fortalecen amistad.

A continuación, es pertinente presentar el análisis con respecto a las teorías que sustentan las actividades lúdicas, en consecuencia se tiene:

Teoría de las Actividades Lúdicas según Vigotsky (citado por Sesento, 2017), plantea los principios básicos de la teoría relacionada a las actividades lúdicas, sustenta que las actividades son orientadas a la mejora, es decir para enfatizar la práctica y por ende formar la personalidad en el estudiante. La presente teoría prioriza 3 importantes concepciones, como: La zona del reciente desarrollo, donde enfatiza que la ejecución de juegos en grupo en un contexto, determina una gran oportunidad para un aprendizaje colectivo, (la capacidad del niño para lograr aprendizajes por medio de juegos grupales). Por otro lado la zona de desarrollo próximo, se considera como la más amplia posible, cuando a los

infantes les permitimos desarrollarse con las bases del juego, es posible evidenciar mucha más interacción y por ende aprenden de manera eficiente a consecuencia de los juegos grupales, El docente es solamente un mediador, es decir no tiene intervención directa del juego, lo cual le permite apreciar una evolución en el aprendizaje de los niños, según Vigotsky en su comentario relacionado a las herramientas, tomaba en cuenta el juego y el sujeto, por lo tanto consideraba, tiempo, medio ambiente, etc. Esta teoría respaldará el trabajo de aprendizaje e investigación desde el inicio hasta el final, al proponer actividades lúdicas que desarrollen la atención, en consecuencia se detalla el total de conocimientos con los que cuenta un niño de 5 años, que no ha evidenciado un desarrollo en la capacidad de atención. Vigotsky denomina andamiaje, donde se logra desarrollar la zona más reciente, aplicando actividades, juegos diversos, lo que conlleva directamente a la atención.

Teoría Cognitiva según Jean Piaget (1998, citado por Albornoz, 2017), expresa que los interesantes juegos fortalecen y favorecen el desarrollo intelectual, así también mejora el aspecto social y emocional del sujeto, en consecuencia evidencia por medio de la experiencia un aprendizaje. Es oportuno manifestar que para formar vínculos de empatía entre maestros y estudiantes del periodo pre escolar, es necesario cumplir con ciertas condiciones, entre las que mencionamos; comprensión de las propiedades mentales por parte del docente, así como las intelectuales y fisiológicas del infante, proviene desde los 3 a los 6 años de edad, además se debe practicar actividades que atraigan y estimulen la debida atención de los estudiantes, y finalmente la cordialidad y amabilidad del docente. Así mismo la forma más efectiva de propiciar la acomodación del niño o niña en el Kindergarden, es por medio de juegos recreativos. Considerando que por medio de las mismas se evidencian interrelaciones productivas de los estudiantes con sus docentes, consolidándose en reforzar su crecimiento cognitivo, deportivo así como el colectivo, es decir nos referimos al crecimiento pleno (Guzmán, 2018). Por ende son indispensable las actividades de entretenimiento, las mismas que se convierten en un elemento básico para estimular el aprendizaje, donde los juegos desarrollados en las escuelas son elementos fundamentales en la educación.

Por otro lado, en torno a la segunda variable denominada habilidades sociales es oportuno presentar análisis de teorías que las respaldan, se tiene:

Teoría Sociocultural Vigotsky (citado por Montalvo, 2019), planteó un aprendizaje socio-cultural, donde es posible que el crecimiento y los diversos procesos de aprendizaje, repercuten mutuamente y por ende se logra la estimulación de aprendizajes como un agente del desarrollo. De la misma manera, el socializarse es una forma de aprender. Sustenta, que el individuo es una agrupación biológica más que una agrupación social. Se considera en este método que la situación superior es la respuesta de un incremento de cultura y por ende implica contar con un mediador. Al desarrollar la actividad primordial del docente, los estudiantes asimilan adecuadas conductas en relación con su contexto, lo que en otras palabras expresa desarrollarse de forma social y personalizada, por ende el estudiante comprende lo que aprende en su contexto.

Teoría del Aprendizaje, Bandura (1987, citado por García, 2017) describe que lo cognitivo no se desarrolla de la nada, tampoco ocurre como consecuencia única de la conducta, sino que logra desarrollar y verificar el concepto de uno mismo. Se debe considerar que el procedimiento de la presente investigación, es la experiencia recibida de forma directa, los juicios desarrollados y lo deducido a través del razonamiento mediante la deducción del conocimiento. Por lo consiguiente este es el instante en que se observa como los aprendizajes afectan a los integrantes de una sociedad, lo que a la vez coincide con la situación autorreguladora con relación al rubro de la educación. La presente teoría se direcciona primordialmente con las conductas de los adolescentes y niños, con aquellas de sus respectivos pares. Por mencionar un ejemplo, se evidencia en la formas de comunicación, de vestirse, de hablar, así como también de expresar opiniones y tomar decisiones, definitivamente se evidencian comportamientos que imitan a los compañeros.

La teoría de Jean Piaget (1998, citado por Montalvo, 2019) “Todos los individuos definitivamente deben pasar por cuatro etapas para conseguir la deseada maduración psicológica, por consiguiente adquirirá y modificará diversas habilidades relacionadas a la evolución de asimilación y adaptación” (p. 458). En consecuencia los adultos representativos, las escuelas, los maestros, es posible

deducir circunstancias en los valores sociales, ya que se encuentran relacionados con las habilidades, se debe comenzar con la maduración del intelecto de cada niño y niña, con la finalidad de enfrentar eficientemente las actividades cognitivas que son asimiladas a la información que poseen. De tal forma que la socialización que ejecutan los individuos con su medio es el de obtener comportamientos socializados, el mismo que se logra a partir del juego simbólico y el proceso de imitación, en este sentido, la familia es la primera en proporcionar vivencias que son relacionadas con el valor moral, que por ende son pautas que representan la sociedad y la vida.

En relación a la primera variable, presento la siguiente conceptualización. Agallo (2016), sustenta que las actividades lúdicas son divertidas estrategias, que impulsan y generan valor a los humanos ya que se manifiestan actividades grupales, aquellos impulsos direccionan al interés implícito de las diversas actividades sociales. Por ende es un mecanismo con conceptos teóricos que explican la variedad de diversos fenómenos grupales en las escuelas, además de acrecentar las alternativas de los docentes para formar buenas técnicas en grupo que conlleven al progreso de los aprendizajes. El juego es sin lugar a dudas un aspecto primordial en el crecimiento humano, direcciona al crecimiento efectivo de una psicología social, por lo consiguiente, combina una serie de tareas que conllevan a la creatividad, al conocimiento así como a la felicidad.

Minerva (2020), expresa que el juego, es la forma de divertirse especialmente en los niños y niñas, Además mediante esta actividad se busca interiorizar el pensamiento en los individuos con relación a un específico tema. El maestro indaga actividades lúdicas que desarrollen competencias en los estudiantes, además se estimula la creatividad y se prepara a los niños para la solución de problemas.

Almeyda (2016), sustenta que el juego es precisamente la satisfacción que muestran los individuos cuando lo realizan, así también logran establecer relaciones, donde los progenitores son los que evidencian las acciones primeras del juego, con lo cual se afianzan interacciones personales de forma consistente.

Gamarra (2017), afirmó que la integración de los conocimientos se fundamenta en las experiencias que muestran los niños y niñas, ya que a partir de la cual se desglosa el avance de la totalidad del movimiento y de los elementos motores con la que el individuo alcanza comprensiones variadas, logrando así un funcionamiento correcto de su cuerpo.

Herberth (2016), sustentó que en el avance emocional y social del infante se fundamenta en las actividades por medio de diversas acciones, las mismas que direccionan al fortalecimiento esquemático del cuerpo, desarrollando el interés y la creatividad del infante, la misma que se convierte en una compleja estructura que conlleva a desarrollar la creatividad, dándoles conceptos a las variadas acciones que ejecuta, es necesario comprender que para el niño o niña la mayor parte de sus acciones son relacionadas al juego, así como el adulto lo relaciona con su trabajo

Juegos lúdicos, Piaget, catalogó la importancia del juego en la teoría del conocimiento, donde parte de los juegos en niños y niñas es la inteligencia. El presente instrumento será transmitido como dimensión del juego lúdico variable. (Piaget 1998, citado por Ramírez 2020).

Juegos físicos, Piaget (1956, citado por Herrera, 2019), sustentó que es en esta fase donde el niño comienza a realizar ciertas actividades, entre las que se considera el dominio de los movimientos físicos que lo efectiviza en actividades como: correr, saltar, patear un balón, observa como el niño juega con sus pares, como bailar al ritmo de la música, salta de las escaleras con los pies juntos (p.22), por medio de los juegos deportivos, el infante desarrolla capacidades como el equilibrio dinámico y estético, óculo manual y coordinación motora así como su tamaño corporal, por otro lado también ejecuta la interacción con el medio ambiente y sus compañeros. El presente juego requiere de ejercicios o juegos físicos como, saltar, patear, correr, marchar, volar cometas, etc.

Juegos simbólicos, Herrera (2019) cita a Piaget (1956) y lo denota como “parte de una conducta formadora, ya que la situación es desarrollada durante una etapa preoperatoria en la que el infante construirá estructuras lógicas”. Por ende el juego simbólico se convierte en una acción de asimilación la misma que

evidentemente tiende a desarrollar la psicomotricidad. Además los niños y niñas, desarrollan situaciones por medio de su creatividad y son expresadas mediante escenas utilizando objetos. Entre los que podemos mencionar, emplea un palo al cual le dice que es un caballo, porque definitivamente sus pensamientos se orientan desde lo concreto hasta lo complejo.

Respecto a la segunda variable, también evidenciamos conceptualización. Navarro (2016), sustenta que la llamada habilidad social es la acción que desarrolla el humano, para lograr relaciones de forma asertiva y así formar colectivo social con los mismos que es necesario convivir, así como el de compartir ideales comunes con la finalidad de originar espacios del desarrollo, considerando que dichas actividades deben evidenciarse desde la niñez.

Palomares (2016), manifiesta que las habilidades sociales, son relaciones originadas en primera fuente por el contexto familiar, la seguridad en sus relaciones depende de la calidad de intercambiar posiciones con criterios entre otros individuos, ya sea con los adultos o entre pares, desconocidos y conocidos, facilitando por ende el inicio del diálogo en relación a la seguridad mostrada en las interacciones sociales.

Según Currículo Nacional (2016), los niños y niñas adquirirán la habilidad y capacidad para formar su propia identidad, además deben saber reconocer en evaluarse a sí mismos, también deben tener conciencia de los aspectos que los hacen únicos, capaces de lograr sus objetivos. Demostrar que es vital considerar el derecho humano y la dignidad, así como la acción recíproca en las habilidades sociales. Por lo consiguiente es pertinente que se dispersen estas destrezas, habilidades y estándares de aprendizaje, pues el nivel de sus relaciones sociales será influenciado por su personalidad.

Vergara (2017), define que cada componente que participa en el desarrollo y evolución de los niños puede ser distinto, por ende es vital el impacto impartido en los jardines, donde el adulto desempeña una función muy importante basada en el aprendizaje de las habilidades sociales.

Luperdi (2017) manifiesta que el objetivo de las instituciones educativas es otorgar las posibilidades suficientes para la mejora de las habilidades sociales y

fortalecer características muy particulares en relación a los roles y procedimientos técnicos.

En lo que respecta a la dimensión de las habilidades sociales; Abugattas (2016), manifiesta que las habilidades sociales son el intercambio de conductas o comportamientos que evidencian los individuos para interactuar y convivir con otros; las mismas se combinan con las características personales. Con relación a la adquisición de las habilidades sociales, sustentamos que se forman desde que el ser humano nace, además la misma no es innata, nombró las habilidades sociales y la presentó en 3 aspectos como son; las habilidades para relacionarse, la expresión de emociones y la autoafirmación, mediante ellas señaló las habilidades sociales significativas para los educandos, por lo tanto detallamos:

Habilidades para relacionarse, según Abugattas (2016), explica que el niño juegue con sus pares, participe de forma grupal mostrando iniciativa, además de ser empático para compartir con sus compañeros, así mismo ser competente para seguir órdenes y prestar cosas, manifiesta que esta habilidad se logra mediante habilidades lúdicas de los niños, las actitudes activas y los comportamiento entre pares (p. 22).

Autoafirmación, mayormente mostrado por niños y niñas que afrontan coacción, denuncias y mofas. En ese sentido Abugattas (2016), expresa, “El poder defenderse a sí mismo y a los demás, refleja sus quejas y son capaces de hacer interrogantes relacionadas a lo que desconocen” (p. 25). Esto define en explicar problemas con precisión, realizar interrogantes y resolver conflictos.

Expresión de emociones, según Abugattas (2016), indica “habilidad de simpatía y agrado, unidos a palabras y gestos para la expresión de emociones” (p. 25). Por lo consiguiente, se manifiesta que por razón de las combinaciones, el comportamiento de niños y niñas a través de las relaciones personales con otros pares direcciona definitivamente a una implícita carga emocional, por la cual las familias y los educadores participan como intermediarios del comportamiento, por ende es vital que cada uno desarrolle actividades que se relacionen con la autoconfianza, como fundamento de la comunicación en las interacciones sociales.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

La presente investigación es de tipo básica, ya que estudia un problema orientado a la búsqueda del conocimiento y por ende al fortalecimiento de los saberes científicos, además la intención es ampliar y profundizar la comprensión en relación a la problemática encontrada. (Consejo. Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica [CONCYTEC], 2018)

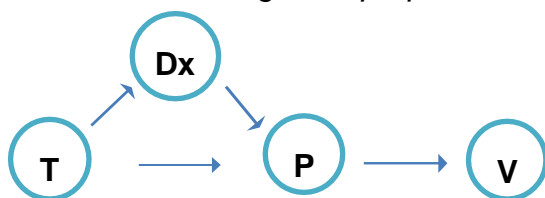
La presente investigación es de un enfoque cuantitativo – descriptivo con propuesta; es descriptivo, ya que permite describir los resultado recogidos, y se considera propositiva, porque al encontrar dificultades en las habilidades sociales, proponemos diseñar actividades lúdicas para contribuir con la mejora de los resultados encontrados.

El presente estudio, según el dominio sobre las variables, es no experimental, tomando en consideración tipificación en las investigaciones. (Hernández et al., 2014)

Por lo tanto, el diseño es propositivo, no experimental con una propuesta y validación de expertos, expresado de la manera siguiente:

Figura 1

Diseño de Investigación propositiva



Nota. Tomado de Fernández (2021)

Donde:

Dx : Recolección de información.

T : Análisis teórico.

P : Propuesta.

V : Validación del instrumento a criterio de expertos.

3.2 Variables y operacionalización

La presente investigación, adquiere a las actividades lúdicas como variable independiente, mientras que las habilidades sociales representan la variable dependiente.

Con respecto a la variable independiente, planteamos la siguiente definición conceptual. Actividad Lúdica es aquella en la que el niño empieza a realizar ciertas actividades, entre ellas, dominar movimientos físicos, por lo cual desarrolla su capacidad de interacción social, equilibrio, óculo manual y coordinación motora. Los juegos son asimilados por niños comprendidos entre los dos y siete años de edad, donde en base a su imaginación manifiestan pensamientos que van de lo concreto a lo complejo. (Piaget 1956, citado por Herrera, 2019).

En relación a la definición operacional. La propuesta de actividades lúdicas quedará diseñada a partir de los resultados obtenidos de la ficha de observación validado por expertos, también se tomará en cuenta las bases teóricas. Las dimensiones son dos; juegos físicos y juegos simbólicos. La propuesta en mención consistirá en diseñar 10 actividades significativas teniendo como objetivo los juegos físicos y simbólicos para mejorar las habilidades sociales.

Por otro lado con relación a la variable dependiente, enunciamos la definición conceptual. Las habilidades sociales son combinaciones de conductas o comportamientos que presentan los humanos para convivir e interactuar; estas son combinadas con las características personales generadas por las normas y valores de una sociedad en gestión. (Abugattas, 2016)

En relación a la definición operacional de las habilidades sociales, expresamos que mediante la técnica del fichaje, así como la aplicación del instrumento, recolectaremos datos de la muestra de estudio, mediante tres dimensiones; habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, con un total de 12 ítems, mostrado en intervalos; indicadores: relaciones interpersonales; identidad; reconoce emociones, capacidad efectiva.

Escala de medición, es por intervalo; inicio de 4 a 8 puntos; proceso de 9 a 15 puntos y logrado de 16 a 20 puntos.

3.3 Población muestra y muestreo

Con respecto a la población, la Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, se encuentra constituida por aulas de tres cuatro y cinco años, siendo nuestra población el aula de cinco años conformada por 25 estudiantes.

El criterio de inclusión de la presente investigación son los estudiantes que pertenecen al aula de 5 años considerando el 100% de los mismos.

