

# Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021

*por Kelly Mendoza Valverde*

---

**Fecha de entrega:** 17-ene-2024 08:24a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2272510286

**Nombre del archivo:** L\_-\_Lesly\_Fiorella\_Davila\_Herrera\_Kelly\_Mendoza\_Valverde\_2.docx (11.78M)

**Total de palabras:** 23034

**Total de caracteres:** 121515



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Vea una copia de esta licencia en <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>



Obra publicada con autorización del autor



**1** FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

**Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021**

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

**Autoras:**

Lesly Fiorella Davila Herrera  
<https://orcid.org/0000-0002-1615-2469>

**2** Kelly Mendoza Valverde  
<https://orcid.org/0000-0003-0093-3436>

**Asesor:**

Dr. Carlos Alberto Flores Cruz  
<https://orcid.org/0000-0003-0321-4349>

Rioja, Perú

2023



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

# Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Presentado por

Lesly Fiorella Davila Herrera

Kelly Mendoza Valverde

<sup>1</sup> Sustentada y aprobada el 28 de noviembre del 2023, por los siguientes jurados:

---

**Presidente de Jurado**

Lic. Mg. Laura Epifania Vera Azurín

---

<sup>1</sup> **Secretario de Jurado**

Dr. José Humberto Meléndez Díaz

---

**Miembro de Jurado**

Dra. Carol Beatriz Bao Ratzemberg

<sup>2</sup>  
Rioja, Perú

2023

## Constancia de asesoramiento

El que suscribe el presente documento, Dr. Carlos Alberto Flores Cruz

Hace constar:

Que, he revisado la tesis titulada: **Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021**, en fechas del cronograma a fin de optimizar y agilizar la investigación, elaborada por las tesisas:

Bachilleres en Educación Inicial: **Lesly Fiorella Davila Herrera  
Kelly Mendoza Valverde**

<sup>2</sup>  
La que encuentro conforme en estructura y en contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Rioja.

Rioja, 28 de noviembre del 2023.

Atentamente,

.....  
**Dr. Carlos Alberto Flores Cruz**  
Asesor

## **Declaratoria de autenticidad**

**Lesly Fiorella Davila Herrera**, con DNI N° 70564346 y **Kelly Mendoza Valverde**, con DNI N° 40894047, bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autoras de la tesis titulada: **Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.**

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis presentada es de nuestra autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencias de las fuentes bibliográficas consultadas.
3. Toda la información que contiene la tesis no ha sido auto plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

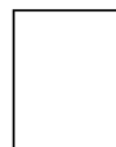
Por lo antes mencionado, asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de nuestro accionar, sometiéndonos a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Rioja, 28 de noviembre del 2023.



.....  
**Lesly Fiorella Davila Herrera**

**DNI N° 70564346**



.....  
**Kelly Mendoza Valverde**

**DNI N° 40894047**

## Ficha de identificación

<p><b>Título del proyecto</b></p> <p>Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021</p>	<p><b>Area de investigación:</b> Ciencias de la educación (5.03.00 código OCDE).</p> <p><b>Línea de investigación:</b> Sociodiversidad</p> <p><b>Sublínea de investigación:</b> Modelo de gestión pedagógica y metodología del aprendizaje</p> <p><b>Tipo de investigación:</b>          Básica <input type="checkbox"/>, Aplicada <input checked="" type="checkbox"/>, Desarrollo experimental <input type="checkbox"/></p>
<p><b>Autoras:</b></p> <p>Lesly Fiorella Davila Herrera          Kelly Mendoza Valverde</p>	<p>Facultad de Educación y Humanidades          Escuela Profesional de Educación Inicial  <a href="https://orcid.org/0000-0002-1615-2469">https://orcid.org/0000-0002-1615-2469</a>  <a href="https://orcid.org/0000-0003-0093-3436">https://orcid.org/0000-0003-0093-3436</a></p>
<p><b>Asesor:</b></p> <p>Dr. Carlos Alberto Flores Cruz</p>	<p><b>Dependencia local de soporte:</b>          Facultad de Educación y Humanidades          Escuela Profesional de Educación Inicial, Primaria y Secundaria  <a href="https://orcid.org/0000-0003-0321-4349">https://orcid.org/0000-0003-0321-4349</a></p>

## Dedicatoria

Dedico este trabajo primeramente <sup>2</sup> a Dios, ya que gracias a él logre terminar mi carrera, a mi madre que siempre estuvo apoyándome en todo momento, con sus consejos y el amor incondicional que me ha brindado en este largo proceso, a mis hermanas, amigos y demás familia que tambien estuvieron ahí para mi cuando mas los necesitaba, ya que ellos eran mi mayor motivación para terminar mi carrera universitaria.

**Lesly Fiorella Davila Herrera**

Dedico este <sup>40</sup> trabajo a mi familia, especialmente a mis padres por creer en mí y darme la fortaleza que necesitaba.

También quiero dedicar este trabajo a mi hija Valentina Andrea por ser mi soporte emocional, porque me enseñaste a conocer el amor incondicional y verdadero de un niño; gracias a ti elegí esta bonita carrera.

A mi esposo Andrés Pedro, por comprenderme y apoyarme en los momentos más difíciles y por formar parte de mi vida. Me enseñaste que todo lo que uno desea se lo consigue con esfuerzo y dedicación.

**Kelly Mendoza Valverde**



## Agradecimientos

Nuestro más sincero agradecimiento a la directora, docentes y niños de la Institución Educativa N° 288 de Rioja, por su participación y facilidades para el desarrollo de la presente investigación.

Al Dr. Carlos Alberto Flores Cruz por la asesoría brindada en el desarrollo de la investigación.

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por los conocimientos y experiencias compartidas durante toda la formación académica.

<sup>2</sup>  
*Las autoras.*

## Índice general

Ficha de identificación.....	6
Dedicatoria .....	7
Agradecimientos .....	8
Índice general.....	9
Índice de tablas .....	11
Índice de figuras.....	12
RESUMEN .....	13
ABSTRACT .....	14
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN .....	15
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	19
2.1. Antecedentes de la investigación .....	19
2.2. Fundamentos teóricos .....	22
2.2.1. Técnicas lúdicas.....	22
2.2.2. Habilidades sociales.....	27
<b>1</b> CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS .....	32
3.1. Ámbito y condiciones de la investigación .....	32
3.1.1 Contexto de la investigación .....	32
3.1.2 Periodo de ejecución .....	32
3.1.3 Autorizaciones y permisos .....	32
3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad .....	32
3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales .....	32
3.2. Sistema de variables .....	33
3.2.1 Variables principales .....	33
3.2.2 Variables secundarias .....	35
3.3 Procedimientos de la investigación.....	35
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	38
4.1 Resultado específico 1.....	38
4.2 Resultado específico 2.....	40
4.3 Resultado específico 3.....	41
4.4 Resultado general.....	47

	10
<b>CONCLUSIONES</b> .....	51
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	53
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	54
<b>ANEXOS</b> .....	58

## Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de la variable 1: Técnicas lúdicas.....	33
Tabla 2. Operacionalización de la Variable 2: Habilidades sociales.....	34
Tabla 3. Muestra.....	35
Tabla 4. Proceso de aplicación de las técnicas lúdicas en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.....	40
Tabla 5. Nivel de habilidades sociales en niños de cinco años, según grupo experimental y control.....	41
Tabla 6. Nivel de habilidades sociales básicas en niños de cinco años, según grupo experimental y control.....	42
Tabla 7. Nivel de habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años, según grupo experimental y control.....	43
Tabla 8. Nivel de habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años, según grupo experimental y control.....	44
Tabla 9. Nivel de habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de cinco años, según grupo experimental y control.....	45
Tabla 10. Nivel de habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños de cinco años, según grupo experimental y control.....	46
Tabla 11. Nivel de habilidades sociales de planificación en niños de cinco años, según grupo experimental y control.....	47
Tabla 12. Prueba de normalidad mediante Shapiro - Wilk.....	48
Tabla 13. Efecto que produce las técnicas lúdicas en las habilidades sociales, según grupo experimental.....	49
Tabla 14. Efecto que produce las técnicas lúdicas en las habilidades sociales, según grupo control.....	49
Tabla 15. Efecto que produce las técnicas lúdicas en las habilidades sociales, según grupo experimental y control.....	50

## Índice de figuras

Figura 1. Esquema del diseño de técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años .....	38
---	----

## RESUMEN

Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021

La presente tesis tuvo como objetivo determinar en qué medida las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021. El tipo de investigación fue aplicada con diseño cuasiexperimental, la técnica fue la observación y el instrumento, una ficha de observación, con una muestra de 50 niños. Los principales resultados fueron: el nivel de desarrollo de las habilidades sociales fue significativo en el grupo experimental, con un puntaje promedio en el pretest categorizado en nada desarrollado ( $71,6 \pm 14,6$ ), mientras que el postest reveló un incremento notable categorizado en desarrollado ( $171,4 \pm 18,8$ ); en cambio, en el grupo control, los puntajes promedios permanecieron en la escala de poco desarrollado ( $105,3 \pm 15,1$  pretest y  $109,7 \pm 16,1$  postest). En conclusión, existe diferencia significativa entre los resultados del postest del grupo experimental y los del grupo control, obtenido con el estadístico de prueba U de Mann-Whitney, con un valor de  $z = -5,590$ , lo cual indica una probabilidad menor al 5% ( $0,000 < 0,05$ ), con un 95% de confianza, se demuestra que las técnicas lúdicas contribuyen de manera significativa al desarrollo de las habilidades sociales en los niños.

**Palabras clave:** técnicas lúdicas y habilidades sociales.

## ABSTRACT

Play techniques <sup>1</sup> to develop social skills in 5 year old children of I.E.I. N° 288 in Rioja, 2021.

<sup>3</sup> The objective of this thesis <sup>2</sup> was to determine to what extent play techniques develop social skills in 5 year old children of the I.E.I. N° 288 in Rioja, 2021. The type of research was applied with a quasi-experimental design, the <sup>6</sup> technique was observation and the <sup>3</sup> instrument was an observation form, with a sample of 50 children. The main results were: the level of social skills development was significant in the experimental group, with an average score in the pretest categorized as not at all developed ( $71.6 \pm 14.6$ ), while the posttest revealed a notable increase categorized as developed ( $171.4 \pm 18.8$ ); on the other hand, in the control group, the average scores remained on the scale of little developed ( $105.3 \pm 15.1$  pretest and  $109.7 \pm 16.1$  posttest). In conclusion, <sup>1</sup> there is a significant difference between the results of the posttest of the experimental group and those of the control group, obtained through the Mann-Whitney U test statistic, with a value of  $z = -5.590$ , which indicates a probability of less than 5% ( $0.000 < 0.05$ ), with 95% confidence. It is demonstrated that the play techniques contribute significantly to <sup>3</sup> the development of social skills in children.

**Keywords:** play techniques and social skills.

## CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

Desde la infancia, el ser humano está permanentemente recibiendo diferentes estímulos, que influyen en sus pensamientos, sentimientos, actitudes, inclinaciones, hábitos. Lentamente, y de acuerdo con su desarrollo, los estímulos adquieren mucha relevancia e influyen en la construcción de la identidad, personalidad, carácter y socialización, donde las actividades lúdicas cobran especial relevancia (Campos, Chacc y Gálvez, 2006).

Las actividades lúdicas son el medio que permite comenzar a comprender el funcionamiento del mundo y cómo una persona se integra en él, es así que cumple una función importante en la maduración y evolución física, emocional, cognitivo y social de los seres humanos (Campos et al., 2006). De modo que mediante el juego se disfruta, se aprende a convivir, a conocer los sentimientos propios y ajenos, a respetar, a seguir instrucciones y de una forma simbólica se aprende cómo desenvolverse en el mundo real.

Por eso las actividades lúdicas, utilizadas como recurso pedagógico, son muy importantes sobre todo en la etapa de la infancia, ya que permite la maduración social del niño, preparándolos así para las siguientes etapas de la vida. El gran poder socializador del juego radica en la voluntad y libertad de los participantes para respetar las reglas que hacen posible realizar la actividad, promoviendo así la convivencia armoniosa en su grupo social.

Claro está que entre los múltiples beneficios que el juego ofrece para el desarrollo del infante, destaca la adquisición de habilidades sociales, que aumentan debido al contacto con el medio. Estas habilidades producen el aprendizaje de la correspondencia, de comportamientos cooperativos, desarrollan empatía, permiten adaptarse a diversas situaciones, desarrollan el autocontrol y la autorregulación del comportamiento (Mures, 2009).

Por ello, es responsabilidad de las instituciones educativas, como segundo escenario de socialización, luego de la familia, la enseñanza de habilidades sociales para enseñar a los hijos comportamientos y actitudes socialmente aceptados, por ende, urge incorporar planes educativos para enseñar habilidades sociales en la escuela (Fundación Bernard Van Leer, 2000). La finalidad de esta enseñanza es que los niños estructuren su personalidad mediante un desarrollo completo y armónico, manifestándose mediante el



equilibrio entre cuerpo, intelecto, emociones y espiritualidad, lo cual les facilitará encarar de manera adecuada los eventos de su entorno social (Ministerio de Educación, 2009).

Sin embargo, se observa deficiencias en la evolución <sup>10</sup> de habilidades sociales en el ámbito de interacción social, deficiencias que son analizados por investigadores de las ciencias de la educación en los distintos contextos socioeducativos, tal es así que, en Colombia, Samper y Muñoz (2019), han observado que las habilidades sociales se enseñan teóricamente en las aulas y que no proporcionan experiencias ni oportunidades para su desarrollo. Como consecuencia, a los niños les resulta difícil relacionarse con sus compañeros, y también presentan problemas de conducta porque no han podido adquirir eficazmente las habilidades sociales que necesitaban, lo que les ha llevado a conflictos continuos con sus compañeros. También, en Ecuador, Guzmán (2018), observó que, en el Centro Infantil Cumbayá Valley, las habilidades sociales de los infantes no han evolucionado conforme a su edad biológica, evidenciándose comportamientos negativos de manera cotidiana en el aula tales como golpes, mordeduras, arañazos, entre otras situaciones que entorpecen la socialización y que no facilitan una adecuada interacción entre compañeros.

En Perú, departamento de Tumbes, García (2019), verificó que en la institución educativa <sup>4</sup> inicial “Leandro Campos” – Matapalo – Tumbes, la mayoría de los infantes evidencian timidez, poca participación; otros niños muestran agresividad mediante gritos, golpes, quitan las cosas, etc. Por otro lado, en Chepén, Dávila (2018), observó problemas en la evolución de las habilidades sociales en los infantes de la IE N° 81905, gran timidez y miedo para participar en clase, gritos, llanto, evasión al trabajo en grupo.

En cuanto a la I.E.I. N° 288, Rioja, escenario donde se realizó la investigación, se observó <sup>6</sup> que los niños de 5 años presentaban problemas de habilidades sociales manifestándose en comportamientos de timidez, temor, gritos, egoísmo, peleas entre compañeros. Por eso se realizó un estudio cuasi-experimental para ver cómo las técnicas de juego ayudaban a los niños a desarrollar sus habilidades sociales. El objetivo del estudio era validar las técnicas de juego para que la institución educativa pudiera utilizarlas en su propuesta pedagógica para ayudar a crear niños y niñas socialmente adeptos.

Por ello el problema de investigación fue: ¿En qué medida las técnicas lúdicas desarrollan <sup>1</sup> las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021? Al igual la <sup>1</sup> Hipótesis quedó planteada: Las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.

La investigación destaca por su conveniencia porque se analizaron las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años y se brindaron explicaciones de cómo éstas cambian a partir de la aplicación de las técnicas lúdicas. Respecto a su relevancia social la investigación permitió analizar la evolución de las habilidades sociales con implicancias en el proceso de socialización y relaciones interpersonales, así mismo, favoreció a los niños que formaron parte del experimento, ya que al aplicar las técnicas lúdicas disminuyeron las conductas negativas que les impedían interactuar adecuadamente con sus pares. En cuanto a las implicancias prácticas la investigación ayudó a obtener una línea de base sobre habilidades sociales en niños de 5 años, que permitió diseñar técnicas adecuadas, en este caso, estrategias lúdicas que transformaron conductas negativas, a las docentes les permitió reflexionar sobre su práctica pedagógica mediante el uso de las técnicas lúdicas del espejo, juego de la sombra, juego del tren ciego, no reírse, palabras con las mismas iniciales, cara a cara, juego del frío y el calor y las estatuas vivientes. Por otro lado, la investigación ofreció utilidad metodológica, porque se diseñaron instrumentos para recoger información válida y fiable acerca de las habilidades sociales que podrán ser utilizados por instituciones educacionales del nivel inicial, de igual modo, la sistematización de las mismas podrá ser utilizado desde el punto de vista técnico-pedagógico. Por último, la investigación presenta valor teórico, puesto que se presentan y analizan enfoques teóricos socioeducativos, pedagógicos y didácticos, acerca de ambas variables de estudio.

El objetivo general fue determinar en qué medida las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021; los objetivos específicos fueron: Diseñar técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021. Aplicar las técnicas lúdicas, estructurado en sus 3 dimensiones: planificación, ejecución y evaluación, en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021. Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021, en las dimensiones de habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación, antes y después de la aplicación de las técnicas lúdicas.

## 2 CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### A nivel internacional

Guzmán (2018), en su artículo de investigación “Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley”, publicado en la revista Conrado vol.14 n°. 64, la investigación fue en el nivel descriptivo, la población y muestra fue conformada por 15 niños de 3 años. En sus conclusiones expone que las habilidades sociales a fomentar en los niños preescolares son el autoconocimiento, autocontrol, empatía y motivación estas habilidades favorecen la relación con sus pares, en el conocimiento de sí mismo y de sus pares, en la solución de problemas con calma, poder comprender lo que les ocurre a sus pares y desarrollar actividades con felicidad y con la intención de aprender diariamente. El uso del juego como didáctica facilita la socialización en los niños preescolares, fortaleciendo las relaciones interpersonales y generando aprendizajes sociales.

Núñez, Calheiros y Cárdenas (2018), en su artículo titulado “La contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales en la infancia”, publicado en la revista Acción, vol. 14, cuyo objetivo fue analizar las publicaciones acerca de la contribución de la lúdica en la evolución de habilidades sociales, ejecutaron un estudio bibliográfico, consultaron bases de datos como Scielo, Capes e Google académico y seleccionaron 18 referencias bibliográficas. Concluyeron que las actividades lúdicas son valiosos instrumentos para adquirir repertorios cognoscitivos y socioemocionales. En la infancia estas actividades son recursos estratégicos para los aprendizajes de conceptos básicos que servirán de premisas a otros aprendizajes del estudiante en el entorno social.

Ylarragorry (2018), en su tesis denominada “Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales” [Tesis de Licenciatura, Pontífica Universidad Católica Argentina], cuyo objetivo fue evaluar cómo los juegos cooperativos facilitan la evolución de las habilidades sociales en los infantes, la investigación fue cuantitativo, descriptivo, comparativo, de corte Longitudinal, la muestra fue constituida por 14 niños. En sus resultados muestra que la conducta social predominante en los niños fue la asertividad, la conducta agresiva disminuyó significativamente al aplicar los juegos cooperativos, y fueron reemplazadas por conductas asertivas. Concluyendo que los Juegos Cooperativos

causan y benefician el aprendizaje y/o la mejora de Habilidades Sociales; corroborando que los juegos cooperativos permiten brindar y recibir ayuda, trabajar juntos para lograr objetivos, por ello, mediante estos juegos, los infantes, lograron socializar con sus pares, practicando conductas de integración en medio del entorno escolar.

Yagual (2019), en su tesis titulada, "*Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de una escuela de educación básica de la comuna Tugaduaja, provincia Santa Elena, periodo 2018-2019*". [Tesis de Licenciatura, cuyo objetivo fue determinar la importancia de las estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales, el enfoque de investigación fue cuantitativo-cualitativo, con nivel descriptivo y exploratoria, las técnicas fueron investigación de campo y documental, los instrumentos fueron entrevistas, cuestionarios y fichas de observación, la muestra fueron 35 niños, 35 padres, 2 docentes y 1 directivo. Entre sus resultados menciona que 57 % opinan que las estrategias lúdicas sí proveen de un escenario apropiado para la socialización en el aula, 86 % de los docentes opinan que las estrategias lúdicas les sirve como buen recurso para trabajar la socialización en los estudiantes. Concluye mencionando que las estrategias lúdicas, son un buen punto de inicio para el proceso de aprendizaje, ya que promueven el desarrollo físico y cognitivo de los estudiantes dinamizando las actividades. Con ellas, el alumno se torna más participativo, pierde el miedo, desarrolla motivación y logra adquirir capacidades y competencias. De este modo, la estrategia lúdica produce situaciones diferenciadas en los estudiantes, promueve el aprendizaje significativo que irá ocurriendo gradualmente de manera natural y espontánea. Desde el lado del docente, permite abandonar métodos y técnicas antiguas obsoletas y optar por la estrategia lúdica que dinamiza el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula.

