

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**SECCIÓN DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE**  
**EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**



**Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades  
sociales en la Institución Educativa 1564 – Nuevo  
Chimbote; 2019**

**Tesis para obtener el Grado de Maestro en Educación con Mención en  
Psicología Educativa**

**Autor:**

**GIRALDO WONG, Erika Paola**

**Asesor:**

**VÁSQUEZ TOLENTINO, Emerita**

**Código orcid**

0000-0002-4401-7977

**Chimbote– Perú**

**2021**

## ÍNDICE

1. Palabra clave	i
2. Título	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract	iv
5. Introducción	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica	1
5.1.1 Antecedentes	1
5.1.2. Fundamentación científica	4
5.1.2.1. Habilidades sociales	4
5.1.2.2. Juegos tradicionales	6
5.2. Justificación de la investigación.	9
5.3. Problema	11
5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables.	13
5.5. Hipótesis	15
5.6. Objetivos	15
6. Metodología	16
6.1. Tipo y diseño de investigación	16
6.2. Población y muestra	17
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación.	18
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información	19
7. Resultados	20
8. Análisis y discusión	33

9. Conclusión y recomendaciones	37
10. Agradecimientos	39
11. Referencias bibliográficas	40
12. Apéndice y anexos.	43

## 1. PALABRAS CLAVE

### 1.1. Español

---

<b>Tema</b>	Juegos tradicionales y habilidades sociales
-------------	---

---

<b>Especialidad</b>	Psicología Educativa
---------------------	----------------------

---

### 1.1. En inglés

---

<b>Topic</b>	Traditional games and social skills
--------------	-------------------------------------

---

<b>Specialty</b>	Educational psychology
------------------	------------------------

---

### Línea de investigación

---

<b>Línea</b>	<b>Área</b>	<b>Disciplina</b>
Preparación de Docentes y desarrollo personal	Ciencias Sociales	Educación General

---

## 2. TÍTULO

### **Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades sociales en la Institución Educativa 1564 – 2019.**

Traditional games and development of social skills in the  
Educational Institution 1564 - 2019.

### **3. RESUMEN**

El estudio realizado ha considerado como propósito determinar cómo influyen los Juegos tradicionales en las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, distrito de Nuevo Chimbote, 2019. Asumió la investigación cuantitativa, para un diseño pre - experimental aplicando Pre y Post test al grupo seleccionado como muestra, siendo estos 41 estudiantes de 04 y 05 años, el acopio de información utilizó la lista de cotejo que permitió recolectar información sobre el desarrollo de habilidades sociales en cada una de las dimensiones, el referido instrumento cuenta con los criterios de validez y confiabilidad necesarios, los resultados permitieron establecer como efectos que las habilidades sociales posterior a la ejecución de los juegos tradicionales con la muestra, evidencian que el 41,5 % se coloca en el nivel de proceso; aun cuando, 58.5% se encuentra en un nivel de logrado; en relación con la observación hecha a los estudiantes; ante lo cual, se llegó a establecer como conclusión sobre los juegos tradicionales influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en los educandos.

#### 4. ABSTRACT

The study carried out has considered the purpose of determining how traditional games influence social skills in students of Educational Institution No. 1564, Nuevo Chimbote district, 2019. It undertook quantitative research, for a pre-experimental design applying Pre and Post test to the group selected as sample, being these 41 students of 04 and 05 years, the information gathering used the checklist that allowed to collect information on the development of social skills in each of the dimensions, the aforementioned instrument has the validity criteria and reliability required, the results allowed to establish as effects that the social skills after the execution of the traditional games with the sample, show that 41.5% are placed at the process level; even though, 58.5% is at a level of achievement; in relation to the observation made to the students; before which, it was concluded that traditional games favorably influence the development of social skills in students.

## **5. INTRODUCCIÓN**

### **5.1. Antecedentes y fundamentación científica**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Entre las investigaciones asumidas del contexto internacional tenemos a Luarte y Fuentes (2014), quienes realizaron una investigación cuasi experimental en Chile en la cual buscaron de demostrar la influencia de un programa de actividades lúdico como los juegos para desarrollar la motricidad gruesa. Entre sus hallazgos tenemos que “los estudiantes que formaron parte del programa donde se ejecutaron actividades de juego y motricidad mejoraron en su motricidad gruesa” (p. 94).

Guadalupe y Sandoval (2015) con la tesis desarrollada en la en la ciudad de Guayllabamba del país de Ecuador, en una muestra de un total de 70 estudiantes de 4 y 5 años y 14 docentes. Estableciendo la siguiente conclusión:

Los juegos tradicionales en el Ecuador son esenciales para las habilidades motoras gruesas en estudiantes de 04 y 05 años: capturas, el gato y el ratón, carrera a tres pies, embolsado, avioncito, perinola, liga, ¿lobo dónde estás?, la soguilla, etc. Que los juegos ecuatorianos tradicionales son aquellos que se pueden transmitir de una era a otra siguiendo los registros, tradiciones, costumbres y tradiciones de una ciudad o lugar, sin importar su importancia en el escenario cultural y motor para alentar y expandir las habilidades motoras gruesas de la niñez de ahora no fomentan su utilidad (p. 95).

Mero (2015), quien completó la tesis presentada en una Universidad de Santa Elena, su investigación tuvo como objetivo definir cuan importantes son los juegos cooperativos para promover y ampliar los valores dentro de los estudiantes integrantes de la muestra. La técnica se basa principalmente en un método de diseño descriptivo porque varias actividades de juego cooperativo se llevaron a cabo a estudiantes de 2 y 3 años de edad y eso a través de una hoja de manipulación que pudieron evaluar. Esta población se convirtió en compuesta por 65 estudiantes. Los instrumentos han sido informes anecdóticos, lista, observación al

juego, escala de estimación y de actitudes. Sus conclusiones habían sido:

De acuerdo con las estadísticas de las encuestas realizadas a los padres, existe poco conocimiento sobre juegos cooperativos. Se cree que muchas madres y padres tienen en cuenta que las actividades cooperativas son aquellos que favorecen la socialización y mantiene la aceptación de muchos de los equipos de niños en el lugar en el que pueden estar creciendo como personas; también, se cree que muchos de estos hacen contribuciones para el incremento de valores. Se entiende que muchos valores se siguen mediante el desarrollo de juegos para funciones cooperativas.

A nivel nacional hay numerosas investigaciones, entre ellas tenemos a Negrete (2015), quien en su investigación propuso el estudio de los juegos tradicionales, para las habilidades sociales en estudiantes de cuatro a doce años. Realizó un estudio con carácter proyectivo, con una metodología cualitativa y 22 personas de muestra intencional sin oportunidad; constituida mediante: directivos, maestros, 4 padres y 16 estudiantes. Usando como herramienta un manual de entrevistas guiadas y una lista de cotejo para habilidades sociales. Su conclusión confirma que:

Ha habido deficiencias en el grado de capacidades sociales con respecto a la coexistencia en la institución y el fortalecimiento personal, además se observó que los educandos tenían problemas de interacción con otros y para solución de problemas y que estos maestros no tenían conocimiento sobre las técnicas para desarrollar habilidades sociales y por tanto se siguieron juegos cooperativos (p. 76).

Asimismo, Hinostroza (2017) realizó su investigación con la finalidad de determinar la conexión entre juegos tradicionales de método didáctico y la convivencia intercultural de los niños del IE No. 31463. En el proceso del estudio, utilizó el diseño correlacional, en el tipo cuantitativo, utilizando una lista de verificación para evaluar la coexistencia intercultural, trabajada con una muestra de 15 estudiantes. Finalmente, concluyó que “el cumplimiento del objetivo

general de los juegos tradicionales y la correlación de coexistencia intercultural le permitió establecer que la conexión entre una y otra variables es alta” (p. 78).

Huayllani (2018) quien presentó la tesis ‘‘Los juegos tradicionales como apoyo a la motricidad gruesa en educandos de cinco años, I.E. N<sup>a</sup> 643 de Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco. Fue de tipo experimental con un diseño pre experimental, para lo cual se empleó la técnica la observación, las encuestas y de instrumento la ficha de observación, donde la población fue de 66 estudiantes y 66 padres y la muestra de 20 educandos con sus padres. Concluye que:

Los juegos tradicionales son de mucha importancia porque es un apoyo a la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de la IE N<sup>a</sup> 643 de Patria, en todos los niveles puesto que favorece a una formación integral de habilidades, para articular los músculos del cuerpo de forma coordinada para mantener el equilibrio, agilidad, velocidad, fuerza y en sus movimientos necesario en cada caso (p. 73)

Después de haber realizado una exhaustiva búsqueda de la bibliografía relacionado a las variables de estudio en las diferentes bibliotecas de las principales universidades de la localidad, entre ellas: San Pedro, del Santa, César Vallejo y la Uladech, se ha encontrado un único trabajo de investigación relacionada, que menciona a continuación:

Maza (2016), que en su investigación busco a través de los juegos tradicionales desarrollar la Inteligencia Emocional en niños y niñas, para lo cual asumió el tipo experimental de diseño cuasi experimental, en una población muestral de 40 niños, aplicándoles como instrumento la escala de valoración; luego del análisis de sus resultados concluyó que:

El programa Juegos Tradicionales influye significativamente para desarrollar la inteligencia emocional en estudiantes de 5 años, logrando un 95% de nivel de confianza; que utilizando el estadístico T-student; dando como nivel de significancia  $p=0,025$  queda demostrado los planteamientos de la hipótesis (p. 70).

## **5.1.2. Fundamentación científica**

### **5.1.2.1. Habilidades Sociales**

Según indica Vigotsky (1978), desde la teoría sociohistórica, sostiene que cada una de las habilidades sociales de una persona se origina dentro del contexto social. Esta teoría proporciona una técnica para conocer los métodos en los que un bebé aprende a través de procedimientos individuales, sociales, históricos y culturales. Por esa razón, la interacción social está formada, dentro del motor de desarrollo.

De acuerdo con Goldstein (1999), estas habilidades constituyen las competencias, capacidades, destrezas del desarrollo interpersonal y para poder dar respuesta ante problemas socioemocionales e interpersonales. Estas habilidades y talentos se observan en actividades desde habilidades simples hasta aquellas que permiten enfrentar el estrés.

#### **Elementos de las Habilidades Sociales**

Golstein (1999) propuso una serie de las habilidades sociales, siendo esta como sigue:

##### ***Sociales básicas***

Goldstein (1999), plantea que en todas las agencias de alumnos continuamente se observan personas que tienen dificultades en integrarse con sus pares. Lo que propicia aislamiento y egoísmo, es un signo negativo para realizar pinturas cooperativas, al margen de su edad, sexualidad; hay niños que pasan esporádica y puntualmente y presentan un mal momento y, por lo tanto, ahora no se deleitan cuando interactúan con sus amigos. Dadas instancias únicas que nos llevan al ejercicio de antivalores debido al hecho de que menosprecian y humillan a algunas personas con características específicas.

- Escuchar con atención.
- Realizar una pregunta
- Inicia una conversación

- Da gracias
- Se presenta con otras personas
- Expresa sus ideas
- Solicita permiso

### ***Sociales avanzadas***

Goldstein (1999), sostiene que cuando se desarrollan habilidades básicas, su práctica te conlleva a la realización de las más difíciles.

- Solicita ayuda
- Iniciativa de participación
- Pide disculpas
- Interactúa
- Pide que le presten atención

### ***Relacionadas con los sentimientos***

De acuerdo al autor Goldstein (1999), las habilidades sociales es como tener un corazón sano que te ayuda al encuentro consigo mismo, ya que si estamos bien con nosotros mismos estaremos bien con los demás y la interacción será acertada para saber controlar las emociones, su práctica trae consigo una serie de problemas o conflictos que nos permite establecer soluciones que nos ayudará a tener una mejor socialización entre los pares, cabe recordar que para desarrollar habilidades sociales hay que saber enfrentar los problemas.

- Expresa sus sentimientos.
- Demuestra afecto
- Enfrentarse con el enojo del otro.
- Se auto valora
- Es solidario

### *Alternativas a la agresión*

Goldstein (1999), estas clasificaciones de habilidad buscan la interacción de los individuos de manera equitativa evitando cualquier forma de violencia.

- Es solidario con sus compañeros.
- Brinda apoyo a sus compañeros con los que interactúa
- Establecer reglas para tomar un acuerdo.
- Controlar las emociones
- Resuelve sus problemas a medida de sus posibilidades
- Contesta ante una acusación

### *Para hacer frente al estrés*

En esta área Goldstein (1999) nos dice que este tipo de habilidades se suman a las ya mencionada. Al ser las básicas, las que se practiquen de manera innata, las habilidades más difíciles serán fáciles de llevar a cabo.

- Busca estar relajado
- Práctica la defensa sobre un compañero
- Acepta que a veces se pierde.
- Respeta las ideas de sus compañeros
- Elabora soluciones para situaciones de conflicto
- Realiza acuerdos en la actividad
- Hacer frente a la presión de un grupo

### **5.1.2.2. Juegos tradicionales**

Según Vigotsky (1978) su concepción del juego como un instrumento de aprendizaje se basa en la socialización dado que fomenta relaciones sociales positivas para los estudiantes, que en la actualidad se conocen como habilidades sociales. Para el autor, el juego surge como necesidad del niño para poder reproducir su relación con los demás; asimismo, el juego

constituye un fenómeno social, y a través del juego demuestra que va más allá de lo individual.

Asimismo, su naturaleza de tipo sociocultural, permite el reconocimiento de la formación personal de la cultura y de grupos sociales, en esa línea los juegos tradicionales constituyen un valioso aporte que favorece aprendizaje cognitivos, procedimentales y emocionales, así como la transmisión de tradiciones familiares.

Vigotsky determina que el juego es una actividad social, orientada a la cooperación con otros, se puede lograr adquirir roles o papeles; de ese modo, presenta la idea del área de desarrollo próximo, entendida como el espacio entre la etapa real y el nivel óptimo de habilidad socio emocional, en el que se afirma su concepto social de dominio: aprende con diferentes personas a través de la interacción social.

Según Montessori (1982), constituye un método utilizado por los niños para conocer su mundo. Es mediante el juego, que desarrollan los fundamentos del dominio y los sentidos de acuerdo, seguridad y amistad dentro del entorno del bebé. La recreación es una risa y se puede realizar por mi cuenta o en grupo, para practicar las capacidades descubiertas.

### **Conceptualización de juegos tradicionales.**

El autor Moreno (2002) citando a Trigo (1994) sostiene “Los juegos se transmiten de forma oral a través de generaciones, en una cadena generacional que va desde los abuelos hasta los nietos, de grandes a pequeños, en algunos casos en la actualidad a través de escritos” (p. 45); Generelo y Plana (1996), quienes indican “La forma de vida de una comunidad con una cultura determinada expresan su forma de ser y sentir mediante juegos que son practicados a través de las diferentes generaciones” (p. 78). Camarasa (1999), quien señala que “El juego son acciones propias de un niño y se ponen en manifiesto de acuerdo a su personalidad, a sus necesidades y a su entorno inmediato de donde adopta patrones culturales de los adultos para interactuar

en su entorno social” (p. 81).

### **Características**

- Favorece el progreso de habilidades motrices básicas, genéricas, específicas y el mejoramiento de las capacidades que coordinan.
- Busca una alternativa ante los tiempos libres de los estudiantes.
- Forma parte de la integración social.
- Estimulan la creatividad así mismo la imaginación.

### **Importancia de los juegos tradicionales**

Dentro del ámbito educativo desde mi experiencia he podido constatar la suma importancia de estos juegos como rol fundamental en el desarrollo motor, emotivo, cognitivo y cultural de los niños, llevando a cabo numerosos aprendizajes. Al observar a los estudiantes me he dado cuenta que los Juegos Tradicionales es una actividad espontánea, reglada pero libre, placentera. En definitiva, los juegos tradicionales son una herramienta educativa que fomenta la participación, comunicación, la atención, la iniciativa, la creatividad, entre otras más de sus dimensiones, es por ello que los juegos tradicionales deben despertar el interés de los niños porque sólo así se logrará desarrollar sus habilidades y destrezas (Moreno, 2002).

### **Recomendación para organizar los juegos Tradicionales**

Para la organización de los juegos Gimeno y Pérez (1998) recomiendan:

- Definir el aprendizaje que se quiere lograr.
- Examinar las reglas y metas del juego previo a su desarrollo.
- Prever los materiales necesarios de acuerdo a la actividad y de los participantes.
- Establecer acuerdos sobre el comportamiento durante el desarrollo de la actividad.
  - Las indicaciones del juego deben de ser breve, clara y precisa antes del desarrollo del juego.
  - Reforzar los aprendizajes durante el juego.

- Observar algunos rasgos de la personalidad de los participantes durante el desarrollo del juego.
- Evaluar el resultado final en función a los aprendizajes obtenidos.

### **Indicadores del juego tradicional.**

Los autores Conde y Viciano (1997), señalan las siguientes:

#### ***Coordinación estática***

Denota el equilibrio que deben tener todos los miembros para realizar acciones lúdicas que permitirán un mejor desenvolvimiento de los participantes.

Asimismo, está referida a la coordinación de numerosos grupos musculares mientras permanece el cuerpo estático en equilibración. Como tal también se entiende al control postural basado en el tono muscular. Cabe señalar que el equilibrio en general se manifiesta en forma estática pero también dinámica.