El criterio de exclusión es considerado por los niños de las aulas de 3 y 4 años, los mismos que pertenecen a la institución educativa inicial, pero al no contar con la edad precisa para el desarrollo de nuestra investigación se evidencian como excluyentes.

López P. y Fachelli S. (como se citaron en Mozo y Paquirachi, 2021), expresan que la población es igual a la muestra censal y es utilizada cuando la misma es relativamente pequeña; por lo tanto la muestra del presente estudio es censal y consta de 25 estudiantes del aula de cinco años.

Finalmente en relación al muestreo no es aplicable debido a que el presente trabajo de investigación asume que la población y muestra son los mismos,

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Rodríguez (2018), los instrumentos y las técnicas son los medios para recolectar información, cabe mencionar fichas bibliográficas, encuestas, observaciones, cuestionario y resúmenes. El presente trabajo de investigación ejecutará la técnica la observación, la misma que con el apoyo de la docente del aula permitirá responder la ficha de observación, habilidades sociales de cada niño, dicha información será recopilada y luego analizada por separada para un diagnóstico general. El trabajo de investigación se ejecutará en etapas; diagnosticar, diseñar la propuesta y validar la misma. La validez y confiabilidad de este instrumento ha sido revisado y aprobado en opinión de juicio de expertos, en habilidades sociales para niños y niñas con cinco años de edad.

3.5 Procedimientos

En este aspecto de la investigación, la recolección de datos se gestionará mediante oficio dirigido a la dirección de la institución educativa, solicitando la debida autorización para la ejecución del trabajo de investigación, por lo cual permitirá la recopilación de la información de la variable habilidades sociales. La ficha de observación se aplicará de forma presencial con el apoyo de la docente por cada estudiante, lo cual evidenciará la confiabilidad de la información obtenida con respecto a nuestra variable dependiente.

3.6 Método de análisis de datos

Para el análisis la información recogida y los datos obtenidos en relación al instrumento seleccionado, serán procesados mediante el software estadístico SPSS versión 23, además del procesador de Windows Excel, ambos nos permitirán la síntesis respectiva, elaborando tablas y gráficos estadísticos en los que se evidencian los resultados de dicha síntesis, con la finalidad de un mejor planeamiento e interpretación de las habilidades sociales, así como de diseñar la propuesta.

3.7 Aspectos éticos

La tesis es auténtica, por lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, no atenta contra derechos de terceros, además no ha sido presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional, los resultados no han sido duplicados, copiados ni falsificados, se fundamenta en los principios éticos como la beneficencia, no maleficencia, autonomía y justicia. Es decir se ha considerado los lineamientos de la escuela de posgrado de la Universidad César Vallejo.

La información brindada por los niños que ha permitido la interpretación, análisis de los resultados y las respectivas conclusiones, es tratada teniendo en cuenta todos los parámetros relacionados a la protección de los niños y niñas (Martinez, 2016).

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de la dimensión habilidades para relacionarse

Niveles	Frecuencia (f_i)	Porcentaje (%)
Inicio	17	68.00
Proceso	8	32.00
Logrado	0	00.00
Total	25	100.00

Nota. Elaboración según el instrumento aplicado a los estudiantes

En consecuencia de la Tabla 1, interpretamos que el instrumento se aplicó a 25 estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; de los cuales 8 de ellos que representan el 32% del total, evidencian un nivel en proceso con respecto a la primera dimensión de las habilidades sociales. Por otro lado también obtenemos resultados donde el 68% de los niños es decir 17 de los 25, se encuentran en inicio. Lamentablemente el nivel logrado no lo alcanza ninguno de los 25 estudiantes; la tabla muestra que existe una mínima relación entre estudiantes, además son mínimas las veces que realizan un trabajo en equipo, existe poca participación y finalmente muestran una comunicación insuficiente, sumada a la timidez.

Tabla 2*Nivel de la dimensión autoafirmación*

Niveles	Frecuencia (f_i)	Porcentaje (%)
Inicio	19	76.00
Proceso	6	24.00
Logrado	0	00.00
Total	25	100.00

Nota. Elaboración según el instrumento aplicado a los estudiantes.

Con respecto a nuestra tabla 2, se interpreta que el instrumento se aplicó a 25 estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; el 24% de niños, es decir 6 de ellos evidencian un resultado en proceso con relación a la dimensión autoafirmación. Con respecto al nivel en inicio se obtiene que existen 19 estudiantes, equivalente al 76%. Finalmente ninguno de los 25 estudiantes alcanza el nivel logrado en la dimensión descrita; por lo cual se refleja que pocas veces defienden sus opiniones ante sus compañeros, además demuestran poca decisión cuando les gusta o disgusta una tarea o actividad a realizar, reflejan que no son capaces de expresar alguna queja con firmeza, además nunca persisten en sus preferencias.

Tabla 3*Nivel de la dimensión expresión de emociones*

Niveles	Frecuencia (f_i)	Porcentaje (%)
Inicio	22	88.00
Proceso	3	12.00
Logrado	0	00.00
Total	25	100.00

Nota. Elaboración según el instrumento aplicado a los estudiantes.

Con respecto a la tabla 3, se interpreta que el instrumento se aplicó a 25 estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; donde el 12% de estudiantes, es decir 3 se ubican en proceso. Igualmente se refleja que 22 de los niños es decir el 88% del total se posicionan en inicio. Consecuentemente no existe estudiante que evidencie una ubicación como logrado, en relación a la tercera dimensión de las habilidades sociales; por lo que se infiere que son escasas veces en la que los niños muestran actitudes de cariño por su docente y compañeros, además también se evidencia que no muestran solidaridad ante una situación, como alguna enfermedad o llanto de uno de sus compañeros.

Tabla 4*Comparación de resultados en las dimensiones de las habilidades sociales*

Categoría	Dimensiones de las habilidades sociales					
	Habilidades para relacionarse		Autoafirmación		Expresión de emociones	
	(f _i)	(%)	(f _i)	(%)	(f _i)	(%)
Inicio	17	68.00	19	76.00	22	88.00
Proceso	8	32.00	6	24.00	3	12.00
Logrado	0	0.00	0	0.00	0	0.00
Total	25	100.00	25	100.00	25	100.00

Nota. Elaboración según el instrumento aplicado a los estudiantes

En relación a la tabla 4, es posible comparar las habilidades sociales en sus tres dimensiones, por ende evidenciamos que en relación a la primera dimensión, habilidades para relacionarse, no existe estudiante en el nivel logrado, el 32% es decir 8 se encuentran en proceso y 17 que equivale al 68% se ubican en inicio. Con respecto a la dimensión autoafirmación, tampoco evidenciamos estudiante en logrado. Existen 6 y 19 estudiantes en la etapa proceso e inicio respectivamente. Finalmente en nuestra última dimensión, expresión de emociones, existen 3 estudiantes equivalente al 12% en proceso. El 88% es decir 22 se ubican en inicio. Así mismo no se evidencia estudiante en la etapa logrado; por lo consiguiente interpretamos que la dimensión de las habilidades sociales que se encuentra con mayores problemas es la relacionada a la expresión de emociones.

Tabla 5*Nivel de desarrollo de las habilidades sociales*

Niveles	Frecuencia (f_i)	Porcentaje (%)
Inicio	20	80.00
Proceso	5	20.00
Logrado	0	00.00
Total	25	100.00

Nota. Elaboración según el instrumento aplicado a los estudiantes.

Finalmente en la tabla 5, se interpreta que con relación a mi variable problema, habilidades sociales, no se evidencia estudiante en el nivel logrado. Con respecto al nivel proceso se muestra que el 20%, es decir 5 estudiantes de los 25 se ubican en el mismo. Finalmente el 80%, equivalente a 20 del total de 25 estudiantes, se posicional en el nivel inicio. Dichos datos evidencian que los niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial pública, Chiclayo, presentan serios problemas con respecto a las habilidades sociales.

V. DISCUSIÓN

En el presente capítulo se establece la discusión, teniendo en consideración los resultados obtenidos. Por ende es pertinente sustentar que a través del tiempo se han realizado varias investigaciones relacionadas al presente estudio, las mismas que se desarrollaron en un contexto internacional, nacional y local, siendo nuestra variable independiente actividades lúdicas, el pilar fundamental para mejorar habilidades sociales en niños de un nivel escolar inicial, precisamente de una Institución pública.

Se encontró el nivel de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo. Además se identificaron los resultados por cada una de las dimensiones, inclusive se realizó la comparación correspondiente en lo que respecta a las tres dimensiones de las habilidades sociales, y finalmente se evidenciaron los resultados respectivos de la variable, habilidades sociales.

En los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, en lo que corresponde a nuestra tabla 01, relacionada a la primera dimensión de las habilidades sociales, denominada habilidades para relacionarse, evidenciamos que de los 25 estudiantes, 8 de ellos que representan el 32% del total se ubican en proceso, por otro lado también obtenemos resultados donde el 68% de los niños es decir 17 se encuentran en inicio y con relación al nivel logrado no es alcanzado por ninguno de ellos; los datos obtenidos en el presente estudio con respecto a dimensión habilidades para relacionarse, es acorde con la investigación desarrollada por Chacón (2016), en la ciudad del Tambo, Huancayo, cuyo objetivo fue describir el nivel de influencia de la aplicación de los juegos motores como forma de desarrollo en la calidad de socialización en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial, en relación a la metodología, la misma fue de enfoque cuantitativo, con un diseño cuasi experimental, para lo cual se aplicó como instrumento la observación, en relación a los resultados se evidencian diferencias muy significativas entre niños del aula celeste en relación a los niños del aula roja, se concluyó que los niños del aula celeste, al tener una mayor dominio de los juegos motores se observaron alta asociación para la realización de actividades conjuntas, además muestran

seguridad para interrelacionarse, infiriendo que los juegos motores determinan el nivel de socialización de los estudiantes del nivel inicial.

Los resultados obtenidos en los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, en lo referente a la tabla 02, relacionada a la segunda dimensión de las habilidades sociales, denominada autoafirmación, encontramos que el 24% de niños, es decir 6 de ellos evidencian un resultado en proceso, con respecto al nivel en inicio se obtiene que existen 19 estudiantes, equivalente al 76%. y ninguno de los 25 niños alcanza el nivel logrado; con estos datos evidenciados en relación a la dimensión autoafirmación, se contrasta con el trabajo de investigación desarrollado por Yamira (2016), donde tiene como objetivo describir las habilidades sociales con las que cuentan los pedagogos para promover el desarrollo de las habilidades sociales en niños de edad preescolar, la metodología utilizada fue la investigación de enfoque cualitativo, ya que los datos obtenidos son explicativos y descriptivos, en la misma intervino un profesor de preescolar con sus 21 alumnos, los resultados se obtienen al entrevistar de manera detallada a cada uno de los docentes, además se analizan las observaciones de los diversos grupos de estudiantes, donde se evidencia que los niños imitan lo que ven, además absorben sentimientos y practican diversos métodos en la resolución de problemas, en ese sentido la conclusión consiste en aplicar diversas estrategias didácticas, que logren promover de manera muy efectiva las habilidades sociales en estudiantes de cinco a seis años, fortaleciendo la convivencia en el aula y la debida interacción según corresponde.

En este mismo escenario, los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, en lo que concierne a nuestra tabla 03, relacionada a la tercera dimensión de las habilidades sociales, denominada expresión de emociones, evidenciamos que el 12% de estudiantes, es decir 3 se ubican en proceso, igualmente se refleja que 22 de los niños es decir el 88% del total se posicionan en inicio y consecuentemente no existe estudiante que evidencie una ubicación como logrado; con estos datos obtenidos en relación a la dimensión expresión de emociones, se contrasta con el trabajo de investigación desarrollado por Guerra (2018), en la ciudad de Lima, donde presentó como

objetivo, implantar la aplicación de actividades recreativas en el progreso de las habilidades sociales, la metodología empleada es de enfoque cuantitativo, asumiendo un diseño experimental y longitudinal, la muestra consistió en 51 niños, obteniendo como resultados que la interacción social de los niños y niñas, Nivel de habilidad: es pobre 11,70%; moderado 31,40%; bueno 35,30% y 21,60% muy bueno, en relación a los docentes arrojó resultados clasificados en deficiente 23,50%; regular 33,40%; bueno 29,40% y muy bueno 13,70%, teniendo como conclusión que las metas establecidas se lograron, así mismo se cotejan las hipótesis propuestas donde se consigna definitivamente la existencia de un impacto muy significativo en lo relacionado al estudio de ambas variables.

Los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, en lo relacionado a los datos obtenidos en la tabla 04, es pertinente realizar la comparación respectiva, donde encontramos que en relación a la dimensión habilidades para relacionarse el 32% se encuentran en proceso y el 68% en inicio, la dimensión autoafirmación evidencia resultados del 76% en inicio y 24% en proceso, y con respecto a la última dimensión de las habilidades sociales denominada expresión de emociones los resultados encontrados muestran que el 12% se posicional en proceso y el 88% en inicio, con fundamento en estos resultados se evidencia que la dimensión expresión de emociones es la que se encuentra con mayores problemas; lo cual es acorde con el trabajo de investigación desarrollado por Montalvan (2018), en la ciudad de Piura, donde propuso como objetivo, evidenciar la gran importancia de los juegos cooperativos en la mejora de las habilidades sociales de estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Privada, “Jardín Real” Urbanización Bancaria Piura, este estudio de investigación presentó una metodología de enfoque mixto, con tipo longitudinal u horizontal, nivel explicativo con un diseño experimental, la muestra se conformó por 9 niños y 12 niñas, los resultados fueron positivos ya que gracias al programa podemos observar que más del 50% de niños y niñas de cinco años mejoraron sus habilidades, tiene como conclusión proponer un programa para mejorar habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Particular “Jardín Real”, Bancaria – Piura”.

Los resultados obtenidos en relación a la variable habilidades sociales, en los niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, en referencia a los datos reflejados en la tabla 05, donde se evidencia que no existe estudiante alguno en el nivel logrado, así también en proceso se ubican 5 lo cual equivale al 20% del total, así mismo el 80% equivalente a 20 estudiantes se ubican en inicio; por lo cual estos resultados son acordes a los encontrados en la tesis desarrollada por Mercado (2017), en la ciudad de Valparaiso Chile, teniendo como objetivo la aplicación de actividades lúdicas como método didáctico para fortalecer valores en los estudiantes, principalmente en lo relacionado al respeto y la responsabilidad, con respecto a la metodología se aplicó un diseño pre experimental, cuya muestra era de 43 niños de tres años de edad, a quienes mediante la observación se aplicó un test conformado por indicadores del comportamiento, teniendo como resultados, niños y niñas con escasos valores en relación a la responsabilidad, siendo en promedio un 65%, concluyó que la aplicación de actividades lúdicas es básico e indispensable para la socialización así como la vida diaria; en otro sentido los resultados obtenidos con relación a la variable de las habilidades sociales en el presente estudio se contrasta con el trabajo de investigación realizado por Gamarra (2018), en la ciudad de Chiclayo, donde propuso como objetivo, elaborar un programa basado en juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy”, Chiclayo, con respecto a la metodología es de un enfoque cuantitativo, aplicativo y explicativo, la muestra consistió en 132 estudiantes entre niños y niñas, los resultados evidencian que 28 no consideran importante decir todo lo que piensan, además 35 no indican su posición frente a un acto injusto, 32 de los estudiantes ninguna vez dicen lo que verdaderamente piensan y finalmente 37 estudiantes nunca plantearían su punto de vista cuando alguien a quien respetan tiene una opinión distinta a la de ellos, por ende consigna la conclusión en que gran parte de los estudiantes no practican la asertividad, no saben controlar sus emociones, además no son capaces de resolver problemas, por el contrario responden violentamente, finalmente se excluyen de las actividades y círculos sociales, además no fortalecen los vínculos de amistad. Lo cual evidencia un contraste con la presente investigación ya que los porcentajes con relación a los problemas de las

habilidades sociales no son mayores al 30%, mientras que el presente trabajo es del 80%.

Herrera (2016), en la ciudad de Chiclayo, cuyo objetivo fue la aplicación de ciertos juegos cooperativos para mejorar habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10925, "Cesar Vallejo", Chiclayo. La metodología es de un enfoque cuantitativo con un diseño pre experimental, donde la muestra consta de 19 estudiantes, en relación a los resultados se considera que el 26.7 % de los niños y niñas participantes evidenció un nivel de convivencia medio, por otro lado el 73.3 % fueron considerados como de nivel alto, la conclusión es que los maestros y maestras deben trabajar con mayor énfasis en juegos cooperativos que les permita interactuar con los niños y niñas de manera mucho más significativa.

Se diseña la propuesta de las actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; además validamos la propuesta de las actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, mediante el respectivo juicio de expertos.