A nivel nacional

Dávila (2018), en su tesis titulada, "*Programa de Actividades Lúdicas para Desarrollar Habilidades Sociales en niños de 1° Grado de una Institución Educativa Cesar Acuña Peralta de Chepén, La Libertad, 2016*" [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo], el objetivo era crear y aplicar un plan de estudios basado en el juego para que los niños mejoraran sus habilidades sociales. Se llevó a cabo un estudio aplicado, con un diseño preexperimental y una muestra de 18 niños. Según los resultados, los niños obtuvieron buenas puntuaciones en una medida que medía las habilidades fundamentales (77,8%), las avanzadas (50%) y la expresión emocional (50%), así como las habilidades

alternativas a la violencia. La conclusión del estudio fue que las habilidades sociales de los niños mejoraron gracias a las actividades lúdicas incluidas en el curso.

Guerra (2018), en su tesis nominada “Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa de San Juan de Lurigancho, 2016” [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo], cuyo objetivo era determinar cómo afectaba el programa de actividades lúdicas al desarrollo de las habilidades sociales de los niños. Se utilizó un diseño cuasiexperimental de pre y posprueba, un enfoque de investigación cuantitativo y un nivel explicativo, con una muestra de 51 niños -21 en el grupo experimental y 30 en el grupo de control. Los resultados indican que, tras la aplicación del programa, las habilidades sociales del grupo experimental fueron las siguientes: deficiente 11,76%, regular 31,37%, buena 35,29% y excelente 21,37%; deficiente 7,84%, regular 39,2%, buena 21,6% y excelente 31,4% en comunicación con los compañeros; y deficiente 23,5%, regular 33,3%, buena 29,4% y excelente 13,7% en comunicación con el profesor. Del mismo modo, no hubo diferencias ( $p > 0,05$ ) en las puntuaciones medias de los grupos en la prueba de habilidades sociales, aunque sí hubo disparidades ( $p < 0,05$ ) en los resultados posteriores a la prueba. Concluye mencionando cómo mejoraron las habilidades sociales de los niños como resultado del programa de actividades lúdicas.

Casapino (2018), en su tesis titulada “Actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años de un colegio de Cusco” [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo], El objetivo era averiguar en qué medida las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales. Se trataba de un estudio cuantitativo que utilizaba un diseño cuasiexperimental de tipo aplicado, con pruebas previas y posteriores, grupos experimental y de control, y 64 niños en la población, así como 35 recién nacidos en la muestra. Entre sus conclusiones, destaca que la prueba posterior del grupo experimental mostró un aumento del 44,54%, lo que les situaba en un nivel suficiente de manejo de habilidades sociales en relación con el inicio. Además, rechaza  $H_0$  y confirma que existen diferencias significativas entre los resultados del manejo de las habilidades sociales antes y después de la intervención, con un nivel de confianza del 95% y un umbral de significación de  $\alpha = 5\% = 0,05$ . Concluyendo que las actividades lúdicas mejoran en gran medida las habilidades sociales de los bebés.

A nivel regional

Hidalgo (2018), en su trabajo “Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de una institución educativa de la provincia Huallaga,

región San Martín-2017". [Tesis de Licenciatura. Chimbote], El objetivo era determinar si las tácticas de juego fomentan las habilidades sociales. A partir de una muestra de veinte niños, se utilizó un diseño cuantitativo, de nivel descriptivo, preexperimental y posttest con un solo grupo. Enumera como uno de los resultados que el 20% de los niños alcanzó el nivel de proceso y el 80% alcanzó el nivel de logro en la posprueba. Hubo una diferencia significativa ( $p < 0,05$ ) entre las puntuaciones de la preprueba y la posprueba, siendo más altos los valores de la posprueba. Se llegó a la conclusión de que el uso de tácticas lúdicas contribuyó en gran medida al desarrollo de las habilidades sociales de los niños del centro de aprendizaje.

## **2.2. Fundamentos teóricos**

### **2.2.1. Técnicas lúdicas**

#### **a) Definición**

La lúdica es una actividad que produce diversión y alegría, por ende, está relacionada con la recreación y el juego. La actividad lúdica se presenta en la cotidianidad de la vida de las personas, facilitando el aprendizaje y la interacción con el entorno, así como el reconocimiento y recreación del mundo (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015).

Por ello, las técnicas lúdicas utilizadas en el campo educativo, permiten el desarrollo intelectual, conductual y social de los alumnos, a la par que fomentan la práctica de valores, la adquisición de prácticas culturales y de conocimientos de las diferentes ciencias, mientras los alumnos disfrutan y se alegran.

Algunos autores se refieren a la lúdica utilizando directamente la palabra "juego", que es definido como una actividad libre, separada, espontánea, improductiva, reglamentada y ficticia. Se define como una actividad libre, porque el participante no puede ser obligado; es considerada separada, porque tiene límites de espacio y tiempo; es incierta, debido a que su ejecución y producto final no pueden establecerse anticipadamente; es improductiva, porque no genera bienes, ni riqueza; es reglamentada, porque cuenta con reglas consensuadas y momentáneamente se anulan las leyes ordinarias; y es ficticia, debido a que se realizan actividades o se representan situaciones irreales comparadas con la vida cotidiana y los jugadores son concientes de ello (UNESCO, 1980).

Un aspecto fundamental del juego a considerar en su análisis es su carácter socializador, dado a que facilita la comunicación con sus pares y un acercamiento intergeneracional. De hecho, así lo menciona Ruiz (2017):

Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. Mediante el juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. (p. 7)

Se puede afirmar entonces, que las técnicas lúdicas o juegos utilizados de manera didáctica en el campo educativo, serán el escenario apropiado para que los estudiantes evalúen, conozcan y demuestren su desarrollo cognitivo, social, emocional y motor.

Respecto al juego en la infancia, se puede mencionara que es una actividad primigenia de la vida de las personas. De hecho, el juego es una de las primeras expresiones que el niño aprende a usar y que entiende completamente. Usualmente se escucha en los niños, expresiones como “quiero jugar”, “¿a qué jugamos?”, “vamos a jugar”, inclusive son más frecuentes que las de “tengo hambre” o “tengo sed” (Palacios, 2020).

Al respecto <sup>1</sup> Piaget, citado por Campos, Chacc y Gálvez (2006), considerando el área psicológica y educativa del juego, asevera que el juego en la infancia no solamente permite la diversión para derrochar energía, sino un camino que favorece y permite el desarrollo cognitivo del infante.

Además, <sup>1</sup> Vigotsky citado por Gutiérrez (2002), expone que el juego en la infancia es una actividad socializadora que facilita la interrelación con otros niños, y que por él se pueden asumir roles que complementan al propio. Asimismo, la capacidad de imaginar y de representar simbólicamente la realidad se produce mediante el juego simbólico, en la interacción y diálogo entre el niño y su ambiente, principalmente con sus pares, por ello, son actividades de socialización muy importantes.

De igual manera sostiene Trigueros (2002), cuando manifiesta que el juego es la acción inherente al niño, ayuda en la construcción de su personalidad, pues aparte de brindarle satisfacción de sus necesidades de acción y recreación, le permite percibir de manera sutil las características de su medio social hasta palpar las raíces culturales de los adultos, convirtiéndose en un elemento fundamental para su desarrollo.

En suma, considerando las definiciones expuestas, los juegos pueden ser utilizados como técnicas pedagógicas para estimular y consolidar con mayor éxito las habilidades sociales en niños de preescolares. Será necesario entonces analizar sus características, elementos, fundamentos psicológicos, antropológicos, condiciones materiales e

inmateriales, entre otros aspectos relacionados con él, a fin de realizar una inclusión pedagógica adecuada, con el propósito de conducir a los niños hacia el desarrollo oportuno y saludable de sus relaciones interpersonales con sus pares y adultos cercanos, previniendo a la vez conductas antisociales en el seno de la institución educativa.

b) Teorías de técnicas lúdicas

Destacan las siguientes hipótesis sobre las funciones psicológicas del juego: **La teoría sociocultural de Vigotsky y la teoría psicogenética de Jean Piaget.**

- **Teoría psicogenética de Piaget (1956)**

Esta noción sostiene que el juego expresa y refleja simultáneamente el estado de desarrollo del niño. Expone que, cierto tipo de juego está ligado a cada etapa del desarrollo infantil, y si bien existen variaciones del ritmo o de la edad entre niños de una sociedad a otra y de un niño a otro, la sucesión de los juegos es igual para todos.

Según Piaget, el juego se manifiesta en el siguiente orden: durante el estadio sensoriomotor, que dura desde el nacimiento hasta los dos años de edad, es frecuente el juego funcional o de ejercicio. El juego simbólico suele surgir entre los dos y los seis años, durante el período preoperacional. El juego basado en reglas también surge durante el período de operaciones concretas, que dura de los 6 a los 12 años. Además de estas actividades, existe el "juego de construcción", del que disponen los niños ya en su primer año de vida. Y una vez que se desarrolla un nuevo juego los tipos anteriores no dejan de practicarse, es más, los primeros juegos se perfeccionan y se pone al servicio del juego posterior.

Piaget, remarca lo importante del juego infantil para el desarrollo cognitivo, considerándolo como el mejor indicador del desarrollo mental del niño (Piaget, 1945). Declara que el juego, es una forma de asimilación. Menciona que los niños adquieren conocimientos a través de las interacciones con el medio donde viven. Esta teoría vincula cada estadio del desarrollo cognitivo con un tipo de juego, explicando que los diversos tipos de juegos que aparecen a medida que se produce el desarrollo infantil provienen de los cambios graduales y simultáneos que van ocurriendo en las estructuras mentales del niño (Ríos, 2013).

Como se puede notar, esta teoría expone que, desde el inicio de la infancia hasta la etapa del pensamiento operacional concreto, se desarrolla el juego de asociado al desarrollo evolutivo; queda claro también que, según esta teoría, el juego infantil es una forma de asimilación. De modo que en el juego los objetos del entorno son incorporados en los



esquemas de comportamiento, los cuales serán el fundamento de las acciones que el sujeto reproducirá cotidianamente en la realidad (Meneses & Monge, 2001).

#### - Teoría sociocultural de Vygotsky

La teoría sociocultural presentado por Vygotsky, considera que el juego impulsa el desarrollo mental del niño, mejora la atención y memoria, de un modo divertido y sin dificultad. El juego ayuda al niño a conocer y crear su propia realidad social y cultural. También mejora su comprensión de la realidad en la que vive y amplía lo que Vigotsky denomina su "zona de desarrollo próximo", que es la distancia entre el desarrollo cognitivo real y el potencial.

También, Vigotsky explica el desarrollo evolutivo del juego en la infancia considerando dos fases relevantes: la primera, que va desde los dos hasta los tres años, donde los niños juegan con materiales de acuerdo con el significado que su entono social más cercano les asigne y poco a poco aprenden a cambiar simbólicamente las funciones de esos materiales, otorgándole la función de un objeto a otro parecido, liberando así, el pensamiento de los materiales concretos. En este momento se puede afirmar que aprendieron a utilizar significados. Luego aparece la segunda fase que va desde los tres hasta los seis años, a la que denomina fase del "juego socio-dramático", el cual genera una creciente curiosidad frente al mundo de los adultos y lo "construyen" imitándolo (Vigotsky, 1987).

De este modo, la idea demuestra que el juego forma parte natural del deseo de interacción social de las personas. También es fundamental señalar que esta teoría -contrariamente a la propuesta de Piaget- sostiene que el juego tiene un origen y una esencia culturales, ya que el juego implica la proyección de escenas que trascienden las realidades personales y se dirigen hacia las realidades del entorno. Aunque subraya que el juego es una de las formas en que un niño se relaciona con su cultura, no descarta la importancia del juego para fomentar la singularidad del niño.

#### c) Dimensiones de técnicas lúdicas

Para efectos de la presente investigación, se han considerado las siguientes dimensiones de la variable independiente "técnicas lúdicas": planificación, ejecución y evaluación.

- Planificación. - Su núcleo es la necesidad de organizar los objetivos de la clase de forma coherente, lo que significa decidir de antemano qué se va a enseñar y cómo antes de empezar cualquier práctica. Adoptará la forma de diseño de fases y secuencias. En las técnicas lúdicas considera datos generales de la institución educativa, nombre de la sesión y los aprendizajes a desarrollar en las sesiones de aprendizaje.

- 33
- Ejecución. – En esta fase, se llevará a la práctica todo según lo planificado en la fase anterior. El escenario para la ejecución será el aula de clases, de hecho, es el único proceso que queda expuesto de manera tangible para el estudiante y donde él tiene participación activa (Curvelo, 2016). En la presente investigación, las técnicas lúdicas a desarrollar serán las técnicas de desinhibición, de control de emociones y de desarrollo de la expresión.
- Técnicas lúdicas de desinhibición. - Estos juegos permiten que los participantes pierdan vergüenza y ganen autoestima, se rían, se diviertan y hagan cohesión de grupo. Estas técnicas estimulan la confianza en sí mismos y a superar los miedos (Patricio, Maia, & Bezerra, 2015). Los juegos que se realizarán para lograr este objetivo serán: (1) El juego del espejo, que explora la habilidad de observación de los niños, los apoya a desprenderse de tensiones y comportarse sereno y seguro frente al grupo, permitiendo su integración social en la escuela (García, 2019). (2) El juego de la sombra, que consiste en imitar al compañero. (3) El juego del tren ciego, que consiste en seguir al compañero con los ojos vendados siguiendo indicaciones.
  - Técnicas de control de emociones. – Para lograr el control de las emociones, se utilizarán los siguientes juegos: (1) No reírse, consiste en evitar al máximo sonreír a pesar de los gestos graciosos de los compañeros. (2) Palabras con las mismas iniciales, es un juego de interacción comunicativa que consiste en armar frases a partir de una letra, palabra o frase (García, 2019). (3) Cara a cara, consiste en colocarse frente a frente o espalda con espalda o cambiar de parejas según las indicaciones del moderador.
  - Técnicas de desarrollo de la expresión. – Para desarrollar la expresión, se realizarán los siguientes juegos: (1) Frío y calor, que consiste en explicar sus sensaciones de frío y calor vividas en diferentes experiencias que el docente irá mencionando (García, 2019). (2) Las estatuas vivientes, que consiste en expresar con el cuerpo distintas posiciones o sensaciones en forma rígida como si fueran estatuas y recobran su movimiento ante el sonido de la música (Celis, 2004).
- Evaluación. - En esta etapa se evaluará la eficacia del proceso de aprendizaje mediante el uso de las técnicas lúdicas (Curvelo, 2016). Este proceso es paralelo a la ejecución y es importante porque permitirá replantear inmediatamente algunos aspectos de la planificación o ejecución que no estuvieren funcionando adecuadamente. Para ello se utilizaron las listas de cotejo.

### <sup>3</sup> 2.2.2. Habilidades sociales

#### a) Definición

Las habilidades sociales son comportamientos observables, así como pensamientos y emociones, que permiten relacionarse favorablemente con otras personas. "La persona con habilidad social elevada, busca su beneficio, pero sin afectar los intereses y sentimientos de los demás, y cuando éstos entran en conflicto busca la solución más apropiada para ambas partes" (Roca, 2014). Son conductas que permiten actuar en un determinado ambiente social mostrando emociones, actitudes, aspiraciones, opiniones o derechos de un modo apropiado (Caballo, 1986).

Son comportamientos con componentes verbales y no verbales. El diálogo es la herramienta principal del componente no verbal que se usa en la interacción con las demás personas, aquí se distinguen elementos paralingüísticos como la rapidez, fluidez, el tono y volumen de la voz. El aspecto no verbal se emplea generalmente para enfatizar ciertos aspectos del discurso, reemplaza palabras o frases, una mirada o gesto, por ejemplo, puede indicar si estamos de acuerdo o no; pero también una mirada o gesto podría contradecir lo que se dice verbalmente. Dentro de estos componentes se presentan: expresión en el rostro, miradas, sonrisas, posturas del cuerpo, gestos, acercamiento y apariencia personal, entre otros (Ballesteros & Gil, 2002).

Ciertas frases o comportamientos que manifiestan deferencia también forman parte de las habilidades sociales, así mismo las expresiones de desacuerdo dichas de manera adecuada, o negarse a realizar acciones que uno no desea. Los autores Monjas y Gonzáles (2000), señalan que comportamientos como: hacer y aceptar cumplidos, realizar pedidos, manifestar amor, agrado y afecto, aperturar y continuar un diálogo, ponerse a defensa de los derechos, decir no, manifestar opiniones individuales, incluso el desacuerdo, manifestaciones justificadas de molestia, desagrado o enojo, pedir cambios de conducta, aceptar el error y pedir disculpas, encarar las críticas, son manifestaciones de las habilidades sociales. Asimismo, Lazaruz (1973), corrobora que la capacidad de decir "no", saber pedir un favor, expresar sentimientos positivos y negativos, saber aperturar, mantener y concluir un diálogo, son manifestaciones de las habilidades sociales.

Teniendo en cuenta estas definiciones, se afirma que las habilidades sociales a diferencia de otras manifestaciones del comportamiento, son aprendidas por el ser humano a medida que va creciendo en medio de un ambiente determinado. Por ello, la niñez media es una etapa decisiva para desarrollar habilidades sociales (Casas, 1988). A medida que

los infantes aprendan y apliquen comportamientos sociales habilidosos, mejorarán sus relaciones con sus pares y con los adultos de su entorno.

Las primeras habilidades sociales son aprendidas en el seno familiar, donde ocurren las interacciones de conducta social y afectiva iniciales. Posteriormente, al ingresar a la escuela, el niño tiene la posibilidad de aprender habilidades sociales más complejas que le permitirán adecuarse al nuevo escenario, donde aprenderá nuevas reglas de comportamiento social, se relacionará con otros niños y adultos; este es un período difícil ya que las nuevas demandas pueden conducir al infante a manifestar problemas que no se habían presentado antes en su familia (Ballesteros & Gil, 2002).

#### b) Teorías acerca de las habilidades sociales

##### - Teoría del desarrollo psicosocial de Erickson

En esta teoría, se explican las ocho "crisis psicosociales", de la evolución biológica del ser humano: (1) Crisis de la Confianza frente a la Desconfianza, que aparece en la infancia, la cual originaría dos reacciones sociales, la esperanza o el retraimiento. (2) Crisis de la Autonomía frente a la Vergüenza, que se produce en la niñez temprana, la primera genera voluntad; en cambio la segunda produce compulsión. (3) Crisis de la Iniciativa frente a la Culpa, que ocurre en la segunda niñez, la primera tiene relación con la finalidad; y la segunda genera inhibición. (4) Crisis de Laboriosidad frente a la Inferioridad, que aparece en la edad escolar, la primera genera competencia y la segunda inercia. (5) Crisis de Identidad frente a la Confusión, presente en la adolescencia, la primera produce fidelidad y la segunda el repudio. (6) Crisis de la Intimidad frente al Aislamiento, que ocurre en la juventud, la primera se manifiesta con el amor y la segunda con la exclusividad. (7) Generatividad frente al estancamiento que ocurre en la adultez, la primera vinculada con la productividad y la segunda con actitud de rechazo. (8) Crisis de la integridad frente a la desesperación, que ocurre en la vejez, la primera se manifiesta a través de la sabiduría y la siguiente con el desdén.

En cada etapa que se logra la competencia correspondiente la persona tendrá un dominio, que Erikson lo denomina Fuerza del ego o fuerza vital. Cada una de las etapas del desarrollo evolutivo humano se ve determinada por un conflicto que genera el crecimiento individual. Cuando el individuo consigue resolverlo va creciendo psicológicamente (Bordignon, 2005).

##### - Teoría del desarrollo moral de Lawrence Kohlberg

Teoría que propone etapas del desarrollo moral del ser humano, como componente primordial en el proceso de incorporación social. Estas etapas son iguales para todos y

se presentan siguiendo un orden, originando estructuras que facilitan el tránsito a las siguientes etapas. Pero, no todas ellas aparecen ligadas al desarrollo biológico, las últimas etapas surgen de la interrelación con el entorno, sin embargo, no todos alcanzan los niveles superiores del desarrollo moral.

Tres niveles y seis fases componen la teoría del crecimiento moral de Kohlberg (Palomo, 1989):

Nivel I: Moral preconventional (04 - 10 años), comprende: **Etapa 1: castigo y obediencia, o heteronomía;** en este caso, uno sólo comprende las acciones sin entender las motivaciones que hay detrás de ellas; uno no reconoce los intereses de los demás como opuestos a los propios. La motivación para el comportamiento moralmente positivo es para evitar el castigo. **Etapa 2: el propósito y el intercambio o individualismo;** aquí se llega a conocer **que** todas las personas poseen intereses que algunas veces coinciden y otras no. La conducta aquí se basa en satisfacer las necesidades individuales mediante el intercambio. El niño respeta la norma cuando le trae provecho individual.

**Nivel II: moral convencional (de 10 a 13 años),** comprende: **Etapa 3: expectativas, relaciones y conformidad interpersonal o mutualidad;** la empatía o ubicarse en el lugar del otro es la perspectiva en esta etapa. Aquí se revelan las emociones, acuerdos y anhelos compartidos. El comportamiento se basa en el anhelo de atraer o ser **aprobado por los demás.** **Etapa 4: sistema social y conciencia o ley y orden;** aquí, el comportamiento moral se basa en **el sistema social que** establece **los roles individuales y las normas de** conducta. La motivación aquí es conservar la marcha de las instituciones y prevenir la eliminación del sistema. El comportamiento se basa en obedecer las reglas u obligaciones.