En esa línea, los juegos tradicionales se basan en la práctica de las habilidades fundamentales, tales como correr, saltar, etc. y conlleva por tanto acciones correspondientes a la coordinación motora gruesa; por lo cual, la importancia de este radica en que supone en todo un vehículo para la didáctica educativa puesto que diseñados adecuadamente se puede abarcar casi cualquier contenido, utilizando la estrategia de convertir al ejercicio físico en juego.

#### ***Coordinación óculo-manual***

Conjunto de capacidades, habilidades y destrezas que posee el personaje a fin de usar simultáneamente los dedos y la vista en el camino para llevar a cabo una tarea o interés, por ejemplo, pintar, dibujar, hacer manualidades, etc.

Aquí, se pueden ejecutar múltiples juegos tradicionales si se combinan las condiciones de ejecución en relación a las distancias, alturas, trayectorias, si se realizan con o sin desplazamiento, con o sin obstáculos, o si se utiliza (pelotas de diferente tamaño, globos, discos voladores, raquetas, etc.). En definitiva, todos los juegos en los que intervenga algún segmento corporal, mejorarán el desarrollo de la Coordinación óculo-manual, por ejemplo:

Los juegos tradicionales que involucren participación en grupo en donde se practican los lanzamientos y las recepciones de forma estática. Un juego en grupo en el que se trabaja los lanzamientos y las recepciones de forma más exacta y en constante movimiento. El botar un balón. Descubrir si se puede botar dos balones a la vez, de cuántas formas, o en cuántas direcciones, etc.

### ***Coordinación dinámica General***

Se refiere a la agrupación y exigencia que requieren la capacidad y habilidad de sincronizar los movimientos que requieren una serie de actividades que se desarrollen de manera conjunta en coordinación con todo el cuerpo desde la cabeza, tronco y extremidades para lograr equilibrio y armonía del movimiento corporal adaptada a situaciones diversas.

Para este caso se pueden desarrollar juegos tradicionales utilizando diferentes direcciones, velocidades, ritmos, combinaciones, etc., o con una gran variedad de herramientas o materiales que complementan como las cuerdas, gomas elásticas, colchonetas, balones, aros, etc.

Se tiene presente que cualquier juego en donde haya desplazamiento y gran intervención muscular, favorecerá el desarrollo de la Coordinación General, como, por ejemplo:

De cuántas formas se puede saltar y, a la vez, mover los brazos. Si se puede hacer un movimiento contrario de las piernas con los brazos. Andar adelantando el brazo del mismo lado del pie que avanza. Y si se puede correr de esa forma, también en otras direcciones. De qué otra manera se puede mover mientras los brazos hacen movimientos contrarios. De cuántas formas podemos trasladar un objeto sin ayuda de las manos. Cuántos se puede llevar a la vez, o también por parejas sin utilizar las manos.

## **5.2. Justificación**

En este estudio se da a conocer cómo se potencia diversos tipos de habilidades sociales para que los educandos a través de juegos tradicionales establezcan relaciones más fluidas con los demás, teniendo una comunicación asertiva.

De acuerdo a los fundamentos planteados, la investigación teóricamente se justifica en base a los planteamientos de Montessori (1982), para quien a través del juego los niños exteriorizan sus ideas, que le permita aprender de su entorno inmediato, ponen a prueba nuevas conductas, resolución de problemas y procesos de adaptación de nuevas situaciones. Por otro lado, Goldstein (1999), propone que las capacidades sociales son un conjunto de talentos y talentos en el desarrollo interpersonal y para la solución de problemática socioemocionales e interpersonales, ambas teorías fueron abordadas desde aspecto prácticos con la finalidad de ponerlos a prueba y que permita ampliar los conocimientos del investigador.

Desde su aporte pedagógico de la investigación, se asumió como concepción que el presente trabajo responde a cambios científicos producidos en el entorno educativo, es decir, la inclusión de juegos tradicionales durante el proceso enseñanza-aprendizaje para lograr las habilidades sociales propuestas en un alto nivel en la Institución. Con esta perspectiva, la investigación enriquece a la educación, para abordar los problemas de integración social, provee de herramientas para el docente; siendo una de ellas el instrumento, lista de cotejo, que fue creada con el fin de poder evaluar el desarrollo de habilidades sociales, instrumento que ha cumplido con un riguroso proceso de validación y confiabilidad a fin de contar con el soporte metodológico necesario para su aplicación y posterior análisis.

Asimismo, la investigación también considera la implementación de un programa de juegos tradicionales, de 17 sesiones de aprendizaje de 30 minutos que constan de una parte introductoria donde se explica el protocolo del juego y ese procede al calentamiento de rigor, una parte principal donde se desarrolla la actividad y un parte final donde se realiza la metacognición principalmente. Se ha escogido los juegos tradicionales como el avioncito, juego predominantemente motor donde predomina el estímulo para la coordinación estática dado que se ha de mantener el equilibrio en un pie constantemente seguido de la coordinación dinámica general por la exigencia del salto. Otro juego elegido es el de la Liga,

tradicionalmente practicado por las mujeres por condicionamiento social pero que sin embargo es una buena práctica para el desarrollo del salto para cualquiera que lo practique. En este juego predomina la exigencia coordinación dinámica general por el tema del salto cada vez de más altitud; del mismo modo los diversos juegos donde cada uno tiene un propósito establecido alineado a la coordinación, pero sobretodo con el fin de desarrollar habilidades sociales.

La justificación desde el aspecto práctico, señala que el estudio es importante, porque el desarrolla las habilidades sociales, que le permitan un mejor desempeño dentro del aula; en concreto los estudiantes se van favorecidos en su aprendizaje, producto de la estabilidad emocional que les genera el aprendizaje de actividades a través del juego; es de ya dar a conocer que también se pudo promover la inclusión del padre de familia en la actividad.

Desde el aspecto social, hay que partir de los planteamientos de Vigotsky (1978), quien desde la teoría, sostiene que cada uno de los talentos sociales de un individuo se origina en el contexto social; bajo esa óptica la investigación asume su rol decisivo en la sociedad; considerando que los estudiantes pondrán de manifiesto una convivencia en armonía, así como la predisposición para integrarse con los demás y con la aceptación que todos somos iguales y cumplimos un rol fundamental en la sociedad, así mismo el acompañamiento y unión familiar para reforzar la autoestima en los niños; así como aspectos de la familia como la cohesión, unión, compañerismo, trabajo en equipo todo sobre nuestras propias familias.

### **5.3. Problema**

El hombre o la mujer es un ser sociable, por naturaleza, que no vive solo; sin embargo, está preparado realmente para vivir en la sociedad. Desde el momento en que nace ese hombre, crece y se desarrolla en el entorno natural y social, del cual recibe influencias, decide y rechaza a los demás e incluso adapta el entorno de acuerdo con sus deseos.

A nivel internacional, los seres humanos desde sus inicios, estudian y amplían

habilidades y destrezas que les permiten resolver los problemas que surgen de su vida cotidiana, esas herramientas para aclarar conflictos futuros tienen que irse adquiriendo desde la vida temprana teniendo en cuenta que la madre y el padre no siempre van a estar presentes; ni los profesores para ayudarlos a resolver sus problemas. Es decir, esas son las habilidades sociales de los infantes que se muestran cuando interactúan con sus amigos o con adultos. Sin embargo, esos talentos necesitan ser desarrollados, lo que implica la intervención de un mediador, como el caso de los juegos tradicionales.

En esa línea, Pérez y Paniora (2013, p. 52) declararon: “Las habilidades sociales constituye la secuencia de comportamientos o destrezas sociales que se han aprendido a través del juego en condiciones distintivas, para obtener deseos personales o sociales y presentar adecuadas relaciones interpersonales” Para UNICEF, mencionado a través de Altamirano y Tinajero, (2013 citado en Chamorro, 2017) indica que “el juego es un pasatiempo del niño y el recurso que le permite conocer el mundo; que es necesario para el aumento psíquico, intelectual y social del niño”. (p. 12). Por lo tanto, UNICEF indica sobre el juego que es un método lúdico para desarrollar competencias físicas en los más pequeños de las familias en numerosos campos.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación (2009) en los resultados de investigaciones realizadas, muestra que "El 58,8 % de los escolares presentaban deficiencias extremas en sus habilidades sociales" (p. 175). Es por eso que en el Perú el sistema educativo está encaminando hacia una alternativa relacionada con la educación, porque ahora no se busca una mejora cognitiva, sino también la formación integral del pequeño, teniendo en cuenta que los diversos aspectos de la personalidad se articulan entre sí para obtener resultados correctos en un futuro. Es por eso que el nivel inicial es probable que los niños, además de adquirir aprendizajes, descubran formas de interactuar y relacionarse con otros compañeros de clase.

En la Institución N° 1564, se descubrió el problema de que a muchos estudiantes no les gusta interactuar con diferentes niños, debido a la

discriminación, poca predisposición dentro de los grupos sociales, en algunos casos a la sobreprotección de madre y padre, también muestran ciertos temores hacia su entorno social incluso de diferentes estudiantes, su madre y padre, e incluso sus maestros y sus alrededores en general. Sin embargo, la aplicación de los Juegos Tradicionales rara vez se practica y se promueve y, en algunos casos, se malinterpreta y se modifica a un estilo y forma occidentales.

También en el trabajo educativo diario observamos esta problemática, ya que se piensa que es un aspecto propio del estudiante y que se espera que el docente sea el que va a formar íntegramente al niño; lo cual resalta la presencia de muchos niños inseguros, tímidos y sobretodo sobreprotegidos propiciando que su desarrollo social no se encuentre acorde a su edad cronológica ni mental como lo podemos evidenciar a través de dificultades para interactuar con otros niños, repercutiendo en la baja aceptación consigo mismo, discriminando y marginando a otros niños de recursos económicos bajos, rechazando y aislando al entablar relaciones con el sexo opuesto, mostrando inseguridad al comunicarse, no les agrada asumir responsabilidades, coordinar y trabajar en equipo, como también tienen dificultad para seguir instrucciones y presentarse entre ellos.

Estas y otras conductas son consecuencias de la crianza. Todos estos comportamientos propician actitudes y conllevan a problemas de relaciones interpersonales teniendo como dificultad sus habilidades sociales. Ante lo cual se indica que las mencionadas habilidades se adquieren por asociación, por relación con otros sujetos, en el caso del niño con sus compañeros de aula y mejor aun cuando es a través de estrategias como es la práctica de juegos tradicionales. Frente a esta realidad problemática descrita se estableció como formulación del problema la siguiente interrogante.

¿Cómo influyen los Juegos tradicionales en las habilidades sociales de los estudiantes en la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote, 2019?

## 5.4. Conceptuación y Operacionalización de las variables

### Juegos tradicionales

Es una actividad agradable en la que los estudiantes disfrutan con lo que realizan, en el acompañamiento de sus pares, mediante estos juegos los estudiantes acceden al conocimiento de habilidades, actitudes y conceptos, cómo también estructurando su proceso mental en construcción; promueven la integración del estudiante al grupo y su incorporación con el medio (Trigo, 1994).

### Habilidades sociales:

Constituyen la capacidad y destreza para el marco socio afectivo de los niños y niñas, que les permiten expresarse de manera efectiva con éxito demandas y desafíos, actuando de manera competente en su desarrollo de la vida diaria (Golstein, 1999).

### Operacionalización de la variable 1

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES
JUEGOS TRADICIONALES	Coord. estática	1. Gallinita ciega 2. Las estatuas 3. Las escondidas 4. Kiwi 5. Lobo estas
	Coord. Óculo manual	6. Wathuchis 7. El hilo 8. Yoyo 9. Mata gente
	Coord. dinámica general	10. De pesca 11. El avioncito 12. La liga 13. Encantados 14. La reina de España 15. La cuerda 16. Canicas 17. Yas

## Operacionalización de la variable

VARIABLES	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES	Habilidades sociales básicas	Escucha con atención	1. Escucha con atención las reglas de juego.
		Realiza una pregunta	2. Levanta la mano para formular una pregunta.
		Inicia una conversación	3. Conversa con sus compañeros y con la docente sobre las reglas del juego.
		Da gracias	4. Da gracias al apoyo de sus compañeros y a la docente al presentarse.
		Se presenta con otras personas	5. Menciona su nombre a sus compañeros y a la docente al presentarse.
		Expresa sus ideas	6. Da su opinión en el juego realizado
		Solicita permiso	7. Reconoce cuando es necesario
	Habilidades sociales avanzadas	Solicita ayuda	8. Pide que lo ayuden cuando tiene alguna dificultad.
		Iniciativa de Participación	9. Toma la iniciativa para participar.
		Pide disculpas	10. Se disculpa ante los demás, cuando hace algo malo.
		Interactúa	11. Participa de la actividad grupal.
		Pide que le presten atención	12. Pide ser escuchado.
	Habilidades Relacionadas con los Sentimientos	Expresa los sentimientos	13. Expresa abiertamente sus emociones.
		Demuestra afecto	14. Demuestra cariño cuando su compañero esta triste.
		Enfrentarse con el enojo del otro	15. No responde ante el enojo de su compañero.
		Se auto valora	16. Se elogia así mismo.
		Es solidario	17. Ayuda a su compañero cuando él está triste.
	Habilidades Alternativas a la Agresión	Es solidario con sus compañeros	18. Comparte algo que es apreciado por los demás.
		Brinda apoyo a sus compañeros con los que interactúa	19. Ayuda a quien lo necesita.
		Establece reglas para tomar un acuerdo	20. Respeta la decisión y opinión de los demás.
		Controla sus emociones	21. Controla su carácter ante una situación de conflicto.
		Resuelve sus problemas a medida de sus posibilidades	22. Brindar alternativas de solución cuando alguien le agrede
		Contesta ante una acusación	23. Se defiende ante una acusación.
	Habilidades para hacer frente al estrés	Busca estar relajado	24. Entona canciones para relajarse
		Practica la defensa sobre un compañero	25. Manifiesta a los demás que se ha actuado injustamente con un amigo.
		Acepta que a veces se pierde	26. Comprende la razón por la cual ha fracasado.
		Respeto las ideas de sus compañeros	27. Decide lo que quiere hacer, aun cuando los demás tiene opinión distinta.
		Elabora solución para situaciones de conflicto	28. Propone opciones para resolver un problema.
		Realiza acuerdos en la actividad	29. Propone sus ideas en la asamblea.
		Hacer frente a la presión de un grupo	30. Decide lo que quiere hacer, aun cuando sus compañeros tiene una opinión distinta.

Fuente: Elaboración propia.

## **5.5. Hipótesis**

### **5.5.1. General.**

Hi: Los Juegos tradicionales influyen favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote, 2019.

Ho: Los Juegos tradicionales no influyen favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote, 2019.

### **5.5.2. Específicas:**

H1. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.

H2. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.

H3. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.

H4. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.

H5: El nivel de desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. Objetivo General**

Determinar cómo influyen los Juegos tradicionales en las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote,

### **5.6.2. Objetivo Específico**

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas antes y después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas antes y después después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos antes y después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión antes y después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés antes y después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564

## **6. Metodología**

### **6.1. Tipo y diseño de investigación**

#### **6.1.1. Tipo de investigación**

En palabras de los autores Hernández, Fernández y Baptista (2014), un estudio cuantitativo "emplea como estrategia la recopilación de información para evaluar el planteamiento de las hipótesis, mediante la estimación numérica y la investigación de hechos, para establecer niveles, generalizar resultados y probar hipótesis" (p. 116); por lo tanto, se asume el tipo cuantitativo.

#### **6.1.2 Diseño de investigación**

De acuerdo a los autores antes mencionados Hernández, et al. (2014), el diseño

constituye el procedimiento de orientación para las etapas planteadas en el proceso de investigación a ejecutar. El diseño ha sido pre-experimental con un grupo asumiendo un pre y post test.

$$GE \quad O_1 \quad X \quad O_2$$

GE= Grupo experimental

O<sub>1</sub>= Observación pre test de habilidades sociales

X = Ejecución de juegos tradicionales.

O<sub>2</sub> = Observación pos test de habilidades sociales.

## 6.2. Población y muestra

### 6.2.1. Población

Constituye la disposición de las personas, los objetos, entre otros, que, al ser sometidos a evaluación, tienen atributos básicos para brindar información, siendo necesarios para los resultados alcanzados. La población la integran 75 estudiantes de II ciclo de Inicial en la Institución Educativa N° 1564 de Nuevo Chimbote en representación de los estudiantes matriculados en el año 2019.

Tabla 1 *Población de la investigación.*

Sección	Niños	Niñas	Total
<b>Aula de 03 años Los Exploradores</b>	8	10	18
<b>Aula de 03 años Los Ingeniosos</b>	5	11	16
<b>Aula de 04 años "Creativos"</b>	15	8	23
<b>Aula de 05 años Los Talentosos</b>	6	12	18
		Total	75 estudiantes

### 6.2.2. Muestra

En cuanto a la muestra, Arias (2012) señala que "es una parte de la población a considerar" (p. 67). Para efectos de la investigación, se consideró la selección de la muestra mediante muestreo no probabilístico según criterios de conveniencia

de la investigadora, en este sentido se consideró el número total de niños de las aulas los Creativos y los Talentosos, señalados en la tabla 2, los referidos criterios contemplaron: aula donde la investigadora realiza su labor de docente, estudiantes que se encuentra en matrícula del aula de 4 y 5 años de acuerdo con la nómina 2019, niños y niñas que asisten regularmente. Siendo 41 estudiantes tal como figuran en la siguiente tabla:

**Tabla 2: Muestra.**

Sección	Niños	Niñas	Total
Aula de 04 años “Creativos”	15	8	23
Aula de 05 años Los Talentosos	6	12	18
		Total	41 estudiantes

**Fuente:** Tabla 1.

### **6.3. Técnicas e Instrumentos de investigación**

#### **6.3.1. Técnicas**

Para reunir esta información útil para la investigación se aplicó como técnica la observación: Antes y después de llevar a cabo los juegos tradicionales, se obtuvo información mediante la observación

La observación como técnica, de acuerdo con Rodríguez y Burneo (2017, p. 56) consiste en “captar la información mediante la vista, registrando los hechos según los objetivos planteados”, donde se pudo observar y recoger la información necesaria tanto en la pre y post prueba.

#### **6.3.2 Instrumentos de investigación**

Se consideró como instrumento en el presente estudio, la lista de cotejo, como un instrumento de verificación de las conductas pre establecidas en la operacionalización de las variables. Ante lo cual se muestran flexibles a la situación requerida.

La lista de cotejo, es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida, en el caso del presente estudio se ha empleado con la finalidad de evaluar de manera individual las habilidades sociales en estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 1564 de Nuevo Chimbote, considerándose con valores si (2) y no (1).

➤ Se llevó a cabo la validación del instrumento

Para este procedimiento se recurrió al método de consulta de expertos a través de la matriz de validación, donde se recogieron las observaciones para su posterior mejora del instrumento.

➤ Se determinó la confiabilidad del instrumento.

Para lo cual se contó con un grupo piloto de 12 educandos, de similares características a la muestra, pues fueron tomados de una institución educativa vecina de la muestra. El valor alfa para los ítems que forman parte de la lista de cotejo es de 0.818, que nos lleva a calificarlo como un valor satisfactorio.

#### **6.4. Técnicas de Procesamiento y Análisis de información**

El manejo que se realizó sobre la información obtenida luego del uso del instrumento, para los sujetos de la investigación: estudiantes de 4 y 5 años, con el motivo de evaluar las habilidades sociales, y partir de esta evaluación aplicar los juegos tradicionales con el único fin de mejorar los resultados de la variable mencionada.

En la organización de la información, se utilizó el programa Excel 2016. El procesamiento se realizó sobre la información obtenida después del uso del instrumento, utilizando el programa Excel 2016 y el software estadístico SPSS 25.0 empleando para la presentación de resultados en la pre y pos prueba, tablas de frecuencia simple, acumulada y porcentual; para su posterior representación gráfica.

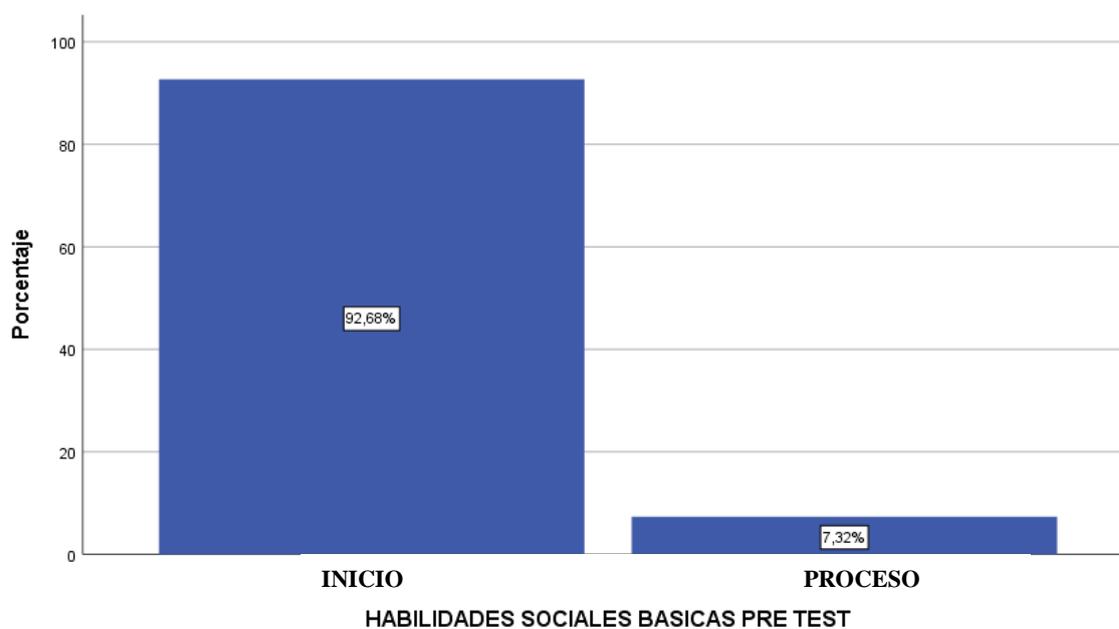
## 7. RESULTADOS

**Tabla 1**

Nivel de Habilidades Sociales Básicas antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	38	92,7
Proceso	3	7,3
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>o</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 1**

**Figura 1**

Nivel de Habilidades Sociales Básicas antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

En referencia a los datos presentados por la tabla 1 y figura 1, se aprecia que antes de

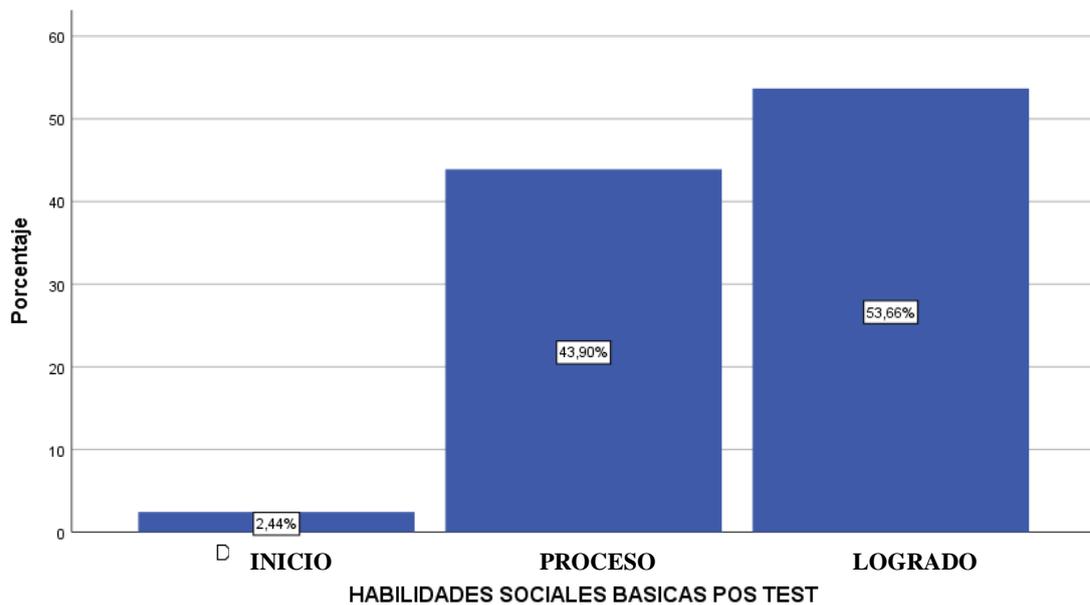
la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564-Nuevo Chimbote; 2019 en evidencia un 7,3 % para el nivel proceso y un 92,7 % para un nivel inicio según la información producto de la observación de la muestra, ante lo cual se asumió la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales como alternativa para las habilidades sociales.

**Tabla 2**

Nivel de Habilidades Sociales Básicas después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	1	2,4
Proceso	18	43,9
Logrado	22	53,7
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>a</sup> 1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 2**

**Figura 2**

Nivel de Habilidades Sociales Básicas después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

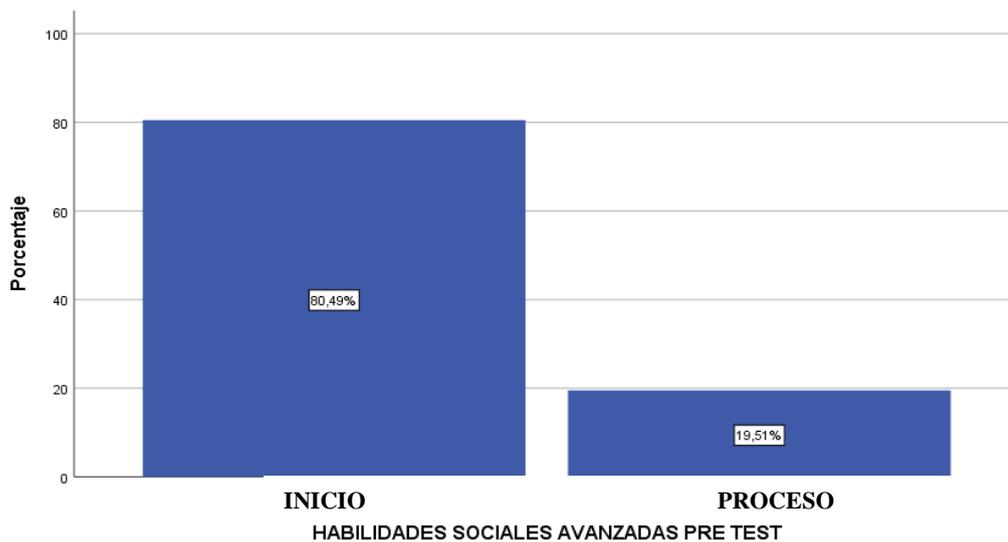
De acuerdo con la información proporcionada por la tabla 2 y figura 2, se muestra que después de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N<sup>o</sup>1564- Nuevo Chimbote; 2019 en el pos test el 2,4 % se ubica en el nivel inicio, el 43,9 % se ubica en el nivel proceso; mientras que, el 53,7 % se encuentra en un nivel logrado; según la observación realizada a los estudiantes; ante lo cual se asume que la ejecución de los juegos tradicionales constituye alternativa viable para desarrollar habilidades sociales.

**Tabla 3**

Nivel de Habilidades Sociales Avanzadas antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	33	80,5
Proceso	8	19,5
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>o</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 3**

**Figura 3**

Nivel de Habilidades Sociales Avanzadas antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

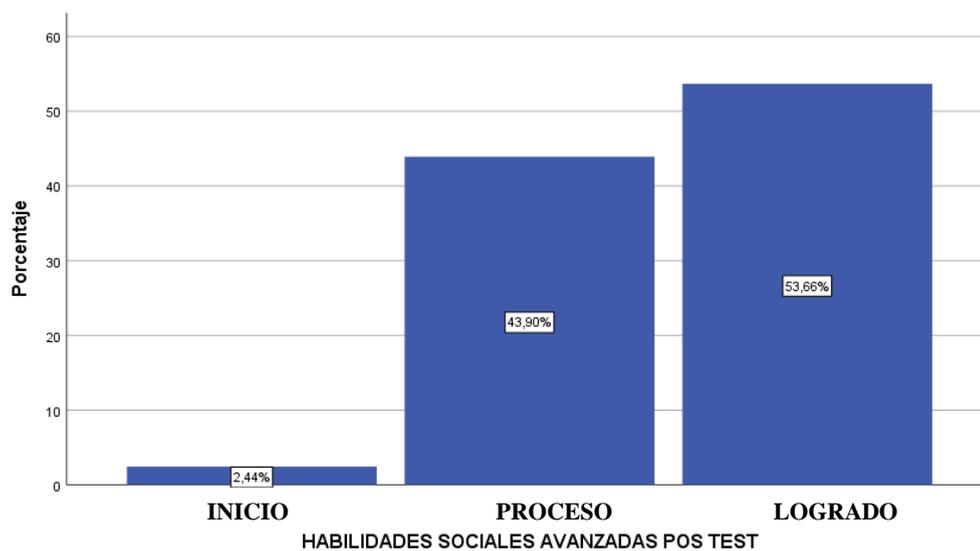
En referencia a los datos presentados en la tabla 3 y figura 3, se aprecia que antes de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564-Nuevo Chimbote; 2019 evidencia un 19,5 % para el nivel proceso y un 80,5 % para un nivel inicio según la información producto de la observación de la muestra, ante lo cual se asumió la necesidad de la ejecución de juegos tradicionales como alternativa para desarrollar habilidades sociales.

**Tabla 4**

Nivel de Habilidades Sociales Avanzadas después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	1	2,4
Proceso	188	43,9
Logrado	22	53,7
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 4**

**Figura 4**

Nivel de Habilidades Sociales Avanzadas después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

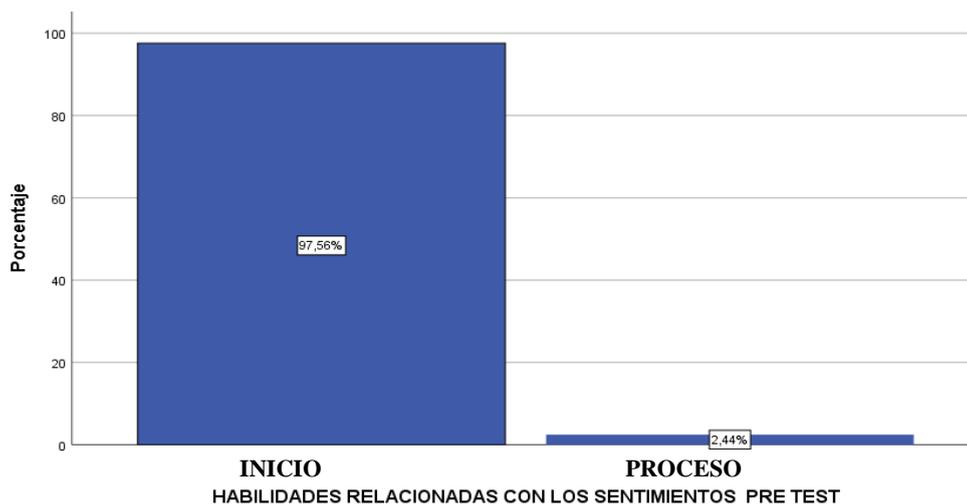
De acuerdo con la información proporcionada por la tabla 4 y figura 4, se muestra que después de la ejecución de Juegos Tradicionales en los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564- Nuevo Chimbote; 2019 en el pos test se evidencia que el 2,4 % se ubica en el nivel inicio, el 43,9 % se ubica en el nivel proceso; mientras que, el 53,7 % se encuentra en un nivel logrado; según la observación realizada a los estudiantes; ante lo cual se asume que la ejecución de los juegos tradicionales aportan al desarrollo de habilidades sociales.

**Tabla 5**

Nivel de Habilidades Relacionadas con los Sentimientos antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	40	97,6
Proceso	1	2,4
Logrado	0	0
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente** Tabla 5

**Figura 5**

Nivel de Habilidades Relacionadas con los Sentimientos antes de la ejecución de los Juegos tradicionales

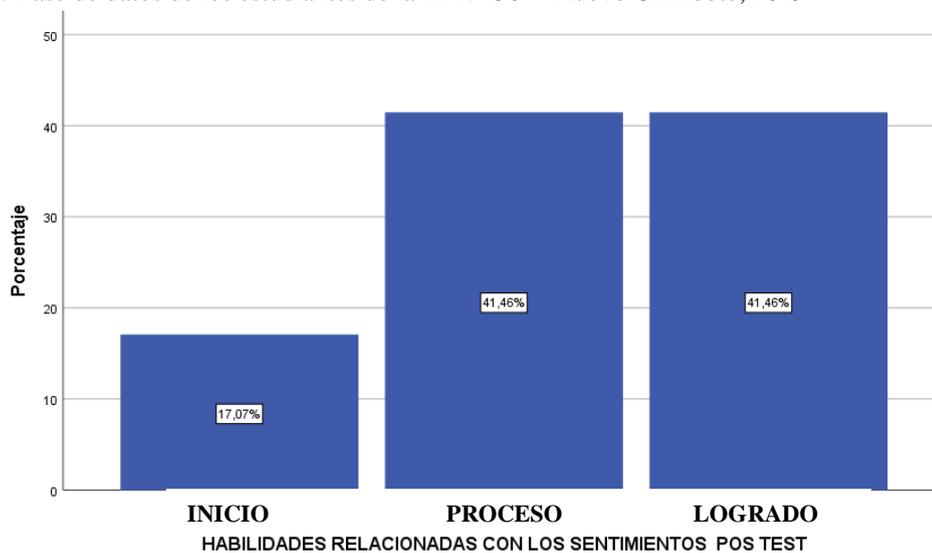
En referencia a los datos presentados en la tabla 5 y figura 5, se aprecia que antes de la ejecución de los juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564-Nuevo Chimbote; 2019 evidencia un 2,4 % para el nivel proceso y un 97,6 % para un nivel inicio según la información producto de la observación de la muestra, ante lo cual se asumió la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales como alternativa para las habilidades sociales.

**Tabla 6**

Nivel de Habilidades Relacionadas con los Sentimientos después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	7	17,1
Proceso	17	41,5
Logrado	17	41,5
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 6**

**Figura 6**

Nivel de Habilidades Relacionadas con los Sentimientos después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

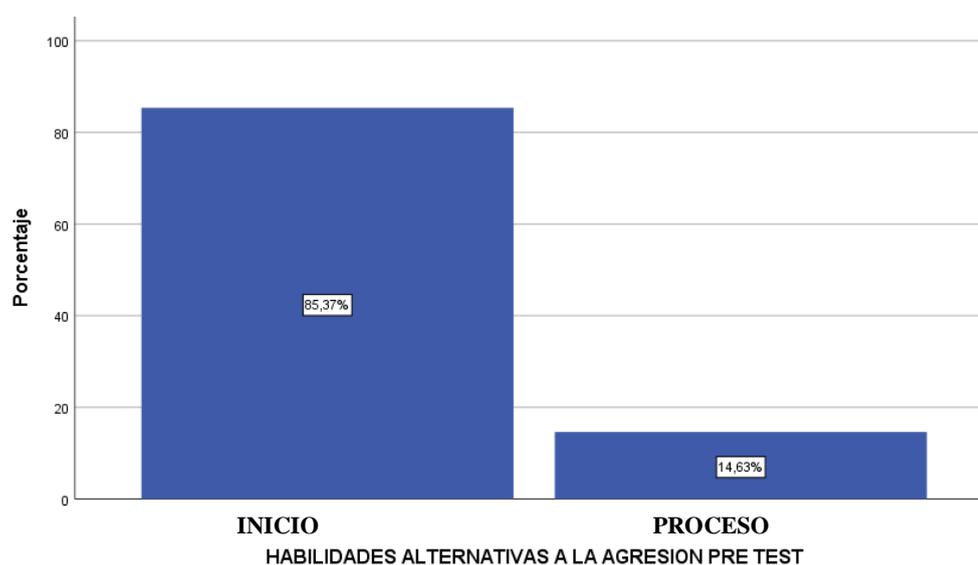
De acuerdo con la información proporcionada por la tabla 6 y figura 6, se muestra que después de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N°1564-Nuevo Chimbote; 2019 en el pos test evidencia que el 17,1 % se ubica en el nivel inicio, el 41,5 % se ubica en el nivel proceso; mientras que, el 41,5 % se encuentra en un nivel logrado; según la observación realizada a los estudiantes; ante lo cual se asume que la ejecución de los juegos tradicionales constituye un aporte en el desarrollo de habilidades sociales.

**Tabla 7**

Nivel de Habilidades Alternativas a la Agresión antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	35	85,4
Proceso	6	14,6
Logrado	0	0
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N°1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 7**

**Figura 7**

Nivel de Habilidades Alternativas a la Agresión antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

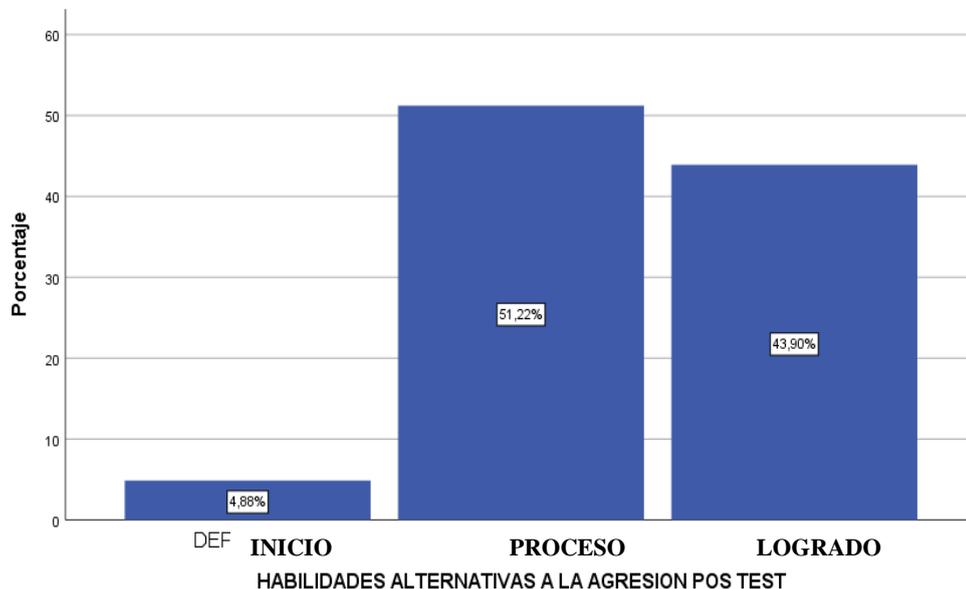
En referencia a los datos presentados en la tabla 7 y figura 7, se aprecia que a agresión antes de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N°1564-Nuevo Chimbote; 2019 evidencia un 14,6 % para el nivel proceso y un 85,4 % para un nivel inicio según la información producto de la observación de la muestra, ante lo cual se asumió la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales como alternativa para las habilidades sociales.

**Tabla 8**

Nivel de Habilidades Alternativas a la Agresión después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	2	4,9
Proceso	21	51,2
Logrado	18	43,9
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N°1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 8**

**Figura 8**

Nivel de Habilidades Alternativas a la Agresión después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

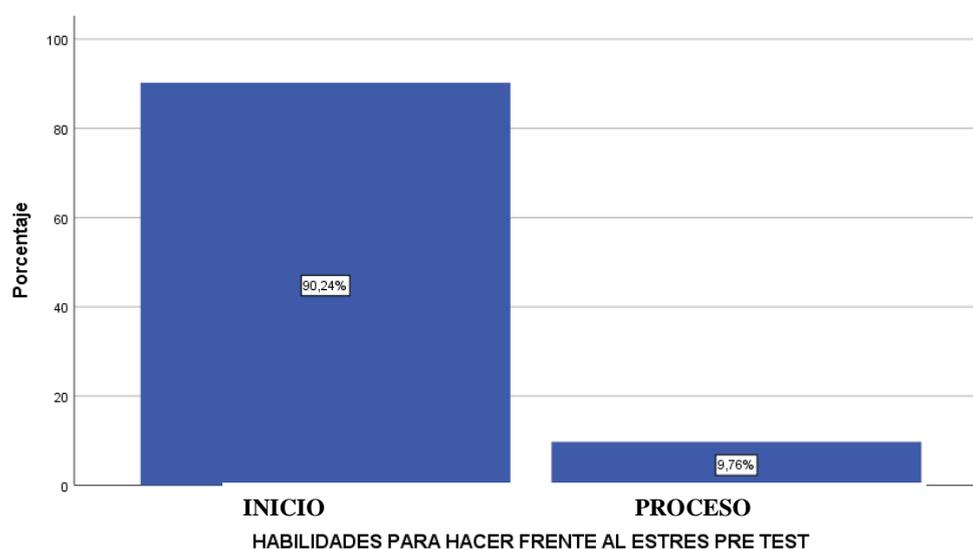
De acuerdo con la información proporcionada por la tabla 8 y figura 8, se muestra que después de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la I.E. N<sup>a</sup> 1564-Nuevo Chimbote; 2019 en el pos test evidencia que el 4,9 % se ubica en el nivel inicio, el 51,2 % se ubica en el nivel proceso; mientras que, el 43,9 % se encuentra en un nivel logrado; según la observación realizada a los estudiantes; ante lo cual se asume que la ejecución de los juegos tradicionales constituye un aporte en el desarrollo de habilidades sociales.

**Tabla 9**

Nivel de Habilidades para hacer frente al Estrés antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	37	90,2
Proceso	4	9,8
Logrado	0	0
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 9**

**Figura 9**

Nivel de Habilidades para hacer frente al Estrés antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

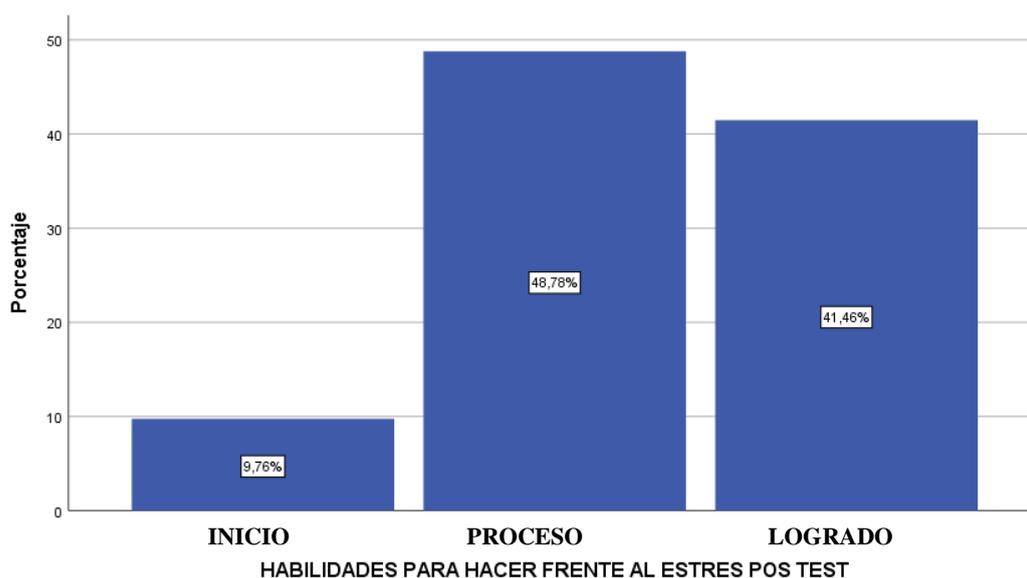
En referencia a los datos presentados en la tabla 9 y figura 9, se aprecia que antes de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564-Nuevo Chimbote; 2019 evidencia un 9,8 % para el nivel proceso y un 90.2 % para un nivel inicio según la información producto de la observación de la muestra, ante lo cual se asumió la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales como alternativa para las habilidades sociales.

**Tabla 10**

Nivel de Habilidades para hacer frente al Estrés después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	4	9,8
Proceso	20	48,8
Logrado	17	41,5
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente Tabla 10**

**Figura 10**

Nivel de Habilidades para hacer frente al Estrés después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

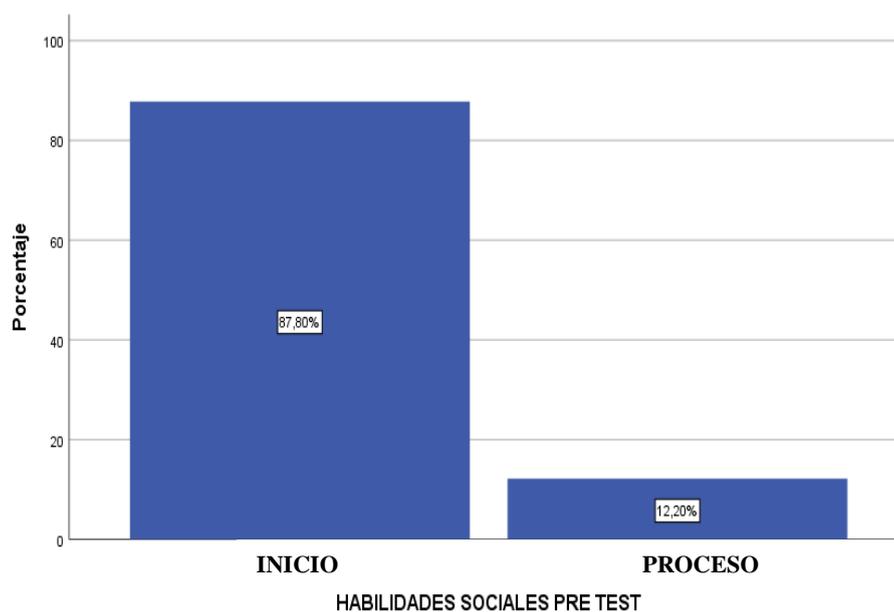
De acuerdo con la información proporcionada por la tabla 10 y figura 10, se muestra que después de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564-Nuevo Chimbote; 2019 en el pos test evidencia que el 9,8 % se ubica en el nivel inicio, el 48,5 % se ubica en el nivel proceso; mientras que, el 41,5 % se encuentra en un nivel logrado; según la observación realizada a los estudiantes; ante lo cual se asume que la ejecución de los juegos tradicionales constituye una propuesta viable para las habilidades sociales.

**Tabla 11**

Nivel de Habilidades Sociales antes de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	36	87,8
Proceso	5	12,2
Logrado	0	0
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente** Tabla 11

**Figura 11**

Nivel de Habilidades Sociales antes de la ejecución de los Juegos tradicionales

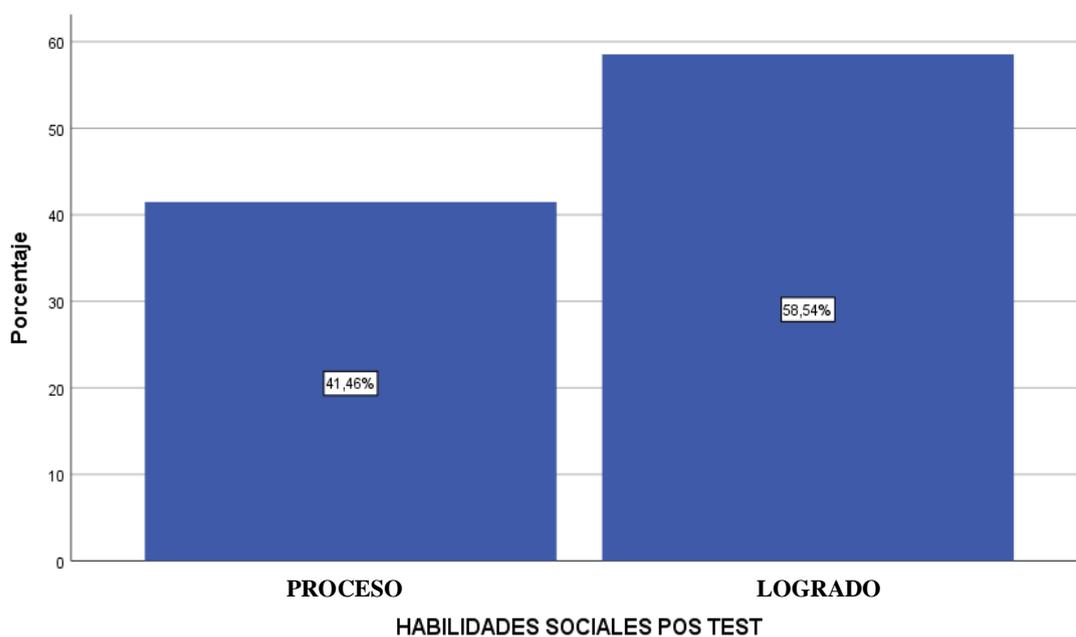
En referencia a los datos presentados en la tabla 11 y figura 11, se aprecia que el nivel de habilidades sociales antes de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564-Nuevo Chimbote; 2019 se evidencia un 12,2 % para el nivel proceso y un 87,8 % para un nivel inicio según la información producto de la observación de la muestra, ante lo cual se asumió la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales como alternativa para las habilidades sociales.

**Tabla 12**

Nivel de Habilidades Sociales después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

Nivel	Fi	%
Inicio	0	0
Proceso	17	41,5
Logrado	24	58,5
Total	41	100

**Fuente:** Base de datos de los estudiantes de la IE N<sup>a</sup>1564 –Nuevo Chimbote; 2019



**Fuente** Tabla 12

**Figura 12**

Nivel de Habilidades Sociales después de la ejecución de los Juegos tradicionales.

De acuerdo con la información proporcionada por la tabla 12 y figura 12, se muestra que después de la ejecución de los Juegos tradicionales en los estudiantes de la IE N°1564-Nuevo Chimbote; 2019 en el pos test evidencia que el 41,5 % se ubica en el nivel proceso; mientras que, el 58,5 % se encuentra en un nivel logrado; según la observación realizada a los estudiantes; ante lo cual se asume que la ejecución de los juegos tradicionales constituye una alternativa en el desarrollo de la habilidad social.

**Tabla 13**

Evaluación de la significancia t student en desarrollo de habilidades sociales

Estadística de Muestras Emparejadas						
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	
Par 1	POS TEST	56,83	41	6,503	1,016	
	PRE TEST	39,46	41	4,142	,647	

Prueba de Muestras Emparejadas							
	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
			Inferior	Superior			
			POS TEST - PRE TEST	7,221			

Nivel de significación bilateral 0,05.

En concordancia con la tabla 13, por tratarse de una investigación experimental se asumió como estadístico t student para establecer la significancia de la hipótesis, según indican los resultados se evidencia el nivel de significancia bilateral ( ,000) claramente inferior al valor 0,05 establecido e interpretado como 5 % de probabilidad de error; de igual modo, el valor t 15,400 se muestra superior a los valores de desviación; por tanto, se establece el rechazo de la hipótesis nula; por lo cual queda afirmado que los juegos tradicionales desarrollan significativamente las habilidades sociales.