En otro sentido el presente trabajo de investigación ha sido justificado teóricamente teniendo en cuenta diversas teorías; como la relacionada a las Actividades lúdicas según Vigotsky (citado por Sesento, 2017), donde plantea los principios básicos de la teoría relacionada a las acciones lúdicas, sustenta que generalmente las actividades son orientadas a la mejora, es decir para enfatizar la práctica y por ende formar una correcta personalidad en el estudiante, donde enfatiza que la ejecución de juegos en grupo en un contexto, determina una gran oportunidad para un aprendizaje colectivo; además la teoría Cognitiva según Jean Piaget, (citado por Albornoz, 2017), expresa que los interesantes juegos fortalecen y favorecen el desarrollo intelectual, así también mejora el aspecto social y emocional del sujeto, en consecuencia evidencia por medio de la experiencia un aprendizaje, además es preciso mencionar que la adaptación e integración de los niños y niñas en las escuelas, especialmente en

los Kindergarden depende mayormente del sentimiento que el docente logra transmitir, posterior a la separación del niño por vez primera.

De la misma forma la teoría Sociocultural Vigotsky (citado por Montalvo, 2019), planteó un aprendizaje socio-cultural, donde es posible que el crecimiento y los diversos procesos de aprendizaje, repercuten mutuamente y por ende se logra la estimulación de aprendizajes como un agente del desarrollo, de la misma manera, el socializarse es una forma de aprender; también es oportuno enfatizar la teoría del Aprendizaje Social, Bandura (1987, citado por García, 2017), describe que lo cognitivo no se desarrolla de la nada, tampoco ocurre como consecuencia única de la conducta, sino que logra desarrollar y verificar el concepto de uno mismo, se debe considerar que el procedimiento de la presente investigación, es la experiencia recibida de forma directa en relación a los efectos de las actividades de otros, también el presente trabajo es justificado por la teoría de Jean Piaget (citado por Montalvo, 2019) "Todos los individuos definitivamente deben pasar por cuatro etapas para conseguir la deseada maduración psicológica, por consiguiente adquirirá y modificará diversas habilidades relacionadas a la evolución de asimilación y adaptación" (p. 458), en consecuencia los adultos representativos, las escuelas, los maestros, es posible deducir circunstancias en los valores sociales, ya que se encuentran relacionados con las habilidades sociales.

Se plantea implementar el uso de una propuesta nueva en aras de la mejora de las habilidades sociales con la finalidad de minimizar el problema investigado por medio de la proposición de las actividades lúdicas; así mismo se validó la propuesta de las actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, mediante juicio de expertos.

En otro sentido también se respetó la confiabilidad de los datos brindados a esta investigación, es decir la información que ha permitido la interpretación, análisis de los resultados y las respectivas conclusiones, fue tratada teniendo en cuenta todos los parámetros relacionados a la protección de los niños y niñas, los mismos que relacionan a cumplimiento de objetivos de la educación en el nivel inicial.

VI. CONCLUSIONES

1. Los hallazgos encontrados reflejan que el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; se encuentran con mucha carencia en lo relacionado a las habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, en consecuencia a los datos obtenidos en nuestra variable habilidades sociales, se logró identificar que el 20% se encuentra en proceso y el 80% en inicio, además no se evidencia estudiante en el nivel logrado; lo cual se explica que los estudiantes no interactúan ni se relacionan entre compañeros, así mismo no expresan sus desacuerdos o acuerdos, no muestran sus sentimientos ante ciertas situaciones de solidaridad, por lo cual se concluye que sus habilidades sociales no han sido desarrolladas.
2. Se consignó diseñar la propuesta de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; la misma que se basa en dos dimensiones muy bien definidas como los juegos físicos y los juegos simbólicos, con respecto a la primera las actividades son realizadas con el cuerpo y con objetos, en relación a la segunda, se emplea la imaginación; por ende estas actividades lúdicas, permiten mejorar en los infantes el desarrollo de las habilidades sociales.
3. Se consiguió validar la propuesta de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; la misma se estableció mediante la evaluación de tres expertos de reconocida trayectoria profesional.

VII. RECOMENDACIONES

1. A la directora de la Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, profesional que debe gestionar conexiones con otras instituciones educativas para promover visitas y en consecuencia exista una socialización con otros compañeros, donde los estudiantes del nivel inicial puedan expresar sus preferencias y gustos, y por ende mejorar las habilidades sociales.
2. Los docentes de la Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo, aplicar en aula la propuesta de actividades lúdicas, a través de las sesiones de aprendizaje, ya que aportará en la mejora de las habilidades sociales en sus tres dimensiones; habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones.
3. Los padres de familia, dar continuidad en sus hogares a la aplicación de la propuesta de las actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales que trabajó la docente en el aula.

VIII. PROPUESTA

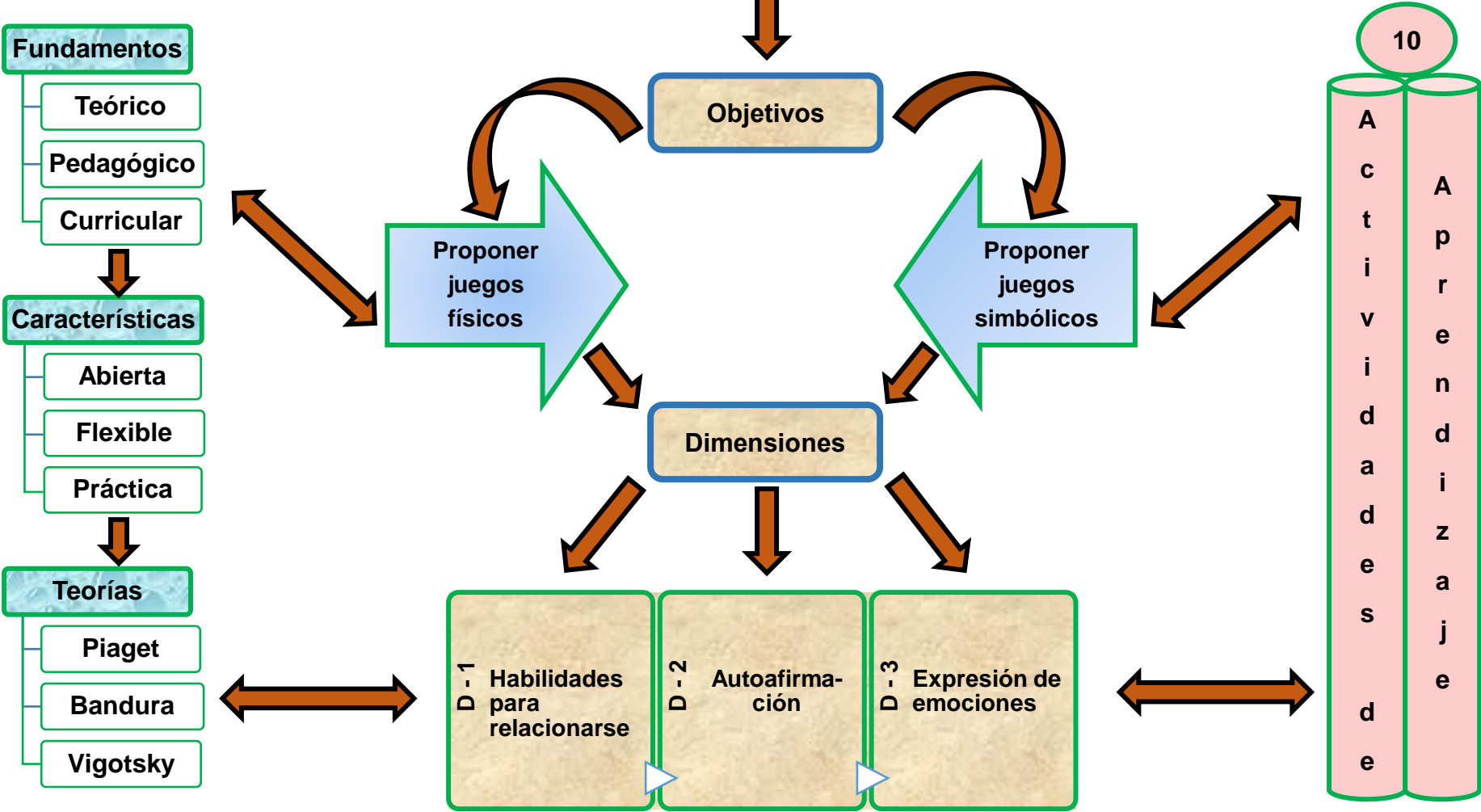
La propuesta del presente estudio denominada, Proponer actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo; tiene como objetivos la propuesta de juegos físicos y por otro lado la de juegos simbólicos, para mejorar las habilidades sociales.

La propuesta del presente estudio de investigación se fundamenta en un enfoque teórico, porque para el desarrollo de la propuesta se requiere de teorías, las mismas que direccionan a mejorar las habilidades sociales a partir de actividades lúdicas, también la presente investigación tiene un enfoque pedagógico, porque la misma es de mucha utilidad para las maestras de educación inicial, ya que teniendo el juego como estrategia es primordial para los niños y niñas, además de un conocimiento mucho más rápido, divertido y eficaz, finalmente tiene un enfoque curricular ya que el Ministerio de Educación, manifiesta que los estudiantes desde temprana edad deben autovalorarse

La propuesta se encuentra basada en teorías; como la Sociocultural Vigotsky (citado por Montalvo, 2019), donde planteó que el crecimiento y los diversos procesos de aprendizaje, repercuten mutuamente y por ende se logra la estimulación de aprendizajes como un agente del desarrollo; por otro lado también es oportuno enfatizar la teoría del Aprendizaje Social, Bandura (1987, citado por García, 2017), donde describe que lo cognitivo no se desarrolla de la nada, tampoco ocurre como consecuencia única de la conducta, sino que logra desarrollar y verificar el concepto de uno mismo; de igual forma se basa en la teoría de Jean Piaget (citado por Montalvo, 2019), donde indica que los adultos representativos, las escuelas, los maestros, posibilitan deducir circunstancias que se encuentran relacionadas con las habilidades sociales.

Con respecto a las características de la propuesta del presente estudio, es abierta porque está orientada a toda la comunidad científica, así mismo a los docentes de educación inicial; es flexible porque en todo momento puede ser aplicada y finalmente es práctica porque las actividades lúdicas están diseñadas para la mejora de las habilidades sociales.

Proponer actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública



REFERENCIAS

- Abugattas. (2016). Construcción y validación del test “habilidades de interacción social” en niños de 3 a 6 años Surco y la Molina. Lima. Obtenido de <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/4012>
- Agallo, A. (2013). Dinámica grupal. Guatemala: Editorial Piedra Santa. Obtenido de http://www.repositorio.usac.edu.gt/9653/1/15_1260.pdf
- Albornoz, E. (julio de 2017). La adaptación escolar en niños y niñas con problemas de sobreprotección. *Universidad y sociedad*, 177-180. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n4/rus24417.pdf>
- Arias, J. & otros. (02 de abril – junio 2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia México*, 201 – 206. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Bandura 1987, citado por García 2017. Teoría del aprendizaje social.
- Bergara, N. (2020). Las habilidades y destrezas sociales en los tiempos de covid-19. *New letter*, 21. Obtenido de <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/psicología-infantil/habilidades-sociales/>
- Bisquerra, R. (2009). Metodología de la Investigación Educativa. 2da edición. Madrid: Editorial la Muralla, S.A. 2da
- Bustamante, P. (2014). Guía de intervención sobre habilidades sociales. España: Pirámide.

Caballo, V. (2005). Caballo, V. (2005). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Madrid: Siglo XXI.

Caballo, VC. (2002). Enhancing social competence in young students. Austin, TX : Pro-ed.

Castro, L. (2015). Desarrollo de las Habilidades sociales a través del juego en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa Inicial 316 Los amiguitos del distrito de Carabayllo (Tesis de maestría). Universidad Federico Villarreal, Lima.

Ccorahua, J. (2017). Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de niños de 4 años de la I.E. "Angelitos de Jesús", Huachipa 2016. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5874/Ccorahua_LIR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Crisóstomo, L. (2015). Nivel de habilidades sociales en niños de 5 años del Colegio Particular Reina del Mundo, la Molina, Lima – Perú, 2014. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/3836>

Erraez (2011). Estrategias lúdicas para la socialización de los niños y niñas del primer año de educación básica de la unidad educativa particular mixta Jubones y la Escuela Fiscal Mixta Dr. Rodrigo Ugarte Córdova de la ciudad de Pasaje, periodo lectivo, 2011, Ecuador, obtenido de <http://repositorio.Utmachala.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/670/1/TUTMACH-FCS-490.pdf>

Escalante, T. (2017). Efectos de las actividades lúdicas en el proceso de socialización de los niños del segundo grado de la Institución Educativa

33567 San Judas Tadeo, Chimbote 2017. (Tesis de maestría). Universidad Privada Antenor Orrego, Chiclayo.

Espín. (2017). Estrategias Didácticas Naturalistas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 a 6 años de primer año de Educación General Básica, paralelo "B", de la unidad Educativa Municipal del Milenio "Bicentenario". Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11327>

Flores & Yapuchura (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los niños y niñas. Comunicación, 5-14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449849320001.pdf>

Gamarra, A. (2018). Programa de juegos educativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa "Augusto Salazar Bondy" del distrito de Chiclayo, Lambayeque. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6453/BC1286%20GAMARRA%20GIL%20ANA%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gismero, E. (2000). Escala de habilidades sociales. Madrid: TEA Publicaciones de psicología aplicada.

Granier (2016) Are you socially intelligent? Scientific American, 137: 108-110.

Guerra, M. (2018) Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años. Ugel 05, Lima, Lima. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/16095>

- Guzmán, M. (julio de 2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de tres años en el centro infantil Cumbaya Valley. Revista Conrado, 14(64), 153-156. Obtenido de <https://n9.cl/ycf4m>
- Hans, V. (2014). Situated Learning: Legitimate Perypheral Participation. Estados Unidos. Cambridge University . Recuperado en 23 de Abril de 2019, en www.amazon.com
- Hernandez. (2017). Metodología de la investigación. México: Mc Gra. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera, N. (2016). Programa de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 10925 “Cesar Vallejo” Chiclayo. Lambayeque. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/3805>
- Hertz, S. (2016). A multitrait-multimethod study of academic and social intelligence in college students. Journal of Educational Psychology, 87: pp.11-13
- Huntier, W. (2015). The implicit use of explicit conceptions of social intelligence. Personality & Individual Differences, 15: pp. 11-23.
- Internacional, S. t. (2018). Resultados 2018. Ciudad Madrid, España. Obtenido de https://www.savethechildren.es/actualidad/resultados_anuales_2018.
- Jimenez, A (2013, p.24). Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8489/TESIS%20>
- Lacunza, A. (2017). Las habilidades sociales en niños de 5 años en colegios públicos de Tucumán. Argentina: Universidad San Luis. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

- Luperdi, C. (2017). Social abilities in pre-school children in poverty environments. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57-66. Recuperado http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006&lng=es&tlng=en.
- Martínez, A. M. (2016). Los valores sociales en niños y niñas de preescolar: una perspectiva desde la cultura del emprendimiento.
- MINEDU. (2018). Rutas de aprendizaje. Perú: Minedu. Obtenido de https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/curso/curso_virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducación/inicio.html
- Minerva, C. (2020). El juego: una estrategia importante. *Educare*, 1. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Montalvan, J. (2018). Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de la Institución Educativa "Jardín Real". Urb. Bancaria Piura, 2015. Obtenido de <https://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/1920>
- Piaget 1998, citado por Ramirez 2020. (s.f.). Perceptual and cognitive (or operational) structures in the development of the concept of space in the child. *Congress Psychology*. España.
- Sesento, L. (2017). Reflexiones sobre la pedagogía de Vigotsky, Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/cccss/2017/02/vigotsky.html>
- Silva, P. (2016). Plan de actividades lúdicas para la formación de convivencia e integración social en la Escuela General Sucre de Santa Marta. (Tesis de maestría). Universidad Central Pedagógica, Ecuador.