**Nivel III: moral posconvencional o basada en principios (de 13 a más),** comprende: **Etapa 5: derechos previos y contrato social o utilidad;** se origina a partir **del respeto por los derechos de** las personas, **la cual** en algunos casos **va fuera de** los límites de **las normas de la** sociedad. La **motivación para** actuar con justicia consiste en respetar el convenio de la sociedad a favor propio y ajeno. El interés radica en que las leyes y obligaciones estén basados en el beneficio, brindando la mayor utilidad para la mayoría de ciudadanos. **Etapa 6: principios éticos universales o autonomía;** etapa en la que se logra alcanzar la perspectiva completamente moral. El comportamiento ya está basado en la conciencia de que el trato a los seres humanos es **lo que son, fines en sí mismos y no medios para tener ventaja** alguna. La motivación **para** el comportamiento moralmente adecuado es apropiarse y practicar los principios o valores universales en función a la razón. Aquí se considera que las leyes son adecuadas y dignas de ser acatadas si se basan en los valores universales, pero si fueren contrarias a ellos, no existe deber de obedecer, en ese

caso se actuará según lo manden <sup>1</sup> los principios universales de justicia y respeto por la dignidad de las personas.

c) Dimensiones <sup>24</sup> de las habilidades sociales

Se trabajará con la propuesta de Goldstein *et al.* (1980) quienes que identificaron seis categorías de habilidades sociales: relacionadas con los sentimientos, avanzadas, de afrontamiento del estrés, de planificación y habilidades básicas.

- Habilidades sociales básicas. - Se refieren a aspectos básicos de interacción comunicativa en una sociedad, establecen los vínculos interpersonales iniciales, identifican y expresan los intereses, muestran agradecimiento (Rodríguez, Cacheiro, & Gil, 2014)

Goldstein *et al.* (1980) ubican en estas habilidades básicas a la capacidad de escuchar, de comenzar el diálogo, conversar, elaborar preguntas, expresar gratitud, hacer su presentación, expresar elogios.

- Habilidades sociales avanzadas. - Involucran interacciones más elaboradas, así como la combinación de reglas de comportamiento social (Rodríguez, Cacheiro, & Gil, 2014).

Goldstein *et al.* (1980) colocan en este componente a la capacidad de solicitar ayuda, participar, brindar instrucciones, obedecer instrucciones, disculparse, lograr convencer.

- Habilidades relacionadas con los sentimientos. - Son destrezas que permiten manejar adecuadamente las emociones y sentimientos conforme a las reglas de comportamiento aceptadas socialmente (Rodríguez, Cacheiro, & Gil, 2014).

Goldstein *et al.* (1980) señalan citar las formas en que estas habilidades se demuestran mediante la capacidad de reconocer y comunicar las emociones propias y ajenas, controlar y gestionar <sup>5</sup> la ira de los demás, mostrar afecto, canalizar el miedo y recompensarse a uno mismo.

- Habilidades alternativas a la agresión. – Son habilidades que implican la búsqueda de diversas maneras para prevenir y solucionar conflictos. Se refieren a las habilidades para colaborar, conciliar, salvaguardar los derechos, autocontrolarse, pedir permisos (Rodríguez, Cacheiro, & Gil, 2014).

Goldstein *et al.* (1980) indican que estas habilidades se manifiestan cuando se pide permiso, se comparte, se ayuda, se sabe negociar, se defiende los derechos de uno, se sabe responder a las bromas, se previene conflictos, se evita peleas.

- <sup>4</sup> **Habilidades para hacer frente al estrés.** – Son habilidades para **mantener** ecuanimidad y mesura **en situaciones de** tensión, decepción o discordancia, situaciones como: rechazo, pena, errores, injusticia, críticas y triunfo ajeno, entre otros (Rodríguez, Cacheiro, & Gil, 2014).

Goldstein *et al.* (1980) ubican en estas habilidades a la capacidad de plantear una queja, dar respuesta a una queja, saber perder o ganar un juego, manejar la vergüenza, manejar la exclusión, defender a otros, saber responder cuando es persuadido, manejar el fracaso, responder a **mensajes dicordantes**, a acusaciones, mantener conversaciones difíciles, enfrentarse <sup>3</sup> **a la presión de grupo.**

- **Habilidades de planificación.** – Son habilidades que permiten optimizar el tiempo, tomar decisiones y resolver problemas (Rodríguez, Cacheiro, & Gil, 2014).

Goldstein *et al.* (1980) destacan habilidades como la toma de decisiones factibles, identificación del origen de una situación problemática, establecimiento de objetivos, identificación de las habilidades propias, recabar información, solucionar problemas de acuerdo al grado de importancia, tomar decisiones eficaces, dedicación en una labor.

## **CAPÍTULO III**

### **MATERIALES Y MÉTODOS**

#### **3.1. Ámbito y condiciones de la investigación**

##### **3.1.1 Contexto de la investigación**

La investigación se realizó en el distrito y provincia de Rioja 2021 (N° 288 de Rioja), zona de San Martín. La misma se encuentra bajo la órbita administrativa de la UGEL Rioja, Unidad de Gestión Educativa Local.

##### **3.1.2 Periodo de ejecución**

Periodo marzo - mayo del 2023.

##### **3.1.3 Autorizaciones y permisos**

La Resolución N° 530-2022/UNSM/FFH-CF, de fecha 5 de diciembre de 2022, aprobó el proyecto y otorgó a la administración de la Institución Educativa Inicial N° 288 de Rioja la autorización para el uso del nombre y la realización de la investigación.

##### **3.1.4 Control ambiental y protocolos de bioseguridad**

La ejecución no presentó algún riesgo ambiental, ni de salud para los participantes, el experimento y la aplicación de los instrumentos se realizó respetando el distanciamiento y la higiene respectiva.

##### **3.1.5 Aplicación de principios éticos internacionales**

Durante todo el proceso se respetaron los principios de responsabilidad ética recogidos en el artículo 96 del Reglamento General de la UNSM sobre Ciencia, Tecnología e Innovación, Resolución N°1312-2021-UNSM/CU-R, 29/12/2021.

Asimismo, se tuvo en cuenta los principios éticos internacionales de anonimato, confidencialidad, beneficencia y no maleficencia:

- Anonimato. El nombre de los participantes se conservó en reserva.
- Confidencialidad. Los datos de los participantes se mantuvieron en confidencialidad y solo fueron utilizados con fines de la investigación.
- Beneficencia. Los resultados de la investigación serán socializados con el personal y directivos de la I.E. para aplicar mejoras a la problemática existente.



- No maleficencia. Se aseguró que los resultados no causaran daño alguno a los participantes, ya que todo fue con fines académicos únicamente.

1

### 3.2. Sistema de variables

#### 3.2.1 Variables principales

**Tabla 1**

*Operacionalización de la Variable 1: Técnicas lúdicas*

Dimensiones		Indicadores
Técnicas lúdicas	Planificación	Datos generales Nombre de la sesión Aprendizajes a desarrollar
	Ejecución	Desarrollo de sesiones
		Secuencia didáctica
	Evaluación	Evaluación de acciones Aplicación de instrumentos

Sesión 1: Juego del espejo  
Sesión 2: El juego de la sombra  
Sesión 3: El juego del tren ciego  
Sesión 4: No reírse  
Sesión 5: Palabras con las mismas iniciales  
Sesión 6: Cara a cara  
Sesión 7: Juego del frío y el calor  
Sesión 8: Las estatuas vivientes

**1**  
**Tabla 2**

*Operacionalización de la Variable 2: Habilidades sociales*

<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Habilidades sociales básicas</b>	Atender y escuchar Aperturar una charla Continuar una charla Elaborar preguntas Agradecer Hacer su presentación Presentar a los demás Elogiar a otra persona
<b>30</b> <b>Habilidades sociales avanzadas</b>	Solicitar ayuda Incorporarse en las actividades escolares Dar instrucciones a los demás Seguir instrucciones Disculparse ante los demás Convencer a otros
<b>Habilidades relacionadas con los sentimientos</b>	Entender sus sentimientos y emociones Manifestar sus sentimientos ante los demás Comprender, sentimientos de los demás Comprender el enojo del otro Manifestar los afectos a los demás Controlar el miedo Hacer cosas agradables para merecer una recompensa
<b>Habilidades alternativas a la agresión</b>	Solicitar permiso Compartir cosas Brindar ayuda Negociar Controlar las emociones Defender sus propios derechos Evitar altercados
<b>32</b> <b>Habilidades para hacer frente al estrés</b>	Elaborar una queja Intentar solucionar una queja de alguien Mostrar tranquilidad después de un juego Controlar la vergüenza Establecer la defensa a un amigo Contestar ante la persuasión Comprender la razón por el cual ha fracasado Reconocer y resolver los mensajes contradictorios Comprender una acusación y defenderse
<b>Habilidades de planificación</b>	Asumir decisiones viables sobre la tarea Reconocer las causas y consecuencias de un problema Establecer sus objetivos Conocer sus propias habilidades Recopilar información que necesita saber Considerar las posibilidades y elegir eficazmente Concentrarse para la ejecución de una tarea

### 3.2.2 Variables secundarias

Se controlaron la <sup>1</sup>participación de las unidades de análisis, objetividad, tiempo de <sup>13</sup>aplicación de los instrumentos, la autonomía, anonimato y voluntariedad.

### 3.3 Procedimientos de la investigación

#### a) Tipo y nivel de la investigación

Se realizó una <sup>13</sup>investigación aplicada, tal como señala Sánchez y Reyes (2002), que la <sup>13</sup>investigación aplicada busca solucionar problemas prácticos inmediatos, el propósito de contribuir <sup>2</sup>al conocimiento teórico es secundario. En este caso la investigación mejoró las habilidades sociales de los niños de 5 en la IEI N° 288 de la ciudad de Rioja, a través de <sup>2</sup>la aplicación de las técnicas lúdicas.

El estudio fue de nivel explicativo, pues se propuso <sup>4</sup>dar explicaciones a los hechos, estableciendo relación causa-efecto; se comprobó <sup>4</sup>la influencia de las técnicas lúdicas sobre <sup>1</sup>las habilidades sociales, esto se realizó mediante la prueba de Hipótesis. Las conclusiones a las que se llegaron, configuraron el nivel <sup>1</sup>de comprensión más elevado (Sánchez & Reyes, 2010).

#### b) Población y muestra

La población estuvo conformada <sup>37</sup>por niños de 3, 4 y 5 años respectivamente de la IEI N° 288, Rioja, que en total fueron 204 niños. La muestra fue no probabilística por criterio del investigador, se trabajó con los niños de 5 años conformada por 50 estudiantes, <sup>37</sup>25 en el grupo experimental y 25 en el control como se muestra a continuación:

**Tabla 3**

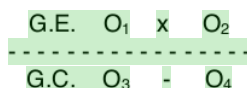
Muestra

Año	Secciones	Varones		Mujeres		Total	
		N°	%	N°	%	N°	%
5 años	Honestidad (Grupo experimental)	11	22	14	28	25	50
	Respeto (Grupo control)	12	24	13	26	25	50
	Total	23	46	27	54	50	100.00

Fuente: Nómina de estudiantes, 2023

### c) Diseño

El diseño fue cuasi experimental, mediante la aplicación de una prueba anterior al estímulo o tratamiento experimental, luego se aplicó el tratamiento y al final se aplicó una prueba posterior al estímulo. La ventaja de este diseño es que existen datos de referencia al inicio para conocer qué nivel presentaba el grupo en la variable dependiente antes del estímulo (Hernández, 2014). En este caso, la investigación aplicó las técnicas lúdicas en niños para mejorar las habilidades sociales, cuyo diagrama es el siguiente:



#### Donde:

- G.E. = Grupo experimental, conformado por la sección "Honestidad".
- G.C. = Grupo control, sección "Respeto"
- O<sub>1</sub>- O<sub>2</sub> = Aplicación de ficha de observación de habilidades sociales, antes de ejecutar las técnicas lúdicas.
- X = Aplicación de las técnicas lúdicas.
- O<sub>3</sub>- O<sub>4</sub> = Aplicación de ficha de observación habilidades sociales, después de ejecutar las técnicas lúdicas.
- = Aplicación de técnicas convencionales.

#### 3.3.1 Objetivo específico 1:

Diseñar técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.

Se buscó información teórica acerca de las técnicas lúdicas, se seleccionaron las técnicas y se diseñó la variable independiente, teniendo en cuenta la secuencia didáctica para utilizar las técnicas lúdicas en el aula.

#### 3.3.2 Objetivo específico 2:

Aplicar las técnicas lúdicas, estructurado en sus 3 dimensiones: planificación, ejecución y evaluación, en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.

Se buscaron y seleccionaron los recursos materiales más apropiados para el desarrollo de las técnicas lúdicas. Se seleccionaron los grupos experimental y control en coordinación con las maestras y dirección del plantel. Y se aplicaron las técnicas lúdicas en el grupo experimental; el grupo control siguió trabajando con la metodología tradicional.

### 3.3.3 Objetivo específico 3:

Evaluar <sup>5</sup> el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 <sup>7</sup> de Rioja, 2021, en las dimensiones de habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación, antes y después de la aplicación de las técnicas lúdicas.

Se utilizaron las técnicas de tablas, frecuencias absolutas y porcentuales.

Se utilizaron las técnicas de medición básica, media, desviación estándar y coeficiente de variación.

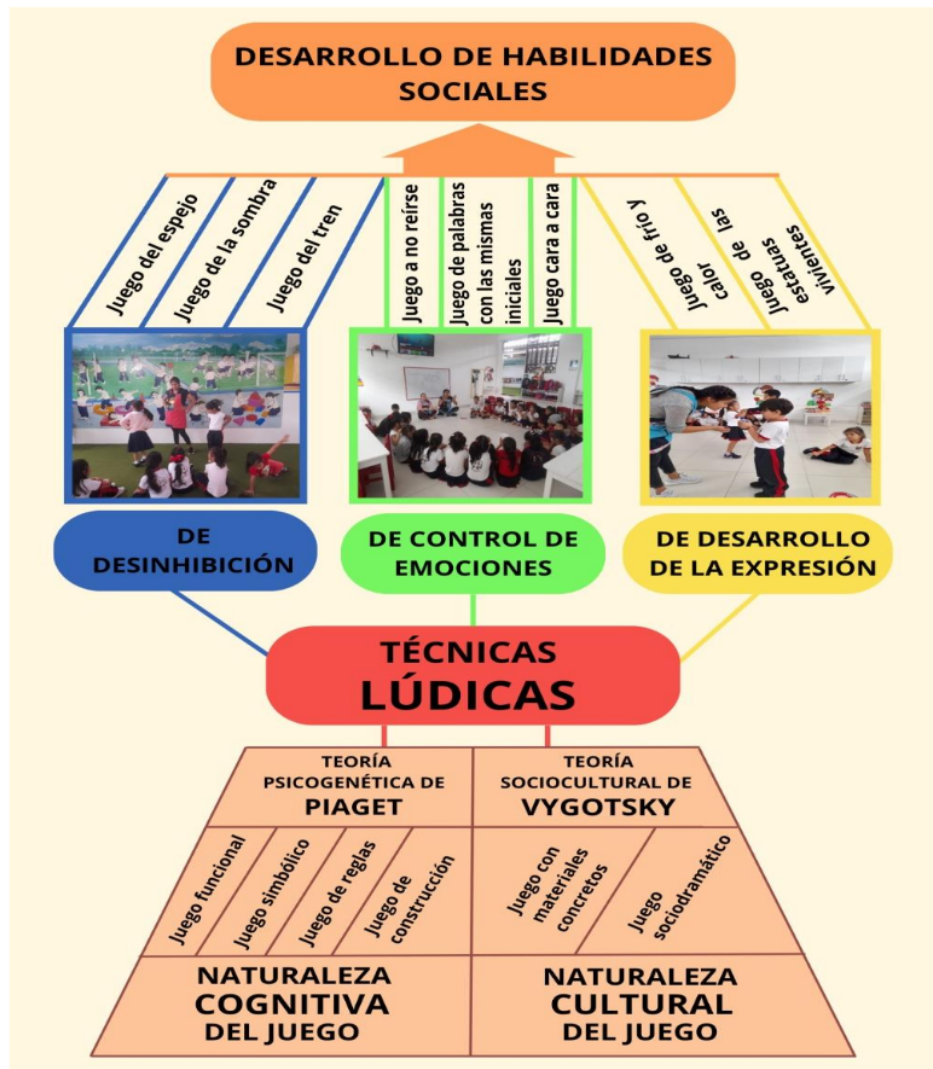
Se utilizaron medidas inferenciales como la prueba de normalidad, Wilcoxon para datos pareados y U de Mann Whitney para grupos independientes.

Se utilizó <sup>4</sup> la prueba de confiabilidad como medición porcentual del instrumento de medición.

# 1 CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN

## 4.1 Resultado específico 1

**Objetivo 1.** Diseñar técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.



**Figura 1.** Esquema del diseño de técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años

*Fuente:* Elaboración propia.

La Figura 1 muestra que el diseño de las técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021, tienen como base a las teorías: Psicogenética de Piaget y Sociocultural de Vygotsky. La primera plantea la naturaleza cognitiva del juego, el cual va apareciendo según los estadios de desarrollo, así, en el estadio sensoriomotor, de 0 a 2 años, se da el juego funcional; en el preoperacional, de 2 a 6 años, aparece el juego simbólico; en las operaciones concretas, de 6 a 12 años, se presenta el juego de reglas; y paralelo a estos juegos, ocurre el denominado juego de construcción. La teoría de Piaget, reconoce al juego como el mejor indicador del desarrollo mental del niño (Piaget, 1945). Por otro lado, la teoría de Vygotsky, plantea la naturaleza cultural del juego, y reconoce dos fases, la primera donde los niños juegan con materiales concretos conforme al significado que el entorno le da; y la segunda que corresponde al juego dramático, donde muestran una profunda curiosidad frente al mundo de los adultos y lo "construyen" imitándolo. Esta teoría, reconoce que el juego es inherente a la necesidad del ser humano por tener contacto con otras personas (Vygotsky, 1987).

A partir de estas bases teóricas se contruyó una propuesta de técnicas lúdicas que, según la etapa de maduración cognitiva y sociocultural de los niños, permitan desarrollar habilidades sociales saludables para la interacción con sus pares. De modo que se diseñaron técnicas lúdicas de desinhibición, de control de emociones y de desarrollo de la expresión. Todos ellos con el añadido de juegos al servicio de estos objetivos; de esta forma, los niños de 5 años del primer nivel aprenden de forma consciente e inconsciente habilidades sociales básicas y avanzadas vinculadas a las emociones, mecanismos de afrontamiento no agresivos, gestión del estrés y planificación durante la experiencia.

#### 4.2 Resultado específico 2

**Objetivo específico 2.** Aplicar las técnicas lúdicas, estructurado en sus 3 dimensiones: planificación, ejecución y evaluación, en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.

**Tabla 4**

*Proceso de aplicación de las técnicas lúdicas en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021*

<b>Aplicación de las técnicas lúdicas en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021</b>		
<b>Planificación</b>	Diseño de sesiones	Se diseñaron 8 sesiones de aprendizaje, que incluían las técnicas lúdicas de desinhibición (3 sesiones), de control de emociones (3 sesiones) y de desarrollo de la expresión (2 sesiones).
	Organización de actividades	Se establecieron los horarios para desarrollar las sesiones durante 3 semanas.
<b>Aplicación de técnicas de desinhibición</b>		
<b>Ejecución</b>	<b>Sesión 1:</b> El juego del espejo	<b>Aprendizaje:</b> los niños y niñas pierden vergüenza y ganan confianza, al socializar con sus pares, se ríen, se divierten y establecen una relación estrecha con el grupo.
	<b>Sesión 2:</b> El juego de la sombra	<b>Aprendizaje:</b> los niños y niñas superan sus miedos y tienen confianza en sí mismos al momento de socializar con sus compañeros.
	<b>Sesión 3:</b> El juego del tren ciego	<b>Aprendizaje:</b> los niños y niñas se divierten y tienen una relación estrecha de amistad con el grupo de compañeros.
<b>Aplicación de técnicas de control de emociones</b>		
<b>Ejecución</b>	<b>Sesión 4:</b> Jugamos a no reírse	<b>Aprendizaje:</b> los niños y niñas logran controlar sus emociones a través del juego.
	<b>Sesión 5:</b> Jugamos con palabras con las mismas iniciales	<b>Aprendizaje:</b> los niños y niñas logran integrarse en el grupo de manera comunicativa a través del juego
	<b>Sesión 6:</b> El juego Cara a Cara	<b>Aprendizaje:</b> los niños y niñas se divierten y logran interactuar e integrarse al grupo a través del juego.
<b>Aplicación de técnicas de desarrollo de la expresión</b>		
<b>Ejecución</b>	<b>Sesión 7:</b> El juego del frío y el calor	<b>Aprendizaje:</b> los niños y niñas desarrollan sus expresiones faciales y corporales a través del juego.
	<b>Sesión 8:</b> El juego de las estatuas vivientes	<b>Aprendizaje:</b> los niños y niñas expresan de modo corporal su capacidad de expresión ante distintas situaciones de la vida cotidiana.
<b>Evaluación</b>	Monitoreo - Control	Se realizó el monitoreo permanente, revisión de las condiciones operativas, y control de variables extrañas.