## 8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas después de la aplicación de los Juegos tradicionales, a partir de los resultados se pudo establecer que antes de la ejecución de los Juegos tradicionales evidencia un 7,3 % para el nivel proceso y un 92,7 % para un nivel inicio de lo cual se asumió la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales mientras que después en el pos test se evidencia que el 43,9 % ubicándose en el nivel proceso y el 53,7 % se encuentra en un nivel logrado; con lo cual se pudo afirmar que la ejecución de los Juegos Tradicionales constituye una alternativa para desarrollar habilidades sociales; al respecto desde la experiencia docente se puede señalar que los niños adquieren un mayor número de habilidades para emplear en la vida diaria jugando, es esta estrategia, el juego, su principal herramienta para aprender, habilidades básicas que le sirven al niño para interactuar con sus semejantes y con su entorno familiar.

Ante lo señalado los investigadores Guadalupe et al. (2015), que a través de su investigación descubren que los juegos tradicionales, se trasmite de forma oral por generaciones, de este como como lo aprendido en la presente investigación, ha permitido interactuar con sus compañeros, con su familia, y otros sujetos de su entorno, se puede indicar entonces, que los juegos tradicionales, le permite conocer más su contexto; mientras que dentro el macro teórico encontramos la afirmación hecha por Montessori (1982), quien refiere que fundamentos del dominio y los sentidos de acuerdo, seguridad y amistad se aprende suponiendo el uso de materiales diversos.

De acuerdo con lo planteado como objetivo para identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas después de la aplicación de los Juegos tradicionales, la información recopilada indica que antes de la ejecución se evidencia un 19,5 % para el nivel proceso y un 80,5 % para un nivel inicio evidenciándose la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales; mientras que, después de la ejecución en el pos test se evidencia que el 43,9 % se ubica en el nivel proceso y el 53,7 % en un nivel logrado; de lo cual se pudo asegurar que

la ejecución de los juegos tradicionales constituye una alternativa en el desarrollo de Habilidades Sociales; al respecto desde la experiencia docente en el nivel inicial, se puede señalar que existen algunos conceptos que se presentan como muy complejos para los estudiantes como es el caso de las habilidades avanzadas que en muchos de los casos podrían hacernos suponer que no se puede lograr su aprendizaje en el niño, pero cuando éste desarrolla sus acciones a través de los juegos pueden alcanzar grandes logros como los puntajes mostrados en la presente investigación.

De lo señalado, el investigador Negrete (2015), en su tesis manifiesta que los maestros no tenían conocimiento sobre las técnicas para las habilidades, lo que es un contraste de lo ya manifestado, que no tener conocimiento no puede facilitar el medio para el logro del niño como es el caso de las habilidades avanzadas; por lo tanto es necesario comprender los conceptos conceptuales y procedimentales del juego, tal como indica a Camarasa (1999), quien señala que el juego son acciones propias de un niño y se ponen en manifiesto de acuerdo a su personalidad, a sus necesidades y a su entorno inmediato.

Con referencia al objetivo que se orientó a establecer el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos después de la aplicación de los Juegos tradicionales, los resultados nos indican que antes de la ejecución de los juegos tradicionales un 2,4 % en el nivel proceso y un 97,6 % para un nivel inicio lo cual permitió sustentar la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales; mientras que, después de la ejecución en el pos test evidencia que el 41,5 % se ubica en el nivel proceso y el 41,5 % en un nivel logrado; según la observación; a la luz de nuestra experiencia, estos porcentajes nos reafirman que la elección de la alternativa ha sido la más viable sustentada en los diversos aspectos justificados así como en los resultados que nos muestra que el alto nivel de la lúdica de nuestro antepasado se sigue manifestando hoy en día.

Respecto a lo manifestado, el investigador Hinostroza (2017) en su tesis no solo resalta el aporte pedagógico de los juegos tradicionales, si no también rescata su relación con otros aprendizajes como es el caso de aspectos culturales y

tradicionales propios de la familia y la comunidad, como sucede en la línea de la investigación que favoreció el reconocimiento de sus propios sentimientos y de los demás; de igual manera, Goldstein (1999), refiere que en todo contexto educativo continuamente hay personas que tienen dificultades para integrarse con los demás, lo que genera aislamiento y egoísmo, ante dicha dificultad el juego como ya se mencionó antes es una alternativa viable.

Con referencia a los datos recopilados para el objetivo orientado a identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión después de la aplicación de los Juegos tradicionales, se puede señalar que antes de la ejecución evidencia un 14,6 % para el nivel proceso y un 85,4 % para un nivel inicio dando muestras de la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales, mientras que, después de la ejecución, en el pos test evidencia que el 51,2 % se ubica en el nivel proceso y el 43,9 % se encuentra en un nivel logrado; según la observación realizada a los estudiantes; datos que analizados desde nuestra experiencia educando niños se puede asegurar que los niños presentan diferentes estilos de aprendizaje, pero, cuando se trata de trabajar con elementos del mismo agrado, no hay algún medio mejor que los juegos, como es el caso de los tradicionales, por lo tanto, no cabe duda que los niños continuarán interiorizando logros en la medida que empleen el juego como alternativa primordial.

A la luz de experiencias señaladas en la investigación, uno de los antecedentes es el presentado por Huayllani (2018) quien entre las conclusiones de su tesis señala que los juegos tradicionales son de mucha importancia en la formación integral de la persona, porque además del aporte a las habilidades sociales obtenidas en la investigación, se puede indicar que también contribuye con el desarrollo de la motricidad gruesa; debemos considerar entonces lo señalado por Vigotsky (1978), desde la idea sociohistórica, donde sostiene que cada una de las habilidades sociales de una persona se origina dentro del contexto social.

Con referencia al objetivo que se orientó a establecer el nivel de desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés después de la aplicación de los Juegos tradicionales los datos indican que antes de la ejecución se evidencia un

9,8 % para el nivel proceso y un 90.2 % para un nivel inicio de donde se asumió la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales; sobre el mismo dato complementario, después de la ejecución en el pos test evidencia que el 48,5 % se ubica en el nivel proceso y el 41,5 % en un nivel logrado; ante lo cual se asume que la ejecución de los juegos tradicionales constituye una alternativa en el desarrollo de habilidades sociales; análisis evocado desde nuestra experiencia permite señalar que los docentes nos preocupamos a diario por que emplear para el aprendizaje de los niños, que muchas veces descuidamos el uso de estrategias ya pasadas, niños que aseguren nuestro mejor desempeño.

Con referencia a los manifestado, el investigador Mero (2015), quien manifiesta en todo su investigación el gran aporte del juego como medio socializador para el niño que se encuentra en una etapa de aprender de los juguetes de su entorno; al respecto para referir a lo empleado, este se menciona que son aquellos que ayudan a socializar y mantener la aceptación de muchos de los equipos de niños en el lugar en el que pueden estar creciendo como personas, también, se cree que millas hacen contribuciones al desarrollo de valores.

Sobre el objetivo general que se orientó a determinar cómo influyen los Juegos tradicionales en las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, los datos nos indican que antes de la ejecución se evidencia un 12,2 % para el nivel proceso y un 87,8 % para un nivel inicio, ante lo cual se asumió la necesidad de la ejecución de los juegos tradicionales; mientras que, en el pos test evidencia que el 41,5 % se ubica en el nivel proceso y el 58,5 % se encuentra en un nivel logrado; todo ello, instituye una prueba de que la ejecución de los juegos tradicionales constituye una alternativa en el desarrollo de habilidades sociales, asimismo, nuestra experiencia ha permitido interactuar con nuevas realidades, la investigación, nos genera beneficios diversos como apoyar la realización de lo ofrecido.

Respecto a lo manifestado en la tesis elaborada por Luarte y Fuentes (2014), quienes después de haber empleado los juegos señalan que los estudiantes que fueron expuestos al programa de juegos mejorando su nivel de desarrollo motor

grueso, tal como lo habíamos señalado antes, los juegos en este caso los juegos tradicionales no solo contribuyen al desarrollo de habilidades sociales; por lo tanto se evidencia su aporte a otros campos como lo motriz, por su parte Goldstein (1999), señala que tener habilidades sociales es estar bien con el corazón que te ayuda al encuentro consigo mismo, por lo tanto es un paso para un nivel aceptable de autoestima.

## **9. Conclusiones y Recomendaciones**

### **9.1. Conclusiones**

- Los Juegos tradicionales influyen favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes, evidenciando su paso del nivel inicio (pre test) hacia los niveles proceso y logrado (pos test); según las tablas 11 y 12.
- El nivel de habilidades sociales básicas mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales considerando su paso del nivel inicio (pre test) a los niveles proceso y logrado (pos test); según las tablas 1 y 2.
- El nivel de habilidades sociales mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales considerando que los estudiantes se ubicaban en el nivel inicio (pre test) y el pos test se ubican entre los niveles proceso y logrado; según indican las tablas 3 y 4.
- El nivel de habilidades relacionadas con los sentimientos mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales considerando que en el pre test los estudiantes se ubicaban en el nivel inicio y en el pos test se ubican entre los niveles proceso y logrado; según las tablas 5 y 6.
- El nivel de habilidades alternativas a la agresión mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales considerando que el pre test los estudiantes se ubicaban en el nivel inicio y en el pos test se ubican entre los niveles proceso y logrado; según las tablas 7 y 8.
- El nivel de habilidades para hacer frente al estrés mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales considerando que en el pre test los

estudiantes se ubicaban en el nivel inicio y en el pos test se ubican entre los niveles proceso y logrado; según las tablas 9 y 10.

## **9.2 Recomendaciones**

- A las autoridades del Ministerio de Educación, se sugiere la incorporación de profesionales de la salud, específicamente de la psicología Educativa, en las instituciones educativas a fin de atender problemáticas de índole emocional.
- A las autoridades educativas regionales, considerar con alternativa la implementación de espacios recreativos en las IE con el propósito de poner en práctica los juegos tradicionales como herramienta de aprendizaje de los niños en especial de educación inicial.
- A las autoridades educativas y especialista de la Ugel Santa, se sugiere gestionar el desarrollo de programas de capacitación dirigidos a los maestros de educación inicial en las que se promuevan la aplicación del juego tradicional, para favorecer aprendizajes en los estudiantes y promover el intercambio cultural de la familia.
- Se sugiere a los directivos de la institución la implementación de espacios recreativos para promover juegos tradicionales que se orienten al desarrollo de habilidades diversas que forman parte del desarrollo integral del niño.
- A los directos de la institución, gestionar ante empresas públicas y privadas de la localidad la implementación de medios y materiales para la práctica de juegos tradicionales como yas, kiwi, mundo, entre otros en complemento del área de psicomotricidad.
- A los docentes de aula de las diversas edades favorecer la práctica de juegos tradicionales, de los padres de familia que aprovechando su experiencia y conocimientos culturales que son transmitidos a través de estos juegos.
- A los docentes de la institución integrar como estrategia complementaria el cuaderno viajero con la finalidad de recoger de las diversas familias los

juegos tradicionales que los adultos de la comunidad han practicado en su niñez a fin de replicar su práctica.

- A otros investigadores, interesados en el desarrollo temático, incluir el registro etnográfico de los juegos tradiciones que se pongan en práctica a fin de sentar registro de la práctica de cada uno de los juegos, así como promover la publicación de los mismos.

## **10. AGRADECIMIENTOS.**

Mi profundo agradecimiento a mi hijo querido Jorge Moreno Giraldo, por ser mi fortaleza y mi motivo para seguir superándome en mi formación académica.

A mi padre Jorge Giraldo E., por apoyarme a emprender este camino para el logro de mi avance profesional.

Asimismo, mi agradecimiento a la IE Nª1564 “Los Héroe” y al equipo directivo, por la confianza que durante este año depositaron en mí y en mi estudio de investigación.

Erika Paola Giraldo Wong

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias F. (2012) *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. Sexta Edición. Caracas, Venezuela: Episteme, C.A.
- Camarasa, L. (1999). *Educar a los hijos cada día es más difícil*. 2a. edición. Barcelona: Eumo: Octaedro.
- Chamorro, J. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017*. (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Conde, C. y Viciano, G. (1997) *Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas*. Granada, España: Aljibe.
- Generelo, E. y Plana, C. (1996). *Una aproximación al estudio del compromiso fisiológico en la Educación Física escolar y el deporte educativo*. Educación Física y práctica docente, N° 10 de la serie ICD de Investigación en Ciencias del Deporte. Madrid: M.E.C. y C.S.D.
- Gimeno, J. y Pérez, A. (1998). *En Juego en la educación Inicial*, recuperado de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Goldstein, A. (1999). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.
- Guadalupe, D. y Sandoval, N (2015). *Estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 a*

*5 años de la Institucion Educativa Luis Pasteur de la parroquia de Guayllabamba.* (Tesis de pre grado). Universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador.

Hernández, R.; Fernández, C.; Baptista, P.; (2014). *Metodología de la investigación.* México: Mc GRAW\_HILL

Hinostroza, W. (2017). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E. N° 31463 Rio Negro. Satipo Perú.*

Huayllani, C. (2018). *Los juegos tradicionales como apoya al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patria-Kosñipata – Paucartambo – Cusco.* (Tesis pos grado). Kosñipata, Paucartambo. Recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/8841>

Jiménez, C. (2013). *La lúdica como experiencia cultural. Etnografía y hermenéutica del juego.* Recuperado de <http://www.magisterio.com.co/libro/la-ludica-como-experiencia-cultural-etnografia-y-hermeneutica-del-juego>

Luarte, C. y Fuentes, R. (2014) *Efectos de un Programa basado en actividades Ludico-Motrices en los niveles de desarrollo motor grueso en niños y niñas de la Rama de Hockey Césped.* Revista Horizonte Ciencias de la Actividad Física. Chile.

Maza, L. (2016). *Ejecución de un programa de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N°1563 Cristo Rey Amigo de los niños –Nuevo Chimbote ,2016* (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional del Santa, Chimbote - Perú.

Mero, M. (2015) *Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños de 2 a 3 años del C.I.BV.Mis Pequeños Angelitos,Parroquia Anconcito,Cantón Salinas,provincia de Santa Elena, Año Lectivo 2014-*

2015. Universidad Estatal.
- Ministerio de Educación (2009). *Habilidades sociales en escolares del Perú*.  
Lima: Oficina de Tutoría y Prevención Integral.
- Montessori, M. (1989). *Montessori básico: actividades de aprendizaje para menores de cinco años*. New York: St. Martins.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe.
- Negrete, C. (2015) *Estrategia didáctica de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años en Educación Inicial*.(Tesis de Maestría en Educación).Universidad San Ignacio de Loyola:Perú.
- Pérez, R. y Paniora, K. (2013). *El juego-trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E San Benito - Carabayllo - 2012*. (Tesis de Postgrado). Universidad César Vallejo. Lima.
- Rodríguez, J. y Burneo, K. (2017). *Metodología de la Investigación*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física*. Vol. II. Aplicaciones. Barcelona: Paidotribo.
- Vygotsky, L. (1978). *Teoría del desarrollo socio cultural*. Barcelona: Crítica

## 12. APÉNDICE Y ANEXO

### Instrumentos

#### Lista de Cotejo para evaluar las Habilidades Sociales

NOMBRE: \_\_\_\_\_ SECCIÓN: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

INDICACIONES: El docente deberá marcar la respuesta con una X de acuerdo a su observación.

DIMENSIÓN	ÍTEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA	
		Si	No
Habilidades sociales básicas	1. Escucha con atención las reglas de juego.		
	2. Levanta la mano para formular una pregunta		
	3. Conversa con sus compañeros y con la docente sobre las reglas del juego		
	4. Da gracias al apoyo de sus compañeros durante el juego		
	5. Menciona su nombre a sus compañeros y a la docente al presentarse.		
	6. Da su opinión en el juego realizado.		
	7. Reconoce cuando es necesario pedir permiso		
Habilidades sociales avanzadas	8. Pide que lo ayuden cuando tiene alguna dificultad		
	9. Toma la iniciativa para participar.		
	10. Se disculpa ante los demás, cuando hace algo malo		
	11. Participa de la actividad grupal		
	12. Pide ser escuchado		
Habilidades relacionadas con los sentimientos	13. Expresa abiertamente sus emociones		
	14. Demuestra cariño cuando su compañero esta triste		
	15. No responde ante el enojo de su compañero		
	16. Se elogia así mismo		
	17. Ayuda a su compañero cuando él está triste		

Habilidades alternativas a la agresión	18. Comparte algo que es apreciado por los demás		
	19. Ayuda a quien lo necesita		
	20. Respeta la decisión y opinión de los demás		
	21. Controla su carácter ante una situación de conflicto		
	22. Brinda alternativas de solución cuando alguien le agrede		
	23. Se defiende ante una acusación.		
Habilidades para hacer frente al estrés	24. Entona canciones para relajarse		
	25. Manifiesta a los demás que se ha actuado injustamente con un amigo		
	26. Comprende la razón por la cual ha fracasado		
	27. Decide lo que quiere hacer, aun cuando los demás tiene opinión distinta		
	28. Propone opciones para resolver un problema		
	29. Propone sus ideas en la asamblea		
	30. Decide lo que quiere hacer, aun cuando sus compañeros tienen una opinión distinta.		

## CONFIABILIDAD DE LA LISTA DE COTEJO

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	12	100,0

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

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,818	30

### 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	9,2727	62,874	,549	,870
VAR00002	9,8182	60,251	,849	,807
VAR00003	9,4091	60,920	,715	,808
VAR00004	9,4545	60,450	,754	,808
VAR00005	9,8636	60,981	,792	,808
VAR00006	9,2273	63,708	,470	,870
VAR00007	9,7727	59,803	,873	,807
VAR00008	9,6818	59,465	,870	,807
VAR00009	9,4545	60,450	,754	,808
VAR00010	9,8182	60,251	,849	,807
VAR00011	9,8182	60,251	,849	,807
VAR00012	9,2727	62,874	,549	,870
VAR00013	9,8636	60,981	,792	,808
VAR00014	10,0909	66,468	,000	,871
VAR00015	10,0000	64,095	,485	,870
VAR00016	9,7727	59,803	,873	,807
VAR00017	9,6364	59,576	,843	,807
VAR00018	9,9545	62,998	,600	,808
VAR00019	9,5000	60,167	,775	,808
VAR00020	9,7727	59,803	,873	,807
VAR00021	9,8636	60,981	,792	,808
VAR00022	9,4091	60,920	,715	,808
VAR00023	9,8636	60,981	,792	,808
VAR00024	9,2273	63,708	,470	,870
VAR00025	9,7727	59,803	,873	,807
VAR00026	9,6818	59,465	,870	,807
VAR00027	9,4545	60,450	,754	,808
VAR00028	9,8182	60,251	,849	,807
VAR00029	9,8182	60,251	,849	,807
VAR00030	9,6818	59,465	,870	,807

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

### Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en la I.E. N° 1564 – Nuevo Chimbote; 2019

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>¿Cómo influyen los Juegos tradicionales en las habilidades sociales de los estudiantes en la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote, 2019?</p>	<p><b>General.</b> Determinar cómo influyen los Juegos tradicionales en las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote, 2019</p> <p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas antes y después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.</li> <li>• Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas antes y después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564</li> <li>• Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos antes y después de la aplicación de los Juegos</li> </ul>	<p><b>General.</b> Hi: Los Juegos tradicionales influyen favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote, 2019. Ho: Los Juegos tradicionales no influyen favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote, 2019.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>H1. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.</p> <p>H2. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.</p> <p>H3. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Juegos tradicionales</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Habilidades sociales</p>	<p>Coordinación estática. Coordinación dinámica óculo-manual Coordinación dinámica general</p> <p>– Habilidades sociales básicas – Habilidades sociales avanzadas – Habilidades relacionadas con los sentimientos – Habilidades alternativas a la agresión – Habilidades para hacer frente al estrés</p>	<p>Tipo de investigación Cuantitativa</p> <p>Diseño de investigación pre experimental con pre y post test, con grupo experimental</p> <p>Población 75 estudiantes de 3, 4, 5 años</p> <p>Muestra 41 estudiantes de 4, 5 años</p> <p>Técnica observación</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>

	<p>tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión antes y después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564</li> <li>• Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés antes y después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564</li> </ul>	<p>H4. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.</p> <p>H5: El nivel de desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés mejora después de la aplicación de los juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.</p>			
--	--	--	--	--	--

## **PROPUESTA DEL PROGRAMA**

### **“Juegos Tradicionales”**

#### **I. Denominación:**

**“Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en la Institución Educativa N° 1564 – Nuevo Chimbote, 2019”.**

#### **II. Datos Informativos:**

- 2.1. Ciudad** : Nvo. Chimbote  
**2.2. Institución Educativa** : N°1564 –Los Héroe  
**2.3. Tipo de Gestión** : Pública  
**2.4. Turno** : Mañana  
**2.5. Duración del Programa** : 12 de Agosto-30 de Setiembre  
**2.6. Responsable del Cronograma** : Lic. Giraldo Wong Erika Paola

#### **III. Marco referencial:**

En la actualidad las Instituciones Educativas buscan otorgar un servicio de calidad y para ello es necesario contar con recursos humanos novedosos y de este modo llegar al éxito, cumpliendo su labor con eficacia y eficiencia; siendo de suma importancia que los sujetos de esta organización se desarrollen en un ambiente favorable y abierto para el logro de los objetivos. Así mismo fortalecer la salud emocional de los estudiantes, favoreciendo un buen desarrollo de las habilidades sociales en dicha institución. Esta perspectiva se le aplicó una encuesta preliminar a los estudiantes de la Institución Educativa N°1564 Los Héroe, donde percibimos que las habilidades sociales en sus dimensiones básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, para hacer frente al estrés, alternativas a agresión, y de planificación, se encuentra deteriorado, motivo por el cual se elabora el presente programa para su aplicación que permitirá contribuir en la mejora de las Habilidades sociales de la institución educativa.

#### **IV. Marco Teológico:**

##### **a. General:**

Determinar cómo influyen los Juegos tradicionales en las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564, del distrito de Nuevo Chimbote, 2019

##### **b. Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales básicas después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564.
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales avanzadas después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales alternativas a la agresión después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales para hacer frente al estrés después de la aplicación de los Juegos tradicionales en estudiantes de la I.E. N° 1564

#### **V. Marco Sustantivo:**

**El programa de los juegos tradicionales no sólo influye en el desarrollo de las habilidades sociales, así mismo también en el proceso de aprendizaje-enseñanza de la institución educativa. Es por ello que el Programa de los juegos tradicionales tiene como referencia las siguientes bases teóricas.**

##### **Bases teóricas:**

En este estudio se da a conocer cómo se potencia diversos tipos de habilidades sociales para que los niños a través de juegos tradicionales establezcan relaciones más fluidas con los demás, teniendo una comunicación

asertiva.

De acuerdo a los fundamentos planteados, la investigación teóricamente se justifica en base a los planteamientos de Montessori (1982), para quien a través del juego los niños manifiestan sus ideas, que le permita aprender de su entorno inmediato, ponen a prueba nuevas conductas, resolución de problemas y procesos de adaptación de nuevas situaciones. Por otro lado, Goldstein (1999), propone que las capacidades sociales son un conjunto de talentos y talentos en el desarrollo interpersonal y para la solución de problemática socioemocionales e interpersonales, ambas teorías fueron abordadas desde aspecto prácticos con la finalidad de ponerlos a prueba y que permita ampliar los conocimientos del investigador.

Desde su aporte pedagógico de la investigación, se asumió como concepción que el presente trabajo responde a cambios científicos producidos en el entorno educativo, es decir, la inclusión de juegos tradicionales durante el proceso enseñanza-aprendizaje en el logro de habilidades sociales de alto nivel en la Institución Educativa. Con esta perspectiva, la investigación enriquece a la educación, para abordar los problemas de integración social, provee de herramientas para el docente.

La justificación desde el aspecto práctico, señala que el estudio es importante, porque el desarrolla las habilidades sociales, que le permitan un mejor desempeño dentro del aula; en concreto los estudiantes se van favorecidos en su aprendizaje, producto de la estabilidad emocional que les genera el aprendizaje de actividades a través del juego; es de ya dar a conocer que también se pudo promover la inclusión del padre de familia en la actividad.

Desde el aspecto social, hay que partir de los planteamientos de Vigotsky (1978), quien desde la teoría, sostiene que cada uno de los talentos sociales de un individuo se origina en el contexto social; bajo esa óptica la investigación asume su rol decisivo en la sociedad; considerando que los estudiantes pondrán de manifiesto una convivencia en armonía, así como la

predisposición para integrarse con los demás y con la aceptación que todos somos iguales y cumplimos un rol fundamental en la sociedad, así mismo el acompañamiento y unión familiar para reforzar la autoestima en los niños; así como aspectos de la familia como la cohesión, unión, compañerismo, trabajo en equipo todo sobre nuestras propias familias.

Constitución Política del Perú. Artículo 13°. La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. Artículo 14°. La educación promueve el conocimiento, el aprendizaje y la práctica de las humanidades, la ciencia, la técnica, las artes, la educación física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad.

Ley General de Educación, Ley N° 28044. Artículo 2: “La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades.

En el Proyecto Educativo Nacional 2021. Objetivo estratégico 2 “Estudiantes e instituciones que logran aprendizajes pertinentes y de calidad.

### **Habilidades Sociales**

Según indica Vigotsky (1978), desde la teoría sociohistórica, sostiene que cada una de las habilidades sociales de una persona se origina dentro del contexto social. Esta teoría proporciona una técnica para conocer los métodos en los que un bebé aprende a través de procedimientos individuales, sociales, históricos y culturales. Por esa razón, la interacción social está formada, dentro del motor de desarrollo.

De acuerdo con Goldstein (1999), estas habilidades constituyen las competencias, capacidades, destrezas del desarrollo interpersonal y para poder dar respuesta ante problemas socioemocionales e interpersonales. Estas habilidades y talentos se observan en actividades desde habilidades simples hasta habilidades para hacer frente al Estrés.

## **Elementos de las habilidades sociales**

Golstein (1999) propuso una clasificación de las habilidades sociales, siendo esta como sigue:

### ***Sociales básicas:***

Goldstein (1999), plantea que en todas las agencias de alumnos continuamente se observan personas que tienen dificultades en integrarse con sus pares. Lo que propicia aislamiento y egoísmo, es un signo negativo para realizar pinturas cooperativas, al margen de su edad, sexualidad; hay niños que pasan esporádica y puntualmente y presentan un mal momento y, por lo tanto, ahora no se deleitan cuando interactúan con sus amigos. Dadas instancias únicas que nos llevan al ejercicio de antivalores debido al hecho de que menosprecian y humillan a algunas personas con características específicas.

- Escuchar con atención.
- Realizar una pregunta
- Inicia una conversación
- Da gracias
- Se presenta con otras personas
- Expresa sus ideas
- Solicita permiso

### ***Sociales avanzadas:***

Goldstein (1999), sostiene que cuando se desarrollan habilidades básicas, su práctica te conlleva a la realización de las más difíciles.

- Solicita ayuda
- Iniciativa de participación
- Pide disculpas
- Interactúa
- Pide que le presten atención

### ***Relacionadas con los sentimientos:***

Según Goldstein (1999), al tener habilidades sociales tener un corazón sano que te ayuda al encuentro consigo mismo, ya que si estamos bien con nosotros mismos estaremos bien con los demás y la interacción será acertada para saber controlar las emociones, su práctica trae consigo una serie de problemas o conflictos que nos permite establecer soluciones que nos ayudará a tener una mejor socialización entre los pares, cabe recordar que para desarrollar habilidades sociales hay que saber enfrentar los problemas.

- Expresa sus sentimientos.
- Demuestra afecto
- Enfrentarse con el enojo del otro.
- Se auto valora
- Es solidario

### ***Alternativas a la agresión:***

Goldstein (1999), estas clasificaciones de habilidad buscan la interacción de los individuos de manera equitativa evitando cualquier forma de violencia.

- Es solidario con sus compañeros.
- Brinda apoyo a sus compañeros con los que interactúa
- Establecer reglas para tomar un acuerdo.
- Controlar las emociones
- Resuelve sus problemas a medida de sus posibilidades
- Contesta ante una acusación

### ***Para hacer frente al estrés:***

En esta área Goldstein (1999) nos dice que este tipo de habilidades se suman a las ya mencionada. Al ser las básicas, las que se practiquen de manera innata, las habilidades más difíciles serán fáciles de llevar a cabo.

- Busca estar relajado
- Práctica la defensa sobre un compañero
- Acepta que a veces se pierde.
- Respeta las ideas de sus compañeros
- Elabora soluciones para situaciones de conflicto
- Realiza acuerdos en la actividad
- Hacer frente a la presión de un grupo

### Juegos tradicionales

Según Vigotsky (1978) su concepción del juego como herramienta de aprendizaje se basa en la socialización dado que fomenta relaciones sociales positivas para los estudiantes, que en la actualidad se conocen como habilidades sociales. Para el autor, el juego surge como necesidad del niño para poder reproducir su relación con los demás; asimismo, el juego constituye un fenómeno de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Así mismo, su naturaleza de tipo sociocultural, que le permite el reconocimiento de la organización propia de una cultura y de un grupo social, en esa línea los juegos tradicionales constituyen un valioso aporte que favorece aprendizaje cognitivos, procedimentales y emocionales, así como la transmisión de tradiciones familiares.

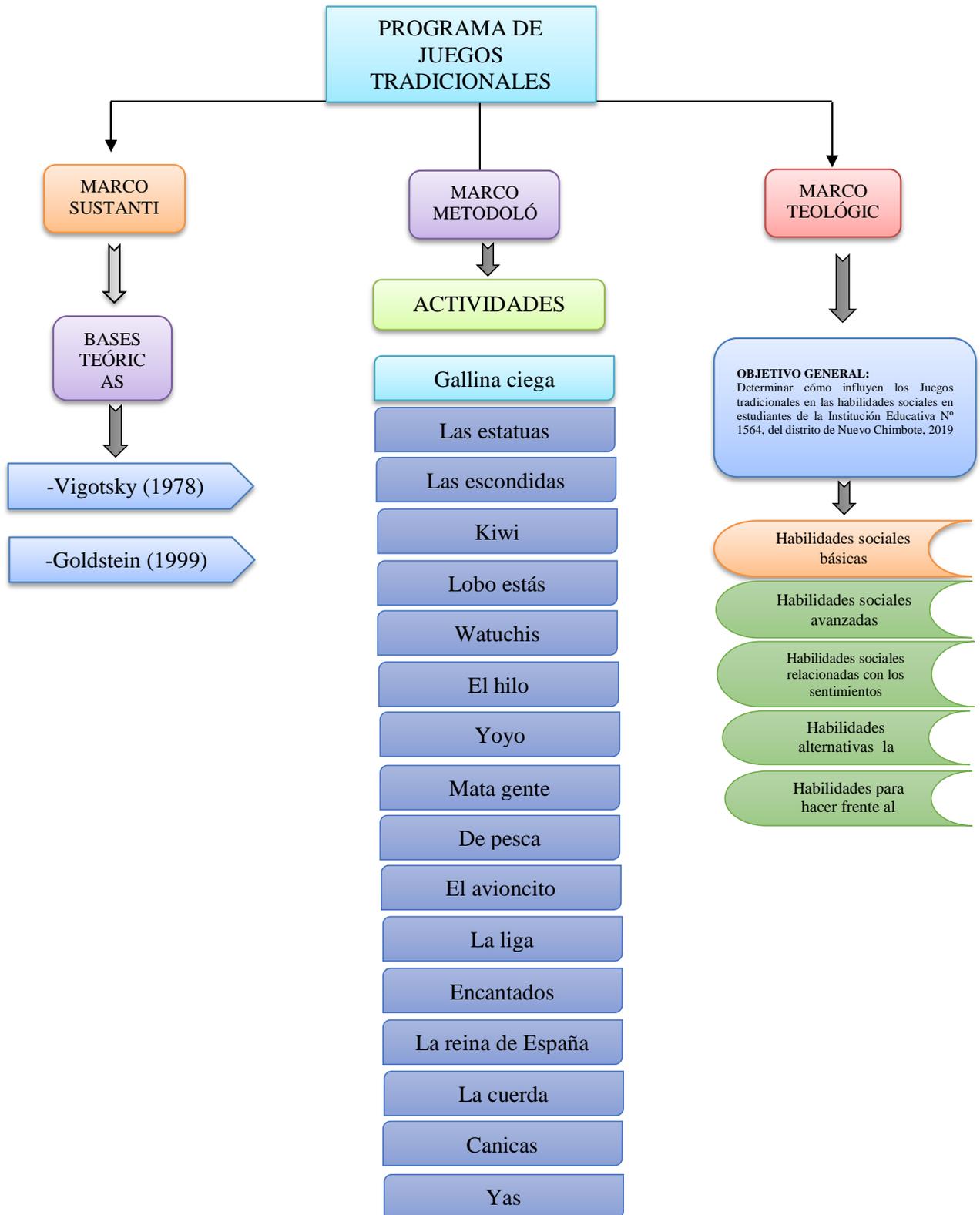
Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio; de ese modo, presenta la idea del área de desarrollo próximo, entendida como el espacio entre la etapa real y el nivel óptimo de habilidades sociales, en el que se afirma su concepto social de dominio: aprende con diferentes personas a través de la interacción social.

Según Montessori (1982), constituye un método utilizado por los niños para conocer su mundo. Es mediante el juego, que desarrollan los fundamentos del dominio y los sentidos de acuerdo, seguridad y amistad dentro del entorno del bebé. La recreación es una risa y se puede realizar por mi cuenta o en grupo, para practicar las capacidades descubiertas.

#### Conceptualización de juegos tradicionales.

El autor Moreno (2002) citando a Trigo (1994) sostiene “Los juegos se transmiten de forma oral a través de generaciones, en una cadena generacional que va desde los abuelos hasta los nietos, de grandes a pequeños, en algunos casos en la actualidad a través de escritos” (p. 45); Generelo y Plana (1996), quienes indican “La forma de vida de una comunidad con una cultura determinada expresan su forma de ser y sentir mediante juegos que son practicados a través de las diferentes generaciones” (p. 78). Camarasa (1999), quien señala que “El juego son acciones propias de un niño y se ponen en manifiesto de acuerdo a su personalidad, a sus necesidades y a su entorno inmediato de donde adopta patrones culturales de los adultos para interactuar en su entorno social” (p. 81).

## VI. Diseño de Propuesta:



Este programa juegos tradicionales, como se aprecia en el esquema , tiene un marco sustantivo pues en las bases teóricas principalmente en teorías clásicas, Vigotsky teoría Socio-Histórica, sustenta que todas las habilidades sociales de un individuo se originan en el contexto social, Por otro lado, Gardner autor del concepto Inteligencias Múltiples, así mismo Goldstein tiene como propósito determinar la influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en sus dimensiones: Básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación. Para lo cual se ha planificado el desarrollado de actividades de aprendizajes para los estudiantes de la institución desarrollándose diferentes estrategias participativas, como: juegos de roles, lluvia de ideas, trabajo de equipo entre otras.

## **VII. Marco Metodológico:**

La metodología de trabajo en cada una de las actividades de aprendizaje, fue diseñada en tres momentos, el inicio donde se enfatiza en la motivación para pre disponer a los estudiantes, recojo de saberes previos y preguntas de reflexión llegando al conflicto cognitivo. Luego en el proceso se desarrolla el tema que se va a tratar con la participación de los docentes de la institución quienes deberán desarrollar a través del trabajo en equipo, análisis de casos, juego de roles, diálogos, debates para finalizar en el proceso y se realizará el proceso de la metacognición y la evaluación de la actividad desarrollada.





## **VIII. Marco Administrativo**

### **a. Humanos:**

- Directivos de la Institución Educativa
- Docentes de la Institución Educativa

### **b. Servicios:**

- Fotocopias (120copias)
- Internet (200 horas)
- Impresiones (60 hojas)
- Anillados (02)

### **c. Materiales:**

- Test
- Plan de intervención
- Cámara fotográfica
- Papel bond A4
- Plumones acrílicos
- Cinta masking
- Radio

## **IX. Marco Evaluativo:**

Inicio: Con la aplicación del pre-test; para llevar a cabo hay que efectuar una planificación apropiada de las diferentes dimensiones integrando dentro de ellas la realización del pre test.

Proceso: En el desarrollo actividades de aprendizaje programadas.

Salida: La aplicación del post-test.; tiene como finalidad de medir la influencia del programa que se utilizará a lista de cotejo con itens con respecto a las Variables a medir, se desarrollará así dos pruebas aplicadas antes el pre test y después el pos test.

## VIII. Implementación del Programa de Juegos tradicionales

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

#### GALLINA CIEGA

##### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : N° 1564  
**1.2 Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
**1.3 Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
**1.4 Duración** : 30 minutos  
**1.5 Fecha** : 12 de agosto del 2019

##### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ÍTEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
HABILIDADES SOCIALES: Habilidades sociales básicas	Escucha con atención	Lista de Cotejo	1. Escucha con atención las reglas de juego.
	Realiza una pregunta		2. Levanta la mano para formular una pregunta

##### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a todos los niños y niñas al nuevo día de clases, recibiendo con mucho cariño.</p> <p>Se realizan las actividades permanentes : Oración, asistencia, calendario, tiempo y canciones</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para esta actividad, utilizará una dinámica “adivino, adivinador”, para poder llegar al niño con el tema del juego la gallinita ciega, pedirá a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué están haciendo los niños? ¿Cuántos niños hay? ¿Con qué juegan? ¿Cuántas gallinitas ciegas hay? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar este juego junto?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: hoy nos divertiremos jugando a la gallinita ciega, dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido por nuestros padres ya que ellos lo han realizado y que ellos como niños sería bonito que lo reconocieran ,para luego ejecutarlo.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para poder explicar el juego detalladamente y poder ejecutarlo. - les explica en qué consiste el juego: un niño se vendará los ojos para que represente la gallinita ciega. -Los demás niños en ronda le preguntarán: ¿gallinita ciega que se ha perdido?, la gallinita responde: una aguja y un dedal, los niños nuevamente preguntan ¿a dónde?, la gallinita responde: en el litoral. -Al final los niños le dirán cuántas vueltas quiere, la gallinita responderá dos a tres vueltas y los niños le darán las vueltas y para finalizar dirá: búscala. -La gallinita ciega tienen que atrapar a uno de sus compañeros para este desempeño el papel de gallinita nuevamente y así sucesivamente seguirá el juego.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> -Después de haber explicado el juego los niños realizan las preguntas que consideren para aclarar sus dudas y luego empiezan a ejecutarlo, respetando ideas de sus compañeros de juego, utilizarán la coordinación de su cuerpo en este juego, los niños se divierten mucho realizando este juego, vencen su miedo y superan obstáculos.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

### LAS ESTATUAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : N° 1564  
1.2 Docente Responsable : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
1.3 Aula : 4 y 5 años del nivel Inicial  
1.4 Duración : 30 minutos  
1.5 Fecha : 13 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades sociales básicas	Inicia una conversación	Lista de Cotejo	3 Conversa con sus compañeros y con la docente sobre las reglas del juego
	Da gracias		4. Da gracias al apoyo de sus compañeros durante el juego.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiéndoles con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones. <b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, le dirá a los niños que son árboles, sus brazos son las ramas, sus pies las raíces y su cintura el tronco, permanecerán inmóviles. <b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué son? ¿Qué están haciendo? ¿Cómo sienten sus cuerpos? ¿Cuántos árboles hay? ¿Alguna vez han jugado este juego? <b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad que hoy nos vamos a divertir jugando a las “estatuas”, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres ya que ellos lo han realizado, y que ellos como niños sería muy bonito que lo hicieran.
<b>Desarrollo</b>	<b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -Salen al patio para poder explicar la dinámica del juego para ejecutarlo. -Se les explica en qué consiste el juego: los niños se desplazarán por el patio al compás de la música y cuando termine ellos tendrán que permanecer quietos y en el menor movimiento perderán el juego. -Se irá cambiando de música para que todos los niños participen. <b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de la ejecución del juego, los niños dialogan sobre la actividad realizada, si tuvieron alguna dificultad y agradecen a sus compañeros. <b>RECuento DE LO APRENDIDO</b> Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas durante el desarrollo de la actividad y se realizará las siguientes preguntas.
<b>Cierre</b>	<b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a las estatuas? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

### LAS ESCONDIDAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564  
 1.2 **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
 1.3 **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
 1.4 **Duración** : 30 minutos  
 1.5 **Fecha** : 14 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades sociales básicas	Se presenta con otras personas	Lista de Cotejo	5. Menciona su nombre a sus compañeros y a la docente al presentarse.
	Expresa sus ideas		6. Da su opinión en el juego realizado

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizará la dinámica de “dónde está?”, para poder llegar con el tema las “escondidas”, se pedirá a los niños que participen en la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Dónde estará el objeto? ¿Por dónde empezaremos a buscar? ¿Quién lo escondió? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar esta dinámica?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: hoy nos divertiremos jugando a las “escondidas”, dialogamos con los niños y niñas sobre este tipo de juego conocido por nuestros padres y que sería bonito que ellos también lo jugaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -Salimos al patio con los niños y niñas para dar las indicaciones del juego y para ejecutarlo. -La docente da a conocer el juego a los niños y niñas ,que consiste en: que cada niño se esconderá en cualquier espacio de la institución(patio, juegos recreativos),un niño se encargará de contar hasta el número que decida el grupo de niños que se van a esconder, una vez que termina de contar, el niño o la niña pasará a buscar a sus compañeros, de manera que cuando lo encuentre ,este correrá con el niño que fue encontrado de modo que el punto sea para el niño que llegó primero.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego los niños realizarán algunas preguntas si así lo consideran para aclarar sus dudas, así mismo antes de realizar la actividad cada niño se presentará.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

### KIWI

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : N° 1564  
**1.2 Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
**1.3 Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
**1.4 Duración** : 30 minutos  
**1.5 Fecha** : 15 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades sociales básicas	<b>Solicita permiso</b>	Lista de Cotejo	<b>7.</b> Reconoce cuando es necesario pedir permiso.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiéndoles con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones. <b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “lanzar pelotas”, para poder llegar al niño con el tema del juego “kiwi” pediré a los niños que participen de la dinámica. <b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Hay muchos niños o pocos? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Alguna vez han jugado este juego? <b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando kiwi, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.
<b>Desarrollo</b>	<b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste: en formar 2 grupos de niños y armar una torre de latas, el grupo se encargará de lanzar la pelota y derribar las latas y el otro grupo se encargará de correr y tratar de armar la torre lo más rápido que pueda y una vez armado el grupo de lleva el punto, luego los equipos intercambiarán. <b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntan que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo, los niños se divierten y si desean asistir a los SSHH reconocerán el momento indicado para hacerlo y solicitar permiso. <b>RECuento DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.
<b>Cierre</b>	<b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### LOBO ESTÁS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564
- 1.2 **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong
- 1.3 **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial
- 1.4 **Duración** : 30 minutos
- 1.5 **Fecha** : 16 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades sociales avanzadas	Solicita ayuda	Lista de cotejo	8. Piden que lo ayuden cuando tiene alguna dificultad
	Iniciativa de participación		9. Toma la iniciativa para participar.

#### DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiéndoles con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica “ocultando objetos”, para poder llegar al niño con el tema del juego “Lobo está”, pedirá a los niños y niñas que participen en la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Hay pocos o muchos niños? ¿Alguna vez han jugado este juego? ¿Les gustaría jugar juntos?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: hoy nos vamos a divertir jugando al “Lobo está”, dialogamos con los niños y niñas sobre este juego conocido por nuestros padres y sería bonito que siendo niños también puedan jugarlo.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños nos dirigimos al patio para explicar el juego y poder ejecutarlo. -La docente con los niños y niñas explica el juego, en qué consiste: los niños eligen a un niño que representará “El lobo”, el lobo se esconderá mientras los demás niños hacen una ronda. -Mientras los niños dan vueltas en la ronda entonan la canción: JUGUEMOS EN EL BOSQUE MIENTRAS EL LOBO ESTÁ, ESTÁ, LOBO QUÉ ESTÁS HACIENDO? Y el niño que hace de lobo responderá que está tomando desayuno, se está cambiando, lavándose los dientes, etc., pero cuando mencione que está en camino los niños empezará a asustarse porque sabe que el momento en que aparezca se acerca y finalmente cuando digan ESTOY LISTO PARA COMERLES, se romperá la ronda y los niños saldrán corriendo asustados y el niño que hace de lobo tratará de coger a los niños e irán perdiendo y así iremos intercambiando de niños (lobo).</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego los niños realizan las preguntas que crean convenientes para salir de dudas y luego empiezan a ejecutar el juego y mostrando disponibilidad e iniciativa para representar al lobo o al grupo de la ronda, posteriormente durante el desarrollo de la actividad pide ayuda si tiene alguna dificultad.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas durante el desarrollo de la actividad y se realizará las siguientes preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a las estatuas? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

### WATUCHIS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564
- 1.2. **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong
- 1.3. **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial
- 1.4. **Duración** : 30 minutos
- 1.5. **Fecha** : 17 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades sociales avanzadas	Pide disculpas	Lista de cotejo	10. Se disculpa ante los demás cuando hace algo malo.
	Interactúa		11. Participa de la actividad grupal.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibéndoles con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica “sorpresa, sorpresa”, para poder llegar al niño con el tema del juego “El pescador”, se pedirá a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué habrá dentro del sobre? ¿Será grande o pequeño? ¿Alguna vez han jugado a este juego? ¿Les gustaría jugar con sus demás compañeros?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: hoy vamos a jugar muy bonito, dialogamos con los niños y las niñas sobre este juego conocido por sus padres y que sería muy bonito que ellos también lo realicen.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para poder explicar detalladamente el juego y ejecutarlo. -La docente les explica en qué consiste el juego: los niños se sentarán en el suelo, ellos elegirán a un compañero que saldrá al frente y de manera espontánea creará una adivinanza con sus propias palabras, gestos y movimientos para que sus compañeros adivinen de que se trata y así todos los niños participarán.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego los niños realizarán sus preguntas si tienen alguna duda y luego empiezan a ejecutar la dinámica “Watuchis” participando alegremente en la actividad grupal teniendo en cuenta que si hace algo que no debe se disculpará.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> Después de culminar el juego los niños cuentan sus experiencias vividas durante el desarrollo de la actividad y se realizará las siguientes preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a las estatuas? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

### EL HILO

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : N° 1564  
**1.2 Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
**1.3 Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
**1.4 Duración** : 30 minutos  
**1.5 Fecha** : 20 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ÍTEMES A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades sociales avanzadas	Pide que le presten atención	Lista de Cotejo	<b>12.</b> Pide ser escuchado

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiéndoles con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, entonaremos una canción “wuisi wuisi araña”, para poder llegar al niño con el tema del juego “el hilo” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Hay muchos niños o pocos? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando “el hilo”, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste: se le hace entrega a los niños unos hilos que están amarrados los lados, les decimos a los niños que entrelacen el hilo entre sus dedos de la mano derecha e izquierda, observaran a la profesora y seguirán el patrón para descubrir la forma del hilo.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a lo, mientras realizan la actividad los niños pueden solicitar ayuda u opinar sobre el juego con sus compañeros.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

### YOYO

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564  
 1.2 **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
 1.3 **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
 1.4 **Duración** : 30 minutos  
 1.5 **Fecha** : 21 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ÍTEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades relacionadas con los sentimientos	Expreso los sentimientos	Lista de Cotejo	13. Expresa abiertamente sus emociones.
	Demuestra afecto		14. Demuestra cariño cuando su compañero esta triste.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “atrapa burbujas”, para poder llegar al niño con el tema del juego “yoyó” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Hay muchos niños o pocos? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando yoyó, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste :en dividir a todos los niños en dos grupos, un grupo frente al otro con su contrincante, se le brinda el yoyo y empezarán a lanzar hacia abajo el yoyó para que este regrese a la mano del niño y quien logre realizarlo tres veces consecutivas es el ganador,</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo ,los niños se divierten y expresan sus emociones abiertamente y así mismo demostrando cariño por su amigo si en caso este se pusiera triste por no lograrlo.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

### MATA GENTE

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564  
 1.2 **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
 1.3 **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
 1.4 **Duración** : 30 minutos  
 1.5 **Fecha** : 22 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ÍTEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades relacionadas con los sentimientos	Enfrentarse con el enojo del otro	Lista de Cotejo	15. No responde ante el enojo de su compañero.
	Se autovalora		16. Se elogia así mismo.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “atrapa manos”, para poder llegar al niño con el tema del juego “mata gente” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando mata gente, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste :en formar 1 grupo de niños que se ubican en medio y ellos eligen a 2 niños que irán 1 a cada extremo, para esto los niños de los extremos lanzarán la pelota al grupo de niños e irán lanzando la pelota hasta que quede solo 1.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a jugar, los niños se divierten y se ayudan entre ellos para no dejarse matar, así mismo se sienten felices por sus logros durante el juego.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**  
**DE PESCA**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : N° 1564  
**1.2 Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
**1.3 Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
**1.4 Duración** : 30 minutos  
**1.5 Fecha** : 23 de agosto del 2019

**II. EVALUACIÓN:**

DIMENSIÓN	ÍTEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades relacionadas con los sentimientos	Es solidario	Lista de Cotejo	17. Ayuda a su compañero cuando él está triste.

**III. DESARROLLO DEL JUEGO:**

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “atrapa burbujas”, para poder llegar al niño con el tema del juego “de pesca” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando de pesca, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste: en que 1 niño hace de pescador y los demás de peces, el pecador tiene mucha hambre y necesita llevar a alimento a su hogar. El pescador trata de pescar (niños) y así todos participan.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo, los niños se divierten y brindan ayuda a quienes lo necesitan.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11**  
**EL AVIONCITO**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : N° 1564  
**1.2 Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
**1.3 Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
**1.4 Duración** : 30 minutos  
**1.5 Fecha** : 26 de agosto del 2019

**II. EVALUACIÓN:**

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades alternativas a la agresión	Es solidario con sus compañeros	Lista de Cotejo	18. Comparte algo que es apreciado por los demás.
	Brinda apoyo a sus compañeros con los que interactúa		19. Ayuda a quién lo necesita.

**III. DESARROLLO DEL JUEGO:**

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “caminito”, para poder llegar al niño con el tema del juego “avioncito” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando mata gente, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste: saltar en un pie sobre unos cuadros que están dibujados sobre el piso (acompañados de números), cada niño lanzará una piedrita sobre el número en forma secuencial hasta llegar el número 10 (mundito).</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo y durante la actividad ayudan a sus compañeros si lo necesitan o comparten su material(piedra)</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

### LA LIGA

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564  
 1.2 **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
 1.3 **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
 1.4 **Duración** : 30 minutos  
 1.5 **Fecha** : 27 de agosto del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades alternativas a la agresión	Establece reglas para tomar un acuerdo	Lista de Cotejo	20. Respeto la decisión y Controla su carácter
	Controla sus emociones		21. Controla su carácter ante una situación de conflicto.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “el hilo flojo”, para poder llegar al niño con el tema del juego “la liga” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando la liga, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste :en que dos niños o dos niñas se meterán dentro del elástico y formarán un rectángulo, el tercer niño se encargará de saltar de una liga a la otra y así todos se divertirán.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntan que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo respetando su turno y respetando a sus compañeros a la hora del juego.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13**  
**ENCANTADOS**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa** : N° 1564  
**1.2 Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
**1.3 Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
**1.4 Duración** : 30 minutos  
**1.5 Fecha** : 28 de agosto del 2019

**II. EVALUACIÓN:**

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades alternativas a la agresión	Resuelve sus problemas a medida de sus posibilidades	Lista de Cotejo	22. Brinda alternativas de solución cuando alguien le agrade.
	Contesta ante una acusación		23. Se defiende ante una acusación

**III. DESARROLLO DEL JUEGO:**

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiéndoles con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “stop”, para poder llegar al niño con el tema del juego “encantados” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando encantados, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste: de todo el grupo de niños escogen a un niño que será el encantador, al sonar el silbato todos se corren del encantador y si el encantador te toca con la mano inmediatamente se quedará inmóvil y uno de tus compañeros que no está encantado te puede desencantar con solo toparte. Así todos los niños participarán y algunos podrán ser los encantadores.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo brindando alternativas de solución cuando alguien le agrade, así mismo se defiende ante una acusación, todos se divertirán jugando.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

### LA REINA DE ESPAÑA

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564  
 1.2 **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
 1.3 **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
 1.4 **Duración** : 30 minutos  
 1.5 **Fecha** : 2 de setiembre del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades para hacer frente al estrés	Busca estar relajado.	Lista de Cotejo	24. Entona canciones para relajarse.
	Practica la defensa sobre un compañero.		25. Manifiesta a los demás que se ha actuado injustamente con un amigo.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “palmas 1, 2,3”, para poder llegar al niño con el tema del juego “la reina de España” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando la reina de España, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste :cada niño tendrá su pareja, la maestra se encargará de entonar la canción “si la reina de España muriera, carlós quinto quisiera reinar, correría la sangre española, como corren las olas del mar, pero ven, pero ven ,pero ven te daré mi corazón, pero ven pero ven pero ven te daré mi ilusión”, los niños irán repitiendo el patrón de palmadas que ellos tendrán que hacer según el modelo de la muestra hasta que consigan realizarlo solos .</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo entonando canciones para relajarse, así mismo manifiesta a los demás que se ha actuado injustamente con un amigo.</p> <p><b>RECUENTO DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

### LA CUERDA

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa** : N° 1564  
**1.2 Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong  
**1.3 Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial  
**1.4 Duración** : 30 minutos  
**1.5 Fecha** : 3 de setiembre del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades para hacer frente al estrés	Acepta que a veces se pierde.	Lista de Cotejo	26. Comprende la razón por la cual ha fracasado.
	Respeto las ideas de sus compañeros		27. Decide lo que quiere hacer, aun cuando los demás tiene opinión distinta.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “la ranita”, para poder llegar al niño con el tema del juego “la cuerda” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando la cuerda, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste: en que dos niños sostendrán los extremos de cada cuerda y 1 o 2 niños en medio, los niños de los extremos darán vueltas a la cuerda y los niños que están en medio tratarán de saltar tratando de que no se enrede la cuerda en sus pies, si no logra pasar una cuerda automáticamente pierde.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo comprendiendo la razón por la cual ha fracasado, así mismo decide lo que quiere hacer aun cuando los demás tiene opinión distinta y se divierten.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°16

### CANICAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564
- 1.2 **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong
- 1.3 **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial
- 1.4 **Duración** : 30 minutos
- 1.5 **Fecha** : 4 de setiembre del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades para hacer frente al estrés	Elabora solución para situaciones de conflicto	Lista de Cotejo	28. Propone opciones para resolver un problema
	Realiza acuerdos en la actividad		29. Propone sus ideas en la asamblea.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “deditos”, para poder llegar al niño con el tema del juego “canicas” pedirá a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando a las canicas, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste: se forman dos grupos y se le entregarán una cierta cantidad de canicas a los dos grupos, se pondrán unas canicas en el suelo y cada niño tratará de golpear a la canica a cierta distancia, si le atina inmediatamente se gana la canica y sigue jugando hasta que pierda, si pierde le toca al niño del otro equipo.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo proponen opciones para resolver un problema, así mismo proponen sus ideas en la asamblea y se divierten jugando.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°17

### YAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : N° 1564
- 1.2 **Docente Responsable** : Lic. Erika Paola Giraldo Wong
- 1.3 **Aula** : 4 y 5 años del nivel Inicial
- 1.4 **Duración** : 30 minutos
- 1.5 **Fecha** : 5 de setiembre del 2019

#### II. EVALUACIÓN:

DIMENSIÓN	ITEMS A EVALUAR	INSTRUMENTO	INDICADOR DEL JUEGO
<b>HABILIDADES SOCIALES</b> Habilidades para hacer frente al estrés	Hacer frente a la presión de un grupo	Lista de Cotejo	30. Decide lo que quiere hacer, aun cuando sus compañeros tienen una opinión distinta.

#### III. DESARROLLO DEL JUEGO:

Momentos	Desarrollo de procesos de aprendizaje
<b>Inicio</b>	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES</b> La docente da la bienvenida a los niños de 4 y 5 años, recibiendo con mucho cariño. Se realizan las actividades permanentes: oración, asistencia, calendario, canciones.</p> <p><b>MOTIVACIÓN</b> La docente para el desarrollo de esta actividad, utilizara la dinámica: “atrapa la pelota”, para poder llegar al niño con el tema del juego “yas” pediré a los niños que participen de la dinámica.</p> <p><b>SABERES PREVIOS</b> ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Qué podemos hacer con este material? ¿Alguna vez han jugado este juego?</p> <p><b>PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE</b> La docente da a conocer el propósito de la actividad: nos divertiremos jugando yas, dialogamos con los niños sobre este juego conocido por nuestros padres y sería muy bonito que ellos lo realizaran.</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE</b> -La docente con los niños salimos al patio para explicar detalladamente el juego. -Se les explica que el juego consiste: nos sentaremos en el suelo y habrá un orden para el juego, hay una seriación de juegos del más fácil al más difícil, cada niño lanzará la bolita ya la vez tratará de agarrar un yas, si logra atrapar todos, sigue jugando al segundo nivel y si pierde inmediatamente le tocará a su compañero.</p> <p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO</b> Después de haber explicado el juego a los niños realizan las preguntas que crean ellos convenientes para salir de sus dudas, luego empiezan a ejecutarlo y decide lo que quiere hacer, aun cuando sus compañeros tienen una opinión distinta.</p> <p><b>RECuento DE LO APRENDIDO</b> -Después de culminar el juego los niños darán su opinión sobre su experiencia vivida durante el juego, para lo cual se les realizará unas preguntas.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>METACOGNICIÓN</b> ¿Qué hicieron hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Alguna vez jugaron a la gallinita ciega? ¿Les gustó jugar con sus compañeros?</p>

## CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPANTES DE INVESTIGACIÓN

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los padres de familia de los participantes de la investigación, una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol de sus hijos, en ella, como participantes.

La presente investigación es conducida por **Giraldo Wong, Erika Paola**, de la Universidad San Pedro, escuela de Posgrado. El objetivo de este estudio es Determinar el nivel en que los Juegos tradicionales desarrollan las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564-Nuevo Chimbote; 2019

Si usted accede que su hijo (a) participe en este estudio, éste será evaluado en cuanto al desarrollo de sus habilidades sociales, posterior a ello se experimentará con la ejecución de juegos tradicionales para revertir la situación problemática que se haya detectado, para finalmente volver a evaluar sus habilidades sociales e identificar los logros alcanzados. Lo que desarrollemos durante estas sesiones contará con una programación, de modo que los interesados puedan verificar las acciones que se vengán ejecutando.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las fichas aplicadas a cada niño serán codificadas usando un número de identificación, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas o procesadas se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su ejecución o participación de su hijo (a). Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las actividades que se estén desarrollando con su menor hijo (a) le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber a la investigadora para su respectiva aclaración.

Desde ya le agradecemos su participación.



Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por **Giraldo Wong, Erika Paola**. He sido informado (a) de que el objetivo de este estudio es Determinar el nivel en que los Juegos tradicionales desarrollan las habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N° 1564-Nuevo Chimbote; 2019

Me han indicado también que mi menor hijo participará de evaluaciones y actividades que le conduzcan a mejorar su nivel de desarrollo de sus habilidades sociales.

Reconozco que la información que mi menor hijo (a) provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento. De tener preguntas sobre la participación de mi menor hijo (a) en este estudio, puedo contactar a **Giraldo Wong, Erika Paola**, al teléfono celular 961 001 840.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a Giraldo Wong, Erika Paola al teléfono anteriormente mencionado.

-----  
Nombre del Padre de familia  
(en letras de imprenta)

Firma

Fecha

### BASE DE DATOS DEL PRE TEST EN HABILIDADES SOCIALES

N	Habilidades sociales básicas								Habilidades sociales avanzadas					Habilidades relacionadas con los sentimientos					Habilidades alternativas a la agresión						Habilidades para hacer frente al estrés						VARIABLE					
	1	2	3	4	5	6	7	SUB TOTAL	8	9	10	11	12	SUB TOTAL	13	14	15	16	17	SUB TOTAL	18	19	20	21	22	23	SUB TOTAL	24	25	26		27	28	29	30	SUB TOTAL
1	1	1	2	1	1	1	1	8	1	2	1	2	1	7	1	1	2	1	2	7	2	1	2	1	2	2	10	1	1	1	1	2	1	2	9	41
2	2	1	1	1	1	1	2	9	2	1	2	1	2	8	1	1	1	2	2	7	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	2	1	8	41
3	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	2	1	6	1	1	2	1	2	7	1	1	2	1	2	2	9	1	1	1	1	2	1	1	8	38
4	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	2	7	1	1	1	1	2	2	8	1	2	1	2	1	1	1	9	37
5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	33
6	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	36
7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	33
8	1	2	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	1	6	1	2	1	1	2	7	2	1	1	1	2	2	9	1	2	1	2	1	1	2	10	40
9	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	2	1	1	1	2	7	1	2	1	2	2	2	10	2	1	2	1	1	1	1	9	41
10	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	2	6	2	1	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	2	8	36
11	1	1	1	1	1	1	2	8	2	1	2	1	2	8	1	1	1	2	2	7	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	2	1	8	40
12	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	37
13	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	33
14	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	37
15	1	2	1	1	1	1	1	8	2	1	1	1	2	7	1	2	1	2	2	8	1	1	1	1	2	2	8	1	2	1	2	1	2	1	10	41
16	1	2	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	1	6	1	2	1	1	2	7	2	1	1	1	2	2	9	1	2	1	2	1	1	2	10	40
17	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	37
18	2	1	1	1	1	1	2	9	2	1	2	1	2	8	1	1	1	2	2	7	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	2	1	8	41
19	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	2	7	1	1	1	2	2	7	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	2	1	8	37
20	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	37
21	1	1	2	1	1	1	2	9	1	1	2	2	1	7	1	1	2	1	2	7	1	2	2	1	2	2	10	1	1	1	1	2	1	1	8	41
22	1	2	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	2	7	1	1	1	1	2	2	8	1	2	1	2	1	1	1	9	37
23	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	37
24	1	1	2	1	1	1	1	8	1	1	1	2	1	6	1	1	2	1	2	7	1	1	2	1	2	2	9	1	1	1	1	2	1	1	8	38
25	1	1	2	1	1	1	1	8	1	2	1	2	1	7	1	1	2	1	2	7	2	1	2	1	2	2	10	1	1	1	1	2	1	2	9	41
26	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	33
27	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	33
28	1	1	1	1	1	1	2	8	2	1	2	1	2	8	1	1	1	2	2	7	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	2	1	8	40
29	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	36
30	1	1	1	1	1	1	2	8	2	1	2	1	2	8	1	1	1	2	2	7	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	2	1	8	40
31	2	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	2	7	1	1	1	2	2	2	9	2	1	2	1	1	1	1	9	38
32	2	1	1	1	1	1	1	8	2	1	1	1	2	7	1	1	1	2	2	7	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	2	1	8	38
33	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	2	7	1	1	1	2	2	7	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	2	1	8	37
34	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	36
35	1	1	1	1	1	1	2	8	1	1	2	1	1	6	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	2	2	9	1	1	1	1	1	1	1	7	36
36	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	2	1	1	1	2	7	1	2	1	2	2	2	10	2	1	2	1	1	1	1	9	41
37	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	33
38	1	1	1	1	1	1	1	7	2	1	1	1	2	7	1	1	1	2	2	7	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	2	1	8	37
39	2	1	1	1	1	1	2	9	2	1	2	1	2	8	2	1	1	2	2	8	1	2	1	2	2	2	10	2	1	2	1	1	2	1	10	45
40	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	2	6	1	1	1	1	2	2	8	1	1	1	1	1	1	1	7	33
41	2	1	1	1	1	1	2	9	1	1	2	1	1	6	2	1	1	1	2	7	1	2	1	2	2	2	10	2	1	2	1	1	1	1	9	41

BASE DE DATOS DEL POS TEST EN HABILIDADES SOCIALES

N	Habilidades sociales básicas							Habilidades sociales avanzadas					Habilidades relacionadas con los sentimientos					Habilidades alternativas a la agresión					Habilidades para hacer frente al estrés						VARIABLE							
	1	2	3	4	5	6	7	SUB TOTAL	8	9	10	11	12	SUB TOTAL	13	14	15	16	17	SUB TOTAL	18	19	20	21	22	23	SUB TOTAL	24		25	26	27	28	29	30	SUB TOTAL
1	2	1	1	2	1	1	2	10	2	2	1	1	2	8	2	1	1	2	2	8	1	1	1	2	2	2	9	1	2	2	1	2	1	1	10	45
2	2	2	2	1	1	1	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	2	2	13	55
3	2	2	1	2	1	1	2	11	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	2	11	1	2	2	1	2	2	1	11	51
4	2	1	1	2	1	1	2	10	2	2	1	1	2	8	2	1	1	2	2	8	1	2	2	2	2	2	11	1	2	1	1	2	1	1	9	46
5	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
6	2	1	1	2	1	1	2	10	2	2	1	1	2	8	2	1	1	2	2	8	1	1	1	2	2	2	9	1	2	2	1	2	1	1	10	45
7	2	1	2	1	1	1	2	10	2	2	1	2	1	8	2	1	2	2	2	9	1	2	1	2	2	2	10	2	2	1	2	1	1	2	11	48
8	1	2	1	2	1	1	2	10	2	1	2	1	2	8	1	2	1	2	2	8	2	1	2	2	2	2	11	1	1	2	1	2	2	1	10	47
9	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
10	2	2	1	2	1	1	2	11	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	2	11	1	2	2	1	2	2	1	11	51
11	2	2	1	2	1	1	2	11	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	2	11	1	2	2	1	2	2	1	11	51
12	2	1	2	2	1	1	2	11	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	9	1	2	1	2	2	2	10	2	2	1	2	2	1	2	12	51
13	2	2	1	1	1	1	2	10	2	2	2	1	1	8	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	1	1	2	1	10	49
14	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
15	2	1	1	2	1	1	2	10	2	2	1	1	2	8	2	1	1	2	2	8	1	2	2	2	2	2	11	1	2	1	1	2	1	1	9	46
16	2	2	2	1	1	1	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	2	2	13	55
17	1	2	1	1	1	1	2	9	2	1	2	1	1	7	1	2	1	2	2	8	2	1	2	2	2	2	11	1	1	2	1	1	2	1	9	44
18	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
19	2	1	2	2	1	1	2	11	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	9	1	2	1	2	2	2	10	2	2	1	2	2	1	2	12	51
20	1	2	2	1	1	1	2	10	2	1	2	2	1	8	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	1	2	2	12	51
21	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
22	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
23	2	2	1	2	1	1	2	11	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	2	11	1	2	2	1	2	2	1	11	51
24	2	2	1	2	1	1	2	11	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	2	11	1	2	2	1	2	2	1	11	51
25	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
26	2	2	2	1	1	1	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	2	2	13	55
27	2	1	1	2	1	1	2	10	2	2	1	1	2	8	2	1	1	2	2	8	1	2	2	2	2	2	11	1	2	1	1	2	1	1	9	46
28	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
29	2	2	2	1	1	1	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	2	2	13	55
30	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
31	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
32	2	1	2	2	1	1	2	11	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	9	1	2	1	2	2	2	10	2	2	1	2	2	1	2	12	51
33	2	2	1	2	1	1	2	11	2	2	2	1	2	9	2	2	1	2	2	9	2	1	2	2	2	2	11	1	2	2	1	2	2	1	11	51
34	2	2	2	2	1	1	2	12	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	14	58
35	2	1	2	1	1	1	2	10	2	2	1	2	1	8	2	1	2	2	2	9	1	2	1	2	2	2	10	2	2	1	2	1	1	2	11	48
36	1	2	2	2	1	1	2	11	2	1	2	2	2	9	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	2	2	2	13	54
37	2	1	2	1	1	1	2	10	2	2	1	2	1	8	2	1	2	2	2	9	1	2	1	2	2	2	10	2	2	1	2	1	1	2	11	48
38	2	2	2	1	1	1	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	2	2	13	55
39	1	2	1	2	1	1	2	10	2	1	2	1	2	8	1	2	1	2	2	8	2	1	2	2	2	2	11	1	1	2	1	2	2	1	10	47
40	2	1	2	1	1	1	1	9	2	2	1	2	1	8	2	1	2	2	2	9	1	2	1	2	2	2	10	2	2	1	2	1	1	2	11	47
41	1	1	1	2	1	1	2	9	2	1	1	1	2	7	1	1	1	2	2	7	1	2	2	2	2	2	11	2	2	1	1	2	1	2	11	45