- Soler, W., y Castro, V. (2013). The impact of a cooperative games programan a fifth grade class: A field study. *Disertation Abstracts International*.
- Suclupe, V. M. (2020). Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años en un contexto de crisis por pandemia. Lima Norte. Obtenido de https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dzHAsoTAs4MJ:https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/66999+&cd=1&hl=es_419&ct=clnk&gl=pe
- Tapia, J. (2020). Pandemia: Todo lo que usted debería saber sobre el coronavirus, bacterias, hongos y epidemias, su instrumentalización y sus efectos colaterales.
- UNESCO. (2019). La violencia y el acoso escolar son problemas de índole mundial, según un nuevo informe de la UNESCO. Londres. Obtenido de https://es.unesco.org/news/violencia_y_acoso_escolares_son_problema_mundial_segun_nuevo_informe_unesco
- Vigostky. (1976). En la teoría de Vigotsky la herramienta es el instrumento mediador. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Yamira, J. (2016). Estrategias didácticas para activar el desarrollo de procesos de pensamiento en el Pre escolar. Caracas: ISSN 131_087. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1316-0087200

Anexo 1: Operacionalización de las variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Variable Independiente</p> <p>Actividades Lúdicas</p>	<p>Actividad Lúdica, es aquella en la que el niño comienza a realizar ciertas acciones, entre ellas, el dominio de los movimientos físicos, por lo cual desarrolla su capacidad de interacción social, equilibrio, coordinación motora y óculo manual. Los juegos son asimilados por niños comprendidos entre los 2 y 7 años de edad, donde en base a su imaginación expresan pensamientos que van de lo concreto a lo complejo. . Piaget en su teoría planteada en el año 1956, (citado por Herrera, 2019)</p>	<p>La propuesta de actividades lúdicas quedará diseñada a partir de los resultados obtenidos de la ficha de observación validado por expertos, también se tomará en cuenta las bases teóricas. Las dimensiones son dos; juegos físicos y juegos simbólicos. La propuesta en mención consistirá en diseñar 10 actividades significativas teniendo como objetivo los juegos físicos y simbólicos para mejorar las habilidades sociales.</p>	<p>Juegos Físicos</p>	<p>Trabaja con su cuerpo.</p>	
			<p>Juegos Simbólicos</p>	<p>Trabaja con objetos</p> <p>Juega con su imaginación</p>	

Variable Dependiente Habilidades Sociales	Las habilidades sociales son la combinación de comportamientos o conductas que presentan los individuos para interactuar y convivir con otros; estas se combinan con las características personales formadas por los valores y normas de la sociedad de gestión (Abugattas, 2016).	Expresamos que mediante la técnica del fichaje, así como la aplicación del instrumento, recolectaremos datos de la muestra de estudio, mediante tres dimensiones; habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, con un total de 12 ítems, mostrado en intervalos. Indicadores: relaciones interpersonales; identidad y reconoce emociones – capacidad afectiva. Escala de medición, es por intervalo; inicio de 4 a 8 puntos; proceso de 9 a 15 puntos y logrado de 16 a 20 puntos.	Habilidades para relacionarse.	Relaciones interpersonales.	Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación. Escala de medición: (Escala - Likert) nunca1; pocas veces 2; algunas veces 3; muchas veces 4; siempre 5. Inicio: (4 - 9) Proceso: (10 -14) Logrado: (15 - 20)
			Autoafirmación	Identidad	
			Expresión de emociones	Reconoce emociones. Capacidad afectiva	

Nota. Operacionalización de variables del trabajo de investigación Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO										
FICHA DE OBSERVACIÓN										
ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, CHICLAYO										
Variable: Habilidades Sociales										
Objetivo:	Este instrumento es parte de una investigación científica, para recoger información veráz del nivel de desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.									
Escala de valoración:										
EN QUE GRADO:										
(1: NUNCA; 2: POCAS VECES; 3: ALGUNAS VECES; 4: MUCHAS VECES; 5: SIEMPRE)										
Instrucciones: marcar con una aspa (X) según corresponda.										
					1	2	3	4	5	
		RELACIONES INTERPERSONALES								
1	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	¿Existe buena relación con sus compañeros?								
2		¿Trabaja en equipo?								
3		¿Comparte sus juguetes?								
4		¿Es invitado por otros niños para jugar?								
		IDENTIDAD								
5	AUTOAFIRMACIÓN	¿Mantiene sus preferencias cuando elige una actividad?								
6		¿Se defiende ante sus compañeros?								
7		¿Expresa sus quejas con firmeza?								
8		¿Expresa sus gustos y disgustos ante una situación?								
		RECONOCE EMOCIONES, CAPACIDAD AFECTIVA								
9	EXPRESIÓN DE EMOCIONES	¿Demuestra cariño por sus amigos?								
10		¿Reconoce sus estados de ánimo?								
11		¿Expresa cariño por su docente?								
12		¿Consuela a un compañero cuando está triste?								
Nota: este instrumento será aplicado por la maestra de aula y la investigadora.										
INICIO		DESDE 4 A 9 PUNTOS		Nombre del niño (a): 						
PROCESO		DESDE 10 A 14 PUNTOS								
LOGRADO		DESDE 15 A 20 PUNTOS								
Fuente: Elaboración propia.										

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, CHICLAYO

Muestra de estudio

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES

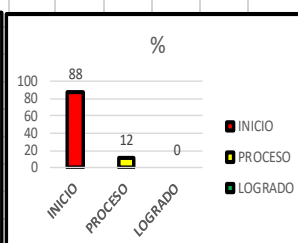
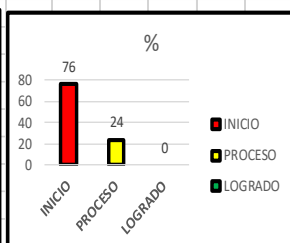
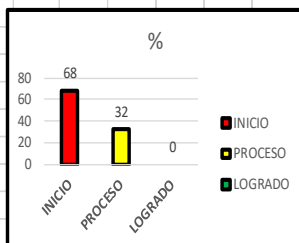
ENCUESTADOS	ITEMS											
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
E1	2	2	2	3	2	2	2	1	2	1	1	2
E2	1	2	1	1	3	3	4	4	2	2	1	1
E3	4	4	3	3	3	1	1	2	2	1	2	2
E4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E5	1	2	1	3	2	2	2	3	1	1	2	2
E6	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2
E7	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2
E8	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
E9	3	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1
E10	2	2	2	2	4	4	2	4	3	3	3	2
E11	4	3	3	4	1	1	2	3	1	2	2	2
E12	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
E13	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1
E14	4	4	3	3	2	1	1	3	2	1	1	2
E15	1	1	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2
E16	2	2	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2
E17	2	2	1	1	3	3	4	2	2	1	2	3
E18	2	1	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2
E19	2	3	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1
E20	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2
E21	2	3	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2
E22	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3
E23	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2
E24	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
E25	4	4	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, CHICLAYO

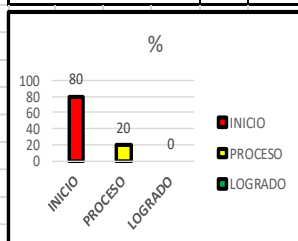
VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES

ENCUESTADOS	DIMENSIÓN - 1 HABILIDADES PARA RELACIONARSE				T O T A L 1	DIMENSIÓN - 2 AUTOAFIRMACIÓN				T O T A L 2	DIMENSIÓN - 3 EXPRESIÓN DE EMOCIONES				T O T A L 3	TOTAL VARIABLE
	P1	P2	P3	P4		P5	P6	P7	P8		P9	P10	P11	P12		
	Enc - 1	2	2	2		3	9	2	2		2	1	7	2		
Enc - 2	1	2	1	1	5	3	3	4	4	14	2	2	1	1	6	25
Enc - 3	4	4	3	3	14	3	1	1	2	7	2	1	2	2	7	28
Enc - 4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
Enc - 5	1	2	1	3	7	2	2	2	3	9	1	1	2	2	6	22
Enc - 6	1	1	2	2	6	1	2	1	1	5	2	1	2	2	7	18
Enc - 7	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	28
Enc - 8	1	1	2	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	22
Enc - 9	3	2	2	1	8	2	1	1	3	7	1	1	1	1	4	19
Enc - 10	2	2	2	2	8	4	4	2	4	14	3	3	3	2	11	33
Enc - 11	4	3	3	4	14	1	1	2	3	7	1	2	2	2	7	28
Enc - 12	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	1	1	2	6	14
Enc - 13	2	1	1	2	6	2	1	2	1	6	2	1	1	1	5	17
Enc - 14	4	4	3	3	14	2	1	1	3	7	2	1	1	2	6	27
Enc - 15	1	1	2	3	7	2	1	2	1	6	2	1	2	2	7	20
Enc - 16	2	2	4	4	12	4	4	3	3	14	2	2	2	2	8	34
Enc - 17	2	2	1	1	6	3	3	4	2	12	2	1	2	3	8	26
Enc - 18	2	1	2	3	8	2	2	1	2	7	1	2	1	2	6	21
Enc - 19	2	3	1	1	7	2	2	1	1	6	2	2	2	1	7	20
Enc - 20	2	2	2	2	8	2	2	1	3	8	2	2	2	2	8	24
Enc - 21	2	3	1	2	8	1	1	1	1	4	1	1	2	2	6	18
Enc - 22	3	3	4	4	14	4	3	3	4	14	4	4	3	3	14	42
Enc - 23	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	2	2	2	2	8	32
Enc - 24	1	2	1	1	5	1	1	2	2	6	1	1	1	1	4	15
Enc - 25	4	4	3	2	13	3	2	2	2	9	4	3	3	3	13	35
Ítem					4					4					4	12
Min.					4					4					4	12
Max.					20					20					20	60
Rango					16					16					16	48
Categoría					3					3					3	3
Amplitud					5.33					5.33					5.33	16.00
INICIO					9.33					9.33					9.33	28.00
PROCESO					14.67					14.67					14.67	44.00
LOGRADO					20.00					20.00					20.00	60.00

DIMENSIÓN 1			DIMENSIÓN 2			DIMENSIÓN 3		
NIVELES	fi	%	NIVELES	fi	%	NIVELES	fi	%
INICIO	17	68.00	INICIO	19	76.00	INICIO	22	88.00
PROCESO	8	32.00	PROCESO	6	24.00	PROCESO	3	12.00
LOGRADO	0	0.00	LOGRADO	0	0.00	LOGRADO	0	0.00
TOTAL	25	100	TOTAL	25	100	TOTAL	25	100



VARIABLE HABILIDADES SOCIALES		
NIVELES	fi	%
INICIO	20	80
PROCESO	5	20
LOGRADO	0	0
TOTAL	25	100



ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, CHICLAYO

NIVELES	HABILIDADES PARA RELACIONARSE		AUTOAFIRMACIÓN		EXPRESIÓN DE EMOCIONES	
	F	%	F	%	F	%
INICIO	17	68.00	19	76.00	22	88.00
PROCESO	8	32.00	6	24.00	3	12.00
LOGRADO	0	0.00	0	0.00	0	0.00
TOTAL	25	100.00	25	100.00	25	100.00

Anexo 3: Validez del instrumento de recolección de datos

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 12 de enero del 2022

Sra.

Mg. Teresa Margarita Palacios Vásquez

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dado su formación y experiencia práctica que la califican como experta, ha sido Usted seleccionada para evaluar el instrumento de **habilidades sociales** elaborado como parte del desarrollo de la investigación **denominada: Actividades Lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable habilidades sociales.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

Ficha técnica del instrumento.

Instrumento de recolección de información

Ficha de validación de juicio de expertos.

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

Atentamente,



Vanesa Montalvo Garcia

DNI. 44433002

Ficha técnica del instrumento

Nombre del instrumento:

Ficha de observación

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, CHICLAYO.

Variable a medir:

Habilidades sociales.

Estructura:

El instrumento se elaboró en base a 3 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión A: Habilidades para relacionarse.	Ítems del 1 al 4
Dimensión B: Autoafirmación	Ítems del 5 al 8
Dimensión C: Expresión de emociones	Ítems del 9 al 12

Forma de administración:

Se aplica a los estudiantes del nivel inicial II ciclo de forma individual, previendo encontrarse en las mejores circunstancias: concentración, tranquilidad, silencio, etc.

Tiempo de aplicación:

Se ha considerado para la resolución de la ficha de observación un tiempo de 20 a 30 minutos

Calificación:

Se califica asignando un puntaje entre 1 y 5 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable Habilidades sociales y sus dimensiones.

Población a evaluar:

Estudiantes del nivel inicial – II ciclo.

Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Vari able	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensio nes (Atributo s)	Indicador es	Ítems	Escala de medición	Clari dad	Coher encia	Relevan cia	Observacion es/ Recomenda ciones		
Habilidades sociales	Las habilidades sociales son la combinación de comportamientos o conductas que presentan los individuos para interactuar y convivir con otros; estas se combinan con las características personales formadas por los valores y normas de la sociedad de gestión (Abugattas, 2016).	Expresamos que mediante la técnica del fichaje, así como la aplicación del instrumento, recogeremos datos de la muestra de estudio, mediante tres dimensiones; habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, con un total de 12 ítems, mostrado en intervalos. Indicadores: relaciones interpersonales; identidad y reconoce emociones –capacidad afectiva.	Habilidades para relacionarse.	Relaciones interpersonales	¿Existe buena relación con sus compañeros?	escala Likert de 5 alternativas con las siguientes puntuaciones: 1= “nunca”, 2= “pocas veces”, 3= “algunas veces”, 4= “muchas veces” 5= “siempre”.	4	4	3			
					¿Trabaja en equipo?		4	4	4			
					¿Comparte sus juguetes?		4	4	4			
					¿Es invitado por otros niños para jugar?		4	4	4			
			Autoafirmación	Identidad	¿Mantiene sus preferencias cuando elige una actividad?		4	4	4			
					¿Se defiende ante sus compañeros?		3	3	3			
					¿Expresa sus quejas con firmeza?		4	4	4			
					¿Expresa sus gustos y disgustos ante una situación?		4	4	4			
			Expresión de emociones	Reconoce emociones	¿Demuestra cariño por sus amigos?		Capacidad afectiva	¿Reconoce sus estados de ánimo?	4	4	4	
					¿Expresa cariño por su docente?			4	4	4		
					¿Consuela a un compañero cuando está triste?			4	4	4		
								4	4	4		

Legenda de la Escala valorativa de ítems

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

SUGERENCIAS:

(Redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).

Conclusión de la Validación:

Revisado el instrumento de habilidades sociales, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio habilidades sociales, procedo a **confirmar su validez de contenido**.



Mg. Teresa Margarita Palacios Vásquez

DNI: 16654729

VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 12 de enero del 2022

Sra.

Dra. Martha Isabel Vásquez González

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dado su formación y experiencia práctica que la califican como experta, ha sido Usted seleccionada para evaluar el instrumento de **habilidades sociales** elaborado como parte del desarrollo de la investigación **denominada: Actividades Lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable habilidades sociales.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

Ficha técnica del instrumento.

Instrumento de recolección de información

Ficha de validación de juicio de expertos.

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

Atentamente,



Vanesa Montalvo Garcia

DNI. 44433002

Ficha técnica del instrumento

Nombre del instrumento:

Ficha de observación

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
PÚBLICA, CHICLAYO.**

Variable a medir:

Habilidades sociales.

Estructura:

El instrumento se elaboró en base a 3 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión A: Habilidades para relacionarse.	Ítems del 1 al 4
Dimensión B: Autoafirmación	Ítems del 5 al 8
Dimensión C: Expresión de emociones	Ítems del 9 al 12

Forma de administración:

Se aplica a los estudiantes del nivel inicial II ciclo de forma individual, previendo encontrarse en las mejores circunstancias: concentración, tranquilidad, silencio, etc.

Tiempo de aplicación:

Se ha considerado para la resolución del cuestionario un tiempo de 20 a 30 minutos

Calificación:

Se califica asignando un puntaje entre 1 y 5 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable Habilidades sociales y sus dimensiones.

Población a evaluar:

Estudiantes del nivel inicial – II ciclo.

Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Vari able	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensio nes (Atributo s)	Indicador es	Ítems	Escala de medición	Clari dad	Coher encia	Relevan cia	Observa ción es/ Recomenda ciones	
Habilidades sociales	Las habilidades sociales son la combinación de comportamientos o conductas que presentan los individuos para interactuar y convivir con otros; estas se combinan con las características personales formadas por los valores y normas de la sociedad de gestión (Abugattas, 2016).	Expresamos que mediante la técnica del fichaje, así como la aplicación del instrumento, recogeremos datos de la muestra de estudio, mediante tres dimensiones; habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, con un total de 12 ítems, mostrado en intervalos. Indicadores: relaciones interpersonales; identidad y reconoce emociones – capacidad afectiva.	Habilidades para relacionarse.	Relaciones interpersonales	¿Existe buena relación con sus compañeros?	escala Likert de 5 alternativas con las siguientes puntuaciones: 1= “nunca”, 2= “pocas veces”, 3= “algunas veces”, 4= “muchas veces” 5= “siempre”.	4	3	4		
					¿Trabaja en equipo?		4	4	3		
					¿Comparte sus juguetes?		3	3	4		
					¿Es invitado por otros niños para jugar?		4	3	4		
			Autoafirmación	Identidad	¿Mantiene sus preferencias cuando elige una actividad?		3	4	3		
					¿Se defiende ante sus compañeros?		4	4	3		
					¿Expresa sus quejas con firmeza?		3	4	4		
					¿Expresa sus gustos y disgustos ante una situación?		4	3	4		
			Expresión de emociones	Reconoce emociones	¿Demuestra cariño por sus amigos?		3	4	3		
					Capacidad afectiva		¿Reconoce sus estados de ánimo?	3	4	4	
							¿Expresa cariño por su docente?	4	3	3	
					¿Consuela a un compañero cuando está triste?		4	3	3		

Legenda de la Escala valorativa de ítems

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

SUGERENCIAS:

(Redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).

Conclusión de la Validación:

Revisado el instrumento de habilidades sociales, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio habilidades sociales, procedo a **confirmar su validez de contenido**.



Dra. Martha Isabel Vásquez González
DNI 16476935

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE
EXPERTOS**

Chiclayo, 12 de enero del 2022

Sra.

Dra. Uriarte Latorre Yohana del Carmen

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dado su formación y experiencia práctica que la califican como experta, ha sido Usted seleccionada para evaluar el instrumento de **habilidades sociales** elaborado como parte del desarrollo de la investigación **denominada: Actividades Lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.**

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable habilidades sociales.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

Ficha técnica del instrumento.

Instrumento de recolección de información

Ficha de validación de juicio de expertos.

Leyenda de la Escala valorativa de ítems

Atentamente,



Vanesa Montalvo Garcia

DNI. 44433002

Ficha técnica del instrumento

Nombre del instrumento:

Ficha de observación

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
PÚBLICA, CHICLAYO.**

Variable a medir:

Habilidades sociales.

Estructura:

El instrumento se elaboró en base a 3 dimensiones emanadas de su definición conceptual y sus consecuentes indicadores e ítems.

Dimensión A: Habilidades para relacionarse.	Ítems del 1 al 4
Dimensión B: Autoafirmación	Ítems del 5 al 8
Dimensión C: Expresión de emociones	Ítems del 9 al 12

Forma de administración:

Se aplica a los estudiantes del nivel inicial II ciclo de forma individual, previendo encontrarse en las mejores circunstancias: concentración, tranquilidad, silencio, etc.

Tiempo de aplicación:

Se ha considerado para la resolución del cuestionario un tiempo de 20 a 30 minutos

Calificación:

Se califica asignando un puntaje entre 1 y 5 puntos según la respuesta brindada a cada ítem. La suma del total de las respuestas obtenidas proporciona el Puntaje Directo, con el que se obtiene el nivel de desarrollo de la variable Habilidades sociales y sus dimensiones.

Población a evaluar:

Estudiantes del nivel inicial – II ciclo.

Ficha de validación de juicio de expertos

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

Vari able	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensio nes (Atributo s)	Indicador es	Ítems	Escala de medición	Clari dad	Coher encia	Relevan cia	Observa ción es/ Recomenda ciones		
Habilidades sociales	Las habilidades sociales son la combinación de comportamientos o conductas que presentan los individuos para interactuar y convivir con otros; estas se combinan con las características personales formadas por los valores y normas de la sociedad de gestión (Abugattas, 2016).	Expresamos que mediante la técnica del fichaje, así como la aplicación del instrumento, recogeremos datos de la muestra de estudio, mediante tres dimensiones; habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, con un total de 12 ítems, mostrado en intervalos. Indicadores: relaciones interpersonales; identidad y reconoce emociones – capacidad afectiva.	Habilidades para relacionarse.	Relaciones interpersonales	¿Existe buena relación con sus compañeros?	escala Likert de 5 alternativas con las siguientes puntuaciones: 1= “nunca”, 2= “pocas veces”, 3= “algunas veces”, 4= “muchas veces” 5= “siempre”.	3	3	4			
					¿Trabaja en equipo?		3	4	4			
					¿Comparte sus juguetes?		3	4	4			
					¿Es invitado por otros niños para jugar?		3	4	4			
			Autoafirmación	Identidad	¿Mantiene sus preferencias cuando elige una actividad?		3	3	4			
					¿Se defiende ante sus compañeros?		2	3	3			
					¿Expresa sus quejas con firmeza?		3	3	4			
					¿Expresa sus gustos y disgustos ante una situación?		3	4	4			
			Expresión de emociones	Reconoce emociones	¿Demuestra cariño por sus amigos?		Capacidad afectiva	¿Demuestra cariño por sus amigos?	2	3	4	
					¿Reconoce sus estados de ánimo?			3	4	4		
					¿Expresa cariño por su docente?			3	4	3		
					¿Consuela a un compañero cuando está triste?			3	4	4		

Legenda de la Escala valorativa de ítems

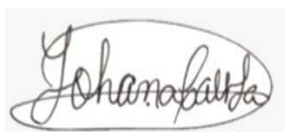
CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

SUGERENCIAS:

(Redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).

Conclusión de la Validación:

Revisado el instrumento de habilidades sociales, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio habilidades sociales, procedo a **confirmar su validez de contenido**.



Dra. Uriarte Latorre Yohana del Carmen
DNI: 03700445

Informe estadístico de validez de contenido

Como parte del desarrollo de la investigación **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, CHICLAYO**. Montalvo Garcia Vanesa, la investigada elaboró el instrumento de **habilidades sociales**. Basado en la definición conceptual de Habilidades sociales, estableciendo 3 dimensiones como estructura base del mismo, la Dimensión Habilidades para relacionarse, que comprendía los ítems del 1 al 4, la Dimensión Autoafirmación con los ítems del 5 al 8, y la Dimensión Expresión de emociones con los ítems del 9 al 12.

Su sometimiento a la revisión de 3 jueces expertos permitió obtener las evaluaciones respectivas de cada uno de los ítems propuestos bajo los criterios de Claridad, Coherencia y Relevancia según la escala proporcionada en el formato de revisión, donde 1 implicaba No cumplir con el criterio y 4 Cumplirlo en Alto nivel.

Tabla 1

Valores V Aiken y sus intervalos de confianza al 95% según dimensión e indicador del instrumento de habilidades sociales:

DIMENSIONES	CLARIDAD			COHERENCIA			RELEVANCIA		
	V	Li	Ls	V	Li	Ls	V	Li	Ls
Habilidades para relacionarse.	0.94	0.63	0.99	0.83	0.51	0.96	0.92	0.60	0.99
Autoafirmación	0.86	0.54	0.97	0.92	0.60	0.99	0.86	0.54	0.97
Expresión de emociones	0.89	0.57	0.98	0.89	0.57	0.98	0.83	0.51	0.96
Instrumento por Criterio	0.90	0.58	0.98	0.88	0.55	0.98	0.87	0.55	0.97
Instrumento Global	0.88	0.558	0.978						

Los resultados hallados en la Tabla 1, revelaron la idoneidad del instrumento elaborado dados los elevados valores obtenidos por el instrumento de forma integral, así como por cada dimensión en cada criterio establecido.

Así, la dimensión HABILIDADES PARA RELACIONARSE, obtuvo valores de concordancia de 0.94 en el criterio Claridad con un intervalo de confianza del 0.94 de entre [0.63 y 0.99]; en Coherencia de 0.83 con rango de [0.51, 0,96]; y en Relevancia de 0.92 con [0.60, 0,99]. Por su parte la dimensión AUTOAFIRMACIÓN, alcanzó en Claridad con un intervalo de confianza del 0.86 de entre [0.54 y 0.97]; en Coherencia de 0.92 con rango de [0.60, 0,99]; y en Relevancia de 0.86 con [0.54, 0,97] y por último la dimensión de EXPRESIÓN DE EMOCIONES alcanzó en Claridad con un intervalo de confianza del 0.89 de entre [0.57 y 0.98]; en Coherencia de 0.89 con rango de [0.57, 0,98]; y en Relevancia de 0.83 con [0.51, 0,96].

En tanto que finalmente los valores de los criterios combinados denotaron **un valor de 0.88** para el instrumento analizado con un intervalo de confianza de entre [0.558, 0,978].

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento de recolección de datos

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, CHICLAYO													
VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES													
ENCUESTADOS	ITEMS												SUMA
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	
E1	2	2	1	1	2	1	4	1	2	2	3	3	24
E2	3	2	1	1	1	1	2	2	3	1	1	2	20
E3	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	18
E4	3	1	1	1	3	4	2	1	2	2	2	2	24
E5	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	29
E6	4	3	1	3	2	2	1	3	1	1	1	3	25
E7	2	2	3	3	1	4	3	3	1	1	1	2	26
E8	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	3	1	20
E9	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	24
E10	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	42
E11	4	4	3	2	4	2	1	4	2	2	3	2	33
E12	2	2	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	19
E13	1	2	2	3	3	3	3	1	2	3	3	3	29
E14	4	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	32
E15	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	42
VARIANZA	1.1	0.9	0.7	0.7	0.8	0.8	1.2	1.4	0.6	0.9	0.9	0.8	

$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$			
		RANGO	CONFIABILIDAD
		0.53 a menos	Confiabilidad nula
α	Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
k	Número de ítems del instrumento	0.60 a 0.65	Confiable
$\sum_{i=1}^k S_i^2$	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	0.66 a 0.71	Muy confiable
S_T^2	Varianza total del instrumento.	0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
Por lo tanto nuestro instrumento es de excelente confiabilidad		1	Confiabilidad perfecta

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,870	12

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	24,3333	47,524	,536	,862
VAR00002	24,6000	45,543	,761	,847
VAR00003	25,2000	47,457	,695	,853
VAR00004	25,0667	48,638	,590	,859
VAR00005	24,8000	49,171	,532	,862
VAR00006	24,7333	52,495	,256	,877
VAR00007	24,8000	48,029	,482	,866
VAR00008	24,9333	44,924	,637	,855
VAR00009	25,0000	51,429	,382	,870
VAR00010	25,2000	45,314	,808	,844
VAR00011	24,8000	50,171	,403	,870
VAR00012	25,0000	47,714	,644	,855

Anexo 5: Formato de consentimiento para recolección de información

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado/a Señor/a:

Reciba un cordial saludo, soy **Vanesa Montalvo Garcia**, estudiante de maestría en Psicología Educativa del III ciclo de la Universidad César Vallejo – Chiclayo. En la actualidad me encuentro realizando una investigación relacionada a las Habilidades Sociales en niños de 5 años y para ello es indispensable contar con su contribución. El proceso consiste en la aplicación de una ficha de observación con la finalidad de evaluar el nivel de las Habilidades Sociales. La información obtenida será utilizada de forma responsable y protegiendo la identidad de su menor hijo(a).

En caso tenga alguna duda con respecto a esta ficha de observación, se le explicará con detalle.

Gracias por su colaboración.

Atte. Vanesa Montalvo Garcia.

Yo, **Quesquén Guarniz Julia Alicia**, con número de DNI: **16790062** acepto que mi menor hijo o hija participe en la investigación denominada: “Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo”, de la estudiante maestrante Vanesa Montalvo Garcia.

Martes 7 de junio del 2022

Firma

Anexo 6: Propuesta

Título:

Proponer actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

Objetivos:

- Proponer juegos físicos para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.
- Proponer juegos simbólicos para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

Fundamentación teórica:

Las actividades lúdicas son procesos organizados y formales diseñados para lograr metas claras definidas. Que requiere de técnicas y procedimientos para aplicarlo diariamente, son responsabilidad de los docentes (Herrera, 2019)

Teoría sociocultural Vigotsky (citado por Montalvo, 2019) propuso como ejemplo de aprendizaje sociocultural, en donde cree que el aumento y el proceso de aprender influyen recíprocamente y estima el aprendizaje como agente de desarrollo. Así mismo, el aprender se considera como una manera de socializar. Afirma, que la persona es una organización social más que organización biológica. En este sistema, la función superior es el resultado del incremento cultural y compromete tener un mediador. Al desempeñar la función principal de un maestro, los infantes asimilan de manera adecuada conductas e inapropiadas en su entorno social, lo que significa desarrollar de manera personalizada y socialmente, y comprender lo que aprende en el entorno es muy útil para el desarrollo personal.

Teoría del aprendizaje social Bandura (1987, citado por García, 2017), opina "cognición" no surge de la nada, ni ocurre como una causa autónoma de la conducta, sino que desarrolla y verifica el concepto individual de sí mismo y la naturaleza de las cosas de cuatro formas diferentes. El proceso de esta investigación fue: la experiencia directa obtenida de los efectos de sus acciones y la experiencia alternativa de los efectos de las acciones de otros, los juicios

expresados y la deducción del conocimiento previo a través del razonamiento. Este es el momento en el que se observa cómo el aprendizaje afecta a los miembros de la sociedad, lo que a su vez incide en su función autor reguladora en el campo de la educación. Esta teoría del aprendizaje social se relaciona principalmente con el comportamiento de los niños y adolescentes con el comportamiento de sus pares. Por ejemplo, en la forma de vestirse, comunicarse, hablar, expresar opiniones, comunicarse y tomar decisiones, hay comportamientos que imitan a los compañeros.

Jean Piaget (citado por Montalvo, 2019), mencionó que la etapa del juego empleada en las actividades lúdicas son actividades innatas en el niño que va descubriendo durante su desarrollo, a la vez comienza a realizar, el dominio de los movimientos físicos que realiza a través de las siguientes actividades, tales como: saltar, correr, raptar.

Fundamentación pedagógica:

Esta propuesta es de mucha importancia para las docentes de la especialidad de educación Inicial, porque la herramienta del juego plasmado en estrategia es fundamental para los estudiantes, el conocimiento es más eficaz, rápido y divertido para todos. No solo beneficia las interacciones entre compañeros, ni el desarrollo de las habilidades sociales, por lo contrario es un camino abierto para producir todo tipo de conocimiento científico, propicia para ser tomada por otros investigadores (MINEDU, 2018).

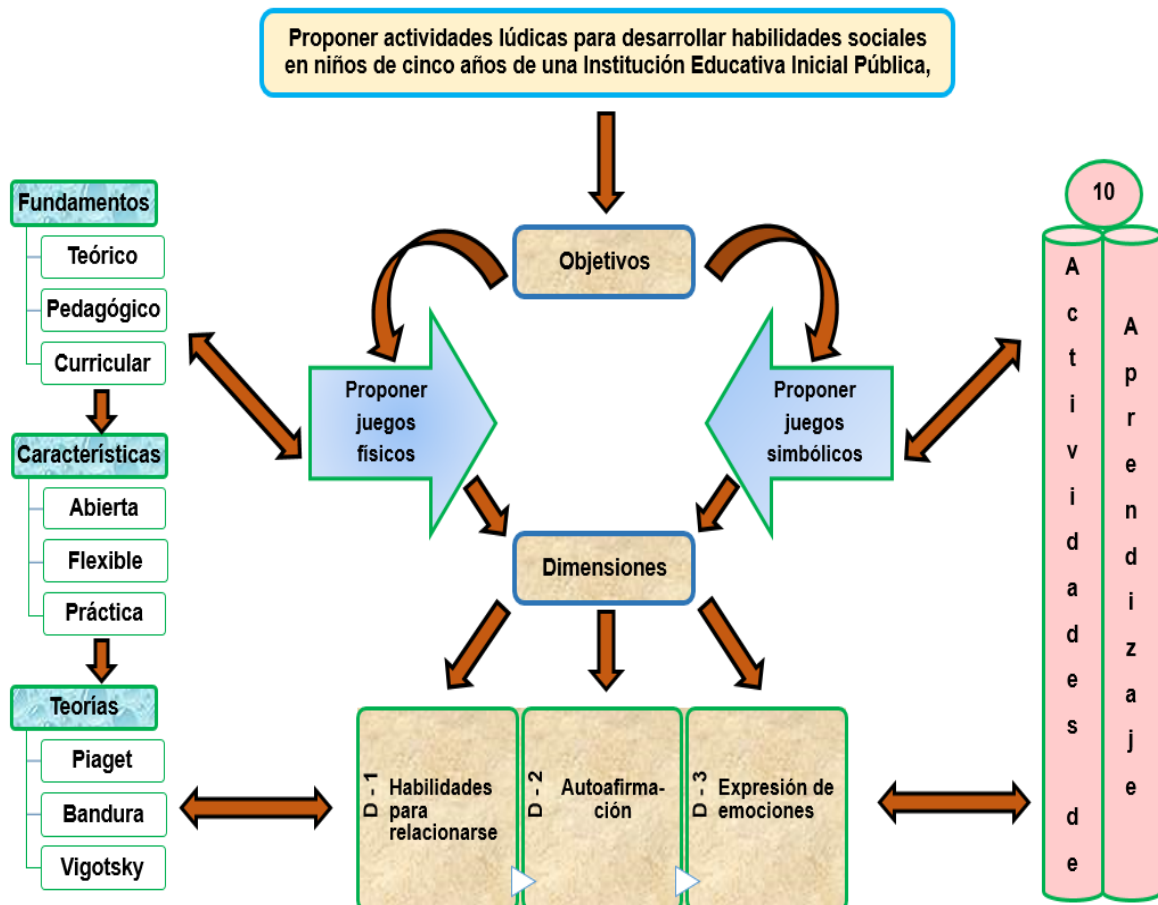
Fundamentación curricular:

Vivir relacionándose con los demás en forma saludable nos recomienda el Ministerio de Educación en su fascículo de habilidades Sociales. Donde nos manifiesta que los estudiantes deben de autovalorarse desde temprana edad, el rol del docente es de suma importancia, ya que a través de las estrategias lúdicas se logran desarrollar las habilidades comunicativas, de interacción social, mostrándose combinando sus habilidades para el desarrollo de sentimientos, emociones y solución de problemas (MINEDU, 2018).

Características de la propuesta:

- **Abierta:** Esta propuesta está dirigida para la comunidad científica en general, para los docentes de la Educación Básica Regular y especialmente para las docentes de Educación Inicial.
- **Flexible:** Es flexible porque es aplicable el todo momento, en cualquier contexto que deseemos mejorar las Habilidades Sociales en los educandos.
- **Práctica:** Porque está diseñada con actividades lúdicas, dirigidas a desarrollar las dimensiones de; habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, que pueden ser adaptadas al contexto donde se labora.

Esquema de la propuesta:



Desarrollo de la propuesta:

Objetivos:

☺ Proponer juegos físicos, para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

☺ Proponer juegos simbólicos, para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo.

Actividad N°	Nombre de la actividad	Dimensión
1	"Reconocemos nuestras emociones"	Expresión de emociones
2	"Demuestro mi amistad y amabilidad a los demás"	Habilidades para relacionarse
3	"Conociendo a mi maestra y a mis compañeros"	Habilidades para relacionarse Expresión de emociones
4	"Todos juntos nos divertimos mejor demostrando confianza"	Habilidades para relacionarse
5	"Conociendo nuestras características físicas, habilidades y cualidades"	Autoafirmación
6	"Conozcamos gustos y preferencias"	Autoafirmación
7	"Aprendemos a tomar nuestras decisiones"	Autoafirmación
8	"Reconocemos que soy importante"	Expresión de emociones
9	"Yo me quiero como soy y quiero a los demás"	Expresión de emociones
10	"Escuchando mejor"	Expresión de emociones






ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA			
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”	N° 01
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			

“Reconocemos nuestras emociones”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. <p style="text-align: center;">CRITERIO</p> <p>Se valora así mismo al expresar sus emociones, y autorregula sus risas llantos, gestos y movimientos corporales.</p>	<p>Expresa sus emociones y reacciona ante las expresiones emocionales de otros a través de risas,</p> <p>Llantos, gestos o movimientos corporales. Busca consuelo y atención del adulto significativo para</p> <p>Sentirse seguro y contenido frente a una emoción.</p>	Reconoce sus emociones a través de historias que lo relaciona con su vida cotidiana	Lista de cotejo

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo</p> <p>Recibe a tus niños con un saludo afectuoso.</p> <p>La docente con los estudiantes canta la canción de las emociones para niños:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=CEzpBtGO5Os</p> <p>-Preguntamos: ¿De qué trata la canción? ¿Qué nos dice la canción? Y ¿Cuál es nuestro sentir con las emociones?</p> <p>- La docente va recogiendo las respuestas de los estudiantes y va presentando las emociones</p>  <p>LO QUE SIENTO</p> <p>-La docente pregunta: ¿Por qué será importante las emociones? ¿Qué será las emociones?</p> <p>-Se presenta el propósito de la actividad</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><i>“El día de hoy descubriremos qué emociones sentimos en diferentes momentos y cómo las expresamos ante</i></p> </div> <p>- Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>	<p>Papelote, hojas bond, plumones, crayolas, colores y cinta de embalaje.</p> <p>Cuatro tarjetas de imágenes.</p> <p>Lista de cotejo.</p> <p>Anexos</p> <p>Fichas</p> <p>Videos</p> <p>Cuaderno</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p>
<p>DESARROLLO 55 Minutos</p>	<p>La docente manifiesta que primero vamos a leer las siguientes historias así que a escuchar atentamente</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="454 1585 821 1915"> <p><i>Leemos las siguientes historias</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Juan estaba jugando a la pelota dentro de casa y sin querer rompió el adorno favorito de su mamá. Juan alzó las manos, abrió la boca y los ojos.</p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p>Es el cumpleaños de Ana y su mamá le preparó una riquísima torta. Ana sonrió, dio unos saltitos y abrazó a su mamá.</p>  </div> </div> </div> <div data-bbox="826 1585 1161 1915"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>El papá de Lina salió de casa para comprar y al abrir la puerta su perro "Colita" se escapó. Comenzaron a buscarlo por todas partes, pero aún no lo encuentran. A Lina se le salieron las lágrimas.</p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p>Manuel siempre cuida su juguete preferido. Su hermano lo tomó y sin querer lo rompió. Manuel arrojó la frente, apretó los puños y los dientes al enterarse.</p>  </div> </div> </div> </div>	

La docente manifiesta bien niños ustedes pueden leer nuevamente las historias con ayuda de sus papitos

Luego la docente plantea las siguientes preguntas y responde los estudiantes

¿Qué sintieron...?



Juan

Ana

Lina

Manuel

Docente: Listo tienes la respuesta muy bien entonces qué emociones presentaron cada uno de los niños de acuerdo a la situación que han vivido

-Juan que sintió miedo porque sin querer rompió el adorno favorito de su mamá

-Anna sintió alegría porque le habían preparado una riquísima torta para su cumpleaños

-Lina que sintió tristeza porque su perrito bolita se escapó y no lo encontraba

-Manuel que sintió enojo porque su hermano había agarrado su juguete preferido y lo rompió

¿Qué sintieron...?



Juan

Ana

Lina

Manuel

-La docente plantea otra pregunta: ¿Por qué crees que se sintieron así?

-La docente escucha las opiniones de los estudiantes y luego lo complementa

¿Por qué crees que se sintieron así?



Porque ellos expresan sus emociones de acuerdo a la situación que están viviendo

Por ejemplo, cuando Juan rompió el adorno favorito de su mamá sintió mucho miedo porque sabe que lo van a regañar

Entonces las emociones que expresan cada uno de los niños en las diferentes historias es de acuerdo a la situación

-La docente realizar la tercera pregunta a los estudiantes: ¿Cómo lo expresaron? Recogemos sus respuestas de los estudiantes y completamos

Ejemplo Lina cuando estaba triste le empezaron a salir las lágrimas Manuel enojado apretó los puños y dientes y Anna demostró alegría dando saltos y abrazando a su mamá mientras que Juan abrió la boca y los ojos porque estaba muy asustado

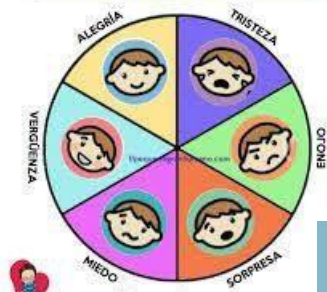
¿Cómo lo expresaron?



Con gestos y movimientos

Cada estudiante va realizar el juego de la ruleta de las emociones de acuerdo a lo que se salga va a realizarlos

RUEDA DE EMOCIONES



¡Vamos a expresar nuestras emociones!

tristeza

alegría

miedo

enojo



De acuerdo a lo que le salga la emoción va responder la siguiente pregunta

¿En qué momento te sentiste así? ¿Porque te sentiste así?

¿Cómo lo expresas?

-La docente explica a los estudiantes que son las emociones

Las emociones que sentimos las expresamos a través de nuestras palabras, nuestro rostro y cuerpo.



Los estudiantes van a desarrollar las siguientes actividades:
Ficha de trabajo



La docente acompaña y monitorea a los estudiantes

CIERRE
15
minutos

Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.

Los estudiantes evalúan sus aprendizajes del día de hoy en el siguiente cuadro

Evaluamos lo que aprendimos:

Mis metas	Lo logré	Estoy intentando	Necesito apoyo
Reconoci las emociones que siento en diversas situaciones.			
Reconoci cómo expreso mis emociones.			
Expresé mis emociones.			

Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		Expresa sus emociones y reacciona ante las expresiones emocionales de otros a través de risas, llantos, gestos o movimientos corporales	“Levantamos la mano para participar”.	“Prestamos atención para entender”.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓ Logrado
● En proceso
✗ No logrado

✓ Cumple la norma.
✗ No cumple la norma.




ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

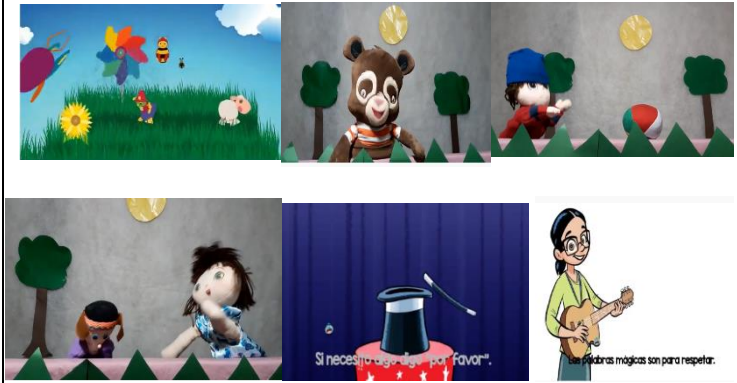
UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA				
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”		
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			N°	02

“Demuestro mi amistad y amabilidad a los demás”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. <p>CRITERIO:</p> <p>Interactúa con personas de su entorno demostrando amistad y amabilidad, participando en acciones comunes que promuevan el bienestar común tomando acuerdos y normas.</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</p>	<p>Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás con el uso de las palabras mágicas</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo</p> <p>Recibe a tus niños con un saludo afectuoso.</p> <p>La docente con los estudiantes canta la canción la amistad</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=mUv5oF4pREg</p> <p>-La docente les cuenta una historia acerca de la familia de Rebeca:</p> <p>Un día la señora María necesita ir al mercado entonces le dijo a Rebeca que, POR FAVOR, pero su hija no podía porque estaba en clase con su maestra y sus compañeros, así que le dijo mamá DISCULPAME no poder acompañarte, está bien hija no te preocupes GRACIAS, luego Rebeca se retiró y le dijo GRACIAS mamita por decir que te acompañe, pero ahora no puedo</p> <p>-Preguntamos: ¿De qué trata la historia? o ¿Qué nos dice la historia? Y ¿De qué manera se hablan la mamá y la hija? ¿Qué palabras emplean?</p> <p>- La docente va recogiendo las respuestas de los estudiantes y va presentando las palabras</p> <p>-Pide a los estudiantes que identifiquen que palabras se ha dado en la historia</p>   <p>¿Entonces que debes decir cuando te encuentras con las personas por el camino, casa u otros lugares? ¿Crees que cuando hablas con alguien debes utilizar estas palabras? ¿Por qué? ¿Por qué será importante las palabras mágicas? ¿Por qué se dirá? ¿Por qué será importante utilizar estas palabras mágicas?</p> <p>-Se presenta el propósito de la actividad</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #d4edda; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>“Que todos los niños aprendan a través de un juego a utilizar expresiones amables mediante las palabras mágicas como forma de relacionarse con los demás”.</p> </div>	<p>Internet Videos Tarjetas Fichas Cuadernos Lápiz Colores</p>

	<p>- Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>	
<p>DESARROLL O 55 Minutos</p>	<p>La docente manifiesta: ¿Qué haremos para tener una buena actitud ante los demás? ¿cómo podrían solucionar el problema? Los estudiantes dialogan entre sí para dar respuesta a las preguntas de la docente La docente realizar una función de títeres sobre las palabras mágicas</p>  <p>La docente tomando en cuenta la función títeres menciona a los estudiantes en que nos va servir utilizar las palabras mágicas:</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Estamos hablando de aquellas expresiones que reflejan educación, respeto y atención ante los demás y nos permite tener buenas relaciones humanas</p> </div> <p>Tomando en cuenta la función de títeres se pedirá a los niños que realicen con los gestos, (abrazarse y decirse gracias, darse un besito en la mejilla y decir disculpe, etc.)</p> <p>Se toman acuerdos para poner en práctica todo lo aprendido para poder vivir bien con nuestros compañeros, y ser respetuosos con los demás, así vivir bien con todos y se hará con la utilización de las palabras mágicas</p>	
<p>CIERRE 15 minutos</p>	<p>Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.</p> <p>Los estudiantes evalúan sus aprendizajes del día de hoy en el siguiente cuadro</p>	

	Evaluamos lo aprendido		
	Mis metas	Lo logre	Estoy logrando
	Reconocí las palabras mágicas en las situaciones presentadas		
	Aplico las palabras mágicas en mi vida		
Felicitamos a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.			

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		Utiliza expresiones amables para dirigirse a los demás con el uso de las palabras mágicas	“Levantamos la mano para participar”.	“Prestamos atención para entender”.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓	Logrado
●	En proceso
✗	No logrado

✓	Cumple la norma.
✗	No cumple la norma.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE


UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA			
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”	N° 03
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			

“Conociendo a mi maestra y compañeros”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. <p style="text-align: center;">CRITERIO:</p> <p>Conoce a sus amigos y maestras a través de juegos, normas y acuerdos, que promuevan acciones comunes e interacciones.</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</p>	<p>Utilizar el juego para relacionarse con los demás</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo Recibe a tus niños con un saludo afectuoso. La docente con los estudiantes canta la canción Mis amigos</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=maFTCxK-es</p> <p>La docente pregunta a los estudiantes: ¿De qué trata la canción? ¿Quiénes son nuestros amigos? ¿Cómo se hace amigos? ¿Cómo debemos ser con nuestros amigos? ¿Para qué nos sirve la amistad? ¿Será importantes tener amigos? ¿De qué manera nos relacionamos con los demás? Los estudiantes responden las preguntas</p> <p>-Se presenta el propósito de la actividad</p> <p>“Que todos los niños establezcan relaciones de amistad para poder socializarse con los demás y logren superar sus dificultades.”.</p> <p>- Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>	<p>Video</p>
<p>DESARROLLO 55 Minutos</p>	<p>-La docente manifiesta a los estudiantes que una forma de realizar nuestra amistad es a través del juego y en esta oportunidad vamos a jugar según lo que observamos en el video</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=WUolOrMWxAc</p>  <p>La docente pregunta: ¿Cómo se llama la canción? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos trabajado? ¿Qué juegos se realiza en la canción? ¿Será importante jugar con demás? ¿De qué otra manera nos relacionamos con los demás?</p>	

	<p>Los estudiantes levantan sus manos y participan en las respuestas de las preguntas</p> <p>La docente les menciona a los estudiantes que una forma de tener amistad y crear lazos de amistad con los demás es mediante el dialogo y realizando actividades de realizar juegos creativos que nos ayudan a tener una bonita amistad</p>  <p>Preguntamos ¿Que juegos realizan con sus amigos? Los estudiantes contestan la pregunta</p>													
<p>CIERRE 15 minutos</p>	<p>Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.</p> <p>Los estudiantes evalúan sus aprendizajes del día de hoy en el siguiente cuadro Evaluamos lo aprendido</p> <table border="1" data-bbox="451 1070 1142 1422"> <thead> <tr> <th>Mis metas</th> <th>Lo logre</th> <th>Estoy logrando</th> <th>Necesito apoyo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Me relaciono bien con los demás</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Demuestro mi amistad a los demás</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.</p>	Mis metas	Lo logre	Estoy logrando	Necesito apoyo	Me relaciono bien con los demás				Demuestro mi amistad a los demás				
Mis metas	Lo logre	Estoy logrando	Necesito apoyo											
Me relaciono bien con los demás														
Demuestro mi amistad a los demás														

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
			“Levantamos la mano para participar”.	“Prestamos atención para entender”.
		<u>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula para establecer relaciones de amistad</u>		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓ Logrado
 • En proceso
 ✗ No logrado

✓ Cumple la norma.
 ✗ No cumple la norma.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA				
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”		
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			N°	04

“Todos juntos nos divertimos mejor demostrando confianza”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. <p style="text-align: center;">CRITERIO:</p> <p>Se divierten e interactúan con sus compañeros, establecen normas y acuerdos en los juegos y acciones realizadas.</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo..</p>	<p>Utilizar el juego para relacionarse y con los demás y tener lazos de amistad</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10</p> <p>minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo</p> <p>Recibe a tus niños con un saludo afectuoso. La docente enseña y entona el canto:</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=71hiB8Z-03k</p>  <p>La docente pregunta a los estudiantes: ¿De qué trata la canción? ¿Qué parte de nuestro cuerpo se menciona en la canción? ¿Te gusta cantar, jugar? ¿Con quiénes juegas y cantas? ¿Te gusta compartir materiales de juegos y cantos con tus compañeros? ¿Cómo debemos relacionarnos con los demás? ¿Para qué nos sirve la amistad? ¿Sera importantes tener amigos? ¿De qué manera nos relacionamos con los demás?</p> <p>Los estudiantes responden las preguntas -Se presenta el propósito de la actividad</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #d4edda; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>¿Que todos los niños participen en juegos grupales, interactuando con los demás para desarrollar habilidades sociales?''.</p> </div>	<p>Video</p> <p>Tarjetas de colores</p> <p>-Libros</p> <p>-imágenes</p> <p>Diálogo</p> <p>Interrogantes</p>

	<p>- Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>					
<p>DESARROLLO O 55 Minutos</p>	<p>Los niños y las niñas comentan con sus compañeros la manera de cómo se debe participar en los juegos grupales, interactuando entre todos y desarrollar habilidades sociales</p> <p>La docente menciona algunos juegos y pregunta:</p> <p>¿Qué otros juegos conocen para relacionar con los demás? Los estudiantes mencionan los juegos que conocen</p> <table border="1" data-bbox="451 680 920 1021"> <tr> <td>Mis juegos favoritos</td> </tr> <tr> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> </tr> </table> <p>Los estudiantes buscan información revisando libros que está en su biblioteca de aula</p> <p>Realizan las siguientes orientaciones (todos los niños tendrán un libro y buscarán imágenes de niños jugando entre ellos) Nombrar pequeñas reglas para mantener un buen ambiente durante el juego: no pelees, es tu turno, no grites, Preste atención a las instrucciones del maestro.</p>	Mis juegos favoritos				
Mis juegos favoritos						
<p>CIERRE 15 minutos</p>	<p>Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.</p> <p>Los estudiantes evalúan sus aprendizajes del día de hoy en el siguiente cuadro Evaluamos lo aprendido</p> <p>Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.</p>					

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		<u>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula y fuera de ella para establecer habilidades sociales</u>	Participa activamente en las actividades	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓	Logrado
•	En proceso
✗	No logrado

✓	Cumple la norma.
✗	No cumple la norma.

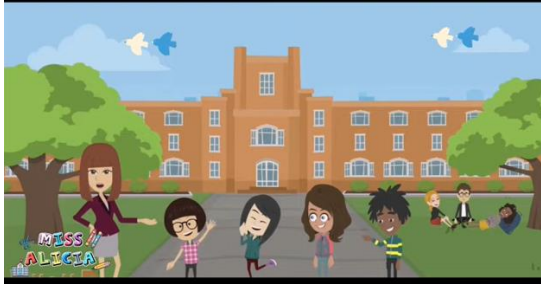
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA				
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”		
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			N°	05

“Conociendo nuestras características físicas, habilidades y cualidades”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. CRITERIO: Reconoce sus características físicas, valorándose así mismo y expresando sus habilidades, cualidades y preferencias.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	Describir sus características física y cualidades para lograr su autoafirmación	Lista de cotejo

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>La docente saluda a los estudiantes: Hola bienvenidos les mano fuerte y cariñoso abrazo virtual el día de hoy vamos a aprender un poco más sobre nuestras características físicas cualidades gustos y preferencias vamos a empezar todas las personas como los niños que vemos aquí tenemos características físicas y cualidades que nos diferencian y que nos hacen únicos y especiales ,nosotros podemos parecemos algún miembro de la familia pero siempre habrán ciertas características físicas y cualidades que nos distinguen de otros, recuerda que las personas también poseemos cualidades que nos distinguen del resto así también como las personas tenemos características físicas cualidades también tenemos gustos y preferencias</p> <p>Con todo el grupo, en círculo</p> <p>La docente complementa la explicación con la presentación del video https://www.youtube.com/watch?v=4r0dchVOOf4</p>  <p>-La docente realiza preguntas a los estudiantes: ¿Les gustó el video? ¿Qué nos dice el video? ¿En qué nos diferenciamos con los demás? ¿Qué son características? ¿Qué son cualidades? ¿En qué nos ayuda nuestra características y cualidades ante los demás? ¿Ustedes escuchan cuando alguien les da una indicación? ¿Cuándo hablamos todos juntos nos dejaremos entender? ¿Qué tenemos que hacer para escuchar lo que me quieren decir?</p> <p>-Se presenta a los estudiantes el propósito de la sesión:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #e0f0e0; margin-top: 10px;"> <p>Que todos los niños conozcas sus características físicas y cualidades los cuales les diferencia de los demás y puedan su aautoafirmación.</p> </div>	<p>Video Tarjetas de colores -Libros -imágenes Diálogo Interrogantes Espejo</p>

	<p>- Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>							
<p>DESARROLLO 55 Minutos</p>	<p>La docente con ayuda de títeres les narra una historia resaltando sus características y cualidades que tienen los cuales les diferencia de los demás y los hace importante para lograr su autoafirmación</p> <div data-bbox="879 488 1082 680" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="478 741 1129 871" data-label="Text" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>¿Les gusta? ¿A quiénes se parecen ustedes? ¿Dios no ha creado iguales? ¿Por qué será importante ser diferente a los demás?</p> </div> <p>La docente les recuerda a los estudiantes que son únicos y especiales, los cuales les va permitir manifestar sus preferencias ante los adultos o compañeros La docente hace que sus estudiantes se miren en el espejo y describan sus características y cualidades, de igual manera lo harán con sus compañeros van a describir sus características y cualidades</p> <div data-bbox="842 1167 943 1346" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="478 1375 1152 1505" data-label="Text" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Recuerden ustedes son seres valiosos e importantes que tienen sus propias características y cualidades y los diferencia de los demás y eso los hará auto reafirmarse</p> </div> <p>Dibujarse ellos mismo con sus características y cualidades tomando el ejemplo</p> <div data-bbox="604 1659 948 1897" data-label="Image"> <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td colspan="2"><i>Gloria</i></td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Habilidades Corro rápido. </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Características físicas Tengo cabello negro. Soy delgada. Soy alta. </td> </tr> <tr> <td style="vertical-align: top;"> Cualidades Soy alegre. Soy solidaria. </td> <td></td> </tr> </table> </div>	<i>Gloria</i>		Habilidades Corro rápido.	Características físicas Tengo cabello negro. Soy delgada. Soy alta.	Cualidades Soy alegre. Soy solidaria.		
<i>Gloria</i>								
Habilidades Corro rápido.	Características físicas Tengo cabello negro. Soy delgada. Soy alta.							
Cualidades Soy alegre. Soy solidaria.								

CIERRE 15 minutos	<p>Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido? ¿En que tuvieron dificultad?, etc.</p> <p>Los estudiantes evalúan sus aprendizajes del día de hoy en el siguiente cuadro Evaluamos lo aprendido</p> <p>Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.</p>	
--	---	--

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	Participa activamente en las actividades	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓ Logrado
● En proceso
✗ No logrado

✓ Cumple la norma.
✗ No cumple la norma.




ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA				
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”		
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			N°	06

“Conozcamos gustos y preferencias”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. CRITERIO: Se valora así mismo reconociendo sus gustos y preferencias. Reconoce las diferencias de los demás.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencias de las de los otros a través de palabras o acciones.	Se reconoce que tiene gusto y preferencia los cuales los diferencia de los demás	Lista de cotejo

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo</p> <p>Recibe a tus niños con un saludo afectuoso con la dinámica el abrazo del oso</p> <p>La maestra muestra un peluche a los estudiantes y le dice. Este es mi peluche preferido y es mi jirafita Lola, es linda ¿Les gusta a ustedes? ¿Cómo es mi peluche jirafita? ¿Ustedes saben cuáles son las cosas que les gusta? ¿Te gusta lo que le agrada a tu mamá o papá? ¿Conoces las cosas que más te gustan?</p>  <p>Los estudiantes observan y responden las preguntas y la docente presenta el propósito de la actividad</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><i>“Hoy hablaremos de nuestros gustos y preferencias”.</i></p> </div> <p>- Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>	<p>Internet Videos Tarjetas Fichas Cuadernos Lápiz Colores</p>
<p>DESARROLLO 55 Minutos</p>	<p>La docente manifiesta: Que cada uno es especial y tienen sus propios gustos y preferencias</p> <p>Preguntamos a los estudiantes: ¿Cuál es tu color favorito? ¿Cuál es tu fruta favorita? ¿Cuál es tu deporte favorito? ¿Qué mascota tienes o te agrada? ¿Cuál es tu programa favorito? ¿Cuál es tu mejor amigo?</p> <p>Los estudiantes responden las preguntas y la docente felicitando</p> <p>Los estudiantes resuelven una ficha de trabajo</p>  	

	<p>-La docente acompaña y monitorea el trabajo de los estudiantes aclarando dudas que se les presenta</p> <p>-Los estudiantes socializan sus trabajos sobre sus gustos y preferencia</p>	
<p>CIERRE 15 minutos</p>	<p>Los estudiantes evalúan sus aprendizajes del día de hoy y luego plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.</p> <p>Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despídete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.</p>	

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.	“Levantamos la mano para participar”.	“Prestamos atención para entender”.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓	Logrado
●	En proceso
✗	No logrado

✓	Cumple la norma.
✗	No cumple la norma.














ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA			
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”	N° 07
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			

“Aprendemos a tomar nuestras decisiones”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. <p style="text-align: center;">CRITERIO:</p> <p>Toma decisiones con las personas que están en su entorno frente a una situación que promueve el bien común, estableciendo normas y acuerdos.</p>	<p>Propone y colabora en actividades colectivas donde se toma decisiones ante diferentes situaciones</p>	<p>Diferenciar situaciones en las que hay que tomar una decisión</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES												
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo</p> <p>La docente da la bienvenida a los estudiantes saludando como están mis niños como están</p>  <p>Presentación al grupo de una serie de situaciones que difieran en que se pueda tener o no el control del desenlace de la misma, a modo de ejemplo:</p> <hr/> <p style="text-align: center;">I.1 ¿QUÉ SON LAS DECISIONES?</p> <p style="text-align: center;">Escribe al lado de cada situación si requieren tomar una decisión o no lo requieren</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Ver una película</td> <td style="text-align: center;">_____</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Dormirse</td> <td style="text-align: center;">_____</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Asistir a clase</td> <td style="text-align: center;">_____</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td style="text-align: center;">Hacer la digestión de la comida</td> <td style="text-align: center;">_____</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">..</p> <p>En las situaciones presentadas los estudiantes participasen dando respuesta sobre que decisiones se va tomar en cada caso</p> <p>La docente pregunta a los estudiantes:</p> <p>¿Qué son decisiones? ¿En qué momento decidimos? ¿Cómo deciden ustedes en sus cosas?</p> <p>Ve que se tenga claro por el grupo qué es tener el control de la situación escribiremos en la pizarra la palabra DECIDIR y comentaremos que es tomar una decisión.</p> <p>Los estudiantes observan la palabra y responden y la docente presenta el propósito de la actividad</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #fff9c4; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><i>“Hoy hablaremos acerca de tomar nuestras decisiones para poder dar solución ante situaciones que nos presente.</i></p> </div> <p>- Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>		Ver una película	_____		Dormirse	_____		Asistir a clase	_____		Hacer la digestión de la comida	_____	<p>Internet Videos Tarjetas Fichas Cuadernos Lápiz Colores Papelotes Plumones para papel Plumón de pizarra o tiza Cuestionario Cinta adhesiva Anexo 1: Casos</p>
	Ver una película	_____												
	Dormirse	_____												
	Asistir a clase	_____												
	Hacer la digestión de la comida	_____												
<p>DESARROLLO 55 Minutos</p>	<p>La docente vuelve a preguntar: ¿Por qué es importante tomar decisiones informadas?</p>													

Escuchamos atentamente las respuestas de las y los estudiantes y las anotamos en la pizarra o en un papelote. La docente explica sobre como tomar decisiones informadas y basadas en una reflexión previa nos permite:

TOMA DE DECISIONES



- Evitar problemas que pueden afectar nuestra salud física o mental, nuestro desempeño académico, la armonía familiar, escolar y/o social. Además, las decisiones informadas y previamente reflexionadas son decisiones responsables y maduras que van a contribuir al logro de nuestro proyecto de vida.

Invitamos a los alumnos a una dinámica "El abismo profundo".

Usaremos cinta adhesiva o tiza para hacer 2 franjas paralelas en el suelo.

La distancia entre las dos franjas es de aproximadamente 30 cm.

Señalamos que este espacio está rodeado por un abismo imaginario

Luego los dejamos alinearse en una fila entre estas dos líneas, el último debe pasar por delante de su compañero, no se salga de esta línea, para evitar el abismo.

Los que se fueron pierden y se retiran de sus puestos originales. Esto continuará hasta que todos pasen y el último regrese a su sitio.

Al finalizar preguntaremos: "¿Cómo se sintieron?"

Escuchamos las respuestas y reforzamos los contenidos señalando que para lograr nuestros objetivos hay que tomar decisiones correctas, para lo cual es necesario:

- ✚ Aprender a buscar alternativas de solución.
- ✚ Aprender a buscar información válida y fiable para enfrentar el problema.
- ✚ Aprender a seleccionar entre las diferentes alternativas, descartando unas y eligiendo otras.

Una vez definida la elección, aprender a organizar un plan de acción para llevarlo a cabo.

Mediante un trabajo en grupos, se le entrega a cada uno un caso del anexo 1 y se les solicita desarrollar donde van tomar decisiones en algunas situaciones



Subrayar la palabra amigo en esta frase _____



Mentir a un amigo _____



Participar en esta actividad _____



Ser picado por una abeja _____

La docente explica que debemos considerar para tomar decisiones

- ✚ Definir bien el problema o situación.
- ✚ Explorar el conocimiento que se tiene del problema.
- ✚ Buscar posibles alternativas de solución frente al problema presentado.
- ✚ Analizar los riesgos y consecuencias que tienen cada una de las alternativas.
- ✚ Eliminar las alternativas menos apropiadas y elegir las más convenientes.
- ✚ Decidir y pasar a la acción.

¿Cómo debo tomar una decisión?

- Definir bien el problema o situación.
- Conocerse a sí mismo.
- Determinar los distintos caminos o alternativas que uno puede tener.
- Descubrir los riesgos y consecuencias que tiene cada uno de ellos.
- Eliminar lo que no conviene .
- Decidir y pasar a la acción.

CIERRE
15
minutos

Los estudiantes evalúan sus aprendizajes del día de hoy y luego plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.

Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		Propone y colabora en actividades colectivas donde se toma decisiones ante diferentes situaciones	“Levantamos la mano para participar”.	“Prestamos atención para entender”.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓ Logrado
• En proceso
✗ No logrado

✓ Cumple la norma.
✗ No cumple la norma.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA				
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”		
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			N°	08

“Reconocemos que soy importante”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
<p>Construye su identidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. <p>CRITERIOS:</p> <p>Se valora así mismo y reconoce que es una personita importante, manifestando sus intereses y preferencias de acuerdo a sus emociones.</p>	<p>Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones tomando en cuenta que él es importante y que es parte de su autoestima</p>	<p>Reconoce que él es una persona importante y que es parte de su autoestima</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo Recibe a tus niños con un saludo afectuoso los invitarán a presentarse a cada uno de ellos Toman asistencias La docente presenta una imagen a los estudiantes y realiza preguntas -Presentación de la dinámica “Me quiero” Se recoge las opiniones de los estudiantes</p>   <div data-bbox="550 1041 1077 1355" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #e1f5fe; padding: 10px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿Qué observas? 2.- ¿Por qué creen que la niña mira el corazón? 3.- ¿Qué nos quieres decir la palabra ME QUIERO? 4.- ¿Han escuchado hablar o decir la palabra me quiero en ustedes mismo o en los demás? </div> <p>-Se presenta el propósito de la actividad</p> <div data-bbox="486 1456 1141 1668" style="border: 1px solid black; background-color: #e2efda; padding: 10px;"> <p><i>“El día vamos aprender a mejorar los sentimientos de confianza generando una sensación de bienestar para fortalecer nuestra autoestima”.</i></p> </div> <p>Pregunta a los niños y niñas que normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>	<p>Papelote, hojas bond, plumones, crayolas, colores y cinta de embalaje. Cuatro tarjetas de imágenes. Lista de cotejo. Anexos Fichas Videos Cuaderno Lápiz Borrador</p>
<p>DESARROLLO 55 Minutos</p>	<p>-El moderador presentara a los estudiantes una ficha ¿Quién soy?, a nivel individual tendrán que completar de manera oral tendrán que completar las frases de esta manera completando la hoja completamente.</p>	



• *mi AUTOESTIMA* • Plumarfa

Crea que soy una persona...

Me gusta mi físico porque

Lo que más me gusta hacer

Me gusta mi personalidad porque

-La docente explicará que tendrán que poner solo características positivas suyas como las cualidades, logros, destrezas, conocimientos, capacidades, etc. Lo que ellos pondrán son aquellas características que tengan o que conozcan o creen conocer de ellos.

CIERRE
15
minutos

Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.

Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despídete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		Reconoce que él es una persona importante y que es parte de su autoestima que transmite a los demás	“Levantamos la mano para participar”.	“Prestamos atención para entender”.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓	Logrado
•	En proceso
✗	No logrado

✓	Cumple la norma.
✗	No cumple la norma.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE



UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA				
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”		
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			N°	09

“Yo me quiero como soy y quiero a los demás”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. CRITERIO: Expresa sus emociones sintiéndose importante y manifestando cariño por los demás.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de sus compañeros a través de palabras o acciones tomando en cuenta que es importante quererse uno mismo y a los demás	Reconoce que él es una persona importante y expresa su cariño y respeto a los demás	Lista de cotejo

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo</p> <p>-La docente se presenta y da la bienvenida a los niños, luego les invita a que cada uno de ellos se presente mencionando sus nombres y una cualidad que les caracterice. Por ejemplo: Mi nombre es Patricia y soy una niña risueña.</p> <p>- Se invita a los niños y niñas a ponerse de pie para cantar la canción "Ama si quieres ser Feliz". https://www.youtube.com/watch?v=0T4bXR5D_0w</p> <p>"Aprendemos la importancia de valorar al prójimo" Dinámica: "Yo te Quiero"</p> <p>-Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo, en medio del círculo se colocará una silla, en la cual se va sentar un voluntario del grupo.</p> <p>-A todos se les entregará la mitad de un papel bond y un lapicero donde escribirán una cualidad que caracterice al compañero que está a su lado derecho, luego doblarán el papel y le van a entregar.</p>  <p>-Cuando todos hayan concluido cada uno lo leerá en voz alta y explicará cómo se ha sentido al leer el mensaje.</p> <p>-La docente ayuda a reflexionar a los niños y niñas sobre la importancia de expresar el amor y cariño hacia los demás.</p> <p>-Se presenta el propósito de la actividad</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; background-color: #e0f2f1;"> <p><i>"El día vamos aprender a promover el valor hacia los demás para comunicar nuestras emociones."</i></p> </div>	<p>Papelote, Hojas bond, plumones, crayolas, colores y cinta de embalaje. Cuatro tarjetas de imágenes. Lista de cotejo. Anexos Fichas Videos Cuaderno Lápiz Borrador</p>

	<p>Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>	
<p>DESARROLL O 55 Minutos</p>	<p>Cuento: Todos somos únicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños y niñas a sentarse formando un semicírculo para poder ver el cuento. - La docente ayuda a reflexionar a los niños y niñas sobre la importancia de reconocer en los demás sus diferencias y similitudes. <p style="text-align: center;">DIFERENTES PERO IGUALES</p>  <p>-La docente explicará que tendrán que poner solo características positivas suyas como las cualidades, logros, destrezas, conocimientos, capacidades, etc. Lo que ellos pondrán son aquellas características que tengan o que conozcan o crean conocer de ellos.</p> <p>Canción: Todos somos diferentes pero iguales</p> <ul style="list-style-type: none"> -La docente invita a todos los niños a ponerse de pie para cantar y bailar. Asimismo, llamará a reflexionar sobre el valor del respeto a sus semejantes. <p style="text-align: center;">TODOS SOMOS ÚNICOS</p>  <p>-La docente agradecerá por su participación e incentivará a los niños a seguir participando en promover el amor hacia los demás</p>	

CIERRE
15
minutos

Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.

-Se les evaluará.

ACCIONES	LOGRADO	NO LOGRADO
Participa activamente en el desarrollo de las actividades.		
Respeto las normas establecidas.		
Identifica el valor del respeto a su prójimo.		
Reconoce sus cualidades y la de los demás.		

Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de sus compañeros a través de palabras o acciones tomando en cuenta que es importante quererse uno mismo y a los demás	“Levantamos la mano para participar”.	“Prestamos atención para entender”.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓ Logrado
● En proceso
✗ No logrado

✓ Cumple la norma.
✗ No cumple la norma.


ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

UGEL - CHICLAYO		INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA			
CICLO	II	AULA	5 AÑOS	“PAZ Y BIEN”	N° 10
RESPONSABLE		VANESA MONTALVO GARCIA			

“Escuchando mejor”

ÁREA	PERSONAL SOCIAL			
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. <p>CRITERIO: Interactúa con las personas de su entorno sabiéndolas escuchar para poder entenderse y tomar acuerdos, normas que conlleven al bienestar común</p>	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos para saber escuchar a los demás	Reconoce que el saber escuchar a los demás nos permite tener una mejor convivencia basada en la empatía en el amor hacia sí mismo y a los demás	Lista de cotejo

Situación de Aprendizaje:

MOMENTOS	PROCESOS	RECURSOS Y MATERIALES
<p>INICIO 10 minutos</p>	<p>Con todo el grupo, en círculo - Presentación – Bienvenida Saludar con alegría a los niños y niñas, demostrando la satisfacción de compartir la sesión con ellos</p>  <p>Dinámica Se pedirá la participación de todos los estudiantes presentes los cuales se agruparán en dos equipos con la misma cantidad de estudiantes. -Al primer estudiante de cada equipo se le otorgará un mensaje y estos se encargarán de transmitir el mensaje a su compañero siguiente y así sucesivamente. El ultimo estudiante dará el mensaje final, veremos cuál de los dos equipos se aproxima más al mensaje inicial (se repite tres veces). Aquí daremos la reflexión que un mensaje puede ser distorsionado conforme vaya siendo escuchado por un número mayor de personas, este mensaje erróneo puede originar algunos problemas por ello es bueno saber escuchar y verificar el mensaje inicial. *Posteriormente la docente solicitará ejemplos ¿Cuándo un mal mensaje puede originar problemas dentro o fuera del aula? ¿Que ocasiona? -Se presenta el propósito de la actividad</p> <div data-bbox="501 1205 1114 1402" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><i>“Hoy vamos a lograr a reconocer e identificar habilidad para una escucha asertiva”.</i></p> </div> <p>Pregunta a los niños y niñas qué normas de convivencia los ayudarán a trabajar en armonía y a comprender el cuento que conocerán. Anótalas y acompaña a cada norma de un ícono gráfico</p>	<p>Papelote, hojas bond, plumones, colores y cinta de embalaje. Cuatro tarjetas de de Lista de cotejo. Anexos Fichas Videos Cuaderno Lápiz Borrador</p>
<p>DESARROLLO 55 Minutos</p>	<p>Desarrollo del Tema *Luego de la dinámica propiciaremos un debate con las siguientes interrogantes ¿Qué pasó con el mensaje? ¿Por qué cambio el mensaje? Suceden situaciones parecidas en el que se cambia el mensaje en el salón, en la casa o en algún otro lugar.</p> <p>*Escucha mejor...</p>	

	<p>Una escucha activa es donde la persona que recibe el mensaje demuestra su disposición para escuchar. Para ello es importante considerar las siguientes recomendaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estar atentos - Concentrarse en lo le dicen - Escuchar lo que dice la otra persona. - Mirarse a los ojos mientras se esté hablando - Tener una distancia apropiada - Preguntar cuando no se entendió el mensaje - Pedir que repitan si no se escuchó adecuadamente <p style="text-align: center;">Debate</p> <p style="text-align: center;">¿Qué sucede si escuchamos que alguien está hablando cosas negativas de nuestro compañero?</p> <p>se propone la siguiente situación para debatirla en el aula y buscar las soluciones apropiadas (anotar las opiniones en la pizarra)</p> <div data-bbox="564 909 956 1086" data-label="Image"> </div>	
<p>CIERRE 15 minutos</p>	<p>Luego, plantea las siguientes preguntas, a manera de reflexión: ¿cómo se sintieron?, ¿qué aprendieron hoy?, ¿dónde usarán lo aprendido?, etc.</p> <p>Felicita a todos por el esfuerzo realizado y recuerda con ellos el día de su próxima sesión. Despidete de cada uno expresando frases como “Lo hiciste bien, hoy te esforzaste”, etc.</p>	

Anexo 1

Lista de cotejo

N.º	Nombres y apellidos de los estudiantes	Desempeño	NORMAS DE CONVIVENCIA	
		Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos para saber escuchar a los demás	“Levantamos la mano para participar”.	“Prestamos atención para entender”.
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

✓ Logrado
● En proceso
✗ No logrado

✓ Cumple la norma.
✗ No cumple la norma.

FICHA DE VALIDACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PROPUESTA EN LA INVESTIGACIÓN. POR JUICIO DE EXPERTOS.

Nombres y apellidos de la experta: **Mag. Teresa Margarita Palacios Vásquez**

Documento de Identidad: **16654729**

TÍTULO

Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

Responsable: **Vanesa Montalvo Garcia**

En este contexto la he considerado como experta en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías

MB: Muy bueno(18-20)	B: Bueno (14-17)	R: Regular (11-13)	D: Deficiente (0-10)
----------------------	------------------	--------------------	----------------------

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN					
N°	INDICADORES	CATEGORIAS			
		MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa	x			
2	Los términos empleados son propios de la investigación.	x			
3	Está formulado con lenguaje aplicado.	x			
4	Guarda relación con el problema de la investigación.	x			
5	Tiene rigor científico.	x			
6	Existe una organización lógica.	x			
7	Formulado en relación a los objetivos de la investigación.	x			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	x			
9	Observa coherencia con el título de la investigación.	x			
10	Elaborado para resolver el problema - todas las dimensiones	x			
11	Es apropiado para su replicabilidad.	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de la propuesta.	x			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores.	x			
15	Las actividades responden al propósito de la investigación.	x			
16	La propuesta es adecuada al propósito de la investigación.	x			
17	Los métodos empleados son propios de la investigación.	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas.	x			
19	Es adecuado a la población establecida.	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
Valoración final:		20			
<i>Adaptado por la investigadora</i>					

**FICHA DE VALIDACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PROPUESTA EN LA
INVESTIGACIÓN. POR JUICIO DE EXPERTOS.**

Nombres y apellidos de la experta: **Mag. Teresa Margarita Palacios Vásquez**

Documento de Identidad: **16654729**

TÍTULO

Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

Responsable: **Vanesa Montalvo Garcia**

Luego de analizar y cotejar la propuesta de actividades lúdicas con la matriz de consistencia se le solicita que en base a su criterio y experiencia profesional valide para su aplicación.

DECISIÓN

Después de haber revisado la propuesta de actividades lúdicas, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO



Mg. Teresa Margarita Palacios Vásquez

DNI: 16654729

Chiclayo, 12 de julio del 2022



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **PALACIOS VASQUEZ**
Nombres **TERESA MARGARITA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **16654729**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **MIRO QUESADA RADA FRANCISCO JOSE**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **MORENO RODRIGUEZ ROSA YSABEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAGISTER EN EDUCACION
CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **24/08/15**
Resolución/Acta **0466-2015-UCV**
Diploma **UCV14603**
Fecha Matriculación **Sin información (*****)**
Fecha Egreso **Sin información (*****)**

Fecha de emisión de la constancia:
26 de Julio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000835789

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 26/07/2022 16:32:15-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(*****) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe>

FICHA DE VALIDACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PROPUESTA EN LA INVESTIGACIÓN. POR JUICIO DE EXPERTOS.

Nombres y apellidos de la experta: **Dra. Martha Isabel Vásquez González**

Documento de Identidad: **16476935**

TÍTULO

Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

Responsable: **Vanesa Montalvo Garcia**

En este contexto la he considerado como experta en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías

MB: Muy bueno(18-20)	B: Bueno (14-17)	R: Regular (11-13)	D: Deficiente (0-10)
----------------------	------------------	--------------------	----------------------

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN					
N°	INDICADORES	CATEGORIAS			
		MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa	x			
2	Los términos empleados son propios de la investigación.	x			
3	Está formulado con lenguaje aplicado.	x			
4	Guarda relación con el problema de la investigación.	x			
5	Tiene rigor científico.	x			
6	Existe una organización lógica.	x			
7	Formulado en relación a los objetivos de la investigación.	x			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	x			
9	Observa coherencia con el título de la investigación.	x			
10	Elaborado para resolver el problema - todas las dimensiones	x			
11	Es apropiado para su replicabilidad.	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de la propuesta.	x			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores.	x			
15	Las actividades responden al propósito de la investigación.	x			
16	La propuesta es adecuada al propósito de la investigación.	x			
17	Los métodos empleados son propios de la investigación.	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas.	x			
19	Es adecuado a la población establecida.	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
Valoración final:		20			
<i>Adaptado por la investigadora</i>					

**FICHA DE VALIDACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PROPUESTA EN LA
INVESTIGACIÓN. POR JUICIO DE EXPERTOS**

Nombres y apellidos de la experta: **Dra. Martha Isabel Vásquez González**

Documento de Identidad: **16476935**

TÍTULO

Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

Responsable: **Vanesa Montalvo Garcia**

Luego de analizar y cotejar la propuesta de actividades lúdicas con la matriz de consistencia se le solicita que en base a su criterio y experiencia profesional valide para su aplicación.

DECISIÓN

Después de haber revisado la propuesta de actividades lúdicas, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO



Dra. Martha Isabel Vásquez González

DNI: 16476935

Chiclayo, 12 de julio del 2022



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **VASQUEZ GONZALEZ**
Nombres **MARTHA YSABEL**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **16476935**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **TANTALEÁN RODRÍGUEZ JEANNETTE CECILIA**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTORA EN EDUCACIÓN**
Fecha de Expedición **13/12/21**
Resolución/Acta **0745-2021-UCV**
Diploma **052-137538**
Fecha Matrícula **04/01/2018**
Fecha Egreso **17/01/2021**

Fecha de emisión de la constancia:
26 de Julio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0006835792

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 26/07/2022 16:35:24-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

FICHA DE VALIDACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PROPUESTA EN LA INVESTIGACIÓN. POR JUICIO DE EXPERTOS.

Nombres y apellidos de la experta: **Dra. Yohana del Carmen Uriarte Latorre**

Documento de Identidad: **03700445**

TÍTULO

Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

Responsable: **Vanesa Montalvo Garcia**

En este contexto la he considerado como experta en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías

MB: Muy bueno(18-20)	B: Bueno (14-17)	R: Regular (11-13)	D: Deficiente (0-10)
----------------------	------------------	--------------------	----------------------

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN					
N°	INDICADORES	CATEGORIAS			
		MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa	x			
2	Los términos empleados son propios de la investigación.	x			
3	Está formulado con lenguaje aplicado.	x			
4	Guarda relación con el problema de la investigación.	x			
5	Tiene rigor científico.	x			
6	Existe una organización lógica.	x			
7	Formulado en relación a los objetivos de la investigación.	x			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	x			
9	Observa coherencia con el título de la investigación.	x			
10	Elaborado para resolver el problema - todas las dimensiones	x			
11	Es apropiado para su replicabilidad.	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de la propuesta.	x			
14	Consistencia con las variables, dimensiones e indicadores.	x			
15	Las actividades responden al propósito de la investigación.	x			
16	La propuesta es adecuada al propósito de la investigación.	x			
17	Los métodos empleados son propios de la investigación.	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas.	x			
19	Es adecuado a la población establecida.	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
Valoración final:		20			
<i>Adaptado por la investigadora</i>					

**FICHA DE VALIDACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PROPUESTA EN LA
INVESTIGACIÓN. POR JUICIO DE EXPERTOS.**

Nombres y apellidos de la experta: **Dra. Yohana del Carmen Uriarte Latorre**

Documento de Identidad: **03700445**

TÍTULO

Propuesta de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo

Responsable: **Vanesa Montalvo Garcia**

Luego de analizar y cotejar la propuesta de actividades lúdicas con la matriz de consistencia se le solicita que en base a su criterio y experiencia profesional valide para su aplicación.

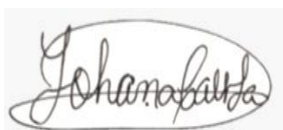
DECISIÓN

Después de haber revisado la propuesta de actividades lúdicas, se procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO



Dra. Yohana del Carmen Uriarte Latorre

DNI: 03700445

Chiclayo, 12 de julio del 2022

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **URIARTE LATORRE**
Nombres **YOHANA DEL CARMEN**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **03700445**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO**
Rector **JORGE AURELIO OLIVA NUÑEZ**
Secretario General **WILMER CARBAJAL VILLALTA**
Director **SAUL ALBERTO ESPINOZA ZAPATA**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**
Fecha de Expedición **19/10/18**
Resolución/Acta **1389-2018-R**
Diploma **UNPRG-EPG-2018-666**
Fecha Matrícula **14/10/2013**
Fecha Egreso **30/09/2015**

Fecha de emisión de la constancia:
26 de Julio de 2022

**CÓDIGO VIRTUAL 0000835803****JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA**
JEFAUnidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 20/07/2022 16:37:40-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.