*Fuente:* Elaboración propia.

La Tabla 4 muestra que la aplicación de las técnicas lúdicas en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021, se realizó de manera adecuada en sus 3 dimensiones: planificación, ejecución y evaluación. En la planificación se lograron diseñar las 8 sesiones de aprendizaje, que incluían técnicas lúdicas de desinhibición (3 sesiones), de control de emociones (3 sesiones) y de desarrollo de la expresión (2 sesiones). Luego se organizaron las actividades, distribuidas en el periodo de tres semanas. La Ejecución se realizó comenzando por las técnicas de desinhibición, luego las de control de emociones y finalmente las de desarrollo de la expresión; fueron 8 sesiones en total, donde los



estudiantes del grupo experimental desarrollaron aprendizajes relacionados con la pérdida de los miedos, generación de confianza, perder la vergüenza, cohesión grupal, identificación y control de emociones, y la expresión de ideas a través del lenguaje hablado o gestual. El monitoreo se realizó de manera permanente, se controló de manera minuciosa, que las sesiones se desarrollaran tal cual fueron planificadas y que se contara con todos los recursos materiales necesarios para cada actividad.

### 4.3 Resultado específico 3

**Objetivo 3.** - Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021, en las dimensiones de habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación, antes y después de la aplicación de las técnicas lúdicas.

**Tabla 5**

*Nivel de habilidades sociales en niños de cinco años, según grupo experimental y control*

Categorías	Escala	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
Nada desarrollado	43-76	fi %	18 72	- -	1 4	- -
Poco desarrollado	77-111	fi %	7 28	1 4	16 64	17 68
Medianamente desarrollada	112-146	fi %	- -	- -	7 28	7 28
Desarrollada	147-181	fi %	- -	18 72	1 4	1 4
Muy desarrollada	182-215	fi %	- -	6 24	- -	- -
Total		fi %	25 100	25 100	25 100	25 100
Medidas estadísticas		$\bar{X} \pm S$ CV%	71,6±14,6 20,4	171,4±18,8 11,0	105,3±15,1 14,3	109,7±16,1 14,6

Fuente: Aplicación de ficha de observación, abril-2023.

En la Tabla 5, el pretest del grupo experimental muestra que 18 niños, equivalente al 72%, presentaban habilidades sociales categorizadas como nada desarrolladas, mientras que el 28% se encontraba en la categoría de poco desarrollado. Luego de la aplicación de técnicas lúdicas, se realizó una nueva medición, revelando que el 72% de los niños ahora se ubicaban en la categoría de habilidades sociales desarrolladas y el 24% en la categoría muy desarrollada.

Por otro lado, en el grupo de control, tanto el pretest como el postest mostraron que la mayoría de los niños se mantuvo en la categoría de poco desarrollado, con un 64% y 68%

respectivamente. A esto le siguió el 28% en ambas mediciones categorizado como medianamente desarrollado.

En cuanto a los puntajes promedio, en el grupo experimental, se evidenció un cambio significativo. El pretest mostró un puntaje promedio categorizado como nada desarrollado ( $71,6 \pm 14,6$ ), mientras que el posttest reveló un incremento notable al categorizarse como desarrollado ( $171,4 \pm 18,8$ ).

En contraste, en el grupo de control, los puntajes promedios permanecieron en la escala de poco desarrollado ( $105,3 \pm 15,1$  en el pretest y  $109,7 \pm 16,1$  en el posttest), con un incremento apenas significativo. En ambos casos, el coeficiente de variación se mantuvo homogéneo.

Cabe resaltar que este incremento sustancial en el posttest del grupo experimental se logró gracias a la aplicación de ocho sesiones de clase que seguían una secuencia didáctica de inicio, desarrollo y cierre.

**Tabla 6**

Nivel de habilidades sociales básicas en niños de cinco años, según grupo experimental y control

Categorías	Escala	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
Nada desarrollada	8 – 13	Fi	15	-	2	1
		%	60	-	8	4
Poco desarrollada	14 – 20	Fi	8	1	19	14
		%	32	4	76	56
Medianamente desarrollada	21 – 27	Fi	2	3	3	9
		%	8	12	12	36
Desarrollada	28 – 34	Fi	-	14	1	1
		%	-	56	4	4
Muy desarrollada	35 – 40	Fi	-	7	-	-
		%	-	28	-	-
Total		Fi	25	25	25	25
		%	100	100	100	100
Medidas estadísticas		$\bar{X} \pm S$	13,7 $\pm$ 4,1	31,3 $\pm$ 4,6	18,5 $\pm$ 3,8	20,0 $\pm$ 3,5
		CV%	29,9	14,7	20,3	17,5

Fuente: Aplicación de ficha de observación, abril-2023.

La Tabla 6 muestra los resultados del pretest del grupo experimental en el que se incluyen 15 niños. De estos, el 60% presentó habilidades sociales básicas catalogadas como nada desarrolladas, mientras que el 32% se ubicó en la categoría de poco desarrollado. Posterior a la implementación de técnicas lúdicas y a una nueva medición, se constató que el 56% de los niños habían avanzado a la categoría de desarrollado, y un 28% llegó incluso a la categoría de muy desarrollado en cuanto a habilidades sociales básicas. Por otra parte, el grupo de control mantuvo un porcentaje mayoritario en la categoría de poco desarrollado tanto en el pretest (76%) como en el posttest (56%), seguido de un 12% y 36% en cada prueba respectivamente, en la categoría de medianamente desarrollado.

En el análisis de los puntajes promedio, en el grupo experimental, se evidenció un cambio significativo. El pretest mostró un puntaje promedio en la categoría nada desarrollado ( $13,7\pm 4,1$ ), mientras que el posttest reflejó un incremento importante al alcanzar la categoría de desarrollado ( $31,3\pm 4,6$ ). En contraposición, en el grupo de control, los puntajes promedio se mantuvieron dentro de la escala de poco desarrollado ( $18,5\pm 3,8$  en el pretest y  $20,0\pm 3,5$  en el posttest), mostrando un incremento solo marginalmente significativo. En ambas situaciones, se registró un coeficiente de variación homogéneo. Este incremento significativo en el posttest del grupo experimental se logró gracias a la implementación de técnicas lúdicas, las cuales permitieron a los niños aprender a atender y escuchar, aperturar y continuar una conversación, elaborar preguntas, agradecer, presentarse a sí mismos y a otros, y elogiar a sus compañeros.

**Tabla 7**

*Nivel de habilidades sociales avanzadas en niños de cinco años, según grupo experimental y control*

Categorías	Escala	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
Nada desarrollada	6 – 10	Fi	11	-	1	1
		%	44	-	4	4
Poco desarrollada	11 – 15	Fi	12	1	15	15
		%	48	4	60	60
Medianamente desarrollada	16 - 20	Fi	2	3	8	8
		%	8	12	32	32
Desarrollada	21 – 25	Fi	-	15	1	1
		%	-	60	4	4
Muy desarrollada	26 - 30	Fi	-	6	-	-
		%	-	24	-	-
Total		Fi	25	25	25	25
		%	100	100	100	100
Medidas estadísticas		$\bar{X}\pm S$	10,9±2,5	23,4±3,4	14,6±2,7	14,9±2,6
		CV%	23,3	14,5	18,3	17,5

Fuente: Aplicación de ficha de observación, abril-2023.

La Tabla 7 muestra los resultados del pretest realizado en el grupo experimental, compuesto por 12 niños. De estos, el 48% presentó habilidades sociales avanzadas calificadas como poco desarrolladas y el 44% como nada desarrolladas. Sin embargo, tras la implementación de técnicas lúdicas y una subsecuente reevaluación, el 60% de los niños avanzó a la categoría de desarrollado, mientras que el 24% alcanzó la categoría de muy desarrollado en términos de habilidades sociales avanzadas.

En contraste, el grupo de control evidenció que el 60% de los niños permaneció en la categoría de poco desarrollado tanto en el pretest como en el posttest, seguido por un 32% en la categoría de medianamente desarrollado en ambas mediciones.

Con respecto a los puntajes promedio, en el grupo experimental se observó un incremento notable: el pretest presentó un puntaje promedio en la categoría nada desarrollado ( $10,9\pm 2,5$ ), mientras que el posttest reflejó un incremento significativo al llegar a la categoría desarrollado ( $23,4\pm 3,4$ ). En contraposición, en el grupo de control, los puntajes promedio se mantuvieron dentro de la escala de poco desarrollado ( $14,6\pm 2,7$  en el pretest y  $14,9\pm 2,6$  en el posttest), evidenciando un incremento apenas significativo. En ambos grupos, el coeficiente de variación se mantuvo homogéneo.

La puntuación del grupo experimental tras la prueba aumentó significativamente como resultado de los enfoques lúdicos utilizados, que enseñaron a los niños a pedir ayuda, participar en actividades de clase, dar y seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás.

5

Tabla 8

Nivel de habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en niños de cinco años, según grupo experimental y control

Categorías	Escala	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
Nada desarrollada	7 – 12	Fi	19	-	1	-
		%	76	-	4	-
Poco desarrollada	13 – 18	Fi	6	1	12	12
		%	24	4	48	48
Medianamente desarrollada	19 - 24	Fi	-	-	9	11
		%	-	-	36	44
Desarrollada	25 – 30	Fi	-	4	3	2
		%	-	16	12	8
Muy desarrollada	31 - 35	Fi	-	20	-	-
		%	-	80	-	-
Total		Fi	25	25	25	25
		%	100	100	100	100
Medidas estadísticas		$\bar{X}\pm S$	11,3 $\pm$ 3,0	30,9 $\pm$ 3,8	19,2 $\pm$ 3,8	19,4 $\pm$ 3,6
		CV%	26,2	12,2	19,7	18,6

1

Fuente: Aplicación de ficha de observación, abril-2023.

En la Tabla 8 se presenta el pretest del grupo experimental, compuesto por 19 niños. De estos, el 76% demostró habilidades sociales vinculadas con los sentimientos categorizadas como nada desarrolladas, y el 24% como poco desarrolladas. Tras la implementación de técnicas lúdicas y una nueva evaluación, el 80% de los niños se ubicó en la categoría de muy desarrollado, mientras que el 16% alcanzó la categoría de desarrollado en relación con las habilidades sociales vinculadas a los sentimientos.

3

En el grupo de control, el 48% de los niños se mantuvo en la categoría de poco desarrollado tanto en el pretest como en el posttest. Le siguió el 36% y el 44% en ambas mediciones respectivamente, en la categoría de medianamente desarrollado.

En cuanto a los puntajes promedio, <sup>3</sup> en el grupo experimental se evidenció un cambio considerable: el pretest arrojó un puntaje promedio en la categoría de nada desarrollado (11,3±3,0), mientras que el posttest reflejó un incremento significativo al situarse en la categoría de desarrollado (30,9±3,8). En cambio, en el grupo de control, los puntajes promedio se mantuvieron dentro de la escala de medianamente desarrollado (19,2±3,8 en el pretest y 19,4±3,6 en el posttest), mostrando un incremento apenas notable. En ambos grupos, el coeficiente de variación se mantuvo homogéneo.

Este notable incremento en el posttest del grupo experimental se logró gracias a <sup>9</sup> la aplicación de las técnicas lúdicas. Estas permitieron a los niños aprender a reconocer sus propios sentimientos y emociones, expresar sus sentimientos a los demás, comprender los sentimientos de otros, entender la ira de los demás, expresar afecto hacia los demás, controlar el miedo y realizar acciones agradables con el fin de merecer una recompensa.

<sup>5</sup>  
**Tabla 9**

*Nivel de habilidades sociales alternativas a la agresión en niños de cinco años, según grupo experimental y control*

Categorías	Escala	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
Nada desarrollada	6 – 10	Fi	20	-	1	-
		%	80	-	4	-
Poco desarrollada	11 – 15	Fi	5	1	19	20
		%	20	4	76	80
Medianamente desarrollada	16 - 20	Fi	-	4	5	5
		%	-	16	20	20
Desarrollada	21 - 25	Fi	-	15	-	-
		%	-	60	-	-
Muy desarrollada	26 - 30	Fi	-	5	-	-
		%	-	20	-	-
Total		Fi	25	25	25	25
		%	100	100	100	100
Medidas estadísticas		$\bar{X} \pm S$	9,1±2,2	23,2±3,4	13,6±2,2	14,2±2,2
		CV%	24,4	14,8	15,8	15,2

<sup>1</sup> Fuente: Aplicación de ficha de observación, abril-2023.

La Tabla 9 muestra los resultados del pretest del grupo experimental, conformado por 20 niños. En esta medición inicial, el 80% presentó <sup>4</sup> habilidades sociales alternativas a la agresión en la categoría nada desarrollado, mientras que el 20% se ubicó en la categoría poco desarrollado. Luego de la implementación de técnicas lúdicas y una reevaluación, el 60% de los niños avanzó a la categoría de desarrollado y el 20% a la categoría de muy desarrollado en relación con <sup>5</sup> habilidades sociales alternativas a la agresión.

En contraste, las mediciones en el grupo de control indicaron que el 76% y 80% de los niños se mantuvo en la categoría de poco desarrollado tanto en el pretest como en el

postest respectivamente. Además, el 20% de los niños en este grupo se ubicó en la categoría de medianamente desarrollado en ambas mediciones.

Con respecto a los puntajes promedio, <sup>4</sup> en el grupo experimental se evidenció un incremento significativo: el puntaje promedio en el pretest se situó en la categoría nada desarrollado ( $9,1 \pm 2,2$ ), mientras que en el postest se reflejó en la categoría desarrollado ( $23,2 \pm 3,4$ ). Por otro lado, en el grupo de control, los puntajes promedio se mantuvieron dentro de la escala de poco desarrollado ( $13,6 \pm 2,2$  en el pretest y  $14,2 \pm 2,2$  en el postest), demostrando un incremento apenas significativo. En ambos grupos, el coeficiente de variación se mantuvo homogéneo.

Este avance sustancial en el postest del grupo experimental <sup>2</sup> se logró gracias a la implementación de las técnicas lúdicas. Estas facilitaron que los niños aprendieran a solicitar permiso, compartir, brindar ayuda, negociar, controlar las emociones, defender sus derechos y prevenir conflictos.

<sup>5</sup>  
**Tabla 10**

*Nivel de habilidades sociales para hacer frente al estrés en niños de cinco años, según grupo experimental y control*

Categorías	Escala	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
Nada desarrollada	9 - 16	Fi	16	-	1	-
		%	64	-	4	-
Poco desarrollada	17 - 23	Fi	8	1	19	16
		%	32	4	76	64
Medianamente desarrollada	24 - 30	Fi	1	-	4	8
		%	4	-	16	32
Desarrollada	31 - 37	Fi	-	12	1	1
		%	-	48	4	4
Muy desarrollada	38 - 45	Fi	-	12	-	-
		%	-	45	-	-
Total		Fi	-	25	25	25
		%	-	100	100	100
Medidas estadísticas		$\bar{X} \pm S$	$16,2 \pm 3,2$	$36,4 \pm 4,2$	$21,7 \pm 3,8$	$22,8 \pm 3,8$
		CV%	19,7	11,4	17,6	16,6

Fuente: Aplicación de ficha de observación, abril-2023.

Los resultados de la prueba previa para el grupo experimental se muestran en la Tabla 10. De los 16 niños de esta primera medición, el 64% tenía habilidades de afrontamiento social que entraban en la categoría de nada desarrolladas, y el 32% tenía habilidades de afrontamiento social que entraban en la categoría de poco desarrolladas. Posteriormente, después de aplicar técnicas lúdicas y realizar una nueva medición, se observó que el 48% de los niños se encontraba en la categoría de desarrollado y el 45% en la categoría de muy desarrollado para manejar el estrés socialmente.

En contraparte, las mediciones en el grupo de control revelaron que el 76% y 64% de los niños permanecían en la categoría de poco desarrollado tanto en el pretest como en el postest respectivamente, seguidos del 19% de los niños en la categoría de poco desarrollado y el 32% en la categoría de medianamente desarrollado.

En cuanto a los puntajes promedio, en el grupo experimental hubo un aumento significativo: el puntaje promedio en el pretest se encontraba en la categoría de nada desarrollado ( $16,2 \pm 3,2$ ), mientras que en el postest este aumentó a la categoría de desarrollado ( $36,4 \pm 4,2$ ). En el grupo de control, los puntajes promedio se mantuvieron dentro de la escala de poco desarrollado ( $21,7 \pm 3,8$  en el pretest y  $22,8 \pm 3,8$  en el postest), mostrando un incremento marginalmente significativo. En ambos grupos, los coeficientes de variación fueron homogéneos.

Este progreso notable en el postest del grupo experimental fue posible gracias a la implementación de técnicas lúdicas. Dichas técnicas ayudaron a los niños a aprender habilidades vitales como plantear una queja, resolver una queja de alguien, estar tranquilo luego de un juego, controlar la vergüenza, defender a un amigo, contestar a la persuasión, entender el motivo de sus fracasos, reconocer y resolver mensajes contradictorios, así como comprender una acusación y defenderse.

**Tabla 11**

*Nivel de habilidades sociales de planificación en niños de cinco años, según grupo experimental y control*

Categorías	Escala	Frecuencias	Mediciones del diseño			
			O1	O2	O3	O4
Nada desarrollada	7 – 12	Fi %	20 80	- -	1 4	- -
Poco desarrollada	13 – 18	Fi %	5 20	1 4	13 52	14 56
Medianamente desarrollada	19 - 24	Fi %	- -	5 20	10 40	10 40
Desarrollada	25 – 30	Fi %	- -	16 64	1 4	1 4
Muy desarrollada	31 - 35	Fi %	- -	3 12	- -	- -
Total		Fi %	25 100	25 100	25 100	25 100
Medidas estadísticas		$\bar{X} \pm S$ CV%	10,4 $\pm$ 2,7 25,7	26,4 $\pm$ 3,3 12,7	17,6 $\pm$ 3,5 20,2	18,4 $\pm$ 3,5 19,2

Fuente: Aplicación de ficha de observación, abril-2023.

La Tabla 11 muestra los resultados del pretest del grupo experimental, en el cual 20 niños, equivalentes al 80%, se categorizaron con habilidades sociales de planificación en nivel nada desarrollado, mientras que el restante 20% se clasificó en nivel poco desarrollado. Tras la implementación de técnicas lúdicas y la posterior medición, se encontró que el

64% de los niños se situaba en la categoría de desarrollado y el 12% en muy desarrollado en cuanto a habilidades sociales de planificación.

En contraste, en el grupo de control, las mediciones tanto del pretest como del postest revelaron que las habilidades de planificación de los niños se mantuvieron en un estado poco desarrollado en un 52% y 56% respectivamente, seguido del 40% que se clasificó como medianamente desarrollado en ambos grupos.

A nivel de estadísticas, en el grupo experimental se constató que el puntaje promedio en el pretest estaba en la categoría de nada desarrollado ( $10,4 \pm 2,7$ ), mientras que el postest mostró un aumento significativo al rango de desarrollado ( $26,4 \pm 3,3$ ). En el grupo de control, los puntajes promedios se mantuvieron dentro de la escala de poco desarrollado ( $17,6 \pm 3,5$  en el pretest y  $18,4 \pm 3,5$  en el postest), presentando un incremento de menor significación. En ambos grupos, se registraron coeficientes de variación homogéneos.

El aumento sustancial en el postest del grupo experimental evidencia el aprendizaje de los niños en áreas clave: tomar decisiones realistas sobre la tarea, reconocer las causas y consecuencias de un problema, plantear sus objetivos, conocer sus propias habilidades, recopilar la información necesaria, considerar las posibilidades y elegir de manera eficaz, así como concentrarse para la ejecución de una tarea. Todo esto fue posible gracias a la aplicación de técnicas lúdicas.

#### 4.4 Resultado general

**Objetivo General:** Determinar en qué medida las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.

**Prueba de Hipótesis.** Las técnicas lúdicas desarrollan significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.

**Tabla 12**

*Prueba de normalidad mediante Shapiro - Wilk*

Mediciones	Estadístico	Grados de libertad	Significancia	Contraste p-valor	Decisión
O1	0,946	25	0,202	$p > 0,05$	Aceptar $H_0$
O2	0,696	25	0,000	$p < 0,05$	Rechaza $H_0$
O3	0,950	25	0,245	$p > 0,05$	Aceptar $H_0$
O4	0,882	25	0,008	$p < 0,05$	Rechaza $H_0$

*Fuente:* Aplicación de SPSS.

Los resultados de las mediciones de O1 y O3 se muestran en la Tabla 12, y arrojaron valores p superiores al 5% ( $0,202 > 0,05$  y  $0,245 > 0,05$ , respectivamente), lo que nos lleva



a aceptar la hipótesis de que los datos se distribuyen normalmente. Pero los valores p de las lecturas de O2 y O4 fueron inferiores al 5% ( $0,000 < 0,05$  y  $0,008 < 0,05$ , respectivamente), lo que nos lleva a reconocer que los datos no siguen una distribución normal y a rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ).

Dada la situación de la investigación se tomó la decisión de emplear pruebas no paramétricas para grupos relacionados e independientes.

**Tabla 13**

*Efecto que produce las técnicas lúdicas en las habilidades sociales, según grupo experimental*

Grupos	Rangos	n	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba Z	p-valor
O <sub>2</sub> – O <sub>1</sub>	Negativos	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00	-4,373 <sup>d</sup>	0,000
	Positivos	25 <sup>b</sup>	13,00	325,00		
	Empates	1 <sup>c</sup>				
	Total	25				

**Fuente:** Cálculo estadístico.

**Nota:** a. O<sub>2</sub> < O<sub>1</sub>; b. O<sub>2</sub> > O<sub>1</sub>; c. O<sub>2</sub> = O<sub>1</sub>; d. Se basa en rangos negativos.

El estadístico de la prueba de Wilcoxon se muestra en la Tabla 13 y arrojó un resultado de  $z = -4,373$ , lo que sugiere una probabilidad inferior al 5% ( $0,000 < 0,05$ ). Como resultado, se encuentra que el pretest y el postest del grupo experimental difieren significativamente entre sí. Por lo tanto, se puede afirmar que las estrategias de juego han mejorado significativamente las habilidades sociales de los niños de cinco años.

**Tabla 14**

*Efecto que produce las técnicas lúdicas en las habilidades sociales, según grupo control*

Grupos	Rangos	n	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba Z	p-valor
O <sub>4</sub> – O <sub>3</sub>	Negativos	7 <sup>a</sup>	8,64	0,00	-2,749 <sup>d</sup>	0,006
	Positivos	18 <sup>b</sup>	14,69	300,00		
	Empates	0 <sup>c</sup>				
	Total	25				

**Fuente:** Cálculo estadístico.

**Nota:** a. O<sub>4</sub> < O<sub>3</sub>; b. O<sub>4</sub> > O<sub>3</sub>; c. O<sub>4</sub> = O<sub>3</sub>; d. Se basa en rangos negativos

La Tabla 14 muestra el estadístico de prueba Wilcoxon, con un valor de  $z = -2,749$ , lo cual indica una probabilidad menor al 5% ( $0,006 < 0,05$ ). Con base en este resultado, se determina que existe una diferencia, aunque no muy significativa, entre el pretest y el postest en el grupo control, donde no se aplicaron las técnicas lúdicas. De este modo, se puede inferir que la enseñanza tradicional ha tenido un impacto moderado, no muy significativo, en las habilidades sociales de los niños.

**Tabla 15**

Efecto que produce las técnicas lúdicas en las habilidades sociales, según grupo experimental y control

Grupos	Rangos	n	Rango promedio	Suma de rangos	Estadístico de prueba Z	p-valor
O <sub>2</sub> – O <sub>4</sub>	Postest GE	25	37,02	925,50	-5,590	0,000
	Postest GC	25	13,98	349,50		
	Total	49				

Fuente: Cálculo estadístico, SPSS.

La Tabla 15 presenta el estadístico de prueba U de Mann-Whitney, con un valor de  $z = -5,590$ , lo cual indica una probabilidad menor al 5% ( $0,000 < 0,05$ ). En base a este hallazgo, se concluye que existe diferencia significativa entre los resultados del postest del grupo experimental y los del grupo control. Por lo tanto, con un 95% de confianza, se demuestra que las técnicas lúdicas contribuyen muy de manera significativa al desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años en la IEI N° 288, Rioja, 2021.

Resultados semejantes fueron encontrados por Dávila (2018), Guerra (2018), Casapino (2018) e Hidalgo (2018), quienes, en investigaciones similares, encontraron que existe diferencia significativa entre los calificativos del pre y pos test del grupo experimental; así mismo diferencias al comparar los resultados del pos test entre el grupo experimental y el control, siendo mayores en el grupo experimental. Todos ellos concluyeron que el uso de actividades lúdicas mejora significativamente las habilidades sociales en los niños del nivel inicial. Por otro lado, Guzmán (2018), menciona que el juego como metodología de aprendizaje en los niños preescolares facilita la socialización fortaleciendo las relaciones interpersonales y generando aprendizajes sociales. Por su parte Núñez-Pumariega, Vitoria-Calheiros y Núñez-Cárdenas (2018), mencionan que las actividades lúdicas son valiosos recursos estratégicos para adquirir repertorios cognoscitivos y socioemocionales en la infancia y que servirán de premisas para otros aprendizajes en el entorno social. Además, Ylarragorry (2018), señala que, a través de los juegos, los niños, socializan con sus pares, practicando conductas de integración en el entorno escolar. También, expone Yagual (2019) que las estrategias lúdicas, son un buen punto de partida para el proceso de aprendizaje, con ellas, el niño se torna más participativo, pierde el miedo, desarrolla motivación y logra adquirir capacidades y competencias.

## CONCLUSIONES

1. El diseño de las técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021, se realizó basado en la teoría Psicogenética de Piaget que considera la naturaleza cognitiva del juego y la teoría Sociocultural de Vygotsky que reconoce la naturaleza cultural del juego. Las técnicas lúdicas que se diseñaron fueron las de desinhibición, de control de emociones y de desarrollo de la expresión.
2. La aplicación de las técnicas lúdicas, estructurada en sus 3 dimensiones: planificación, ejecución y evaluación, en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021, comprendió, en planificación el diseño de sesiones y organización de actividades; en la ejecución se aplicaron 8 sesiones en total, 3 sesiones de desinhibición, 3 de control de emociones y 2 de desarrollo de la expresión; en la evaluación se realizó el monitoreo y control de las condiciones operativas y de variables extrañas.
3. El nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021, fue significativo en el grupo experimental, con un puntaje promedio en el pretest categorizado como nada desarrollado ( $71,6 \pm 14,6$ ), mientras que el postest reveló un incremento notable categorizado como desarrollado ( $171,4 \pm 18,8$ ); en cambio, en el grupo control, los puntajes promedios permanecieron en la escala de poco desarrollado ( $105,3 \pm 15,1$  pretest y  $109,7 \pm 16,1$  postest). Los resultados por dimensiones fueron similares, en la dimensión de habilidades sociales básicas en el grupo experimental, el pretest mostró un promedio en la categoría nada desarrollado ( $13,7 \pm 4,1$ ), y el postest alcanzó la categoría de desarrollado ( $31,3 \pm 4,6$ ); en el grupo control, los promedios siguieron en la escala de poco desarrollado ( $18,5 \pm 3,8$  pretest y  $20,0 \pm 3,5$  postest). En habilidades sociales avanzadas en el grupo experimental, el pretest presentó un promedio en la categoría nada desarrollado ( $10,9 \pm 2,5$ ), y el postest incrementó a la categoría desarrollado ( $23,4 \pm 3,4$ ); en el grupo control, los promedios siguieron en la escala de poco desarrollado ( $14,6 \pm 2,7$  pretest y  $14,9 \pm 2,6$  postest). En habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, en el grupo experimental el pretest tuvo un promedio en la categoría de nada desarrollado ( $11,3 \pm 3,0$ ), y el postest incrementó a la categoría de desarrollado ( $30,9 \pm 3,8$ ); en el grupo control, los promedios se mantuvieron dentro de la escala de medianamente desarrollado ( $19,2 \pm 3,8$  pretest y  $19,4 \pm 3,6$  postest). En habilidades sociales alternativas a agresión, del grupo experimental el promedio en el pretest se situó en la categoría nada desarrollado ( $9,1 \pm 2,2$ ), y el postest en la categoría desarrollado ( $23,2 \pm 3,4$ ); en el grupo de control,

los promedios se mantuvieron dentro de la escala de poco desarrollado ( $13,6\pm 2,2$  pretest y  $14,2\pm 2,2$  postest). La puntuación media del grupo experimental en la prueba de habilidades sociales para la gestión del estrés se situó en la categoría no desarrollada ( $16,2\pm 3,2$ ) en la prueba previa, pero aumentó a la categoría desarrollada ( $36,4\pm 4,2$ ) en la prueba posterior. Por el contrario, las puntuaciones del grupo de control se mantuvieron en la categoría poco desarrollada ( $21,7\pm 3,8$  en el pretest y  $22,8\pm 3,8$  en el postest). Y en habilidades sociales de planificación, en el grupo experimental el promedio en el pretest estaba en la categoría de nada desarrollado ( $10,4\pm 2,7$ ), y en el postest aumentó a desarrollado ( $26,4\pm 3,3$ ); en el grupo de control, los promedios se mantuvieron dentro de la escala de poco desarrollado ( $17,6\pm 3,5$  en el pretest y  $18,4\pm 3,5$  en el postest).

4. Las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021; debido a que existe una diferencia significativa entre los resultados del postest del grupo experimental y los del grupo control, obtenido con el estadístico de prueba U de Mann-Whitney, con un valor de  $z=-5,590$ , lo cual indica una probabilidad menor al 5% ( $0,000 < 0,05$ ), con un 95% de confianza, se demuestra que las técnicas lúdicas contribuyen de manera significativa al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IEI donde se realizó la investigación.

## RECOMENDACIONES

1. Respecto al diseño <sup>15</sup> de las técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños del nivel inicial, se recomienda a quienes lo van a utilizar posteriormente, que en primer lugar se revise minuciosamente las teorías que la sostienen, y a partir de ello, utilizar adecuadamente las técnicas lúdicas propuestas, así mismo poder incorporar otras actividades o juegos que ya existan en el contexto educativo, dándoles la orientación respectiva hacia la desinhibición, el control de emociones y el desarrollo de la expresión.
2. Referente a la aplicación de las técnicas lúdicas, se recomienda, seguir los procesos de la presente investigación, sin embargo, luego de haber realizado un diagnóstico en el grupo de intervención, se puede optar por incrementar el número de sesiones o disminuirlas, según los propósitos del docente. Asimismo, es necesario realizar un control muy escrupuloso de las condiciones ambientales donde se desarrolla la intervención para obtener los resultados esperados.
3. Considerar el valioso aporte <sup>4</sup> de las técnicas lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales y considerar su aplicación, de manera planificada y consciente, en el proceso de enseñanza aprendizaje del nivel inicial, incorporando juegos que no sólo cumplen un rol de distención y disfrute, sino que también permiten el despliegue de capacidades cognitivas y sociales para una mejor adaptación y convivencia del niño en el entorno escolar.
4. Fomentar el desarrollo de técnicas lúdicas en las instituciones educativas del nivel inicial debido a que mediante esta investigación ha quedado <sup>28</sup> demostrado que las técnicas lúdicas contribuyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, las que permitirán un desenvolvimiento adecuado <sup>11</sup> en el entorno social más cercano para el niño, la escuela.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ballesteros, R., & Gil, D. (2002). *Habilidades sociales*. Madrid España.
- Bordignon, N. (2005). "El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto". *Revista Lasallista de Investigación*, 2(2), 50-63. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Caballo, V. (1986). *Evaluación de las habilidades sociales*. España: Pirámides.
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales*. Tesis, Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, Chile.
- Casapino, B. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años del colegio San José La Salle – Cusco*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Escuela de posgrado, Lima. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43852/Casapino\\_BBL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43852/Casapino_BBL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Casas, F. (1988). Las instrucciones residenciales para la atención de chicos y chicas en dificultades socio familiares. *Revista Menores*(10).
- Celis, V. (2004). *La importancia de los juegos expresivos para el desarrollo integral del niño*. Universidad Pedagógica Nacional, México. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/23263.pdf>
- Curvelo, D. (2016). *Estrategias didácticas para el logro del aprendizaje significativo en los alumnos cursantes de la asignatura seguridad industrial*. Tesis de posgrado, Universidad de Carabobo, Carabobo. Obtenido de <http://riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/3878/1/dcurvelo.pdf>
- Dávila, R. (2018). *Programa de Actividades Lúdicas para Desarrollar Habilidades Sociales en niños de 1° Grado de la Institución Educativa N° 81905 "Cesar Acuña Peralta" de la Provincia de Chepén. La Libertad, 2016*. Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque.
- Dávila, R. (2018). *Programa de Actividades Lúdicas para Desarrollar Habilidades Sociales en niños de 1° Grado de la Institución Educativa N° 81905 "Cesar Acuña Peralta" de la Provincia de Chepén. La Libertad, 2016*. Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Escuela de Pos grado en Educación, Perú. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/7842>

- Fundación Bernard Van Leer. (2000). Programa de niños y niñas. *Documento de trabajo Gobierno Regional del Callao*.
- García, M. (2019). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 04 años de la institución educativa inicial Leandro Campos – Matapalo - Tumbes*. Tesis maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque Perú.
- García, M. (2019). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 04 años de la institución educativa inicial Leandro Campos – Matapalo - Tumbes*. Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque - Perú. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6878/BC3640%20GARCIA%20PORTOCARRERO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Goldstein, A. (1980). Escala de evaluación de habilidades sociales. Obtenido de [https://www.academia.edu/37172809/ESCALA\\_DE\\_EVALUACION\\_DE\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_BIBLIOTECA\\_DE\\_PSICOMETRIA](https://www.academia.edu/37172809/ESCALA_DE_EVALUACION_DE_HABILIDADES_SOCIALES_BIBLIOTECA_DE_PSICOMETRIA).
- Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el parentizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Tesis de licenciatura, Universidad del Tolima, Igagué - Tolima, Tolima. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20GOMEZ%20RODRIGUEZ.pdf>
- Guerra, M. (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo , Escuela de Posgrado, Lima. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16095/Guerra\\_RMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16095/Guerra_RMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Gutiérrez, M. (2002). *Aprendizaje de valores sociales a través del juego*. España: Aljibe.
- Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156.
- Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156. Recuperado el 8 de junio de 2022, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es)
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill.

- Hidalgo, R. (2018). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100 distrito piscocoyacu, provincia Huallaga, región San Martín*. Título de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Chimbote-Perú. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/3133>
- Lazaruz, A. (1973). On assertive behaviour: A Brief Note. *Behaviour Therapy*(4).
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124.
- Ministerio de Educación. (2009). *Propuesta pedagógica de educación inicial*. Lima: Dirección General de Educación Básica Regular.
- Monjas, M., & Gonzales, B. (2000). *Las habilidades sociales en el currículo*. España: Secretaría General Técnica Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Mures, D. (2009). Las habilidades sociales en la edad escolar. *Revista digital Innovación y Experiencias Educativas*(15).
- Núñez-Pumariaga, Y., Vitória-Calheiros, P., & Núñez-Cárdenas, R. (2018). La contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Acción*, 14.
- Palacios, J. (2020). Técnicas lúdicas. *Academia*, 42. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32014161/Tecnicas\\_ludicas\\_Jose\\_Palacios\\_Aguilar-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1666041655&Signature=fBB4aGtUlskfMrpMinKaQeRZiEW2ryfiODFSy34ZNRchOuT4WtU4VzoBpJJCEakTyraDEBbz5-hRGOrrjIMPcsi-YuUut5tPU~1rN0qkU4vQMLBxTZsKy](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/32014161/Tecnicas_ludicas_Jose_Palacios_Aguilar-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1666041655&Signature=fBB4aGtUlskfMrpMinKaQeRZiEW2ryfiODFSy34ZNRchOuT4WtU4VzoBpJJCEakTyraDEBbz5-hRGOrrjIMPcsi-YuUut5tPU~1rN0qkU4vQMLBxTZsKy)
- Palomo, A. (1989). *Laurence Kohlberg: Teoría y práctica del desarrollo moral en la escuela*. La Mancha: Universidad de Castilla.
- Patricio, M., Maia, F., & Bezerra, C. (2015). Aplicación de juegos de desinhibición, de confianza y de reflexión: una propuesta interdisciplinar. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 19(2), 17-38.
- Piaget, J. (1945). *La formación del lenguaje simbólico infantil*. Paris: DElachaux et Niestlé.
- Piaget, J. (1956). *El juego asumido por el niño*. México: McGraw-Hill.
- Ríos, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. Tesis de Licenciatura, Universidad Internacional de La Rioja, España.



- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: ACDE. Obtenido de <http://www.cop.es/colegiados/pv00520/pdf/Habilidades%20sociales-Dale%20una%20mirada.pdf>
- Rodríguez, L., Cacheiro, M., & Gil, J. (2014). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes mexicanos de preparatoria a través de actividades virtuales en la plataforma moodle. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 15(3), 149-171. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201032662009>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. Tesis de maestría, Universidad de Cantabria, Cantabria.
- Samper, A., & Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. Barranquilla Colombia: Corporación Universidad de la Costa.
- Sánchez, H. y. (2002). *Metodología y diseño de la investigación científica*. Perú: Universidad Ricardo Palma.
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2010). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.
- Trigueros, C. (2002). *El juego tradicional en la socialización de los niños*. España: Aljibe.
- UNESCO. (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. *Estudios y Documentos de Educación*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Vigotsky, L. (1987). *Historia de las funciones psíquicas superiores*. La Habana.
- Yagual, K. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Portete de Taquí, de la comuna Tugaduaaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo lectivo 2018-2019*. Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, La Libertad - Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/5288/1/UPSE-TEP-2020-0001.pdf>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Tesis de Licenciatura, Argentina. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>

## ANEXOS

## Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021

Formulación del problema	Objetivos	Variables de estudio	Métodos
<p>¿En qué medida las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar en qué medida las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.</li> <li>- Aplicar las técnicas lúdicas, estructurado en sus 3 dimensiones: planificación, ejecución y evaluación, en la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.</li> <li>- Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021, en las dimensiones de habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación, antes y después de la aplicación de las técnicas lúdicas.</li> </ul> <p><b>HIPÓTESIS:</b> Hi: Las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021.</p>	<p>Variable independiente: Técnicas lúdicas</p> <p>Dimensiones: Planificación Ejecución: Desarrollo de sesiones y secuencia didáctica Evaluación</p> <p>Variable Dependiente: Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones: Habilidades sociales básicas Habilidades sociales avanzadas Habilidades relacionadas con los sentimientos Habilidades alternativas a la agresión Habilidades para hacer frente al estrés Habilidades de planificación</p>	<p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> Cuasiexperimental</p> <p>G.E. O1 x O3 ----- G.C. O2 - O4</p> <p>Donde: G.E. = Grupo experimental, conformada por la sección "Honestidad". G.C. = Grupo control, conformada por la sección "Respeto"</p> <p>O1- O2 = Aplicación de la ficha de observación de habilidades sociales, antes de ejecutar las técnicas lúdicas. X = Aplicación de las técnicas lúdicas. O3- O4 = Aplicación de la ficha de observación habilidades sociales, después de ejecutar las técnicas lúdicas. - = Aplicación de técnicas convencionales.</p> <p><b>POBLACIÓN:</b> 50 estudiantes.</p> <p><b>MUESTRA:</b> 50 estudiantes. 25 en el grupo experimental y 25 en el grupo control.</p> <p><b>TÉCNICAS:</b> Observación <b>INSTRUMENTOS:</b> Ficha de Observación <b>ANÁLISIS DE DATOS:</b> - Se utilizaron las técnicas de tablas, frecuencias absolutas y porcentuales. - Se utilizaron las técnicas de medición básica, media, desviación estándar y coeficiente de variación. - Se utilizaron medidas inferenciales como la prueba de normalidad, Wilcoxon para datos pareados y U de Mann Whitney para grupos independientes. - Se utilizó la prueba de confiabilidad como medición porcentual del instrumento de medición.</p>

## Anexo 2. Instrumentos para la recolección de datos

### Ficha de Observación de habilidades sociales

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_

Año: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_

**Objetivo:** El instrumento recoge las habilidades sociales que poseen los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 288.

**Instrucciones:** Estimado(a) profesor(a) marque con un aspa (X) la opción que crea conveniente a partir de la observación realizada a los niños.

Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Preguntas	1	2	3	4	5
		Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
<b>Habilidades sociales básicas</b>						
1.	¿El niño escucha con atención a la persona que está hablando?					
2.	¿El niño inicia una conversación con sus pares o profesora?					
3.	¿El niño mantiene una conversación por un determinado tiempo?					
4.	¿El niño formula preguntas cuando no entiende?					
5.	¿El niño da las gracias?					
6.	¿El niño se presenta ante los demás?					
7.	¿El niño ayuda a que los demás se presenten?					
8.	¿El niño elogia a otra persona cuando le gusta su acción o realizó un buen trabajo?					
<b>Habilidades sociales avanzadas</b>						
9.	¿El niño pide ayuda cuando tiene alguna dificultad?					
10.	¿El niño participa en las actividades escolares?					
11.	¿El niño da instrucciones a los demás acerca de cómo realizar una tarea?					
12.	¿El niño sigue instrucciones?					
13.	¿El niño se disculpa ante los demás por sus faltas o errores?					
14.	¿El niño convence a los demás de que sus ideas son mejores y útiles?					
<b>Habilidades relacionadas con los sentimientos</b>						
15.	¿El niño conoce sus propios sentimientos y emociones?					
16.	¿El niño expresa sus sentimientos ante los demás?					
17.	¿El niño comprende los sentimientos de los demás?					
18.	¿El niño comprende el enfado del otro?					
19.	¿El niño expresa sus afectos a los demás?					
20.	¿El niño busca las formas de disminuir el miedo?					
21.	¿El niño hace cosas agradables para merecer una recompensa?					
<b>Habilidades alternativas a la agresión</b>						
22.	¿El niño pide permiso para hacer algo?					
23.	¿El niño compartir algo que es apreciado por los demás?					
24.	¿El niño negocia con quienes tienen ideas diferentes?					
25.	¿El niño controla sus emociones?					
26.	¿El niño defiende sus propios derechos y los da a conocer?					
27.	¿El niño no entra en peleas y busca las formas de resolverlos?					
<b>Habilidades para hacer frente al estrés</b>						

28.	¿El niño formula una queja a los demás?					
29.	¿El niño intenta solucionar una queja justificada de alguien?					
30.	¿El niño demuestra deportividad después de un juego?					
31.	¿El niño hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza?					
32.	¿El niño defiende a un amigo cuando lo han tratado mal?					
33.	¿El niño responde a la persuasión de otra persona comparándola con sus ideas?					
34.	¿El niño comprende la razón por el cual ha fracasado en una determinada situación?					
35.	¿El niño reconoce y resuelve los mensajes contradictorios cuando los demás explican?					
36.	¿El niño comprende una acusación y se defiende?					
	<b>Habilidades de planificación</b>					
37.	¿El niño toma decisiones realistas sobre lo que es capaz de realizar antes de comenzar una tarea?					
38.	¿El niño reconoce las causas y consecuencias de un problema?					
39.	¿El niño establece sus objetivos antes de realizar una tarea?					
40.	¿El niño determina sus propias habilidades para realizar una tarea?					
41.	¿El niño recoge información que necesita saber?					
42.	¿El niño considera las posibilidades y elige la eficaz para cumplir la tarea?					
43.	¿El niño se concentra, organiza y prepara para facilitar la ejecución de una tarea?					

### Anexo 3. Validación del instrumento de medición por juicio de expertos

#### INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (JUICIO DE EXPERTOS)

##### DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos del experto: *Dra. Rossana Rocio Salvatierra Jura*  
 Institución donde labora : *FEH - UNSM*  
 Especialidad : *Educación Inicial*  
 Instrumento de evaluación : *Observación de habilidades sociales*  
 Autor del instrumento : *Bach. Lesly Fiorella Dávila Herrera*  
*Bach. Kelly Mendoza Valverde*

##### ASPECTOS DE VALIDACIÓN


CRITERIOS	INDICADORES	Excelente (5)				
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: <b>Habilidades sociales</b> en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: <b>Habilidades sociales</b> .					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable: <b>Habilidades sociales</b> de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable <b>Habilidades sociales</b> .					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
SUB TOTAL						
PUNTAJE TOTAL						48

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APTO PARA SER APLICADO

Rioja, 21 marzo de 2023.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 48

  
 Firma  
 DNI N° 0.98.9.6061.

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (JUICIO DE EXPERTOS)

DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos del experto: Laura Epifania Vera Azuín  
 Institución donde labora: FCH - UNSM  
 Especialidad: Educación Inicial  
 Instrumento de evaluación: Observación de habilidades sociales  
 Autor del instrumento: Bach. Lesly Fiorella Dávila Herrera  
Bach. Kelly Mendoza Valverde

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	Excelente (5)				
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: <b>Habilidades sociales</b> en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: <b>Habilidades sociales</b> .				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable: <b>Habilidades sociales</b> de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable <b>Habilidades sociales</b> .					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
SUB TOTAL						
PUNTAJE TOTAL						48

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APTO PARA SER APLICADO

Rioja, 21 marzo de 2023.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 48

[Firma]  
 Firma  
 DNI N° 012.104.524

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (JUICIO DE EXPERTOS)

DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos del experto: Robiquey Díaz Grande  
 Institución donde labora: IEI No 231  
 Especialidad: Jurídica  
 Instrumento de evaluación: Observación de habilidades sociales  
 Autor del instrumento: Bach. Lesly Fiorella Dávila Herrera  
Bach. Kelly Mendoza Valverde

ASPECTOS DE VALIDACIÓN


CRITERIOS	INDICADORES	Muy deficiente (1) Deficiente (2) Aceptable (3) Buena (4) Excelente (5)				
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: <b>Habilidades sociales</b> en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: <b>Habilidades sociales</b> .					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable: <b>Habilidades sociales</b> de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable <b>Habilidades sociales</b> .					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
SUB TOTAL						
PUNTAJE TOTAL						47

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente", sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APTO PARA SER APLICADO

Rioja, 21 marzo de 2023.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 47

  
 Firma  
 DNI N°.....40.79.2631

#### Anexo 4. Prueba de confiabilidad del instrumento de medición

##### Confiabilidad de la ficha de observación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.926	43

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
P1	69.32	193.977	0.629	0.922
P2	69.52	196.260	0.703	0.922
P3	69.88	198.027	0.640	0.922
P4	70.20	196.750	0.790	0.921
P5	69.56	207.007	0.333	0.927
P6	70.16	201.473	0.541	0.924
P7	70.32	201.227	0.650	0.923
P8	70.16	201.057	0.620	0.923
P9	69.40	209.000	0.151	0.928
P10	69.24	207.107	0.305	0.927
P11	69.72	202.293	0.601	0.923
P12	69.92	200.660	0.668	0.923
P13	70.16	202.057	0.564	0.923
P14	70.28	202.627	0.630	0.923
P15	69.44	203.007	0.407	0.925
P16	69.88	200.110	0.643	0.923
P17	70.00	197.917	0.729	0.922
P18	70.08	203.827	0.523	0.924
P19	70.20	205.750	0.413	0.925
P20	70.24	206.273	0.387	0.925
P21	70.04	198.457	0.559	0.923
P22	69.88	203.860	0.404	0.925
P23	70.28	204.460	0.604	0.924
P24	70.24	205.023	0.465	0.924
P25	69.92	206.160	0.353	0.925
P26	70.04	205.207	0.441	0.925
P27	70.16	205.057	0.399	0.925
P28	69.68	206.560	0.390	0.926



P29	70.20	206.750	0.351	0.925
P30	69.32	200.477	0.462	0.925
P31	70.00	196.000	0.711	0.922
P32	69.04	210.123	0.326	0.927
P33	70.00	201.583	0.596	0.923
P34	70.08	201.577	0.588	0.923
P35	70.16	205.557	0.489	0.924
P36	69.68	211.310	0.330	0.930
P37	69.88	212.693	0.304	0.928
P38	70.08	207.410	0.357	0.925
P39	70.32	209.143	0.322	0.926
P40	70.32	209.477	0.343	0.926
P41	70.12	204.027	0.411	0.925
P42	70.20	203.667	0.541	0.924
P43	69.88	198.943	0.598	0.923

La confiabilidad obtenida fue 0,926, indicando que el instrumento es aceptable.

### Anexo 5. Resultados totales

#### Resultados totales de la variable habilidades sociales del pretest

Niños	D1	D2	D3	D4	D5	D6	Pretest O1	D1	D2	D3	D4	D5	D6	Pretest O3
1	8	6	7	6	9	7	43	18	13	18	15	26	25	115
2	12	10	10	8	16	8	64	20	16	18	13	26	21	114
3	10	10	11	6	14	11	62	14	14	15	10	17	16	86
4	14	12	11	8	16	11	72	20	17	22	14	21	20	114
5	22	16	17	12	18	15	100	18	17	18	13	23	19	108
6	17	13	9	6	15	11	71	15	12	15	12	21	19	94
7	24	13	18	14	25	14	108	21	16	19	11	21	15	103
8	20	16	18	14	19	8	95	24	13	18	12	23	19	109
9	12	11	10	9	15	11	68	18	14	19	15	19	13	98
10	8	8	8	8	12	10	54	13	13	16	15	18	17	92
11	15	13	14	8	16	16	82	19	13	18	17	22	15	104
12	16	12	12	10	21	13	84	16	14	13	14	20	15	92
13	16	8	12	12	20	11	79	19	16	21	14	21	16	107
14	16	12	11	9	17	11	76	20	16	25	11	23	19	114
15	17	13	14	9	19	11	83	18	13	18	12	23	15	99
16	13	11	14	10	17	7	72	18	13	21	14	20	12	98
17	11	10	9	8	16	11	65	24	15	21	16	20	18	114
18	12	8	10	8	12	7	57	20	18	26	16	29	23	132
19	12	11	10	7	16	7	63	17	13	22	19	27	24	122
20	9	8	9	10	16	8	60	20	19	16	13	20	15	103
21	12	7	9	11	18	15	72	17	13	22	14	21	14	101
22	11	13	10	10	15	11	70	10	10	12	12	14	15	73
23	13	10	11	7	13	10	64	18	13	23	12	19	14	99
24	10	11	9	9	16	8	63	17	11	18	11	18	19	94
25	12	10	10	8	15	8	63	29	22	27	16	31	23	148

#### Resultados totales de la variable habilidades sociales del postest

Niños	D1	D2	D3	D4	D5	D6	Pretest O2	D1	D2	D3	D4	D5	D6	Pretest O4
1	18	12	14	12	21	17	94	20	15	21	17	26	22	121
2	30	21	32	23	41	21	168	20	14	18	14	25	21	112
3	25	20	31	21	31	24	152	17	15	19	15	19	17	102
4	32	27	33	25	39	26	182	22	18	23	14	21	17	115
5	34	25	33	23	39	25	179	20	16	21	14	24	21	116
6	35	22	33	23	40	25	178	17	13	14	13	22	19	98
7	36	27	32	26	36	23	180	19	13	18	11	21	14	96
8	33	24	32	27	42	25	183	24	12	18	12	24	21	111
9	24	24	31	23	35	30	167	19	15	19	14	19	14	100
10	25	21	30	19	38	28	161	16	14	17	16	23	19	105
11	36	27	35	29	37	31	195	21	13	18	13	19	15	99
12	34	25	31	25	39	27	181	16	16	13	13	19	14	91
13	34	23	31	27	36	31	182	21	16	20	13	24	17	111
14	37	26	32	24	37	31	187	21	18	26	13	28	22	128
15	33	24	28	20	38	26	169	17	13	17	14	22	15	98
16	30	25	31	24	38	26	174	19	13	21	14	22	17	106
17	29	20	30	22	31	27	159	24	13	18	14	20	16	105
18	28	23	31	19	35	27	163	25	19	23	18	29	22	136
19	31	25	32	25	38	29	180	22	17	23	20	29	24	135
20	30	19	33	23	39	30	174	22	17	17	14	20	17	107
21	36	22	31	20	36	25	170	19	14	22	13	20	15	103
22	35	28	33	26	38	24	184	13	10	13	11	22	18	87
23	30	24	30	24	34	30	172	17	13	21	13	18	16	98
24	31	24	31	24	36	27	173	19	13	18	13	21	19	103
25	36	26	32	25	35	24	178	30	22	28	18	33	28	159

**Anexo 6. Autorización y Constancia de Ejecución****INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFIA GUILLENA ARANA"  
"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"  
Decreto Supremo N° 004-2023-PCM**

Rioja, 17 de marzo de 2023.

CARTA N° 003-2023-.D/IE N° 288/ASGA- R.

SEÑORAS: LESLY FIORELLA DAVILA HERRERA  
KELLY MENDOZA VALVERDE.

ASUNTO: AUTORIZA REALIZAR RECOJO DE INFORMACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Que habiendo recibido su solicitud pidiendo la autorización para recojo de información y ejecución de proyecto de investigación titulado "Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de laq I.E.I. N° 288 de Rioja 2021"; es por tal que le da la autorización respectiva para ejecutar dicho proyecto.

Es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



  
Regina Barreto Fernández  
DIRECTORA  
M 1000244896



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFIA GUILLENA ARANA"

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Decreto Supremo N° 004-2023-PCM

## CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "ANA SOFÍA GUILLENA ARANA" DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE RIOJA, DEPARTAMENTO DE SAN MARTIN, QUE SUSCRIBE.

### HACE CONSTAR:

Que, las estudiantes **LESLY FIORELLA DAVILA HERRERA** y **KELLY MENDOZA VALVERDE**, del programa de Estudios de Educación Inicial ha culminado la ejecución del proyecto de investigación titulado **Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I N° 288, Rioja-2021.**

Se expide la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que estime conveniente.

Rioja, 11 de abril del 2023.



*[Handwritten Signature]*  
Regina Barreto Fernández  
DIRECTORA  
M 1000244898

### Anexo 7. Técnicas lúdicas utilizadas

Técnicas lúdicas	Sesiones	Actividades
Técnicas lúdicas de desinhibición	Sesión 1: <i>El juego del espejo</i>	Se colocan dos niños uno frente al otro (en cualquier posición: sentado, parado, de rodillas, etc.). Se ponen de acuerdo acerca del personaje que desean interpretar, uno hace de espejo y el otro de actor. El niño que representa el espejo de actuar y reproducir con precisión los mismos movimientos gestos y acciones que realiza el actor frente al espejo, pero cuidando de que dichas acciones se hagan simultáneamente.
	Sesión 2: <i>El juego de la sombra</i>	"La sombra": por parejas, uno situado detrás de otro a un metro de distancia aproximadamente. Al oír la señal del profesor, el alumno colocado delante comienza a moverse libremente. El que está situado detrás imita los movimientos del compañero como si de su sombra se tratara. A la señal cambio los papeles. La consigna que se les dará es no alejarse del compañero más de un metro.
	Sesión 3: <i>El juego del tren ciego</i>	Por parejas, uno detrás del otro agarrándole por los hombros y el de adelante con los ojos vendados. Éste es dirigido por su compañero de atrás de acuerdo al siguiente código: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toque en el hombro derecho = caminar hacia la derecha.</li> <li>• Toque en el hombro izquierdo = caminar hacia la izquierda.</li> <li>• Toque en la cabeza = caminar hacia delante; toque en la espalda = detenerse.</li> <li>• A la señal, cambio de papeles.</li> </ul>
Técnicas lúdicas de control de emociones	Sesión 4: <i>No reírse</i>	Se forman dos hileras, una de niñas y otra de niños, enfrentados a cierta distancia. Las niñas haciendo muecas y diciendo cosas graciosas, tienen que conseguir que los niños se rían. Los niños que se rían son eliminados. Cuando queda un solo niño, todas las niñas se colocan a su alrededor y tratan de hacerlo reír. Si no lo consiguen en seguida, ese niño es el vencedor. Pero cuando ese niño se siente orgulloso por su triunfo, se le hace pagar una prenda o una multa, ¡por haber estropeado la reunión con su exceso de seriedad! Está prohibido tocar al compañero o hacerle cosquillas.
	Sesión 5: <i>Palabras con las mismas iniciales</i>	El juego consiste en que un niño dice una frase en que la palabra clave debe empezar con a. Ejemplo: <i>"Mi abuelito se fue..."</i> El segundo jugador repite la frase y la amplía, agregando otra palabra que empiece con a. Ejemplo: <i>Mi abuelito se fue a la Antártida...</i> El tercer jugador repite la frase anterior y agrupa una nueva palabra que empiece con a. Ejemplo: <i>Mi abuelito se fue a la Antártida, a tocar el acordeón...</i> Y así sucesivamente. El primero que se equivoca para y reanuda el juego con una frase que tenga por clave una palabra que empiece con B. Por ejemplo: <i>Un bote iba...</i> <i>Un bote iba para Belén...</i> <i>Un bote iba para Belén a vender bananas...</i>

		<p><i>Un bote iba para Belén a vender bananas de Bolivia...</i>  <i>Un bote iba para Belén a vender bananas de Bolivia que son muy buenas.</i></p>
	<p>Sesión 6:  <i>Cara a cara</i></p>	<p>Los niños forman un círculo doble. Cada uno da la cara a su pareja.  Un jugador que está solo en el centro del círculo ordena:  ¡Espalda con espalda!  Entonces cada uno dará la espalda a su pareja. ¡Cara a cara!  Las parejas volverán a su posición anterior.  Las órdenes se repetirán y serán obedecidas varias veces, hasta que el dirigente dice: ¡cambiar parejas!  Todos se mueven para cambiar de pareja y el dirigente aprovecha ese momento para conseguir la suya.  El jugador que resulta sin pareja, pasa al centro del círculo y el juego se repite bajo sus órdenes.</p>
<p><b>Técnicas lúdicas de desarrollo de la expresión</b></p>	<p>Sesión 7:  <i>Juego del frío y el calor</i></p>	<p>El profesor invita a los niños a recordar sus experiencias vividas para que expresen con el cuerpo las sensaciones imaginadas de frío y calor.  El profesor narra lentamente la experiencia, y los niños irán expresando con todo el cuerpo las sensaciones imaginarias de calor y de frío.  De lo contrario, los niños primero escuchan el argumento para luego interpretarlo. Ejemplo:  <i>"La colina". Estamos en lo alto de una colina, el sol brilla esplendoroso, qué tibio está el ambiente, nos sentimos muy bien. Ahora nos echamos en la hierba. ¡Qué bello y despejado está el cielo! El sol calienta cada vez más. Sentimos calor ¡uff, uff! Ya estoy transpirando. ¿Pero qué pasa en el cielo? Aparecen algunas nubes. Son grandes y oscuras, se acercan al sol y lo cubren. Se siente un poco de viento. ¡Huy!, empezó a llover, nos mojamos, ¿en dónde nos escondemos? ¡Ay!, ¡qué pena! Ya estamos mojados completamente; el viento continúa. Y que frío estoy sintiendo, burr, burr, ¡ay!, ya no puedo con este frío, y aumenta la lluvia. Aja, creo que ese árbol frondoso me servirá: corro, ahora sí, ¡ahhh!, que bien me siento ahora, ya no me mojo, pero sigue el frío, no lo soporto. Se alejan las nubes, la lluvia disminuye, cada vez llueve menos ¡Qué felicidad!, ya no llueve. Salgo, ¡huy!, qué mojados estamos; el sol aparece, sí, el sol, me quitaré algunas ropas para que se sequen. Todavía siento frío. Ya salió completamente el sol, sus rayos empiezan a calentar, ¡qué alegría!, ya que más, me tendré sobre este pasto para secarme. ¡Huy!, que calor, es insoportable el sol, qué calor y ya estoy seco; ya estamos completamente secos, ahora nos vamos de nuevo a nuestra casita.</i></p>
	<p>Sesión 8:  <i>Las estatuas vivientes</i></p>	<p>Forman un círculo.  Se les invita a acostarse en el piso y que imaginen que son estatuas.  Se les preguntaba si saben cómo deben estar las estatuas.  El profesor verifica si todas las estatuas están en buenas condiciones, para ello, le hacía cosquillas y daba órdenes, pero las estatuas no tienen cosquillas ni obedecen.  La única manera que recobraran vida, era con la música, así que si existía melodía las estatuas se movían, se suspendía la música, las estatuas quedaban sin movimiento.  Luego, se les avisaba que cuando diera inicio serían estatuas con mucho frío, con calor y varias representaciones como el miedo, alegría, amistad, tristeza, etc.</p>

## Anexo 8. Sesiones de aprendizaje con técnicas lúdicas

### Sesión 1

#### I. Datos generales:

I.E.I. N° : 288 "Ana Sofia Guillena Arana"  
 Lugar : Rioja  
 Código modular : 0274654  
 Ugel : 306- Rioja  
 Docentes : Lesly Fiorella Dávila Herrera  
 : Kelly Mendoza Valverde  
 Ciclo : II  
 Edad : 05 años  
 Número de estudiantes matriculados: 25 Niños

#### II. Nombre de la actividad: *El juego en el espejo*

#### III. Aprendizajes a desarrollar

¿Qué aprendizajes queremos promover?	¿Qué materiales necesitamos?
Que los niños y las niñas pierdan vergüenza y ganen confianza, al socializar con sus pares se ríen, se divierten y establecen una relación estrecha con el grupo.	Buffer USB Música Papel bon Lápiz Colores
<b>Área:</b> Personal Social	
<b>Competencia:</b> Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	
<b>Capacidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	
<b>Desempeños:</b> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	
<b>Criterio que se evaluarán:</b> Juega y se divierte con otros niños proponiendo ideas y normas para el juego y se pone de acuerdo con el grupo de manera espontánea.	
<b>Reto:</b> Comenta que acciones y acuerdos realizas con tus compañeros para realizar el juego del espejo	

#### IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias
<b>Inicio</b>	<b>Actividades de rutina de inicio:</b> - Realizamos las actividades permanentes como el saludo, oración calendario, tiempo, registro de asistencia. - Recordamos los acuerdos de convivencia <b>Propósito:</b> Escuchan la explicación del propósito de la actividad de aprendizaje. <b>Motivación:</b> Se les motiva a los niños y niñas mediante un cuento "Adalina un Hada sin alas" (Anexo 1)

	<p><b>Rescate de saberes previos:</b> ¿Quién era Adalina? ¿Por qué no quería salir a jugar con los demás niños? ¿Estará bien sentir vergüenza? ¿Por qué? ¿Será importante tener amigos? ¿Por qué?</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Problematización</b> ¿Qué es la amistad? Los niños opinan sobre la amistad de manera libre. Las tesis dialogan con los niños y niñas sobre la importancia de la amistad y desarrollan la actividad “El juego en el espejo”.</p> <p><b>Técnica lúdica de desinhibición “El juego en el espejo”</b></p> <p><b>Desarrollo del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se colocan dos niños uno frente al otro (en cualquier posición: sentado, parado, de rodillas, etc.).</li> <li>- Se ponen de acuerdo acerca del personaje que desean interpretar, uno hace de espejo y el otro de actor.</li> <li>- El niño que representa el espejo de actuar y reproducir con precisión los mismos movimientos gestos y acciones que realiza el actor frente al espejo, pero cuidando de que dichas acciones se hagan simultáneamente</li> </ul> <p><b>Análisis de la información</b> Dialogamos con los estudiantes ¿Cómo te sentiste al realizar el juego del espejo?, ¿Se respetaron los acuerdos establecidos para el juego?, ¿Será importante que jugar en grupos? ¿Por qué? ¿Te fue fácil imitar los movimientos que tu compañero realizaba? ¿Por qué? ¿Cuál fue tu emoción al jugar con tu compañero?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b> Invitamos a los niños (as) a reflexionar sobre el juego del espejo: ¿Sentiste vergüenza al realizar los gestos y movimientos que tu compañero hacia? ¿Sabían que es normal sentir vergüenza? ¿Te es fácil tener amigos? ¿Qué podrías hacer tú para que tengas más amigos?</p> <p>Se le sugiere algunas actividades practicas de habilidades sociales básicas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los niños aprendan a escuchar con atención.</li> <li>- Que los niños inicien una conversación con sus pares o profesores.</li> <li>- Que los niños formulen preguntas cuando no entienden</li> <li>- Que los niños aprendan a presentarse antelos demás.</li> </ul> <p><b>Los niños dan sus respuestas.</b> Dialogan y expresa sobre las acciones que realizaran para que puedan socializar con sus compañeros.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Dialoga a través de preguntas:</b> Participan dialogando sobre lo realizado a través de preguntas: ¿Qué hemos aprendido? ¿Por qué hemos jugado el juego del espejo? ¿Cómo lo realizamos? ¿Cómo inicio, se desarrolló y término el juego? ¿Para qué nos sirvió?</p>



## **Anexos**

### **Anexo: 1**

[https://www.youtube.com/watch?v=UoBiVd77\\_tl](https://www.youtube.com/watch?v=UoBiVd77_tl)

#### **Adalina un hada sin alas**

Adalina era un hada, pero no era un hada normal, nadie sabía porque no tenía alas, y eso que era una la princesa, hija de la Gran Reina de las Hadas, ella era tan pequeña como una flor que sentía vergüenza salir a jugar con los demás niños hadas porque no solo era pequeña y no tenía alas sino que tampoco tenía poderes, pero cuando Adalina cumplió la edad en que debería convertirse en reina, todas las hadas dudaban que fuera una buena Reyna ya que era demasiado pequeña y no poseía poderes ni alas para volar, así que decidieron ponerlo a prueba para ver que sería capaz de hacer para proteger a su reino, entonces Adalina estaba muy triste, al ver tal tristeza los animalitos del bosque decidieron ayudarla y le preguntaron, ¿Qué te gustaría hacer por tu reino? y Adalina respondió, Me gustaría atrapar el primer rayo de sol antes que tope la tierra y guardarlo en una gota de rocío para que cuando haga falta nos sirva como linterna a todo el reino, también me encantaría pintar un arcoíris en la noche para que todos pudieran contemplar su belleza, pero como no tengo alas ni magia dijo con tristeza Adalina, pero los animalitos descubrieron que la magia de Adalina estaba en querer hacer todo lo que deseaba, entonces Adalina nunca más tuvo vergüenza de sí misma desde entonces salió y tuvo muchos amigos con quien jugar.

## Sesión 2

### I. Datos generales:

I.E.I. N° : 288 "Ana Sofia Guillena Arana"  
 Lugar : Rioja  
 Código modular : 0274654  
 Ugel : 306- Rioja  
 Docentes : Lesly Fiorella Dávila Herrera  
 : Kelly Mendoza Valverde  
 Ciclo : II  
 Edad : 05 años  
 Número de estudiantes matriculados: 25 Niños

### II. Nombre de la actividad: *El juego de la sombra*

### III. Aprendizajes a desarrollar

¿Qué aprendizajes queremos promover?	¿Qué materiales necesitamos?
Que los niños y las niñas superen sus miedos y tengan confianza en sí mismos al momento de socializar con sus compañeros.	Buffer USB Música Papel bon Lápiz Colores
<b>Área:</b> Personal Social	
<b>Competencia:</b> Construye su identidad	
<b>Capacidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	
<b>Desempeños:</b> Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	
<b>Criterio que se evaluarán:</b> Expresa sus emociones al jugar con sus pares, realizando gestos y movimientos corporales.	
<b>Reto:</b> Comenta como te sentiste al realizar con tus compañeros el juego de la sombra.	

### IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias
<b>Inicio</b>	<b>Actividades de rutina de inicio:</b> - Realizamos las actividades permanentes como el saludo, oración calendario, tiempo, registro de asistencia. - Recordamos los acuerdos de convivencia <b>Propósito:</b> Escuchan la explicación del propósito de la actividad de aprendizaje. <b>Motivación:</b> Se les motiva a los niños y niñas mediante un cuento "La Ratoncita tímida" (Anexo 1) <b>Rescate de saberes previos:</b> ¿Cómo se llamaba la ratoncita tímida? ¿Por qué no tenía amigos? ¿Qué paso cuando quiso conversar con la cabrita Lupe y el sapito Sergio? ¿Qué paso cuando el profesor pidió que escribieran la palabra chihuahua en el pizarrón? ¿Quién se hizo amigo de la ratoncita Xochitl?

<b>Desarrollo</b>	<p><b>Problematización</b>  ¿Por qué algunos niños tienen miedo de tener amigos?  Los niños opinan de manera libre sobre la pregunta  Las tesistas dialogan con los niños y niñas sobre el miedo de socializar con sus compañeros, luego se desarrolla la actividad “El juego de la sombra”.</p> <p><b>Técnica lúdica de desinhibición “El juego de la sombra”</b></p> <p><b>Desarrollo del juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se forman parejas, uno situado detrás de otro a un metro de distancia aproximadamente.</li> <li>- Al oír la señal del profesor, el alumno colocado delante comienza a moverse libremente.</li> <li>- El que está situado detrás imita los movimientos del compañero como si de su sombra se tratara.</li> <li>- A la señal cambio los papeles.</li> <li>- La consigna que se les dará es no alejarse del compañero más de un metro.</li> </ul> <p><b>Análisis de la información</b>  Dialogamos con los estudiantes ¿Cómo te sentiste al realizar el juego de la sombra?, ¿Te fue fácil imitar los movimientos que tu compañero? ¿Por qué?, ¿Cuál fue tu emoción al jugar con tu compañero? ¿Te divertiste?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b>  Invitamos a los niños (as) a reflexionar sobre el juego de la sombra: ¿Te sentiste bien al jugar con tus compañeros? ¿Sentiste temor al elegir un compañero para realizar el juego? ¿Te fue fácil hacer amigos? ¿Qué podrías hacer tú para perder el miedo a tener amigos?</p> <p>Se les sugiere algunas actividades prácticas de habilidades sociales básicas y avanzadas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los niños aprendan a ser agradecidos.</li> <li>- Que los niños aprendan a logiar a sus compañeros cuando le agrada una acción.</li> <li>- Que los niños aprendan a pedir ayuda cuando tienen alguna dificultad.</li> <li>- Que los niños aprendan a ser participativos en las actividades escolares.</li> </ul> <p><b>Los niños dan sus respuestas.</b>  Dialogan y expresa sobre las acciones que realizaran para que puedan socializar con sus compañeros.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Dialoga a través de preguntas:</b>  Participan dialogando sobre lo realizado a través de preguntas: ¿Qué hemos aprendido? ¿Por qué hemos jugado el juego de la sombra? ¿Cómo lo realizamos? ¿Cómo inició, se desarrolló y término el juego? ¿Para qué nos sirvió?</p>

## Anexos

### ANEXO (1)

<https://www.youtube.com/watch?v=Q4wlagy1fhk>

#### La ratoncita tímida

A la ratoncita Xochitl, todo le daba pena, si alguien llegaba de visita a su casa le daba vergüenza saludar y corría a esconderse, en la escuela Xochitl cogía para sentarse en el último lugar de la última fila, ella pensaba así no me verán y no tendré que hablar con nadie; sus papas se preocupaban porque siempre estaba sola.

- ¿Por qué no te haces amiga de tus compañeros? preguntó una vez su mamá  
- Me da miedo y es muy difícil contestó Xochitl  
- Haz el intento. En realidad es más sencillo de lo que piensas, Xochitl se quedó callada. Un día cuando el maestro preguntó a quien le gustaría escribir su nombre en el pizarrón. Nadie levantó su mano, Xochitl quería hacerlo, pero le dio tanto miedo que decidió no moverse. “ Mejor mañana”, pensó.

Al día siguiente el maestro pidió que alguien pasara al pizarrón. Xochitl levantó la mano, pero tan poquito que el maestro no la vio y escogió a otro alumno.

Cuando todos salían al recreo, se formaban pequeños grupos de amigos para platicar o jugar, pero Xochitl se apartaba de todos mientras pensaba: “Así es mejor. Nadie me necesita”. Cierta vez Xochitl sintió muchas ganas de platicar con alguien y se acercó a la cabrita Lupe. ¡Hola! le dijo, pero en voz tan baja que la cabrita no pudo escucharla. ¡Hola! repitió Xochitl, pero su volumen de voz fue todavía débil y la cabrita Lupe siguió su camino sin voltear. Xochitl se sintió triste por no haber hablado más fuerte.

A la mañana siguiente decidió saludar con más fuerza ¡Hola! le gritó al sapito Sergio, el pobre sapo brincó asustado por el grito y dejó caer sus libros, Xochitl le pidió una disculpa y pensó que nunca intentaría hacerse amigo de nadie.

Un día el maestro preguntó ¿Quién sabe escribir chihuahua?, varios alumnos pasaron al pizarrón, pero ninguno pudo escribir bien la palabra. De pronto Xochitl se levantó y dijo ¡Yo sé escribirlo!. lo hizo bien y todos en clase lo felicitaron.

A la salida el buho Quique le preguntó ¿Tu podrías enseñarme a escribir? ¡Seguro! respondió Xochitl ¿Quieres venir a mi casa?, el buho contestó que sí y se fueron juntos platicando. Cuando llegaron a la casa, Xochitl presentó a Quique con su mamá.

- Seguramente tu eres amigo de Xochitl. - dijo ella y luego les ofreció una rebanada de pastel.

Así, muy contentos Xochitl y Quique se sentaron a estudiar. Xochitl Ya tenía un amigo.

### Sesión 3

#### I. Datos generales:

I.E.I. N° : 288 "Ana Sofia Guillena Arana"  
 Lugar : Rioja  
 Código modular : 0274654  
 Ugel : 306- Rioja  
 Docentes : Lesly Fiorella Dávila Herrera  
 : Kelly Mendoza Valverde  
 Ciclo : II  
 Edad : 05 años  
 Número de estudiantes matriculados: 25 Niños

#### II. Nombre de la actividad: *El juego del tren ciego*

#### III. Aprendizajes a desarrollar

¿Qué aprendizajes queremos promover?	¿Qué materiales necesitamos?
Que los niños y las niñas se diviertan y tengan una relación estrecha de amistad con el grupo de compañeros	Buffer USB Música Papel bon Lápiz Colores
<b>Área:</b> Personal Social	
<b>Competencia:</b> Construye su identidad	
<b>Capacidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	
<b>Desempeños:</b> Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	
<b>Criterio que se evaluarán:</b> Participa del juego con sus compañeros asumiendo diferentes roles sin hacer distinción de género.	
<b>Reto:</b> Comenta como te sentiste con tus compañeros al asumir los roles del juego del tren ciego.	

#### IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias
<b>Inicio</b>	<p><b>Actividades de rutina de inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos las actividades permanentes como el saludo, oración calendario, tiempo, registro de asistencia.</li> <li>- Recordamos los acuerdos de convivencia</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Escuchan la explicación del propósito de la actividad de aprendizaje.</p> <p><b>Motivación:</b> Se les motiva a los niños y niñas mediante una canción "El baile del movimiento" (Anexo 1)</p> <p><b>Rescate de saberes previos:</b> ¿Cómo se sintieron al moverse al ritmo de la canción? ¿Se divirtieron al moverse con la música? ¿Qué emoción sintieron? ¿Les gustaría seguir divirtiéndose con sus compañeros?</p>

<b>Desarrollo</b>	<p><b>Problematización</b> ¿Qué pasaría si no tuviéramos amigos con quien divertirse?</p> <p>Los niños opinan de manera libre sobre la pregunta planteada Las tesis dialogan con los niños y niñas sobre la importancia de la integración que debe haber con sus compañeros, luego se desarrolla la actividad “El juego del tren ciego”.</p> <p><b>Técnica lúdica de desinhibición “El juego del tren ciego”</b></p> <p><b>Desarrollo del juego</b> Se forman en parejas y juegan uno detrás del otro agarrándole por los hombros y el de adelante con los ojos vendados. Éste es dirigido por su compañero de atrás de acuerdo al siguiente código: - Toque en el hombro derecho = caminar hacia la derecha. - Toque en el hombro izquierdo = caminar hacia la izquierda. - Toque en la cabeza = caminar hacia delante; toque en la espalda = detenerse. A la señal, cambio de papeles.</p> <p><b>Análisis de la información</b> Dialogamos con los estudiantes ¿Cómo te sentiste al realizar el juego del tren ciego?, ¿Te fue fácil dirigirle a tu compañero? ¿Por qué?, ¿Cuál fue la dificultad que tuviste al realizar el juego? ¿Por qué?, ¿Te sientes bien cuando juegas con tus compañeros?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b> Invitamos a los niños (as) a reflexionar sobre el juego del tren ciego: ¿Cuál fue tu emoción al jugar el tren ciego? ¿Qué otros juegos te gustaría realizar para socializar con tus compañeros? ¿Cómo lo harías?</p> <p>Se les sugiere algunas actividades prácticas de habilidades avanzadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los niños aprendan a dar y seguir instrucciones</li> <li>- Que los niños aprendan a disculparse ante los demás por sus errores o faltas.</li> <li>- Que los niños aprendan a convencer a los demás que sus ideas son mejores y útiles.</li> </ul> <p><b>Los niños dan sus respuestas.</b> Dialogan y expresa sobre las acciones que realizaran para que puedan socializar con sus compañeros.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Dialoga a través de preguntas:</b> Participan dialogando sobre lo realizado a través de preguntas: ¿Qué hemos aprendido? ¿Por qué hemos jugado el juego del tren ciego? ¿Cómo lo realizamos? ¿Para qué nos sirvió? Dibuja lo que más te divirtió del juego del tren ciego.</p>

**Anexo**

<https://www.youtube.com/watch?v=FzSbcGSaiIU&t=9s>

### Sesión 4

#### I. Datos generales:

I.E.I. N° : 288 "Ana Sofia Guillena Arana"  
 Lugar : Rioja  
 Código modular : 0274654  
 Ugel : 306- Rioja  
 Docentes : Lesly Fiorella Dávila Herrera  
 : Kelly Mendoza Valverde  
 Ciclo : II  
 Edad : 05 años  
 Número de estudiantes matriculados: 25 Niños

#### II. Nombre de la actividad: *Jugamos a No reirse*

#### III. Aprendizajes a desarrollar

¿Qué aprendizajes queremos promover?	¿Qué materiales necesitamos?
Que las niñas y los niños logren controlar sus emociones a través del juego	Buffer USB Música Papel bon Lápiz Colores
<b>Área:</b> Personal Social	
<b>Competencia:</b> Construye su identidad	
<b>Capacidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora así mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	
<b>Desempeños :</b> Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.	
<b>Criterio que se evaluarán:</b> Participan en el juego realizando gestos y movimientos corporales al expresar sus emociones.	
<b>Reto:</b> Comenta como te sentiste al realizar el juego y explica que acciones del juego no te gustaron.	

#### IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias
<b>Inicio</b>	<p><b>Actividades de rutina de inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos las actividades permanentes como el saludo, oración calendario, tiempo, registro de asistencia.</li> <li>- Recordamos los acuerdos de convivencia</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Escuchan la explicación del propósito de la actividad de aprendizaje.</p> <p><b>Motivación:</b> Se les motiva a los niños y niñas mediante una canción "Las emociones" (Anexo 1)</p> <p><b>Rescate de saberes previos:</b> ¿Les gustó la canción?, ¿De qué trato la canción? ¿Qué emociones escucharon? ¿Será importante controlar las emociones? ¿Por qué?</p>

<b>Desarrollo</b>	<p><b>Problematización</b> ¿Qué son las emociones?</p> <p>Los niños opinan de manera libre sobre la pregunta. Las tesistas dialogan con los niños y niñas sobre la importancia de saber controlar las emociones y desarrollan el juego “No reírse”.</p> <p><b>Técnica lúdica de control de emociones “No reírse”</b></p> <p><b>Desarrollo del juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se forman dos hileras, una de niñas y otra de niños, enfrentados a cierta distancia.</li> <li>- Las niñas haciendo muecas y diciendo cosas graciosas, tienen que conseguir que los niños se rían.</li> <li>- Los niños que se rían son eliminados.</li> <li>- Cuando queda un solo niño, todas las niñas se colocan a su alrededor y tratan de hacerlo reír.</li> <li>- Si no lo consiguen en seguida, ese niño es el vencedor.</li> </ul> <p>Nota: Pero cuando ese niño se siente orgulloso por su triunfo, se le hace pagar una prenda o una multa, ¡por haber estropeado la reunión con su exceso de seriedad! Está prohibido tocar al compañero o hacerle cosquillas</p> <p><b>Análisis de la información</b> Dialogamos con los estudiantes ¿Cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿Pudiste controlar la risa durante el juego?, ¿Qué dificultad tuviste para hacer reír a tus compañeros?, ¿Cuál fue tu emoción al jugar en grupo?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b> -Invitamos a los niños (as) a reflexionar sobre el juego de no reírse: ¿Cómo controlaste la risa durante el juego?, ¿Será fácil controlar nuestras emociones? ¿Qué puedes hacer tú para controlar tus emociones? ¿Crees que puedes controlar tus emociones cuando juegas con tus amigos? ¿Cómo lo harías?</p> <p>Se les sugiere algunas actividades prácticas de habilidades relacionadas con los sentimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los niños aprendan a reconocer sus sentimientos y emociones.</li> <li>- Que los niños aprendan a expresar sus sentimientos ante los demás.</li> <li>- Que los niños intenten comprender los sentimientos de los demás.</li> <li>- Que los niños aprendan a expresar su afecto hacia los demás.</li> </ul> <p><b>Los niños dan sus respuestas.</b> Dialogan y expresa sobre las acciones que realizaran para que puedan socializar con sus compañeros.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Dialoga a través de preguntas:</b> Participan dialogando sobre lo realizado a través de preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Por qué hemos jugado el juego del no reírse? ¿Cómo lo realizamos? ¿Cómo inicio, se desarrolló y término el juego? ¿Para qué nos sirvió?</p>

**Anexo****Anexo 1**

[https://www.youtube.com/watch?v=Q4\\_smLVwl9M](https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVwl9M)



### Sesión 5

#### I. Datos generales:

I.E.I. N° : 288 "Ana Sofia Guillena Arana"  
 Lugar : Rioja  
 Código modular : 0274654  
 Ugel : 306- Rioja  
 Docentes : Lesly Fiorella Dávila Herrera  
 : Kelly Mendoza Valverde  
 Ciclo : II  
 Edad : 05 años  
 Número de estudiantes matriculados: 25 Niños

#### II. Nombre de la actividad: *Jugamos con palabras con las mismas iniciales*

#### III. Aprendizajes a desarrollar:

¿Qué aprendizajes queremos promover?	¿Qué materiales necesitamos?
Que las niñas y los niños logren integrarse en el grupo de manera comunicativa a través del juego.	Buffer USB Música Papel bon Lápiz Colores
<b>Área:</b> Personal Social	
<b>Competencia:</b> Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	
<b>Capacidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	
<b>Desempeños:</b> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas del juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	
<b>Criterio que se evaluarán:</b> Se relaciona y juega con otros niños en actividades grupales, se integra al grupo aceptando los acuerdos, propone ideas y normas para el juego.	
<b>Reto:</b> Comenta que acuerdo propusiste para jugar en armonía con el grupo.	

#### IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias
<b>Inicio</b>	<p><b>Actividades de rutina de inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos las actividades permanentes como el saludo, oración calendario, tiempo, registro de asistencia.</li> <li>- Recordamos los acuerdos de convivencia</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Escuchan la explicación del propósito de la actividad de aprendizaje.</p> <p><b>Motivación:</b> Se les motiva a los niños y niñas mediante el juego del "A gogo"</p> <p><b>Rescate de saberes previos:</b> ¿Les gustó el juego del A gogo?, ¿De qué trato el juego? ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Creen que nos podemos comunicar a través del juego? ¿Por qué?</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Problematización</b></p> <p>¿Cómo podemos integrarse a los grupos?          Los niños opinan de manera libre sobre la pregunta.</p>

	<p>Las tésistas dialogan con los niños y niñas sobre la importancia de saber comunicarse para poder integrarse a un grupo ya sea de juego o de trabajo, para ello se desarrollan el juego "Palabras con las mismas iniciales".</p> <p><b>Técnica lúdica de control de emociones "Palabras con las mismas iniciales"</b></p> <p><b>Desarrollo del juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El juego consiste en que un niño dice una frase en que la palabra clave debe empezar con a. Ejemplo: <i>"Mi abuelito se fue..."</i></li> <li>- El segundo jugador repite la frase y la amplia, agregando otra palabra que empiece con a. Ejemplo: <i>Mi abuelito se fue a la Antártida...</i></li> <li>- El tercer jugador repite la frase anterior y agrupa una nueva palabra que empiece con a. Ejemplo: <i>Mi abuelito se fue a la Antártida, a tocar el acordeón...</i></li> <li>- Y así sucesivamente. El primero que se equivoca para y reanuda el juego con una frase que tenga por clave una palabra que empiece con B. Por ejemplo:  <i>Un bote iba...</i>  <i>Un bote iba para Belén...</i>  <i>Un bote iba para Belén a vender bananas...</i>  <i>Un bote iba para Belén a vender bananas de Bolivia...</i>  <i>Un bote iba para Belén a vender bananas de Bolivia que son muy buenas.</i></li> </ul> <p><b>Análisis de la información</b></p> <p>Dialogamos con los estudiantes ¿Cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿Te fue fácil o difícil encontrar las palabras para completar la oración?, ¿Pudiste encontrar las palabras correctas para seguir el juego?, ¿Cuál fue tu emoción al jugar de manera comunicativa en el grupo?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b></p> <p>-Invitamos a los niños (as) a reflexionar sobre el juego de palabras con las mismas iniciales: ¿Cómo lograste encontrar las palabras correctas para continuar con el juego?, ¿Será fácil poder comunicarse con los compañeros? ¿Qué puedes hacer tú para lograr integrarte en un grupo? ¿Crees que es importante dialogar para ser parte de un grupo? ¿Por qué? ¿Cómo lo arías tú si tuvieras que formar un grupo para jugar?</p> <p>Se les sugiere algunas actividades prácticas de habilidades relacionadas con los sentimientos y alternativas a la agresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los niños aprendan a comprender el enfado del otro.</li> <li>- Que los niños aprendan a buscar formas de disminuir el miedo.</li> <li>- Que los niños aprendan a pedir permiso para hacer algo.</li> <li>- Que los niños aprendan a compartir algo que es apreciado por los demás.</li> </ul> <p><b>Los niños dan sus respuestas.</b></p> <p>Dialogan y expresa sobre las acciones que realizaran para que puedan socializar con sus compañeros.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Dialoga a través de preguntas:</b></p> <p>Participan dialogando sobre lo realizado a través de preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Por qué hemos jugado el juego de palabras con las mismas iniciales? ¿Cómo lo realizamos? ¿Cómo inicio, se desarrolló y término el juego? ¿Para qué nos servirá?</p> <p>Dibuja lo que más te gusto del juego</p>

## Sesión 6

### I. Datos generales:

I.E.I. N° : 288 "Ana Sofia Guillena Arana"  
 Lugar : Rioja  
 Código modular : 0274654  
 Ugel : 306- Rioja  
 Docentes : Lesly Fiorella Dávila Herrera  
                   : Kelly Mendoza Valverde  
 Ciclo : II  
 Edad : 05 años  
 Número de estudiantes matriculados: 25 Niños

### II. Nombre de la actividad: *El juego Cara a Cara*

### III. Aprendizajes a desarrollar

¿Qué aprendizajes queremos promover?	¿Qué materiales necesitamos?
Que las niñas y los niños se diviertan y logren interactuar e integrarse al grupo a través del juego.	Buffer      Globos de colores USB Música Papel bon Lápiz Colores
<b>Área:</b> Personal Social	
<b>Competencia:</b> Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	
<b>Capacidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas, y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li> </ul>	
<b>Desempeños:</b> Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas del juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	
<b>Criterio que se evaluarán:</b> Participa del juego interactuando con otros niños, propone y acepta acuerdos para realizar la actividad	
<b>Reto:</b> Reflexiona sobre las dificultades que se presentaron al momento de realizar el juego.	

### IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias
<b>Inicio</b>	<b>Actividades de rutina de inicio:</b> - Realizamos las actividades permanentes como el saludo, oración calendario, tiempo, registro de asistencia. - Recordamos los acuerdos de convivencia <b>Propósito:</b> Escuchan la explicación del propósito de la actividad de aprendizaje. <b>Motivación:</b> Se les motiva a los niños y niñas mediante un juego "El baile del globo" <b>Rescate de saberes previos:</b> ¿Les gustó el juego del globo?, ¿Cómo se sintieron al jugar este juego? ¿Creen que es divertido jugar en grupo? ¿Por qué? ¿Les gustaría seguir jugando en grupo?

<b>Desarrollo</b>	<p><b>Problematización</b> ¿Para qué nos sirve jugar en grupos?</p> <p>Los niños opinan de manera libre sobre la pregunta. Las tesistas dialogan con los niños y niñas sobre la importancia que tiene jugar en grupos, para ello se desarrollan el juego “Cara a cara”.</p> <p><b>Técnica lúdica de control de emociones “Cara a cara”</b></p> <p><b>Desarrollo del juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños forman un círculo doble. Cada uno da la cara a su pareja.</li> <li>- Un jugador que está solo en el centro del círculo ordena: ¡Espalda con espalda!</li> <li>- Entonces cada uno dará la espalda a su pareja. ¡Cara a cara!</li> <li>- Las parejas volverán a su posición anterior.</li> <li>- Las órdenes se repetirán y serán obedecidas varias veces, hasta que el dirigente dice: ¡cambiar parejas!</li> <li>- Todos se mueven para cambiar de pareja y el dirigente aprovecha ese momento para conseguir la suya.</li> <li>- El jugador que resulta sin pareja, pasa al centro del círculo y el juego se repite bajo sus órdenes.</li> </ul> <p><b>Análisis de la información</b> Dialogamos con los estudiantes ¿Cómo te sentiste al realizar el juego cara a cara?, ¿Tuviste coordinación con tu pareja de juego al momento de desarrollar la actividad?, ¿Cuál es tu emoción al poder jugar en grupo?, ¿Será importante interactuar con los compañeros durante el juego?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b> -Invitamos a los niños (as) a reflexionar sobre el juego de palabras con las mismas iniciales: ¿Qué ideas tienes para jugar otros juegos en grupo?, ¿Te es fácil formar parte de un grupo? ¿Por qué? ¿Qué arías tú para lograr integrarte en un grupo?</p> <p>Se les sugiere algunas actividades prácticas de habilidades alternativas a la agresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los niños aprendan a controlar sus emociones.</li> <li>- Que los niños comprendan a defender sus derechos y los de a conocer.</li> <li>- Que los niños aprendan a resolver los problemas sin entrar en peleas.</li> <li>- Que los niños aprendan a negociar con quienes tienen ideas diferentes.</li> </ul> <p><b>Los niños dan sus respuestas.</b> Dialogan y expresa sobre las acciones que realizaran para que puedan socializar con sus compañeros.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Dialoga a través de preguntas:</b> Participan dialogando sobre lo realizado a través de preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Por qué hemos jugado el juego del cara a cara? ¿Qué es lo que más te gusto del juego cara a cara? ¿Para qué nos servirá? Dibuja lo que más te gusto del juego “cara a cara”</p>

### Sesión 7

#### I. Datos generales:

I.E.I. N° : 288 "Ana Sofia Guillena Arana"  
 Lugar : Rioja  
 Código modular : 0274654  
 Ugel : 306- Rioja  
 Docentes : Lesly Fiorella Dávila Herrera  
 : Kelly Mendoza Valverde  
 Ciclo : II  
 Edad : 05 años  
 Número de estudiantes matriculados: 25 Niños

#### II. Nombre de la actividad: *Juego del frio y el calor*

#### III. Aprendizajes a desarrollar

¿Qué aprendizajes queremos promover?	¿Qué materiales necesitamos?
Que las niñas y los niños desarrollen sus expresiones faciales y corporales a través del juego.	Buffer Botellas con agua fría y caliente, USB Música Papel bond Lápiz Colores
<b>Área:</b> Personal Social	
<b>Competencia:</b> Construye su identidad	
<b>Capacidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	
<b>Desempeños :</b>	
Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	
<b>Criterio que se evaluarán</b>	
Expresa sus emociones en todo momento utilizando gestos y movimientos corporales, mostrando su simpatía, desacuerdo y preocupación hacia los demás.	
<b>Reto:</b> Expresa de manera libre sus emociones y como se sintieron al realizar el juego del "Frio y el calor"	

#### IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias
<b>Inicio</b>	<p><b>Actividades de rutina de inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos las actividades permanentes como el saludo, oración calendario, tiempo, registro de asistencia.</li> <li>- Recordamos los acuerdos de convivencia</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Escuchan la explicación del propósito de la actividad de aprendizaje.</p> <p><b>Motivación:</b> Se les motiva a los niños y niñas mediante la manipulación de materiales "Botellas con agua fría y botellas con agua caliente"</p> <p><b>Rescate de saberes previos</b>          ¿Qué materiales manipularon?, ¿Cómo estaba el agua? ¿Qué sensaciones tuvieron al tocar el agua fría y caliente?</p>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Problematización</b>          ¿Cómo cambia nuestro rostro según las emociones?</p>

	<p>Los niños opinan de manera libre sobre la pregunta. Las tesoristas dialogan con los niños y niñas sobre las distintas expresiones y gestos que hace nuestro cuerpo según la emoción, para ello proponen el juego del “Frio y el calor”</p> <p><b>Técnica lúdica de desarrollo de la expresión “Frio y el calor”</b> <b>Desarrollo del juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El profesor invita a los niños a recordar sus experiencias vividas para que expresen con el cuerpo las sensaciones imaginadas de frio y calor.</li> <li>- El profesor narra lentamente la experiencia, y los niños irán expresando con todo el cuerpo las sensaciones imaginarias de calor y de frío.</li> <li>- De lo contrario, los niños primero escuchan el argumento para luego interpretarlo. Ejemplo:</li> </ul> <p><i>“La colina”. Estamos en lo alto de una colina, el sol brilla esplendoroso, qué tibio está el ambiente, nos sentimos muy bien. Ahora nos echamos en la hierba. ¡Qué bello y despejado está el cielo! El sol calienta cada vez más. Sentimos calor ¡uff, uff! Ya estoy transpirando. ¿Pero qué pasa en el cielo? Aparecen algunas nubes. Son grandes y oscuras, se acercan al sol y lo cubren. Se siente un poco de viento. ¡Huy!, empezó a llover, nos mojamos, ¿en dónde nos escondemos? ¡Ay!, ¡qué pena! Ya estamos mojados completamente; el viento continúa. Y que frío estoy sintiendo, burr, burr, ¡ay!, ya no puedo con este frío, y aumenta la lluvia, Aja, creo que ese árbol frondoso me servirá: corro, ahora sí, ¡ahhh!, que bien me siento ahora, ya no me mojo, pero sigue el frío, no lo soporto. Se alejan las nubes, la lluvia disminuye, cada vez llueve menos ¡Qué felicidad!, ya no llueve. Salgo, ¡huy!, qué mojados estamos; el sol aparece, sí, el sol, me quitaré algunas ropas para que se sequen. Todavía siento frío. Ya salió completamente el sol, sus rayos empiezan a calentar, ¡qué alegría!, ya que más, me tendré sobre este pasto para secarme. ¡Huy!, que calor, es insostenible el sol, qué calor y ya estoy seco; ya estamos completamente secos, ahora nos vamos de nuevo a nuestra casita.</i></p> <p><b>Análisis de la información</b> Dialogamos con los estudiantes ¿Cómo te sentiste al realizar el juego del frio y el calor?, ¿Qué expresiones realizaste al escuchar la experiencia narrada?, ¿Cuál fue la emoción que te fue más difícil realizar?, ¿Será importante reconocer nuestros gestos y expresiones faciales según las emociones?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b> Invitamos a los niños (as) a reflexionar sobre el juego del frio y el calor: ¿Qué emociones puedes expresar a través de los gestos faciales?, ¿Crees que se pueden controlar las emociones? ¿Por qué? ¿Qué arías tú para lograr controlar tus emociones y gestos corporales?</p> <p>Se les sugiere algunas actividades prácticas para desarrollar habilidades para hacer frente al estrés como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que los niños aprendan a demostrar deportividad después de un juego.</li> <li>- Que los niños aprendan a formular una queja ante los demás. Que los niños aprendan a comprender la razón por la cual un fracasado en una determinada situación.</li> <li>- Que los niños aprendan a comprender una acusación y se defienden.</li> </ul> <p><b>Los niños dan sus respuestas.</b> Dialogan y expresa sobre las acciones que realizaran para que puedan socializar con sus compañeros.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Dialoga a través de preguntas:</b> Participan dialogando sobre lo realizado a través de preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Por qué hemos jugado del frio y el calor? ¿Qué es lo que más te gusto del juego? ¿Para qué nos servirá? Dibuja lo que más te gusto del juego realizado</p>

### Sesión 8

#### I. Datos generales:

I.E.I. N° : 288 "Ana Sofía Guillena Arana"  
 Lugar : Rioja  
 Código modular : 0274654  
 Ugel : 306- Rioja  
 Docentes : Lesly Fiorella Dávila Herrera  
 : Kelly Mendoza Valverde  
 Ciclo : II  
 Edad : 05 años  
 Número de estudiantes matriculados: 25 Niños

#### II. Nombre de la actividad: *El juego de las estatuas vivientes*

#### III. Aprendizajes a desarrollar

¿Qué aprendizajes queremos promover?	¿Qué materiales necesitamos?
Que los niños y las niñas expresen de modo corporal su capacidad de expresión ante distintas situaciones de la vida cotidiana	Buffer USB Música Papel bon Lápiz Colores
<b>Área:</b> Personal Social	
<b>Competencia:</b> Construye su identidad	
<b>Capacidades:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se valora a sí mismo.</li> <li>• Autorregula sus emociones.</li> </ul>	
<b>Desempeños:</b> Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las origina. Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	
<b>Criterio que se evaluarán:</b> Expresa sus emociones	
<b>Reto:</b> Expresa sus emociones utilizando gestos y movimientos corporales demostrando su capacidad de expresión ante distintas situaciones.	

#### IV. Secuencia didáctica

Momentos	Estrategias
<b>Inicio</b>	<p><b>Actividades de rutina de inicio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizamos las actividades permanentes como el saludo, oración calendario, tiempo, registro de asistencia.</li> <li>- Recordamos los acuerdos de convivencia</li> </ul> <p><b>Propósito:</b> Escuchan la explicación del propósito de la actividad de aprendizaje.</p> <p><b>Motivación:</b> (Anexo 1): Se les motiva a los niños y niñas mediante la canción "El baile del movimiento"</p> <p><b>Rescate de saberes previos:</b> ¿Les gustó bailar al ritmo de la música?, ¿Qué acciones se realizó en el baile del movimiento?, ¿Cómo se sintieron al momento de quedarse como estatuas? ¿Les fue fácil controlar su cuerpo al momento de quedarse como estatuas?</p>

<b>Desarrollo</b>	<p><b>Problematización</b> ¿Qué son las expresiones corporales?</p> <p>Los niños opinan de manera libre sobre la pregunta. Las tesistas dialogan con los niños y niñas sobre las distintas expresiones y gestos corporales, para ello proponen el juego del <b>“Las estatuas vivientes”</b></p> <p><b>Técnica lúdica de desarrollo de la expresión “Las estatuas vivientes”</b> <b>Desarrollo del juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Forman un círculo.</li> <li>- Se les invita a acostarse en el piso y que imaginen que son estatuas.</li> <li>- Se les preguntaba si saben cómo deben estar las estatuas.</li> <li>- El profesor verifica si todas las estatuas están en buenas condiciones, para ello, le hacía cosquillas y daba órdenes, pero las estatuas no tienen cosquillas ni obedecen.</li> <li>- La única manera que recobran vida, era con la música, así que si existía melodía las estatuas de movían, se suspendía la música, las estatuas quedaban sin movimiento.</li> <li>- Luego, se les avisaba que cuando diera inicio serían estatuas con mucho frío, con calor y varias representaciones como el miedo, alegría, amistad, tristeza, etc.</li> </ul> <p><b>Análisis de la información</b> Dialogamos con los estudiantes ¿Cómo te sentiste al realizar el juego de las estatuas vivientes?, ¿Qué emociones te fue más fácil representar con tu cuerpo?, ¿Cuál fue la emoción que te fue más difícil realizar?, ¿Será importante reconocer nuestros gestos y expresiones corporales según nuestras emociones?</p> <p><b>Acuerdos toma de decisiones</b> Invitamos a los niños (as) a reflexionar sobre el juego de las estatuas vivientes: ¿Crees que se pueden expresar las emociones con nuestro cuerpo? ¿Por qué?, ¿Qué emociones puedes expresar mediante tu cuerpo?, ¿Qué arias tú para expresar tus emociones cuando tienes alguna dificultad?</p> <p>Se les sugiere algunas actividades prácticas de planificación como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Que los niños aprendan a establecer sus objetivos.</li> <li>-Que los niños aprendan a recoger información que necesitan saber.</li> <li>-Que los niños aprendan a concentrarse para la ejecución de una tarea.</li> </ul> <p><b>Los niños dan sus respuestas.</b> Dialogan y expresa sobre las acciones, gestos y movimientos que realizaron con su cuerpo durante el juego.</p>
<b>Cierre</b>	<p><b>Dialoga a través de preguntas:</b> Participan dialogando sobre lo realizado a través de preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Por qué hemos jugado las estatuas vivientes? ¿Qué es lo que más te gustó del juego? ¿Para qué nos servirá? Dibuja lo que más te gustó del juego realizado.</p>

**Anexos**

(Anexo 1)

<https://www.youtube.com/watch?v=1I3aMmVjMaY>



### Anexo 9. Fotografías del proceso de ejecución

#### Clase 1: El juego del espejo



**Clase 2: El juego de la sombra**



**Clase 3: El juego del tren ciego**



**Clase 4: Jugamos a No reirse**



**Clase 5: Jugamos con palabras con las mismas iniciales**



Clase 6: El juego Cara a Cara



Clase 7: Juego del frio y el calor



Clase 8: El juego de los estatus vivientes





# Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021

## INFORME DE ORIGINALIDAD

23%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.unsm.edu.pe">repositorio.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	8%
2	<a href="https://tesis.unsm.edu.pe">tesis.unsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	4%
3	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://up-rid.up.ac.pa">up-rid.up.ac.pa</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="https://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a> Fuente de Internet	

<1 %

10

[docplayer.es](http://docplayer.es)

Fuente de Internet

<1 %

11

[repositorio.usanpedro.edu.pe](http://repositorio.usanpedro.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

12

Submitted to Universidad de Málaga - Tii

Trabajo del estudiante

<1 %

13

Submitted to Boston College High School

Trabajo del estudiante

<1 %

14

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

<1 %

15

[repositorio.puce.edu.ec](http://repositorio.puce.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

16

Submitted to Universidad Andina Nestor  
Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

<1 %

17

Submitted to Universidad Nacional Abierta y a  
Distancia, UNAD, UNAD

Trabajo del estudiante

<1 %

18

[idoc.pub](http://idoc.pub)

Fuente de Internet

<1 %

19

[repositorio.unheval.edu.pe](http://repositorio.unheval.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

20	<b>rcientificas</b> Fuente de Internet	<1 %
21	<b>dspace.unach.edu.ec</b> Fuente de Internet	<1 %
22	<b>repositorio.utea.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1 %
23	<b>Submitted to Universidad Nacional de San Martín</b> Trabajo del estudiante	<1 %
24	<b>repositorio.unp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1 %
25	<b>diseno.uc.cl</b> Fuente de Internet	<1 %
26	<b>es.scribd.com</b> Fuente de Internet	<1 %
27	<b>repositorio.unjfsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1 %
28	<b>Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru</b> Trabajo del estudiante	<1 %
29	<b>Submitted to Unviersidad de Granada</b> Trabajo del estudiante	<1 %
30	<b>repositorio.monterrico.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1 %

31	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
32	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
34	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
35	www.buenastareas.com Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to City University of New York System Trabajo del estudiante	<1 %
37	Guojun Gao. "IMPROVEMENTS IN THE PHYSICAL COORDINATION SKILLS OF GYMNASTS", Revista Brasileira de Medicina do Esporte, 2023 Publicación	<1 %
38	Bernardo Gargallo, Carmen Campos, Gonzalo Almerich. " Learning to learn at university. The effects of an instrumental subject on learning strategies and academic achievement / ", Cultura y Educación, 2016 Publicación	<1 %
39	Submitted to Universidad de Cádiz	

<1 %

40

[spiral.imperial.ac.uk](http://spiral.imperial.ac.uk)

Fuente de Internet

<1 %

41

[www.dspace.unitru.edu.pe](http://www.dspace.unitru.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

42

[zagan.unizar.es](http://zagan.unizar.es)

Fuente de Internet

<1 %

43

[repositorio.uncp.edu.pe](http://repositorio.uncp.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

44

[repositorio.unprg.edu.pe](http://repositorio.unprg.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo