

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

**Aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo
de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución
educativa inicial de Tacna, 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

Arica Alfaro, Sheyla Maribel

Mamani Paz, Araceli Ariana

ASESOR (A)

Alejandra Milagros de Jesús Ponce Escobedo

<https://orcid.org/0000-0001-9916-6921>

TACNA – PERÚ

2023

PÁGINA DE JURADO

Aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

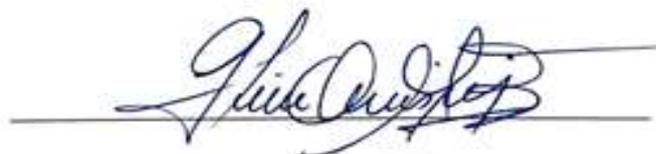
Tesis sustentada el día: 22/12/2023 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO

INFORME N°1-2023-AT-EESPP/JJB**De : Alejandra Milagros de Jesús Ponce Escobedo****Docente de la EESPP José Jiménez Borja****A : Mg. José Luis Alcalá Blanco****Jefe de la Unidad de Investigación e Innovación****ASUNTO : Informe de similitud**

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para comunicarle que fui designado como asesor (a) de la tesis titulada: Aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022 presentada por Sheyla Maribel Arica Alfaro y Araceli Ariana Mamani Paz. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesis tiene un reporte de similitud del 29% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 3 de diciembre del 2023.
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma. Edición.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesis se concluye que no existe indicios de plagio.

Tacna, 5 de diciembre 2023


.....
Alejandra Milagros de Jesús Ponce EscobedoDNI: 45271056
.....

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por permitirme vivir esta experiencia, a mi madre por ser el motor de mi esfuerzo, a mi padre por cuidar mis pasos, a mi abuela y mis tíos por velar por mí y a mis docentes por su labor en mi formación profesional.

Sheyla Maribel Arica Alfaro

En primer lugar, agradezco a Dios por darme la fuerza y la sabiduría durante todo el proceso, a mi madre por darme, todo el apoyo incondicional y a mis docentes quienes a través de sus consejos compartieron sus conocimientos para poder obtener un buen trabajo.

Araceli Ariana Mamani Paz

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a toda la comunidad de la Institución Educativa Inicial N°308 María Auxiliadora" por su colaboración invaluable durante el desarrollo de nuestra investigación. Extendemos nuestro reconocimiento a la directora, Lourdes del Carmen Mamani Morales, por respaldarnos en la investigación y permitirnos desenvolvernos de manera efectiva, asimismo, por el apoyo incondicional que en cada una de las aplicaciones del taller "Me relaciono jugando". Nuestro agradecimiento se dirige igualmente a las docentes de las aulas de 5 años el cual nos otorgaron todo el apoyo y confianza durante las aplicaciones en sus estudiantes. Por otro lado, expresamos nuestra gratitud a los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Público José Jiménez Borja, quienes compartieron con nosotros sus conocimientos fundamentales a lo largo de los cinco años en el proceso de nuestra formación profesional, contribuyendo de manera significativa al logro de nuestro perfil pedagógico. De igual forma queremos agradecer de manera especial a nuestras docentes de práctica e investigación. A la docente Ana Luz Borda Soaquita por otorgarnos todos sus conocimientos durante el trabajo de investigación y a la docente Nelly Franco Ríos por orientarnos durante la planificación de actividades lúdicas "Me relaciono jugando", un agradecimiento fraterno porque fueron un factor clave para el desarrollo de nuestro trabajo de investigación.

ÍNDICE

Agradecimiento	v
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xiii
Resumen.....	xvi
Abstract	xvii
Introducción	1

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción del problema.....	3
1.2.	Formulación del problema.....	5
1.2.1.	Pregunta general	5
1.2.2.	Preguntas específicas	6
1.3.	Justificación de la investigación	6
1.4.	Objetivos.....	7
1.4.1.	Objetivo general	7
1.4.2.	Objetivos específicos	7
1.5.	Hipótesis	8
1.5.1.	Hipótesis general	8
1.5.2.	Hipótesis específicas	8
1.6.	Variables e indicadores.....	8
1.6.1.	Identificación de variables.....	8
1.6.2.	Operacionalización de variables.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de la investigación.....	11
2.2.	Bases teóricas científicas	16
2.2.1.	Variable 1: Habilidades sociales	16
2.2.1.1.	Definición de habilidades sociales	16
2.2.1.2.	Características de las habilidades sociales	18
2.2.1.3.	Tipos de habilidades sociales	18
2.2.1.4.	Componentes de las habilidades sociales	20
2.2.1.5.	Importancia de las habilidades sociales.....	22
2.2.1.6.	Dimensiones de las habilidades sociales	25
2.2.2.	Variable 2: Actividades lúdicas.....	27
2.2.2.1.	Definición de actividades lúdicas	27
2.2.2.2.	Dimensiones de las actividades Lúdicas	28
2.2.2.3.	Características del juego.....	29
2.2.2.4.	Importancia del juego	30
2.2.2.5.	Propuesta de actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.....	30
2.3.	Definición de términos	38

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo de investigación	40
3.2.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	40
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA	42

3.3.1.	Población	42
3.3.2.	Muestra	43
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
3.4.1.	Técnicas	44
3.4.2.	Instrumentos	45
3.5.	Técnicas de análisis e interpretación de datos	46

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1.	Descripción del trabajo de campo	47
4.1.1.	Planificación	48
4.1.2.	Ejecución	48
4.1.3.	Evaluación	49
4.2.	Análisis estadístico descriptivo e inferencial	50
4.2.1.	Análisis estadístico descriptivo	50
4.2.1.1.	Análisis descriptivo antes de la experiencia	50
4.2.1.2.	Análisis descriptivo después de la experiencia	68
4.2.2.	Análisis estadístico inferencial	86
4.2.2.1.	Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de entrada antes de la experiencia	86
4.2.2.2.	Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de salida después de la experiencia del grupo control y grupo experimental.....	92
4.3.	VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.....	97
4.3.1.	Verificación de la Hipótesis Específica (a).....	97

4.3.2.	Verificación de la Hipótesis Específica (b)	98
4.3.3.	Verificación de la hipótesis general	99
	CONCLUSIONES	101
	RECOMENDACIONES	103
	BIBLIOGRAFÍA	104
	ANEXOS	113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población.....	43
Tabla 2 Muestra.....	44
Tabla 3 Validación de jueces	45
Tabla 4 Evaluación inicial de las habilidades sociales por ítems en el grupo control.	50
Tabla 5 Evaluación inicial de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo control.	52
Tabla 6 Niveles de logro de las habilidades sociales en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes en el grupo control.	54
Tabla 7 Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de los estudiantes del grupo control.	56
Tabla 8 Evaluación inicial de las habilidades sociales por ítems en el grupo experimental.....	58
Tabla 9 Evaluación inicial de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo experimental.....	60
Tabla 10 Niveles de logro de las habilidades sociales en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.	62
Tabla 11 Resultado de las medidas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de las estudiantes del grupo experimental.	64

Tabla 12 Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de los estudiantes del grupo control y experimental.....	66
Tabla 13 Evaluación final de las habilidades sociales por ítems en el grupo control.	68
Tabla 14 Evaluación final de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo control.	70
Tabla 15 Niveles de logro de las habilidades sociales en la evaluación final aplicada a los estudiantes en el grupo control.	72
Tabla 16 Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de los estudiantes del grupo control	74
Tabla 17 Evaluación final de las habilidades sociales por ítems en el grupo experimental.....	76
Tabla 18 Evaluación final de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo experimental.....	78
Tabla 19 Niveles de logro de las habilidades sociales en la evaluación final aplicada a los estudiantes del grupo experimental	80
Tabla 20 Resultado de las medidas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de las estudiantes del grupo experimental.....	82

Tabla 21 Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de los estudiantes del grupo control y experimental	84
---	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Operacionalización de la variable dependiente	9
Figura 2 Operacionalización de la variable independiente	10
Figura 3 Estructura de las actividades lúdicas	49
Figura 4 Evaluación inicial de las habilidades sociales por ítems en el grupo control.	51
Figura 5 Evaluación inicial de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo control.	52
Figura 6 Niveles de logro de las habilidades sociales en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.....	54
Figura 7 Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de los estudiantes del grupo control.	56
Figura 8 Evaluación inicial de las habilidades sociales por ítems en el grupo experimental.....	59
Figura 9 Evaluación inicial de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo experimental.....	60
Figura 10 Niveles de logro de las habilidades sociales en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.	62
Figura 11 Resultado de las medidas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de las estudiantes del grupo experimental.....	64

Figura 12 Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de los estudiantes del grupo control y experimental	66
Figura 13 Evaluación final de las habilidades sociales por ítems en el grupo control.	69
Figura 14 Evaluación final de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo control	70
Figura 15 Niveles de logro de las habilidades sociales en la evaluación final aplicada a los estudiantes del grupo control.....	72
Figura 16 Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de los estudiantes del grupo control	74
Figura 17 Evaluación final de las habilidades sociales por ítems en el grupo experimental.....	77
Figura 18 Evaluación final de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo experimental.....	78
Figura 19 Niveles de logro de las habilidades sociales en la evaluación final aplicada a los estudiantes del grupo experimental	80
Figura 20 Resultado de las medidas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de las estudiantes del grupo experimental.....	82

Figura 21 Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de los estudiantes del grupo control y experimental	84
--	----

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo desarrollar las habilidades sociales a través de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años en la LE.I. N°308 "María Auxiliadora" – Tacna, 2022. El tipo de investigación fue experimental con un diseño cuasi experimental. La muestra fue de 17 estudiantes, la técnica aplicada fue la observación y como instrumento una lista de cotejo. Como resultado, se obtuvo que del 100% de los estudiantes evaluados, el 100% se encuentra en el nivel de inicio, con calificativos menores a 10 puntos respecto al desarrollo de las habilidades sociales por lo que se sugiere mejoras inmediatas que los conduzca a alcanzar el nivel de logro. Se concluye que la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” fue eficaz porque se alcanzó el nivel de logro en el desarrollo de las habilidades sociales el cual permite que los estudiantes logren desarrollar actitudes positivas al momento de relacionarse con los demás en el nivel inicial, con un nivel de confianza del 95%.

Palabras claves: Habilidades sociales, actividades lúdicas, actitudes, jugando.

ABSTRACT

The objective of the study was to develop social skills through the application of playful activities "I interact by playing" in 5-year-old students in the LE.I. N°308 "María Auxiliadora" – Tacna, 2022. The type of research was experimental with a quasi-experimental design. The sample consisted of 17 students, the technique applied was observation and a checklist as an instrument. Descriptive and inferential statistical techniques were applied. As a result, it was obtained that of 100% of the students evaluated, 100% are at the beginning level, with qualifications less than 10 points regarding the development of social skills, so immediate improvements are suggested that lead them to achieve the level of achievement. It is concluded that the application of playful activities "I relate to playing" was effective because the level of achievement in the development of social skills was reached, which allows students to develop positive attitudes when interacting with others at the initial level, with a confidence level of 95%.

Keywords: Social skills, leisure activities, attitudes, playing.

INTRODUCCIÓN

El propósito de este informe de investigación es determinar el efecto de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N°308 “María Auxiliadora”, el cual se fundamenta en que el estudiante logre desarrollar diferentes habilidades al momento de relacionarse con los demás, con diferentes actividades lúdicas que le permitan mejorar sus actitudes dentro de su entorno social, de tal manera que pueda alcanzar buenos niveles en su autonomía, autoestima, relaciones sociales y comunicación.

Durante el desarrollo de las habilidades sociales, se sigue un proceso específico orientado por la docente con el fin de lograr niveles óptimos de aprendizaje. La investigación está organizada en cuatro capítulos: capítulo I está comprendido por la formulación del problema, además la justificación e importancia de estudio, asimismo se plantean los objetivos, hipótesis y las variables de estudio, por otro lado, el capítulo II se refiere al marco teórico del problema, en el cual están incluidas las bases teóricas científicas de las dos variables de estudio, asimismo, el capítulo III contiene el marco metodológico, en el cual se especifica el tipo de investigación, el diseño de investigación, la población y el tamaño de la muestra censal; además de las técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de procesamiento y análisis de información, por último el capítulo IV en el cual se realiza la descripción del trabajo de campo, comprobación de hipótesis y las conclusiones a las que el investigador ha llegado después de todo el proceso de investigación. Después de todo, se muestran las conclusiones y recomendaciones

del trabajo de investigación, así como la bibliografía y los anexos, que evidencian la aplicación de actividades lúdicas "Me relaciono jugando" para dar solución al problema.

El objetivo de este estudio de investigación es contribuir al desarrollo de la institución, centrándose especialmente en la formación de los estudiantes, donde las relaciones sociales se predominan a través de juegos, diálogos, trabajo en equipo, pensamientos y sentimientos, dando lugar a la construcción de buenas habilidades sociales para convivir adecuadamente con los demás.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

A raíz de la pandemia se ha venido suscitando distintos problemas como la interacción social, evidenciando conductas que no favorecen al desarrollo de las habilidades sociales, sobre todo en niños que de por sí son aprendices sociales, pero por el confinamiento han perdido oportunidades de aprendizaje social. Es fundamental reconocer que las habilidades sociales desarrolladas en los primeros años de vida constituyen una base crucial y determinante en la vida de cualquier individuo porque es una etapa en la que diseñan el comportamiento humano el cual les va permitir un mejor desenvolvimiento, adaptación e interacción en los diferentes ambientes que se pueda ver involucrado como social, familiar y escolar.

El área de personal social en Educación Inicial tiene un gran trabajo, visto que, a través de ello, tiene que orientar al estudiante a que se reconozca a sí mismo, que sepa quién es, que adquiera la capacidad de tomar decisiones y llevar a cabo actividades con iniciativa, autonomía y confianza. Hay que resaltar que el área busca contribuir al bienestar

emocional y social con el objetivo de crear una base sólida para fomentar el crecimiento integral de los estudiantes como individuos independientes, de esta manera los estudiantes podrán desarrollar su potencial, con el fin de ser miembros activos de la sociedad.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2008), además de la salud y la nutrición, existen otros aspectos involucrados en el desarrollo esperable del niño, tales como la formación de vínculos estables, las primeras experiencias educativas, la correcta estimulación, un entorno cálido y la protección de sus derechos. Por tal razón es fundamental la familia, como factor influyente en la etapa social del niño, así mismo Vergara (2017) afirma que “la familia influye en el desarrollo socio afectivo de todos sus integrantes en especial de los niños y niñas, ya que estos aprenden durante la primera infancia los modelos, normas y habilidades sociales necesarias” (Pág.24). Por tanto, los elementos que afectan el crecimiento de los niños pueden ser diversos, destacando la necesidad de reconocer cómo la familia y las prácticas de crianza influyen en el desarrollo de los niños durante sus primeros años de vida.

Las dificultades fueron detectadas a través de un diagnóstico que comenzó con un diálogo con la docente, quien compartió información sobre conductas negativas en las interacciones sociales de los niños. Este diálogo inicial guió una evaluación más detallada, que involucró la observación y análisis de las interacciones sociales de los niños en la I.E.I. N°308 "María Auxiliadora". A través de estas observaciones, se

identificaron problemas de frustración y conductas agresivas, especialmente en situaciones competitivas, como la pérdida en un juego. Además, se detectó una tendencia preocupante hacia el uso de trampas y la falta de adhesión a las normas establecidas. Estas conductas no solo señalaron obstáculos en el desarrollo de habilidades sociales, sino que también sugirieron la necesidad de intervenciones para fomentar un progreso más saludable durante esta etapa crucial de la infancia.

El problema se atribuye a la falta de autocontrol, debido a la escasez de experiencias y orientación adecuadas. Además, la carencia de estrategias y materiales apropiados contribuye a la dificultad para manejar emociones en diferentes contextos. La causa principal radica en la ausencia de talleres sobre habilidades sociales por parte de los docentes de niños de 5 años. Para abordar esto, se propone la implementación del taller "Me relaciono jugando".

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Pregunta general

¿Cuál es el efecto de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?

1.2.2. Preguntas específicas

¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna antes de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”?

¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna después de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”?

1.3. Justificación de la investigación

Existe una justificación teórica puesto que está orientada a la construcción de saberes al explorar las variables de investigación a través de diversas teorías existentes que influyen en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes, con el propósito de contribuir en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la Educación Inicial.

Desde el aspecto práctico, el estudio de la investigación se enfoca en resaltar la relevancia del desarrollo de habilidades sociales mediante la aplicación de estrategias y dinámicas que promueven la expresión y comprensión de estados emocionales. Esto capacita al niño para tener un control sobre la manifestación de sus sentimientos y su capacidad de responder a las emociones de los demás, contribuyendo así al desarrollo social y emocional.

Por otro lado, en el aspecto metodológico se aplicará la técnica de la observación y el uso del instrumento como la lista de cotejo para el recojo de información en los estudiantes, con el objetivo de identificar el nivel del desarrollo de las habilidades sociales.

En cuanto al aspecto social, busca cultivar las habilidades sociales con el fin de facilitar la expresión y comprensión mutua, considerando las necesidades e intereses. Esto propicia la construcción de relaciones exitosas y satisfactorias en diversos ámbitos.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar el efecto de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.4.2. Objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna antes de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.

Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución

Educativa Inicial de Tacna después de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis general

La aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” permitió el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.5.2. Hipótesis específicas

El nivel de las habilidades sociales del grupo control y experimental se encuentran en el nivel de inicio antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

El nivel de las habilidades sociales es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control por efecto de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.6. Variables e indicadores

1.6.1. Identificación de variables

- a) Variable dependiente: Las habilidades sociales
- b) Variable independiente: Actividades lúdicas

1.6.2. Operacionalización de variables

Variable dependiente

- a) Definición conceptual: Son las aptitudes para interactuar de manera gratificante y mutuamente satisfactoria con otras personas, donde la empatía y la capacidad de adaptarse a diversas situaciones desempeñan un papel clave (Pérez y Paniora 2013)
- b) Definición operacional: Otorgan al estudiante destrezas que le facilita relacionarse con los demás de manera asertiva, haciéndoles capaces de expresar sus sentimientos, emociones y puntos de vista dependiendo de la situación en el que pudieran estar enfrentando. Para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años se medirá mediante la lista de cotejo tomando en cuenta sus respectivas dimensiones.

Figura 1

Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de evaluación
Las habilidades sociales	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Zapatos divertidos • La gallinita ciega 	A=Logro B=Proceso C=Inicio
	Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas Positivas • El retrato 	
	Relaciones sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Abrazos musicales • Dibujos en equipo 	
	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras en equipo • Sombrero de palabra • Carreras a ciegas • Encontrar la pieza faltante. 	

Variable independiente

- a) Definición conceptual: Las actividades lúdicas son un acto social, desarrollador, activo e insustituible. Es un potenciador de la personalidad humana y apoya el desarrollo del niño en su correcto crecimiento hacia la vida adulta (Jiménez, 2014).
- b) Definición operacional: Las actividades lúdicas son una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que actúa como instrumento para la expresión y control emocional, estimulando las capacidades del pensamiento y la creatividad, por lo tanto, es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano.

Figura 2

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de evaluación
Actividades lúdicas	Recreativa	Se realiza por placer, no por obligación.	A=Logro B=Proceso C=Inicio
	Social	Contribuyen a interacciones más saludables en todos los aspectos de su vida	
	Pedagógica	Desarrolla habilidades, conocimientos y valores.	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacionales

Ylarragorry (2018) efectuó a cabo la investigación titulada Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales en la ciudad de Paraná de Argentina. Dicha investigación tuvo una muestra conformada por 14 niños de la edad de 8 años y para la recolección de datos se utilizó el cuestionario antes y después de la intervención de un programa de Juegos Cooperativos y el tipo de investigación fue cuantitativo, descriptivo. Finalmente, se concluyó que los niños pudieron mejorar las conductas agresivas e inhibidas que al inicio tenían aumentando la asertividad en ellos.

Guzmán (2018) realizó la investigación titulada Desarrollo de las habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el Centro Infantil Cumbaya Valley en Ecuador. Dicho estudio tuvo una muestra de 15 niños de la edad de 3 años y para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación directa y la ficha de observación, el tipo de investigación tuvo un enfoque cuantitativo. Se concluyó finalmente que

las actividades lúdicas como metodología de aprendizaje permiten al niño desarrollar los procesos de la socialización e interacción generando relaciones interpersonales con su entorno y lograron que los estudiantes puedan tener un mejor autoconocimiento, autocontrol y empatía.

Ramos (2020) llevó a cabo la investigación titulada Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E de la capital de Quito en Ecuador. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 21 niños de las edades de 2 a 3 años de edad y para la recolección de datos se utilizó las fichas pedagógicas, la evaluación y la observación, el tipo de investigación tuvo un diseño cuantitativo. Finalmente, se concluyó que el uso de las actividades de juego son eficientes ya que permiten al niño tener confianza en sí mismo, tener un buen autoestima y mejorar la interacción con su entorno escolar.

Pacheco y Osorno (2021) realizaron la investigación titulada Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de habilidades sociales en hijos únicos en el Centro Infantil Castillo de Sueños, Municipio de Apartadó en Colombia. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 36 niños entre 3 a 5 años de edad y 61 padres de familia y para la recolección de datos se utilizó un cuestionario, la investigación fue de tipo cuantitativo realizada con un método correlacional. Se concluyó finalmente que las competencias parentales son el ente socializador porque se demostró que la familia es el núcleo fundamental para que los niños

puedan hacer amigos, afronten problemas y puedan relacionarse con los demás por el apego, el vínculo que tienen con sus padres.

Velasco (2018) efectuó a cabo la investigación titulada Estrategia para favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas en el grado primero de Básica Primaria en la zona urbana del municipio de el colegio Cundinamarca de la capital de Bogotá en Colombia. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 10 estudiantes de las edades de 6 y 7 años de edad y para la recolección de datos se utilizó una evaluación oral y escrita, rúbrica de evaluación y una lista de chequeo, la investigación tuvo un diseño cuantitativo. Finalmente, se concluyó que las estrategias pedagógicas influyen en el desarrollo de las habilidades comunitivas porque se logró una participación activa dentro del desarrollo de las actividades individuales y grupales, asimismo los estudiantes mejoraron en la expresión oral y su comprensión por tanto favoreció el desarrollo de las habilidades comunicativas y sociales.

Nacionales

Zea (2019) llevó a cabo la investigación titulada Taller de juego lúdicos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 363 Corazón de Jesús del distrito de Juliaca provincia de San Román, Región Puno, Año, 2019. En dicho estudio se trabajó con una muestra conformada por 22 niños de 5 años de edad y para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y el

instrumento de una ficha de observación, el diseño de esta investigación fue de tipo pre experimental y tipo cuantitativo. Se concluyó finalmente que los talleres de juegos lúdicos influyen significativamente porque los niños mostraron mejoras en la interacción social y en las habilidades conductuales, lo cual lo hace un ser capaz de expresarse adecuadamente preparándose para el futuro.

Reátegui (2019) efectuó una investigación titulada Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo en Tarapato. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 27 niños de la edad de 5 años y para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento de la guía de observación, el diseño de la investigación fue de tipo pre experimental y tipo cuantitativo. Se concluyó que la participación en juegos lúdicos tuvo un impacto positivo en las mejoras de las capacidades para expresarse durante la etapa preescolar.

Manyavilca (2018) realizó la investigación titulada El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de la Mar región de Ayacucho en el Año académico 2018. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 1 docente y 9 estudiantes y para la recolección de datos se utilizó la técnica de la entrevista y el instrumento fue la guía de observación, la metodología que

se utilizó en al presente investigación fue de tipo cuantitativa, diseño no experimental. Se determinó que los juegos cooperativos fomentados en el aula representan una opción para potenciar las habilidades sociales y crear un ambiente adecuado.

Velasquez y Acero (2018) llevaron a cabo la investigación titulada Taller de juego cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 del Barrio Laykakota de la ciudad de Puno – 2018. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 24 niños de la edad de 4 años y para la recolección de datos se utilizó la técnica de la lista de cotejo, la metodología que se utilizó en al presente investigación fue de tipo cuantitativa y se empleó un método analítico-deductivo. Se concluyó que la intervención en talleres de juegos cooperativos permitieron que los niños sean más empáticos, solidarios y sobre todo que se integren en el trabajo de equipo, cosa que antes de los talleres reinaba considerablemente el individualismo.

Julcahuanca (2022) efectuó la investigación titulada Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, de Piura-2022. En dicho estudio se trabajó con una muestra de 18 niños de la edad de 5 años y para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento de una lista de cotejo, la metodología consistió en una investigación cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño pre experimental. Finalmente se concluyó que los niños no solo fortalecieron

sus habilidades sociales, sino también aspectos claves para su bienestar general, destacando la importancia de los juegos simbólicos, teniendo en cuenta que al inicio existía la desconcentración, desintegración y falta de adaptación dentro del aula.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Habilidades sociales

2.2.1.1. Definición de habilidades sociales

Las habilidades sociales son el comienzo para que el niño pueda vincularse en la etapa preescolar ya que las instituciones educativas son el eje en el cual los niños pueden desarrollar diferentes capacidades como la comunicación e interacción con sus pares, asimismo lo van adquiriendo a partir de las vivencias que van teniendo a medida que se van desarrollando con los demás. Asimismo, las habilidades sociales requieren de estrategias, métodos, actividades, juegos en donde el niño pueda desarrollarse en todos los aspectos que necesita para relacionarse con los demás y evitar más adelante situaciones conflictivas.

A partir de ello, González (2014) explica son un “conjunto de comportamientos o conductas dadas por un mismo sujeto en un determinado contexto interpersonal, las cuales expresan sentimientos, deseos, opiniones y actitudes del mismo sujeto de un modo adecuado y aceptado por los demás” (Pág.6). Así mismo, Betina y Contini (2011) describen a las habilidades sociales como:

Un proceso que permite desarrollar conductas al expresar sus emociones, actitudes y necesidades de una manera apropiada, con el fin de resolver problemas al instante y minimizar dificultades a futuro en la cual el individuo pueda respetar las conductas de los otros. (Pág.164).

Pérez y Paniora (2013) menciona que “las habilidades sociales son las capacidades para relacionarse con los otros de manera gratificante y mutuamente satisfactoria en la cual la empatía y la capacidad de adecuarse a distintos contextos juegan un papel importante” (Pág.58).

Asimismo, McGinnis y Goldstein citado en Espiritu (2022) afirman que “la etapa de la infancia es el período crítico para el aprendizaje de las habilidades sociales que se entienden como conductas aprendidas” (Pág.36).

Se puede afirmar que son un grupo de conductas, capacidades o actitudes que faculta a las personas para interactuar adecuadamente con su entorno. No solo se limita a la interacción sino a la creación de relaciones armoniosas. Es importante señalar que el desarrollo de las habilidades sociales es un proceso que acompaña el crecimiento del niño y va depender de los modelos sociales que el niño presente en su círculo familiar y escolar que son contextos en los cuales se desarrollan más durante la etapa de la infancia.

2.2.1.2. Características de las habilidades sociales

Existen diversos autores que expresan definiciones sobre las habilidades sociales, sin embargo, también señalan diversas características relevantes que refuerzan todas aquellas definiciones, asimismo, Morales citado en Pilco (2019) menciona que tienen las siguientes características:

- a) **Heterogeneidad:** Porque incluyen diferentes comportamientos en diferentes etapas de desarrollo, diferentes niveles de funcionamiento y en todas las situaciones en las que se desarrolla la actividad humana.
- b) **Naturaleza interactiva del comportamiento social:** Porque el comportamiento social es un comportamiento interdependiente que se adapta al comportamiento de los interlocutores en una situación particular.
- c) **Especificidad situacional del comportamiento social:** Porque es importante tener en cuenta los factores socioculturales, puesto que moldean la manera en que las interacciones sociales son interpretadas y gestionadas.

2.2.1.3. Tipos de habilidades sociales

Se presenta una gran variedad de definiciones y tipos de habilidades sociales, las cuales existen ciertas semejanzas entre los autores que las mencionan desde su propia perspectiva, centrados en el niño y en su desarrollo consigo mismo y con los demás durante su infancia. Es así

que Goldstein et al. (1989) afirma que existe 6 tipos de habilidades sociales que se pueden desarrollar al momento de relacionarse con los demás:

- **Habilidades sociales básicas:** Prestar atención, empezar una conversación, mantener una conversación, hacer preguntas, agradecer, mostrar a otros y ser cortés.
- **Habilidades sociales avanzadas:** Pedir apoyo, colaborar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse y persuadir a los demás.
- **Habilidades relacionadas con las emociones:** Descubrir y mostrar las propias emociones, notar y afrontar las emociones de los demás.
- **Habilidades alternativas a la agresión:** Solicitar permiso, expresarse, brindar asistencia, participar en negociaciones y autocontrol, hacer valer los derechos, responder a bromas, abstenerse de conflictos.
- **Habilidades para enfrentar el estrés:** exponer y responder una queja o crítica, tener buen espíritu deportivo después de terminar un juego, manejar una situación penosa, tratar con alguien que está fuera de lugar, proteger si su amigo resultó herido, responder a acusaciones, prepararse para conversaciones difíciles.
- **Habilidades de planificación:** optar decisiones realistas, identificar el origen y resolver los conflictos, trazar metas, criticar las propias aptitudes, compilar referencias, tomar decisiones de manera efectiva y mantenerse enfocado en la tarea.

Desde la perspectiva del autor se puede decir que los diferentes tipos de habilidades sociales van de la mano en el aprendizaje de los niños porque son conductas que le permitirán ser aceptado socialmente y poder tener vínculos con sus pares, la idea del autor es que el niño con todos estos aspectos mencionados anteriormente pueda desarrollar habilidades más complejas, es por ello que la etapa preescolar es uno de los momentos más resaltantes en la vida del ser humano porque es donde las interacciones se pueden consolidar durante su proceso de aprendizaje.

2.2.1.4. Componentes de las habilidades sociales

Para un buen desarrollo en las habilidades sociales es primordial definir los componentes, para conocer y poder describir las conductas que presentan los niños en diferentes contextos. Las habilidades sociales se desenvuelven mediante 3 componentes conductuales: componentes conductuales, cognitivos, afectivo-emociones. Según Paula citado en Ballena (2010) dichos componentes son denominados como un conjunto de conductas los cuales hacen que los niños puedan expresar, sentir, pensar y hacer, las cuales el autor las explica de esta manera:

- a) **Componentes motores o conductuales:** Explican que son conductas aprendidas que se van adquiriendo a medida de las experiencias que los niños van ganando. Las conductas conductuales son destrezas concretas, observables y operativas, asimismo, se subdividen en 3 partes:

- Componentes no verbales: Se refiere a que el niño debe mantener contacto visual, gestos amables, sonrisa, expresiones faciales agradables, distancia física y aseo adecuado.
 - Componentes paralingüísticos: Se refiere a la entonación de la voz y volumen que usa un niño para expresar sus pensamientos, así como el ritmo y la fluidez de la conversación con los demás.
 - Componentes verbales: Se refiere, al contenido verbal, preguntas, refuerzo verbal y expresiones directas que el niño utiliza al contar una historia.
- b) Componentes cognitivos:** La conducta social manifiesta que está conducida y guiada por procesos perceptivos y cognitivos, contribuyendo de forma muy relevante al estudio de la percepción social o, como se denomina actualmente, cognición social. Estas conductas hacen referencia a cómo es que los niños procesan toda la información que obtienen en los diferentes contextos que se encuentran continuamente, así también a la toma de decisiones que tienen ante situaciones conflictivas que pueden llegar a tener con su entorno.
- c) Componentes afectivo-emocionales:** En este tipo de componentes son uno de los que más influyen dentro del desarrollo social del niño, debido a que hoy en día la afectividad es una pieza importante dentro

de la infancia del niño, pero ello depende de la atención, cariño y amor le brinden, lo cual se ve presentado en sus actitudes frente a los demás. Por otro lado, las emociones desempeñan un papel importante en las habilidades sociales como la empatía, la vinculación, la socialización, la expresión emocional y el reconocimiento y regulación de las emociones propias y ajenas.

Luego de estas explicaciones se puede decir que es importante tener en cuenta estos 3 componentes, ya que durante su desarrollo infantil los niños van optando y aprendiendo diversas conductas negativas y positivas las cuales se irán algunas perfilando y otras corrigiendo para poder desarrollar buenas relaciones sociales con los demás, asimismo, se debe tener en cuenta que las emociones son muy influyentes dentro de las actitudes de los niños y es necesario que las docente dentro de la etapa preescolar sean las orientadoras para poder potenciar sus emociones haciendo uso de estrategias dentro del aula.

2.2.1.5. Importancia de las habilidades sociales

Desde la infancia se vive en un ambiente social en el cual preparan a los niños para poder afrontar diferentes contextos sociales que en ocasiones no son positivas para ellos. Es así que parte la importancia de que el niño desarrolle las habilidades sociales para que pueda tener una relación sana y armoniosa con quienes interactúa. Las habilidades sociales

influyen dentro de la etapa preescolar debido a que los niños desarrollan conductas adecuadas que permitan una interacción satisfactoria con los demás, para ello los primeros años de vida son esenciales para conseguirlo. Por otro lado, Meza y Páez citado en Espiritu (2022) explica que es importante porque:

Es un requisito para una buena adaptación en la vida, porque el comportamiento desagradable que exhiben los niños es perjudicial, especialmente en el establecimiento de relaciones saludables con sus pares y en el logro de un desempeño académico favorable (Pág.45).

Por otro lado, Castro (2018) considera importante las habilidades sociales porque “proporciona herramientas para interactuar, elevar su autoestima, brindar elementos de socialización, les hace ser asertivos con las personas que los rodean, da elementos de prevención y manejo de conflictos y propicia la construcción de vínculos sociales” (Pág.17). Por otra parte, Delgado (2020) afirma que “desarrollar habilidades sociales permitirá buenas relaciones de amistad con los demás niños y niñas, en la expresión de sentimientos o emociones y en la formulación de preguntas sobre todo lo que les rodea” (Pág.16).

Por otro lado, es importante que los niños siempre estén orientados y apoyados por un adulto, en este caso los docentes quienes son una compañía durante toda la etapa preescolar. Así lo afirma Gonzáles citado en Ballena (2010) que explica que “las habilidades sociales siempre se

desarrollan a la sombra de buenos ejemplos y aquí es donde el rol de los docentes se torna clave, especialmente en estos tiempos en que las relaciones interfamiliares no son las mejores”. (Pág.17)

Entonces, la plana docente son personas que tienen una influencia determinante en el desarrollo de la sociedad, manifestando su participación en una variedad de comportamientos sociales cuando: Construyen relaciones con los niños, inculcan valores, modelan comportamientos y actitudes sociales, planifican actividades destinadas a proporcionar conocimientos y habilidades relevantes y crean oportunidades para los niños. Por ello es importante ponerlos en práctica, planificar el entorno físico, preparar rutinas diarias, enseñarle las reglas y presentar consecuencias positivas o negativas para ayudar al niño a cumplir con las expectativas de la sociedad.

Después de lo expuesto, se puede decir que los niños si practican los diferentes tipos de habilidades sociales podrán tener una escucha activa que le permita la interacción con los demás, asimismo iniciar una conversación y mantenerla teniendo en cuenta un tema de interés con quienes interactúa, también tendrán una habilidad de presentarse y formular preguntas que generen diálogos con los demás. Durante la etapa preescolar, los niños se interrelacionan con sus pares y en muchas oportunidades no saben actuar ante algún contexto que pudieran pasar, entonces desarrollar las habilidades sociales ayudará al niño que sea un ser capaz de saber expresarse, relacionarse, demostrar adecuadamente sus

emociones, sentimientos, ideas entorno a la situación que logre atravesar para tener relaciones afectivas con los demás.

2.2.1.6. Dimensiones de las habilidades sociales

Para definir operativamente la variable dependiente de la investigación es importante desglosarla a través de dimensiones, el cual Abreu (2012) explica que “las dimensiones son definidas como los aspectos o facetas de una variable compleja asimismo la formulación de las dimensiones depende de cómo se defina desde un inicio conceptualmente la variable” (Pág.125). Por tal motivo es que para la investigación se tomó en cuenta las siguientes dimensiones que los autores Pérez y Paniora (2013) considera importantes:

a. Autonomía

Las habilidades de autocuidado tienen como objetivo lograr la máxima autonomía en actividades diarias como aseo, alimentación y vestimenta. Estas Promueven la autoestima y el aprecio personal para sentirse cómodo, elegir su ropa, vestirse y cuidarse.

b. Autoestima

Es la capacidad que tiene un sujeto de demostrar el valor que tiene para sí mismo, y no necesariamente se mide por lo que otros dicen o expresan sobre él.

c. Relaciones Sociales

Implica el intercambio mutuo entre personas, comienza con una mirada, un saludo, una primera mirada, una sonrisa, una pregunta, y eventualmente avanza hacia una mayor confianza, luego un abrazo, una palmadita en la espalda, una broma, un cumplido, una invitación, una expresión de cariño, y un orden superior de amor, unión, etc.

d. Comunicación

El lenguaje y comunicación siempre tienen que estar presentes para el florecimiento y desarrollo de las habilidades sociales, ya que se requiere empatía para recibir mensajes y responder de manera adecuada según la situación.

Haciendo énfasis a lo expuesto, la autonomía, autoestima, lenguaje y las relaciones sociales son puntos importantes para que el niño sea una persona libre de hacer por sí solo diferentes actividades, teniendo una buena autoestima podrán tener buenas relaciones sociales con los demás ya que serán capaces de controlar sus emociones y saber expresarse adecuadamente para evitar conflictos, por ende, los 4 puntos permitirán al niño el manejo adecuado de las habilidades sociales. Las dimensiones mencionadas fueron utilizadas y reforzadas durante la aplicación de actividades lúdicas fomentando un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante y fortaleciendo la capacidad para relacionarse efectivamente con los demás en diferentes situaciones.

2.2.2. Actividades lúdicas

2.2.2.1. Definición de actividades lúdicas

Según Moyolema (2015) son “juegos educativos que permiten el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas, que despiertan en el niño la curiosidad del mundo que lo rodea, ya que aprenden de mejor manera y su aprendizaje es significativo, logrando así un mejor desarrollo humano” (Pág.24).

Por otro lado, Martínez citada en Moyolema (2015) reconoce a la lúdica “como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje” (Pág.24). Quiere decir, que es un factor crucial para el desarrollo personal y cognitivo del ser humano, que evidencia una relación directa entre la participación en actividades lúdicas y oportunidades de aprendizaje.

Después de lo expuesto por los autores, se puede deducir que las actividades lúdicas deben ser reconocidas como un elemento esencial para que permite a los niños expresar sus emociones, ideas y creatividad de manera autónoma y selectiva. También, se puede afirmar que gracias a su carácter lúdico y dinámico el niño se siente motivado y atraído, lo que favorece de manera positiva el crecimiento emocional, cognitivo y social de los niños.

2.2.2.2. Dimensiones de las actividades Lúdicas

Según Quintana (2020) menciona que la dimensión “es un elemento integrante de una variable, que resulta de su análisis o descomposición. Se narra los aspectos o fases específicas de un concepto/variable que se quiere investigar” (Pág.3). Por tal motivo, Olortegui (2019) menciona tres dimensiones, las mismas que de acuerdo a los diversos autores consultados convergen en considerar que son:

- Dimensión recreativa: Según Pérez y Merino citado en Olortegui (2015) “las actividades recreativas son aquellas acciones que permiten que una persona se entretenga o se divierta” (Pág.17). Se trata entonces de actividades que un individuo no realiza por obligación, sino porque le generan placer. En el caso de los niños es importante los juegos recreativos porque es una actividad infantil fundamental, puesto que jugar es una necesidad, un impulso que inicia desde la infancia para poder explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.
- Dimensión social: Morales citado en Olortegui (2019) es hacer que los niños “desarrollen habilidades sociales, pues los prepara para tener interacciones más saludables en todos los aspectos de su vida. Dado que estas habilidades son una parte integral para desenvolverse en sociedad” (Pág.18).
- Dimensión pedagógica: Las actividades lúdico-pedagógicas para Morales citado en Olortegui (2019) “sirven para mejorar la atención

y el aprendizaje de los niños y niñas, así como para disminuir sus conductas agresivas” (Pág.18).

Las dimensiones mencionadas por el autor pretenden evidenciar que las actividades lúdicas es una pieza clave para guiar a los niños no solo para que se desarrollen intelectualmente, sino también para brindarles oportunidades de expresar sus sentimientos e ideas mientras exploran sus habilidades creativas, motoras y sensoriales, contribuyendo directamente a su desarrollo.

2.2.2.3. Características del juego

Bernabéu y Goldstein (2009) citan a Huizinga y Caillois que señalan lo siguiente:

El juego es una acción libre. La realidad imaginaria del juego yace de la fusión conveniente de los datos de la realidad con los de la fantasía. El juego se desarrolla en un tiempo y espacio propio y se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen, pero tiene siempre un destino incierto. El juego produce placer, alegría y diversión (Pág.44).

Para alcanzar las características mencionadas, es fundamental entender la individualidad de cada niño. Además, se puede sugerir diversas actividades lúdicas que estimulen el desarrollo de sus habilidades sociales. Por lo tanto, el juego es esencial para entablar buenas relaciones sociales

seguras, saludables y provechosas ya que puede mejorar las habilidades de los niños para regular sus emociones y un excelente medio para el aprendizaje, explorando el ambiente en el que se desenvuelve.

2.2.2.4. Importancia del juego

Es considerado como una herramienta lúdica mediante el cual los niños adquieren habilidades, capacidades y destrezas, por lo que se vuelve esencial en la vida de cada niño, dado que es una acción que realizan a diario y en cualquier momento, por ende, es importante para su desarrollo, así lo dice Delgado (2011) “el niño a través del juego experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno” (Pág.31).

Se puede concluir, que el juego es el recurso didáctico por excelencia, ya que el niño se siente atraído y motivado, por ello, es un implemento esencial para el desarrollo físico, cognitivo, psicológico y social. Es la base principal para saber si todo va bien con el niño, debido a que si un niño no juega es porque algo pasa.

2.2.2.5. Propuesta de actividades lúdicas “Me relaciono jugando”

La propuesta presentada tuvo el objetivo de implementar distintas actividades lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en los

niños de 5 años de la I.E. Dicha propuesta estuvo conformada por cinco etapas, las cuales fueron divididas de la siguiente manera:

1. Primera etapa: Autonomía

1.1. Denominación de la actividad lúdica: “Zapatos divertidos”

- **Objetivo:**

Desarrollar la motricidad del niño y concederle la independencia de poder vestirse él mismo sin depender de nadie.

- **Procesos:**

- Asamblea
- Exploración del material
- Inicio del juego
- Realización del producto
- Metacognición

- **Materiales:**

- Cartulina cartón
- Hojas impresas de zapatos
- Cintas de tela
- Cestas
- Conos
- Silbato

1.2. Denominación de la actividad lúdica: “La gallinita ciega”

- **Objetivo:**

Desarrollar la capacidad de valerse por sí mismo en el desarrollo de las actividades básicas de la vida diaria.

- **Procesos:**

- Asamblea
- Exploración del material
- Inicio del juego
- Realización del producto
- Metacognición

- **Materiales:**

- Vendas
- Conos de colores
- Materiales de aseo
- Cestas con zapatos de cartulina y pasadores
- Artículos lúdicos (soga, micrófono, latas)
- Cama con sábanas y frazada

2. Segunda etapa: Autoestima

2.1. Denominación de la actividad lúdica: “Sillas positivas”

- **Objetivo:**

Identificar y expresar las emociones en distintas situaciones

- Procesos:
 - Asamblea
 - Exploración del material
 - Inicio del juego
 - Realización del producto
 - Metacognición
- Materiales:
 - Sillas positivas
 - Monstruo de las emociones

2.2. Denominación de la actividad lúdica: “Retrato”

- Objetivo:

Propiciar la construcción de la imagen propia, estimular la identidad y sentimientos de aceptación y autoestima.
- Procesos:
 - Asamblea
 - Exploración del material
 - Inicio del juego
 - Realización del producto
 - Metacognición
- Materiales:
 - Plumones
 - Pizarras transparentes

3. Tercera etapa: Relaciones sociales

3.1. Denominación de la actividad lúdica: “Abrazos musicales”

- **Objetivo:**

Favorecer el sentimiento de grupo, desde un sentido positivo para todos los participantes.

- **Procesos:**

- Asamblea
- Exploración del material
- Inicio del juego
- Realización del producto
- Metacognición

- **Materiales:**

- Parlante
- Música

3.2. Denominación de la actividad lúdica: “Dibujos en equipo”

- **Objetivo:**

Generar un compromiso cooperativo para alcanzar la meta, estableciendo objetivos comunes que no solo beneficien a uno sino a todos los compañeros.

- **Procesos:**

- Asamblea
- Exploración del material
- Inicio del juego

- Realización del producto
- Metacognición
- Materiales:
 - Papelotes
 - Plumones

4. Cuarta etapa: Comunicación

4.1. Denominación de la actividad lúdica: “Palabras en equipo”

- Objetivo:

Mejorar las habilidades comunicativas para alcanzar el bien común.
- Procesos:
 - Asamblea
 - Exploración del material
 - Inicio del juego
 - Realización del producto
 - Metacognición
- Materiales:
 - Silbato
 - Cartillas con palabras

4.2. Denominación de la actividad lúdica: “Sombrero de la palabra”

- Objetivo:
Respetar los turnos para hablar, manteniendo el silencio y prestando atención a la otra persona.
- Procesos:
 - Asamblea
 - Exploración del material
 - Inicio del juego
 - Realización del producto
 - Metacognición
- Materiales:
 - Sombrero

4.3. Denominación de la actividad lúdica: Carrera a ciegas

- Objetivo:
Mejorar la participación social a través de distintas formas de la comunicación.
- Procesos:
 - Asamblea
 - Exploración del material
 - Inicio del juego
 - Realización del producto
 - Metacognición

- Materiales:
 - Conos
 - Latas
 - Botellas
 - Pelotas de trapo
 - Cestas

4.4. Denominación de la actividad lúdica: Encontrar la pieza faltante

- Objetivo:

Mejorar las habilidades comunicativas para alcanzar el bien común.
- Procesos:
 - Asamblea
 - Exploración del material
 - Inicio del juego
 - Realización del producto
 - Metacognición
- Materiales:
 - Conos
 - Aros
 - Latas
 - Pelotas
 - Sobres
 - Rompecabezas

5. Quinta etapa: Post test

Durante la última semana se aplicó la prueba de salida para poder tener los nuevos resultados después de haber realizado la aplicación de las diferentes actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.

2.3. Definición de términos

- a) **Habilidades sociales:** Grupo de acciones por un individuo en un entorno social, los cuales expresan de manera aceptada y adecuada por los demás sus sentimientos, opiniones y actitudes.
- b) **Dimensión:** Aspecto o faceta de una variable compleja asimismo la formulación de las dimensiones depende de cómo se defina desde un inicio conceptualmente la variable.
- c) **Autonomía:** Capacidad de un individuo para tomar decisiones y actuar de manera independiente, sin depender completamente de la influencia o dirección de otros.
- d) **Autoestima:** Habilidad que refleja la evaluación que un individuo hace de sí mismo y que no depende necesariamente de las opiniones o expresiones de los demás acerca de su persona.
- e) **Relaciones sociales:** Interacciones o conexiones que un individuo tiene con su entorno.
- f) **Comunicación:** Acto de transmitir un mensaje al destinatario, quien a su vez a su vez expresa la recepción del mensaje de manera empática y de acuerdo con la situación.

- g) Actividades lúdicas:** Juegos educativos que permiten el desarrollo de determinadas habilidades y destrezas.
- h) Juego:** Actividad sin restricciones que permite a los niños expresarse de manera creativa y espontánea enriqueciéndose a través de la interacción social.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Este estudio es de tipo experimental por las características que presenta, según Arias (2006) “es un proceso que consiste en someter a un objeto o grupo de individuos, a determinadas condiciones, estímulos o tratamiento (variable independiente), para observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente)” (Pág.34). Así mismo Rodríguez (2020) afirma que “es la alteración de una variable experimental (o varias) para determinar las causas o efectos que puede provocar. Se debe gestionar en un ambiente estrictamente vigilado por la persona que realiza el experimento”. De la misma manera Álvarez (2020) explica que “es cuando los datos se obtienen por observación de hechos condicionados por el investigador, en donde se manipula una sola variable y se espera la respuesta de otra variable” (Pág.3).

3.2. Diseño de investigación

Corresponde al diseño cuasiexperimental, según Tamayo y Tamayo (1997) es “cuando estudia las relaciones causa-efecto, pero en

condiciones de control riguroso de las variables que maneja el investigador en una situación experimental”. Del mismo modo Shuttleworth (2008) afirma que “consiste en la escogencia de los grupos, en los que se prueba una variable, sin ningún tipo de selección aleatoria o proceso de preselección”(Pág.1). Así también Núñez (1991) afirma que:

Es una investigación que posee todos los elementos de un experimento, con la excepción de que los participantes no son asignados aleatoriamente a los colectivos. Esta ausencia de aleatorización hace que el investigador se enfrente a la tarea de identificar y separar los efectos de los tratamientos de los efectos de otros factores que afectan a la variable dependiente (Pág.53).

En la misma línea, Cook y Campbell citado en Bono (2012) explica que “son como experimentos de asignación aleatoria en todos los aspectos excepto en que no se puede presumir que los diversos grupos de tratamiento sean inicialmente equivalentes dentro de los límites del error muestral” (Pág.2).

Siendo el esquema el siguiente:

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃	-	O ₄

Donde:

GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

X : Aplicación de actividades lúdicas

O₁ : Prueba de pre test

O₂ : Prueba de post test

- : Ausencia de la experiencia

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Según Tamayo y Tamayo (1997) define como “la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (Pág.176). Así mismo Arias (2006) “es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (Pág.81). Del mismo modo, González y Salazar (2008) “es el objeto de la investigación, siendo el centro de la misma y de ella se extrae la información requerida, que, siendo sometidos al estudio, poseen características comunes para propiciar los datos, que son susceptibles de los resultados alcanzados” (Pág.12). La

población estuvo constituida por 44 niños de 5 años de edad de la IEI N°308 “María Auxiliadora”, ubicado en la ciudad de Tacna.

Tabla 1

Población

Aula	Número de estudiantes
5 años “Lectores”	22
5 años “Exitosos”	22
Total	44

Nota: Nómina de matrícula

3.3.2. Muestra

Según Tamayo y Tamayo (2006) define como: "el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (Pág.176).

De acuerdo a las características que presenta la población no se utilizó criterios muestrales, por lo tanto, se consideró la totalidad, quiere decir, que se utilizó una muestra censal, el cual López citado en Rodríguez (2020) expresa que “es aquella porción que representa toda la población” (Pág.41). En ese sentido, Ramírez citado en Moreno (2016) “es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra, por ser simultáneamente universo, población y muestra” (Pág.387).

La muestra censal estuvo conformada por 29 niños de 5 años de edad de la IEI N°308 “María Auxiliadora”, ubicado en la ciudad de Tacna. Se consideró como criterio de exclusión por asistencia irregular a 10 niños del grupo control, siendo un total de 12 niños y 5 niños del grupo experimental, siendo un total de 17 niños. El muestreo es no probabilístico.

Tabla 2

Muestra

Grupos	Aula	Número de estudiantes
GE	5 años “Lectores”	17
GC	5 años “Exitosos”	12
Total		29

Nota: Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

La investigación aplicó la observación, según Arias (2006) define como "una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetos de investigación preestablecidos" (Pág.69). Asimismo, Mora (2015) cita en su tesis a Zapata (2006) quien afirma que “son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin

actuar sobre él, esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular” (Pág.26).

3.4.2. Instrumentos

Se aplicó la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos en este sentido Ibarra y Rodríguez (2011) explica que los instrumentos “son aquellas herramientas reales y físicas utilizadas para valorar el aprendizaje. Sirven para sistematizar las valoraciones del evaluador sobre los diferentes aspectos a evaluar” (Pág.1). Así también, Tobón (2013) afirma que “son instrumentos de valoración que tienen como finalidad estimar la presencia o ausencia de una serie de aspectos o atributos de un determinado elemento de competencia” (Pág.348).

El instrumento fue validado por tres jueces expertos.

Tabla 3

Validación de jueces

Juez	Nombre del juez	Evaluación
01	Fiorela Gissenia Espinoza Mariaca	94%
02	Cinthia Aguilar Escobar	94%
03	Gina Carolina Quispe Jiménez	100%

Nota: Elaboración propia

3.5. Técnicas de análisis e interpretación de datos

Durante esta etapa de la investigación se empleó el software SPSS 20.0. Se llevaron a cabo análisis utilizando estadísticas descriptivas, tablas de distribución de frecuencias absolutas y relativas. Los datos recolectados, junto con sus correspondientes gráficos, fueron codificados e introducidos en una hoja de cálculo de Excel. Por otro lado, se aplicó la estadística inferencial, con el fin de estimar parámetros poblacionales a partir de la muestra utilizada, así como realizar el contraste de hipótesis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del trabajo de campo

El presente estudio de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Inicial N°308 “María Auxiliadora” que se encuentra ubicada en la MZ K Lote 16, de la ciudad de Tacna del distrito de Pocollay.

La Institución Educativa presenta las siguientes secciones: "Manitos creativas" y "Semillitas mágicas" las cuales son de tres años, "Rayitos de luz" que conforma el salón de cuatro años y por último “Exitosos” y “Lectores” que son las aulas de cinco años, siendo así una población de 120 estudiantes.

La aplicación de la experiencia se realizó con los estudiantes de cinco años de la sección “Lectores” de Educación Inicial durante el mes de noviembre. Durante este periodo de tiempo, se realizó la aplicación de actividades lúdicas "Me relaciono jugando” permitiendo el desarrollo de las habilidades sociales.

4.1.1. Planificación

El trabajo investigativo se llevó a cabo a partir del décimo ciclo del mes de septiembre del año 2022, realizando prácticas, donde se realizó la elaboración del proyecto de investigación. Abordando el árbol de problemas donde identificamos las causas, consecuencias y las posibles soluciones al problema encontrado, seleccionamos el trabajo a llevar cabo sobre las habilidades sociales a través de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” de esta forma se detectaron la variable independiente y dependiente. Luego de estructurar el proyecto de investigación e innovación educativa, se transfirió a la jefatura del área de investigación, dirigida por el Mgr. José Luis Alcalá Blanco, quien posteriormente revisó y aprobó el plan de proyecto de investigación.

4.1.2. Ejecución

Se inició en el mes de septiembre con 21 estudiantes de la edad de cinco años de Educación Inicial, siendo la primera acción el pre test con el objetivo de determinar el nivel de desarrollo de la variable dependiente en el que se encuentran los estudiantes.

La aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” se ejecutó los días jueves y viernes de cada semana, en el momento del taller, el cual era de 11:30am a 12:30pm, el cual se realizó con éxito, puesto que el aula estaba acondicionada con un espacio adecuado para el desarrollo.

Figura 3

Estructura de las actividades lúdicas

N°	Dimensiones	Actividad de aprendizaje	Fecha de aplicación
1	Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> • Zapatos divertidos • La gallinita ciega 	<ul style="list-style-type: none"> • 20/10/22 • 21/10/22
2	Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> • Sillas Positivas • El retrato 	<ul style="list-style-type: none"> • 27/10/22 • 28/10/22
3	Relaciones Sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Abrazos musicales • Dibujos en equipo 	<ul style="list-style-type: none"> • 3/11/22 • 4/11/22
4	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras en equipo • Sombrero de palabra • Carreras a ciegas • Encontrar la pieza faltante 	<ul style="list-style-type: none"> • 10/11/22 • 11/11/22 • 24/11/22 • 25/11/22

4.1.3. Evaluación

Se inició la investigación con la elaboración de la lista de cotejo para identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de cinco años de la I.E.I. N°308 “María Auxiliadora”. Fue así que se determinó el grupo experimental con un pre test y post test para la utilización de los instrumentos, se tiene que registrar durante la jornada de la práctica, se registra lo que se observa en el anecdotario el momento donde los niños interactúan diferentes situaciones, la lista de cotejo nos ayuda a evaluar los avances que el estudiante tiene, este va junto con el registro de observación el cual se presencié las competencias, capacidades y desempeños que están diseñadas para su edad. De esta manera se ha recopilado los aprendizajes y las conductas de los estudiantes.

4.2. Análisis estadístico descriptivo e inferencial

4.2.1. Análisis estadístico descriptivo

4.2.1.1. Análisis descriptivo antes de la experiencia

A) Resultados de la prueba entrada del grupo control

Tabla 4

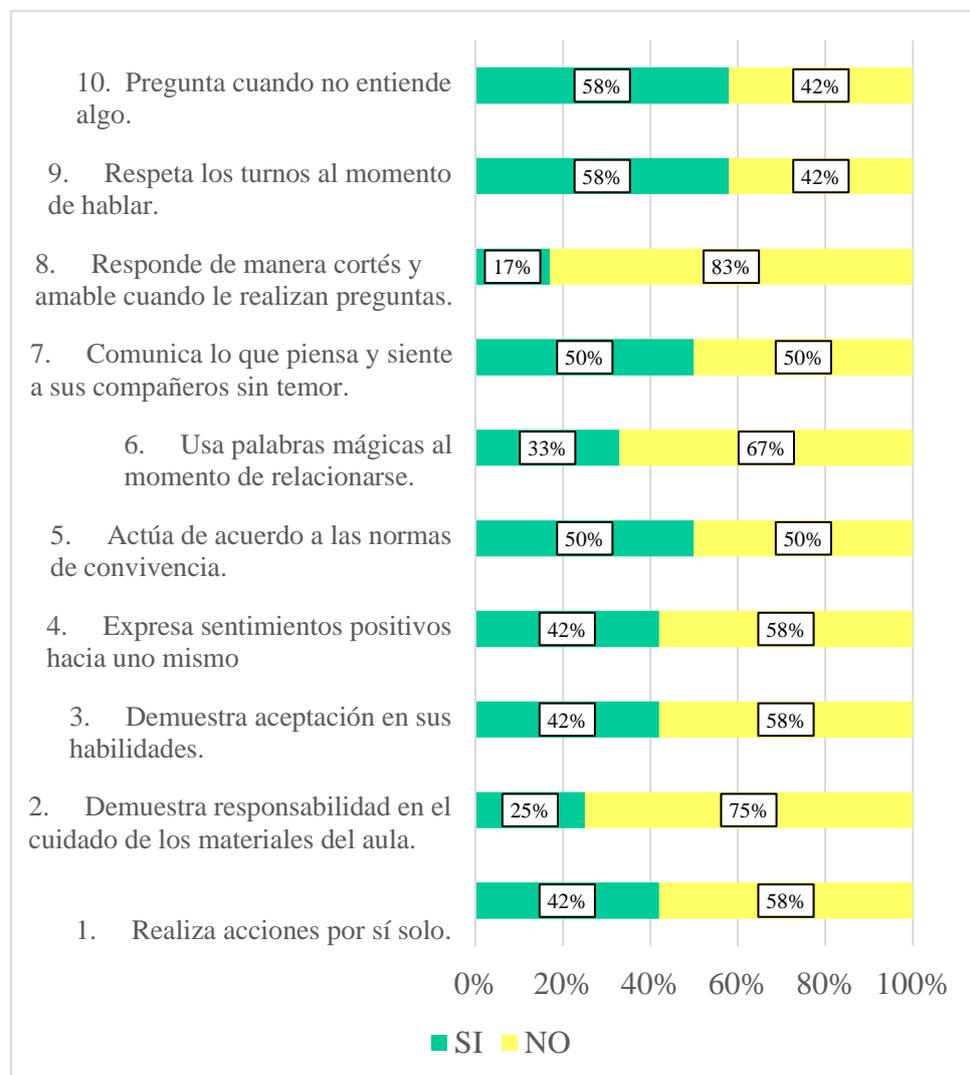
Evaluación inicial de las habilidades sociales por ítems en el grupo control.

	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Realiza acciones por sí solo.	5	42%	7	58%
2. Demuestra responsabilidad en el cuidado de los materiales del aula.	3	25%	9	75%
3. Demuestra aceptación en sus habilidades.	5	42%	7	58%
4. Expresa sentimientos positivos hacia uno mismo.	5	42%	7	58%
5. Actúa de acuerdo a las normas de convivencia.	6	50%	6	50%
6. Usa palabras mágicas al momento de relacionarse.	4	33%	8	67%
7. Comunica lo que piensa y siente a sus compañeros sin temor.	6	50%	6	50%
8. Responde de manera cortés y amable cuando le realizan preguntas.	2	17%	10	83%
9. Respeta los turnos al momento de hablar.	7	58%	5	42%
10. Pregunta cuando no entiende algo.	7	58%	5	42%

Nota: Resultados de la prueba de entrada en los estudiantes

Figura 4

Evaluación inicial de las habilidades sociales por ítems en el grupo control.



Nota: Tabla 4

Tabla 5

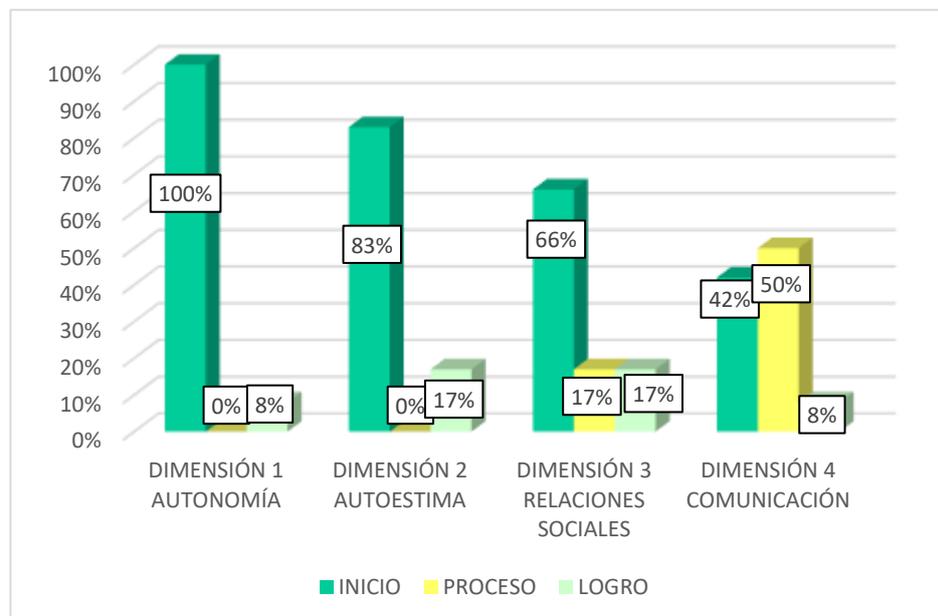
Evaluación inicial de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo control.

	Autonomía		Autoestima		Relaciones Sociales		Comunicación	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	12	100%	10	83%	8	66%	5	42%
Proceso	0	0%	0	0%	2	17%	6	50%
Logro	0	0%	2	17	2	17%	1	8%

Nota: Prueba de entrada aplicada en los estudiantes de grupo control.

Figura 5

Evaluación inicial de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo control.



Nota: Tabla 5

Análisis y descripción

En la tabla 5 se presentan las dimensiones de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Exitosos” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

La evaluación consistió en cuatro dimensiones que fueron evaluados en 12 estudiantes, el cual se desglosa en la dimensión 1 denominada “Autonomía” con un 100% en el nivel de inicio. En la dimensión 2 denominada “Autoestima” se mostró que el 83% se encuentre en el nivel de inicio, mientras que en el nivel de logro fue de un 17%. En la dimensión 3 denominada “Relaciones sociales” se reflejó que hay un 66% en el nivel de inicio, mientras que los niveles de proceso y logro tuvieron el equivalente de 17%. Por último, en la dimensión 4 “Comunicación” se visualizó el nivel de inicio con un 42%, el nivel de proceso con un 50% y el nivel de logro alcanzó el 8%.

Se concluye que la dimensión 1 “Autonomía” muestra un nivel de desarrollo poco significativo, marcando un 100% en el nivel de proceso. Esta situación obstaculiza la capacidad de los niños para orientarse adecuadamente y enfrentar situaciones que puedan surgir en su vida adulta.

Tabla 6

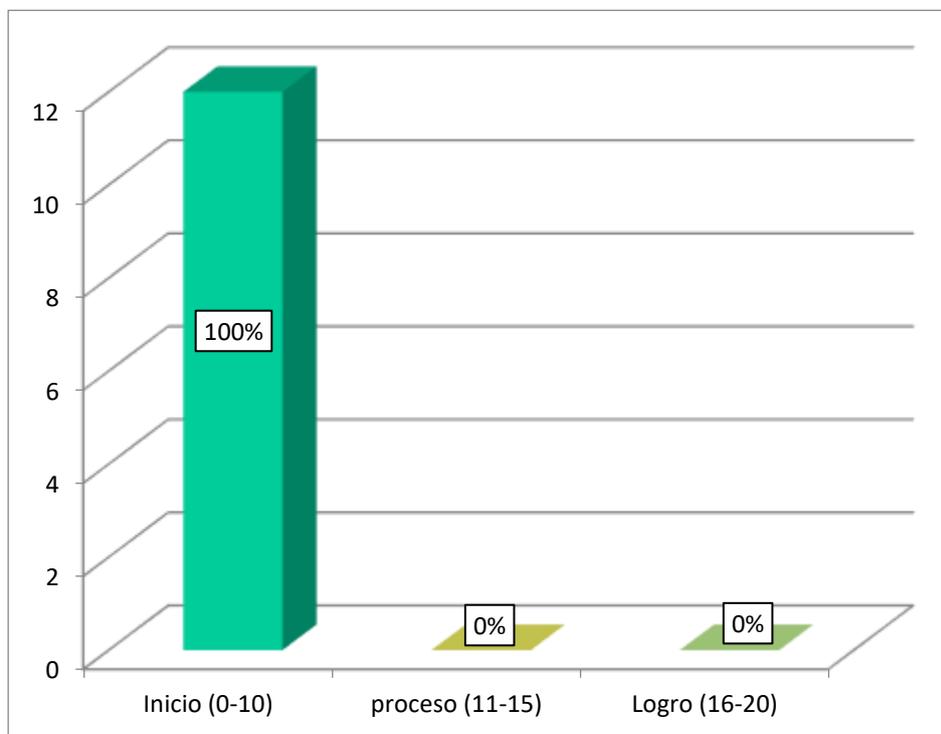
Niveles de logro de las habilidades sociales en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes en el grupo control.

Puntajes	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
0-10	Inicio	12	100%
11-15	Proceso	0	0%
16-20	Logro	0	0%
Total		12	100%

Nota: Prueba de entrada aplicada en los estudiantes de grupo control.

Figura 6

Niveles de logro de las habilidades sociales en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo control.



Nota: Tabla 6

Análisis y descripción

La tabla 6 muestra los niveles del desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Exitosos” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo control.

De entre los 12 estudiantes evaluados, que representan el 100% se observa que la totalidad se encuentra en un nivel de inicio, con calificaciones obtenidas que se encuentran en el intervalo de 0-10.

Se concluye que los estudiantes de 5 años de la sección “Exitosos” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” pertenecientes al grupo control se sitúan en el nivel de inicio en la prueba de entrada. Esto confirma que las dimensiones relacionadas a las habilidades sociales como autonomía, autoestima, relaciones sociales y comunicación se encuentran poco desarrolladas, el cual obstaculiza el camino para que los estudiantes puedan direccionarse de manera correcta para enfrentar situaciones que se puedan presentar a lo largo de vida adulta.

Tabla 7

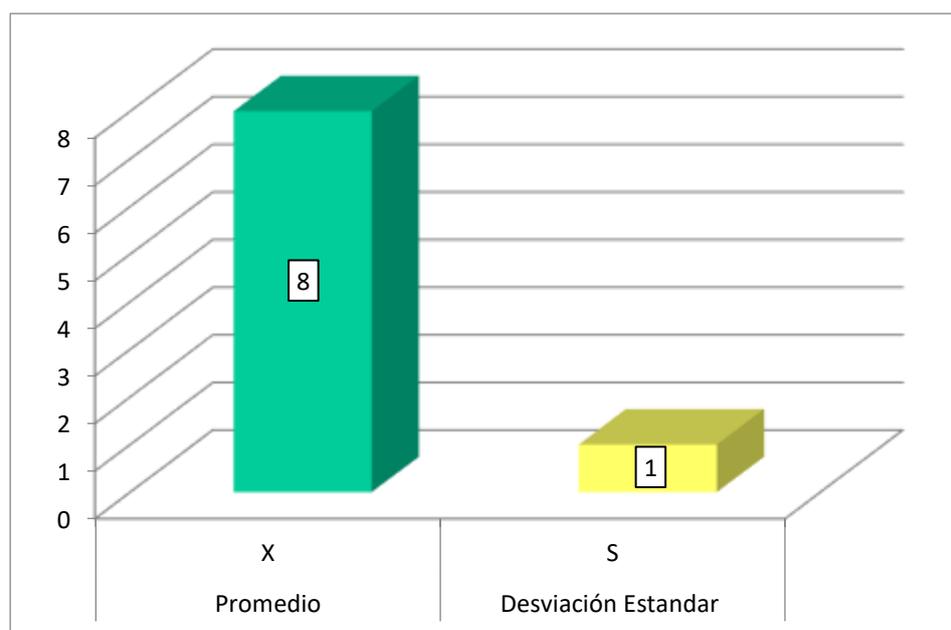
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de los estudiantes del grupo control.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{X}	8
Desviación estándar	\bar{S}	1
Muestra	N	12

Nota: Pre test aplicado a los estudiantes del grupo de control.

Figura 7

Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de los estudiantes del grupo control.



Nota: Tabla 7

Análisis y descripción

La tabla 7 presenta las medidas de centralización media aritmética y de dispersión desviación estándar de los resultados de la evaluación inicial de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Exitosos” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de Tacna, 2022.

Se nota que el promedio de las calificaciones obtenidas sobre las habilidades sociales fue de 8, lo que equivale a un nivel de proceso en la escala de logros de aprendizajes. La desviación estándar, que fue de 1 según los estudiantes del grupo control, indica que hay un grado mínimo de dispersión alrededor de la media 8. La mayor parte de las calificaciones se ubican en el nivel de inicio (0-10) lo que sugiere que el grupo es relativamente homogéneo y, por lo tanto, adecuado para llevar a cabo la experiencia.

Se infiere que los estudiantes presentaron escasas habilidades sociales y pueden dificultar el progreso de otras áreas, por ende, es necesario de potenciar el desarrollo de las habilidades sociales para la adaptación de los niños al medio y por otro lado, en la edad adulta les proporcionarán herramientas para un funcionamiento sano y equilibrado en distintos ámbitos.

B) Resultado de la prueba de entrada en el grupo experimental

Tabla 8

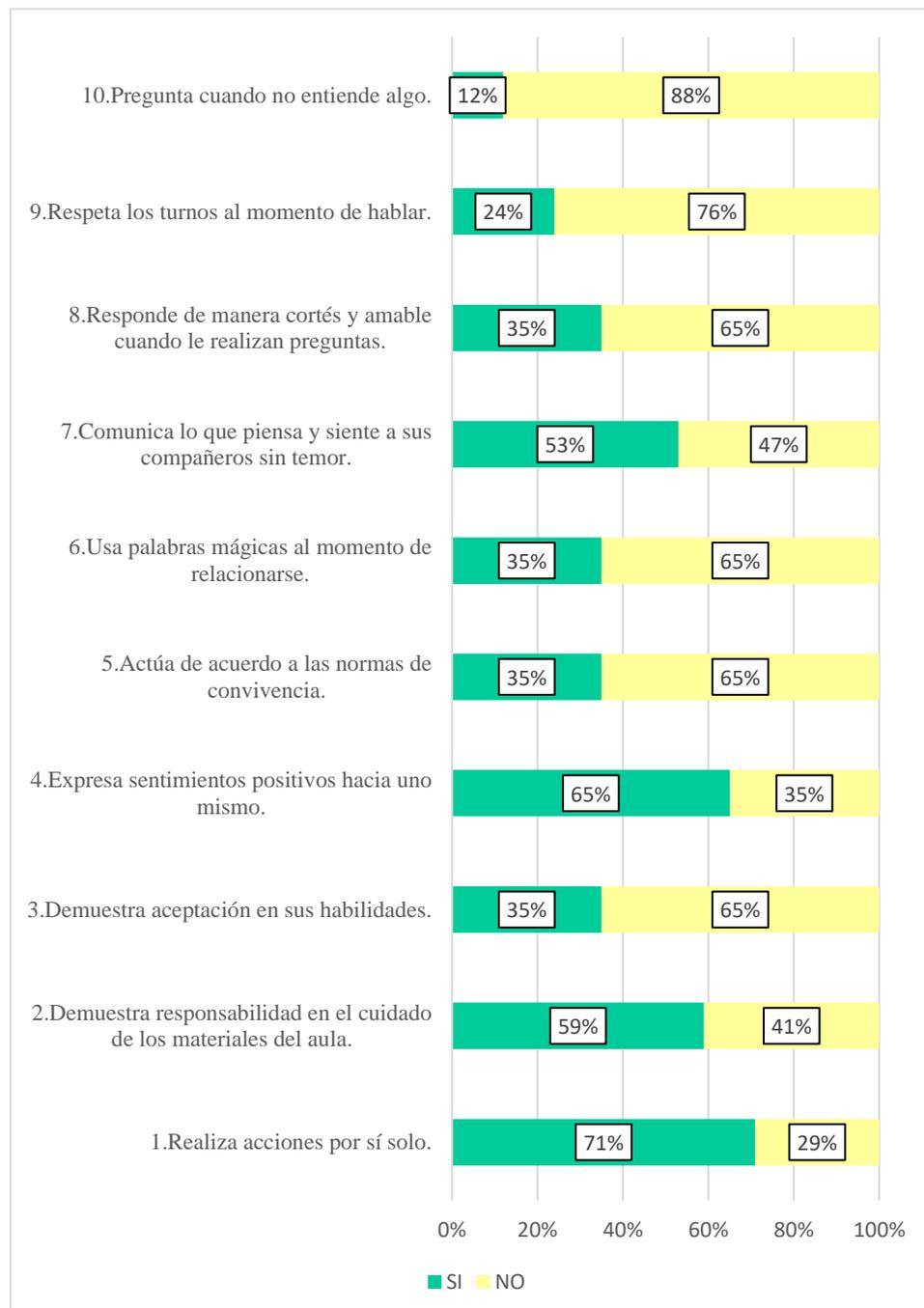
Evaluación inicial de las habilidades sociales por ítems en el grupo experimental.

	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Realiza acciones por sí solo.	12	71%	5	29%
2. Demuestra responsabilidad en el cuidado de los materiales del aula.	10	59%	7	41%
3. Demuestra aceptación en sus habilidades.	6	35%	11	65%
4. Expresa sentimientos positivos hacia uno mismo	11	65%	6	35%
5. Actúa de acuerdo a las normas de convivencia.	6	35%	11	65%
6. Usa palabras mágicas al momento de relacionarse.	6	35%	11	65%
7. Comunica lo que piensa y siente a sus compañeros sin temor.	9	53%	8	47%
8. Responde de manera cortés y amable cuando le realizan preguntas.	6	35%	11	65%
9. Respeta los turnos al momento de hablar.	4	24%	13	76%
10. Pregunta cuando no entiende algo.	2	12%	15	88%

Nota: Resultados de la prueba de entrada en los estudiantes

Figura 8

Evaluación inicial de las habilidades sociales por ítems en el grupo experimental.



Nota: tabla 8

Tabla 9

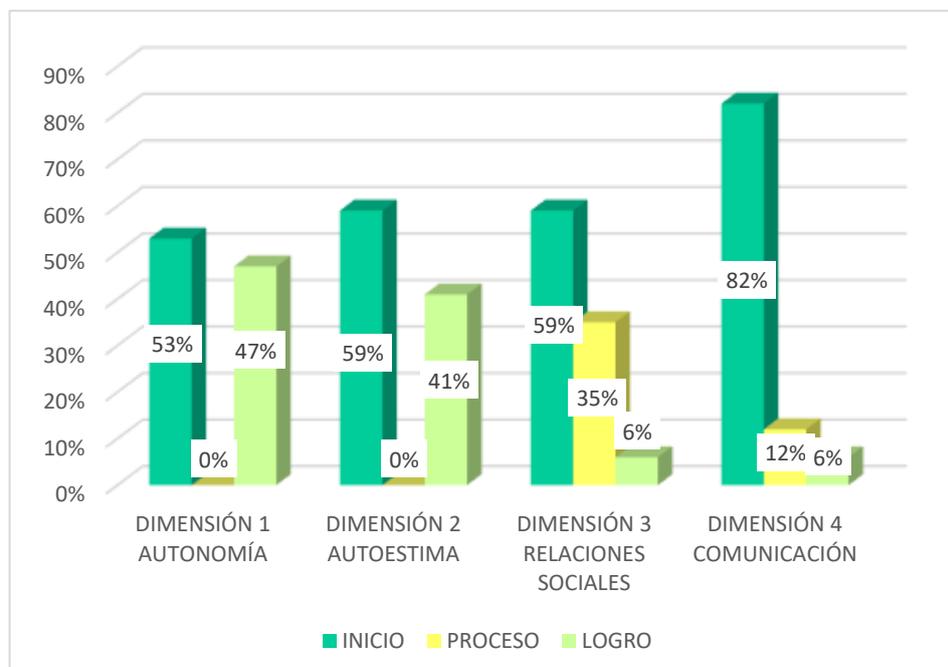
Evaluación inicial de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo experimental.

	Autonomía		Autoestima		Relaciones Sociales		Comunicación	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	9	53%	10	59%	10	59%	14	82%
Proceso	0	0%	0	0%	4	23%	2	12%
Logro	8	47%	7	41%	3	18%	1	6%

Nota: Prueba de entrada aplicada en los estudiantes de grupo control.

Figura 9

Evaluación inicial de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo experimental.



Nota: Tabla 9

Análisis y descripción

En la tabla 9 evidencia las dimensiones de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Lectores” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo experimental.

La evaluación consistió en cuatro dimensiones que fueron evaluados en 17 estudiantes, el cual se desglosa en la dimensión 1 denominada “Autonomía” con un 53% en el nivel de inicio, mientras que en el nivel de logro figuró con el 47% dando lugar a que no se presente nadie en el nivel de proceso. En la dimensión 2 denominada “Autoestima” se mostró que el 59% se encuentre en el nivel de inicio, mientras que en el nivel de logro fue de un 41%. En la dimensión 3 denominada “Relaciones sociales” se reflejó que hay un 59% en el nivel de inicio, un 23% en el nivel de proceso y un 18% en el nivel de logro. Por último, en la dimensión 4 “Comunicación” se visualizó el nivel de inicio con un 82%, el nivel de proceso con un 12% y el nivel de logro alcanzó el 6%.

Se concluye que la dimensión 4 “Comunicación” con un 82% en el nivel de proceso, se encuentran poco desarrollada, por tal razón, se enfatizó en ampliar actividades lúdicas para la mejoría de la dimensión en cuestión.

Tabla 10

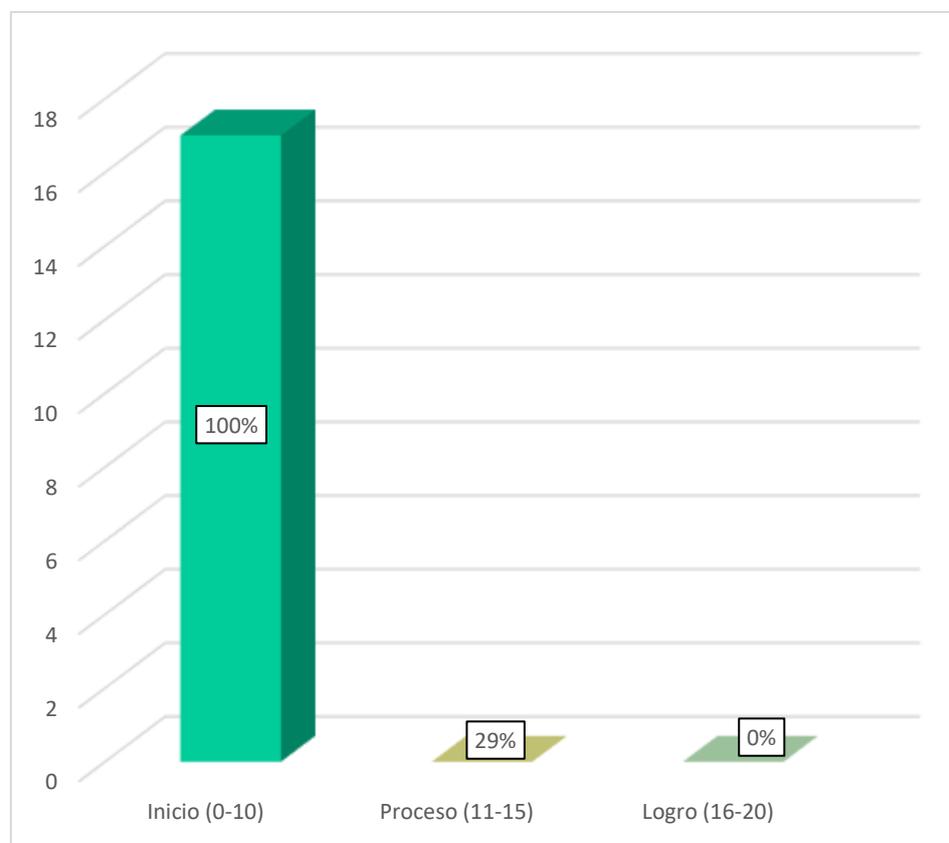
Niveles de logro de las habilidades sociales en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.

Puntajes	Niveles	Frecuencia	Porcentajes
0-10	Inicio	17	100%
11-15	Proceso	0	0%
16-20	Logro	0	0%
Total		17	100%

Nota: Prueba de entrada aplicado a los estudiantes del grupo experimental

Figura 10

Niveles de logro de las habilidades sociales en la prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental.



Nota: tabla 10

Análisis y descripción

La tabla 10 se observa los niveles del desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Lectores” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo experimental.

Del total de 17 estudiantes evaluados, el 100% se encuentra en un nivel de inicio, cuyas calificaciones se encuentran en el intervalo 0-10 puntos.

Se concluye que los estudiantes de 5 años de la sección “Lectores” de la Institución Educativa Inicial N°308 “María Auxiliadora” muestra un nivel de inicio encontrado en la evaluación de entrada, el cual permite evidenciar las dimensiones relacionadas a las habilidades sociales se encuentran poco desarrolladas, el cual se intervino mediante la implementación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” con el propósito de fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes, ya que son cruciales para la vida y contribuyen a mejorar la convivencia con los demás.

Tabla 11

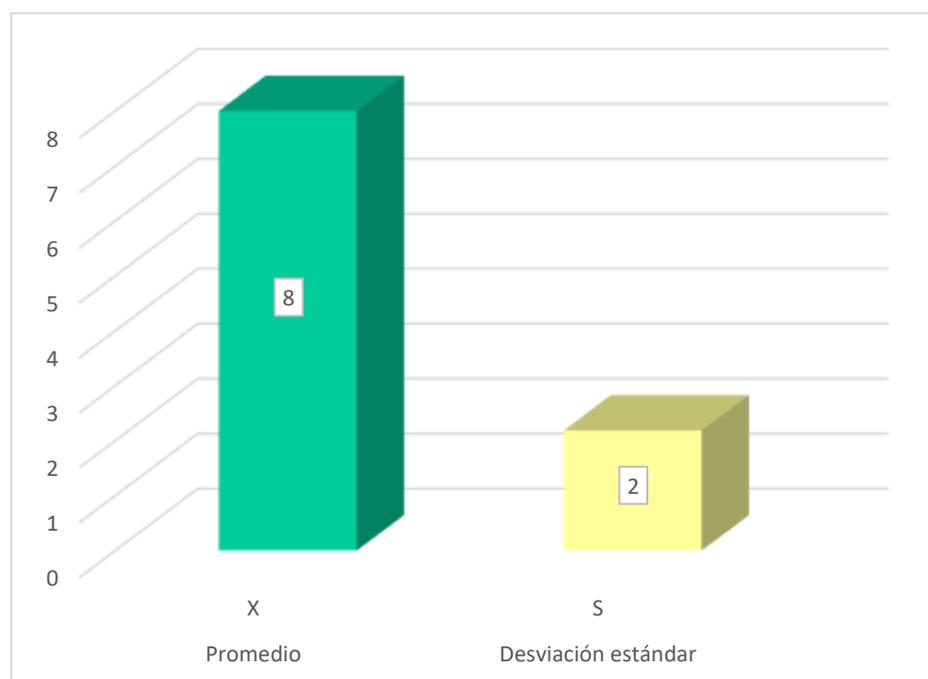
Resultado de las medidas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de las estudiantes del grupo experimental.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{X}	8
Desviación estándar	\bar{S}	2
Muestra	N	17

Nota: Pre test aplicado a los estudiantes del grupo experimental

Figura 11

Resultado de las medidas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de las estudiantes del grupo experimental.



Nota: Tabla 11

Análisis y descripción

En la tabla 11 se muestra la medida de centralización media aritmética y de desviación estándar los resultados de la evaluación inicial respecto a las habilidades sociales en los de 5 años de la sección “Lectores” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de Tacna, 2022.

Se nota que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue del 8, indicando un nivel inicio en la escala de logro de aprendizajes. La desviación estándar, que es de 2 según los estudiantes, muestra que se sitúa principalmente en el nivel de inicio, que abarca entre 0 a 10 puntos. Esto sugiere que el grupo es relativamente homogéneo y adecuado para realizar la experiencia.

Se deduce que algunos estudiantes muestran habilidades sociales limitadas, el cual podría dificultar el desarrollo de otras áreas. Por tal motivo, es necesario fomentar el desarrollo de las habilidades sociales para facilitar la adaptación de los estudiantes a su entorno. Además, esto les proporcionarán herramientas valiosas para un funcionamiento saludable y equilibrado en diversos contextos.

C) Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de las calificaciones obtenidas en la prueba de entrada en los estudiantes del grupo control y experimental.

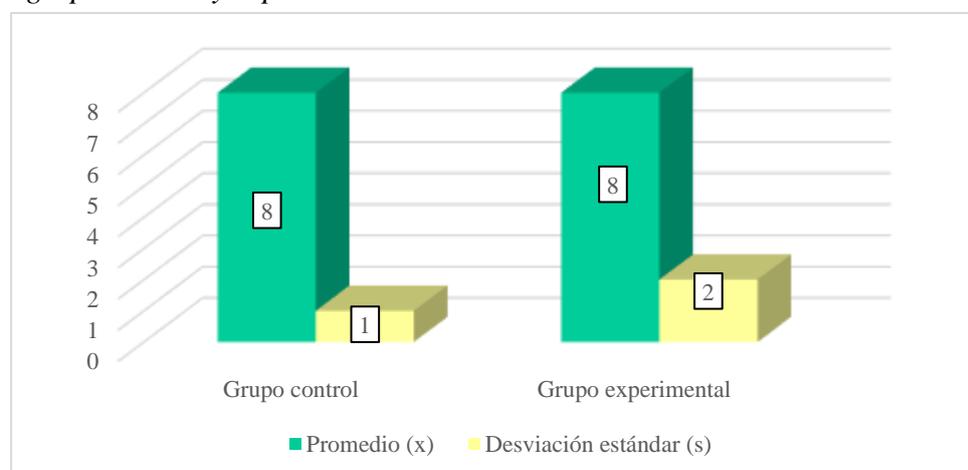
Tabla 12

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de los estudiantes del grupo control y experimental.

Indicadores	Grupo control	Grupo experimental
Promedio (\bar{x})	8	8
Desviación estándar (s)	1	2
Muestra (n)	12	17

Figura 12

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación inicial de los estudiantes del grupo control y experimental.



Nota: Tabla 12

Análisis y descripción

La tabla 12, presenta el resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de las calificaciones obtenidas en la media y desviación estándar de las puntuaciones del nivel de las habilidades sociales con respecto al grupo control y experimental antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.

Se aprecia que el promedio en los estudiantes del grupo experimental es de 8 (escala 0-20) mientras que el promedio de los estudiantes control es de 8. Por otro lado, la desviación estándar tanto del grupo experimental y control es de 1 y 2 respectivamente. Esto implica que en menor o mayor grado ambos grupos evidencian obstáculos en el desarrollo de las habilidades sociales.

4.2.1.2. Análisis descriptivo después de la experiencia

A) Resultados de la prueba de salida del grupo control

Tabla 13

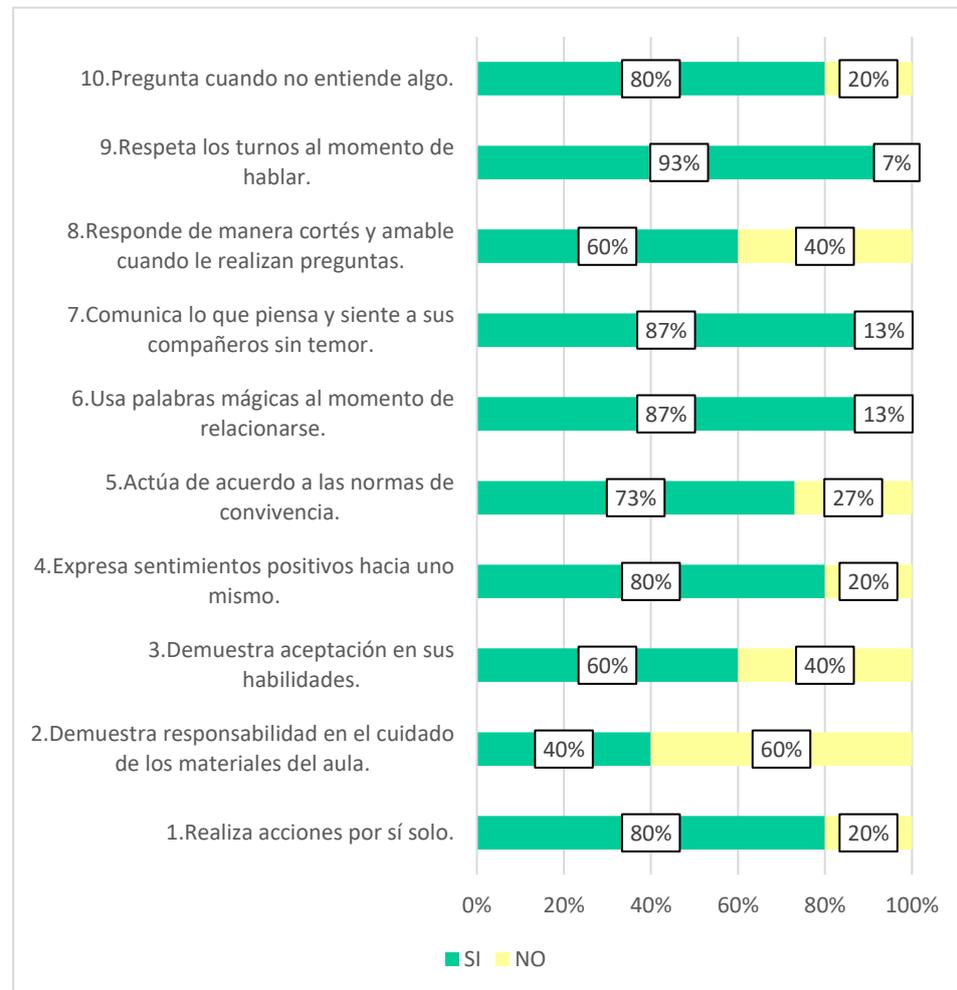
Evaluación final de las habilidades sociales por ítems en el grupo control.

	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Realiza acciones por sí solo.	12	80%	3	20%
2. Demuestra responsabilidad en el cuidado de los materiales del aula.	6	40%	9	60%
3. Demuestra aceptación en sus habilidades.	9	60%	6	40%
4. Expresa sentimientos positivos hacia uno mismo	12	80%	3	20%
5. Actúa de acuerdo a las normas de convivencia.	11	73%	4	27%
6. Usa palabras mágicas al momento de relacionarse.	13	87%	2	13%
7. Comunica lo que piensa y siente a sus compañeros sin temor.	13	87%	2	13%
8. Responde de manera cortés y amable cuando le realizan preguntas.	9	60%	6	40%
9. Respeta los turnos al momento de hablar.	14	93%	1	7%
10. Pregunta cuando no entiende algo.	12	80%	3	20%

Nota: Resultados de la prueba final en los estudiantes

Figura 13

Evaluación final de las habilidades sociales por ítems en el grupo control.



Nota: Tabla 13

Tabla 14

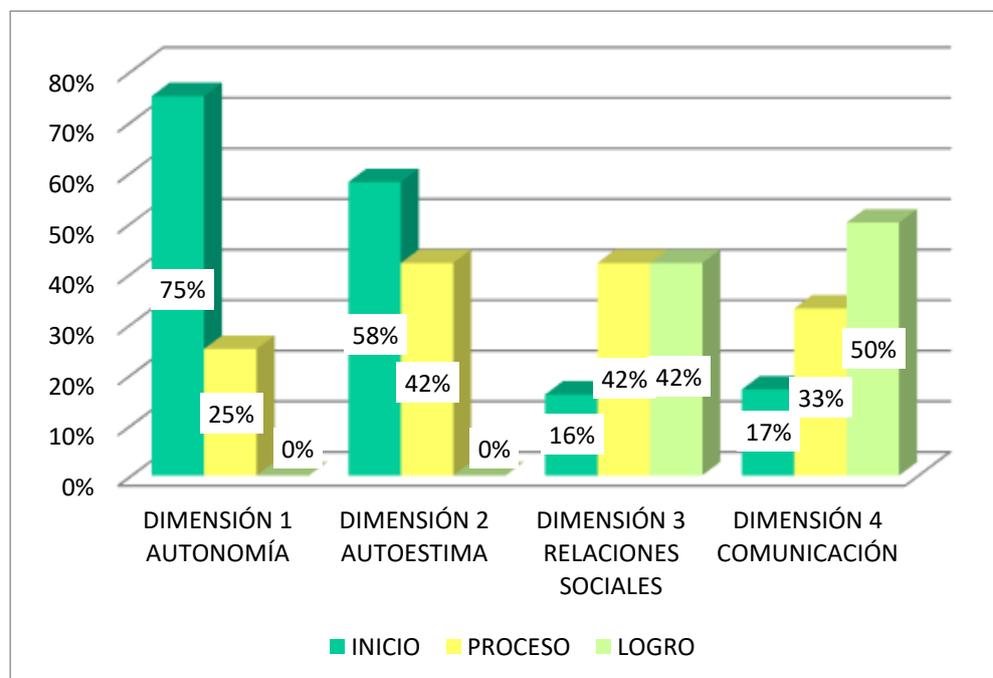
Evaluación final de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo control.

	Autonomía		Autoestima		Relaciones Sociales		Comunicación	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	9	75%	7	58%	2	16%	2	17%
Proceso	3	25%	5	42%	5	42%	4	33%
Logro	0	0%	0	0%	5	42%	6	50%

Nota: Prueba de salida aplicada en los estudiantes de grupo control.

Figura 14

Evaluación final de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo control.



Nota: Tabla 14

Análisis y descripción

En la tabla 14 se presentan las dimensiones de las habilidades sociales pertenecientes al grupo control.

La evaluación consistió en cuatro dimensiones que fueron evaluados en 12 estudiantes, el cual se desglosa en la dimensión 1 denominada “Autonomía” con un 75% en el nivel de inicio, mientras que en el nivel de proceso figuró con el 25% dando lugar a que no se presente nadie en el nivel de logro. En la dimensión 2 denominada “Autoestima” se mostró que el 58% se encuentre en el nivel de inicio, mientras que en el nivel de proceso fue de un 42% dando lugar a que no se presente nadie en el nivel de logro. En la dimensión 3 denominada “Relaciones sociales” se reflejó que hay un 16% en el nivel de inicio, mientras que los niveles de proceso y logro lograron tener un equivalente del 42%. Por último, en la dimensión 4 “Comunicación” se visualizó el nivel de inicio con un 17%, el nivel de proceso con un 33% y el nivel de logro alcanzó el 50%.

Se concluye que la dimensión 1 “Autonomía” con un 75% en el nivel de inicio, se encuentran poco desarrollada, el cual obstaculiza el camino para que los niños puedan direccionarse de manera correcta para enfrentar situaciones que se puedan presentar a lo largo de vida adulta.

Tabla 15

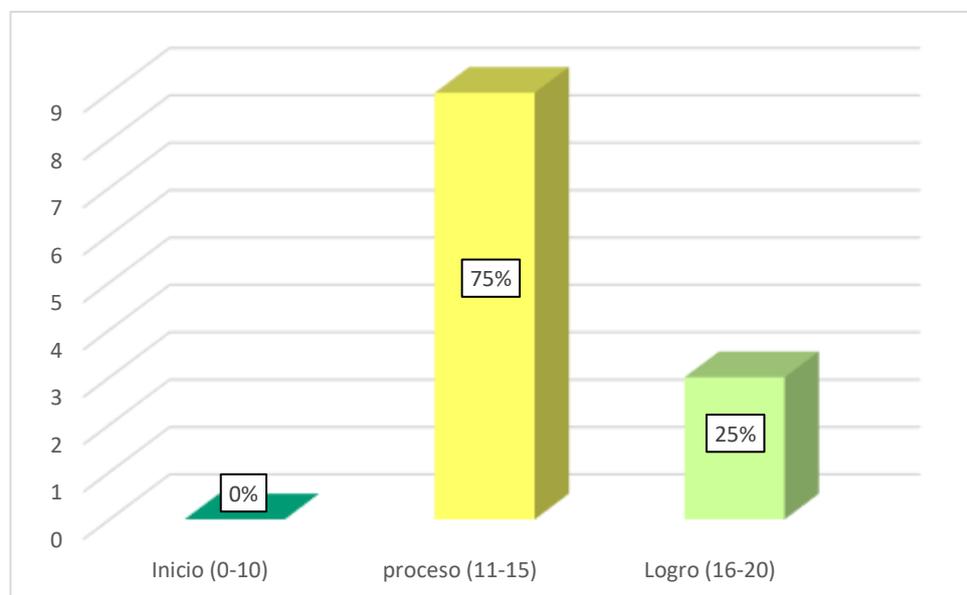
Niveles de logro de las habilidades sociales en la evaluación final aplicada a los estudiantes en el grupo control.

Puntajes	Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje
0-10	Inicio	0	0%
11-15	Proceso	9	75%
16-20	Logro	3	25%
Total		12	100%

Nota: Prueba de salida aplicada en los estudiantes de grupo control.

Figura 15

Niveles de logro de las habilidades sociales en la evaluación final aplicada a los estudiantes del grupo control.



Nota: Tabla 15

Análisis y descripción

La tabla 15 presenta los niveles del desarrollo de las habilidades sociales de la evaluación final pertenecientes al grupo control.

De un total de 12 estudiantes evaluados, que representan el 100% se aprecia que el 0% se encuentra en un nivel de inicio, con calificativos obtenidos menores a 10 puntos, el 75% se encuentra en el nivel de proceso, cuyas calificaciones se encuentran en el intervalo (11-15) y el 25% se encuentra en un nivel de logro en un intervalo (16-20).

Se concluye que los estudiantes de 5 años de la sección “Exitosos” pertenecientes al grupo control se encuentran ubicados en el nivel de proceso en la prueba de salida que se les hizo, corroborándose que las dimensiones relacionadas a las habilidades sociales como autonomía, autoestima, relaciones sociales y comunicación han tenido un buen avance en su desarrollo, el cual beneficia a los niños a poder alcanzar un buen desenvolvimiento en cuanto a la relación con los demás lo cual lo prepara para la vida adulta.

Tabla 16

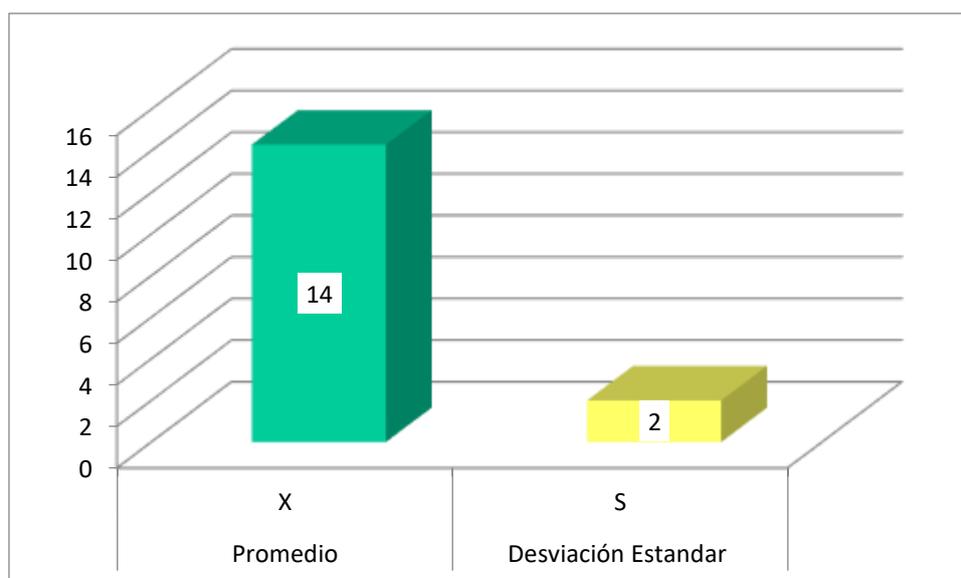
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de los estudiantes del grupo control.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{X}	14
Desviación estándar	\bar{S}	2
Muestra	N	12

Nota: Post test aplicado a los estudiantes del grupo de control.

Figura 16

Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de los estudiantes del grupo control.



Nota: Tabla 16

Análisis y descripción

En la tabla 16 se presentan las medidas de centralización media aritmética y de dispersión desviación estándar de los resultados de la evaluación final de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Exitosos” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de Tacna, 2022.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo sobre las habilidades sociales fue de 14 que corresponde a un nivel de proceso en la escala de logro de aprendizajes. La desviación estándar fue 2 obtenidos del grupo control, permiten observar que el grado de dispersión alrededor de la media 11 es mínimo, y que se sitúa principalmente en el nivel de proceso (11-15) por lo que el grupo es relativamente homogéneo, propicio para realizar la experiencia.

Se concluye en los estudiantes han tenido una mejora en su aprendizaje durante la experiencia en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales por lo cual pueden desenvolverse mejor en otras áreas, por tal motivo, se considera importante el acompañamiento docente para que los niños puedan seguir alcanzando un buen nivel en cuanto a la relación que el niño propicia con los demás en los diferentes actividades que realiza.

B) Resultado de la prueba de salida en el grupo experimental

Tabla 17

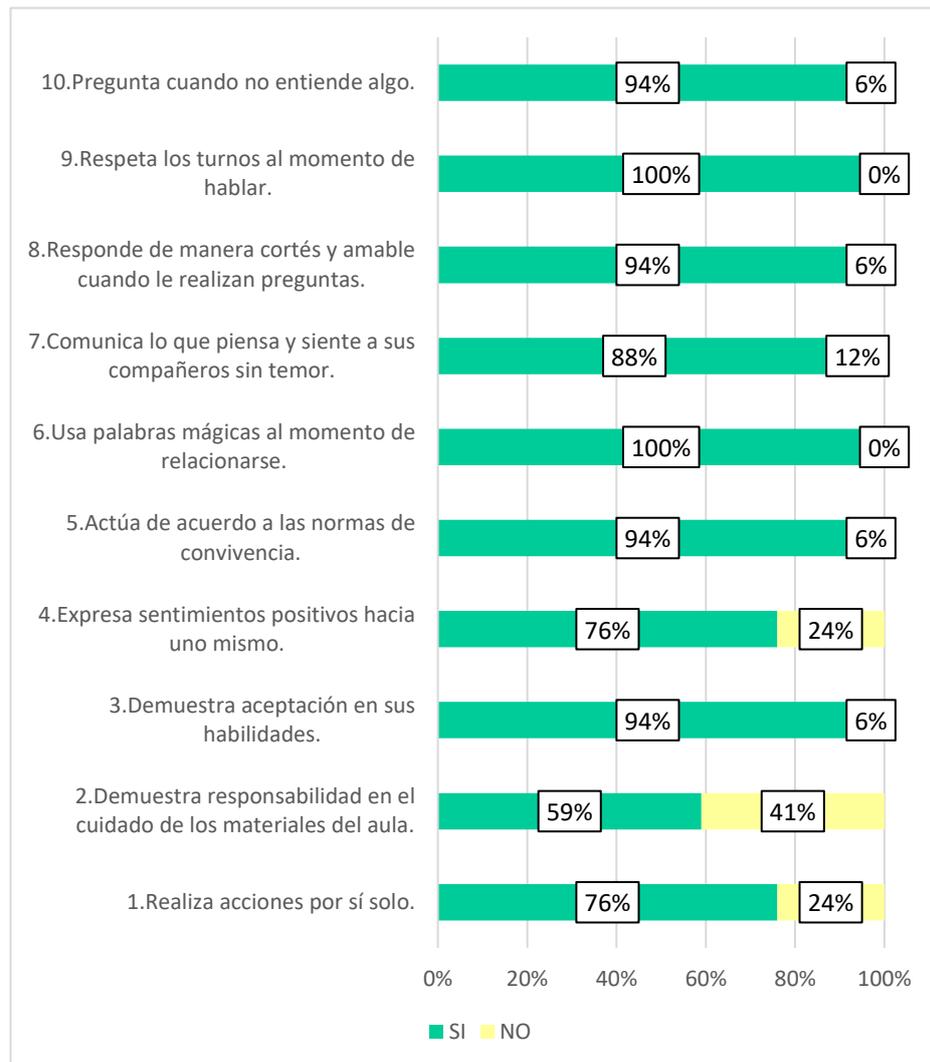
Evaluación final de las habilidades sociales por ítems en el grupo experimental.

	SI		NO	
	f	%	f	%
1. Realiza acciones por sí solo.	13	76%	4	24%
2. Demuestra responsabilidad en el cuidado de los materiales del aula.	10	59%	7	41%
3. Demuestra aceptación en sus habilidades.	16	94%	1	6%
4. Expresa sentimientos positivos hacia uno mismo	13	76%	4	24%
5. Actúa de acuerdo a las normas de convivencia.	16	94%	1	6%
6. Usa palabras mágicas al momento de relacionarse.	17	100%	0	0%
7. Comunica lo que piensa y siente a sus compañeros sin temor.	15	88%	2	12%
8. Responde de manera cortés y amable cuando le realizan preguntas.	16	94%	1	6%
9. Respeta los turnos al momento de hablar.	17	100%	0	0%
10. Pregunta cuando no entiende algo.	16	94%	1	6%

Nota: Resultados de la prueba de entrada en los estudiantes

Figura 17

Evaluación final de las habilidades sociales por ítems en el grupo experimental.



Nota: Tabla 17

Tabla 18

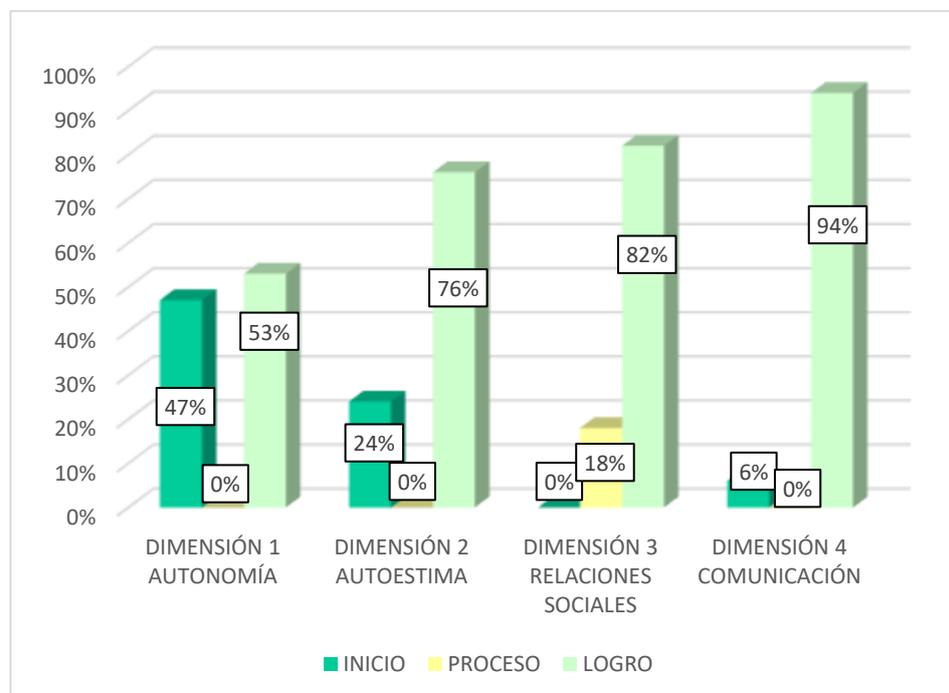
Evaluación final de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo experimental.

	Autonomía		Autoestima		Relaciones Sociales		Comunicación	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	8	47%	4	24%	0	0%	1	6%
Proceso	0	0%	0	0%	3	18%	0	0%
Logro	9	53%	13	76%	14	82%	16	94%

Nota: Prueba de salida aplicada en los estudiantes de grupo control.

Figura 18

Evaluación final de las habilidades sociales por dimensiones en el grupo experimental.



Nota: Tabla 18

Análisis y descripción

En la tabla 18 se presentan las dimensiones de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Lectores” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de la ciudad de Tacna, 2022, pertenecientes al grupo experimental.

La evaluación consistió en cuatro dimensiones que fueron evaluados en 17 estudiantes, el cual se desglosa en la dimensión 1 denominada “Autonomía” con un 47% en el nivel de inicio, mientras que en el nivel de logro figuró con el 53% dando lugar a que no se presente nadie en el nivel de proceso. En la dimensión 2 denominada “Autoestima” se mostró que el 24% se encuentre en el nivel de inicio, mientras que en el nivel de logro fue de un 76%. En la dimensión 3 denominada “Relaciones sociales” se reflejó que hay un 0% en el nivel de inicio, un 18% en el nivel de proceso y un 82% en el nivel de logro. Por último, en la dimensión 4 “Comunicación” se visualizó el nivel de inicio con un 6% y el nivel de logro alcanzó el 94%.

Se concluye que los estudiantes lograron desarrollar las dimensiones de las habilidades sociales, puesto que los porcentajes aumentaron de manera positiva, lo que permite corroborar la efectividad de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.

Tabla 19

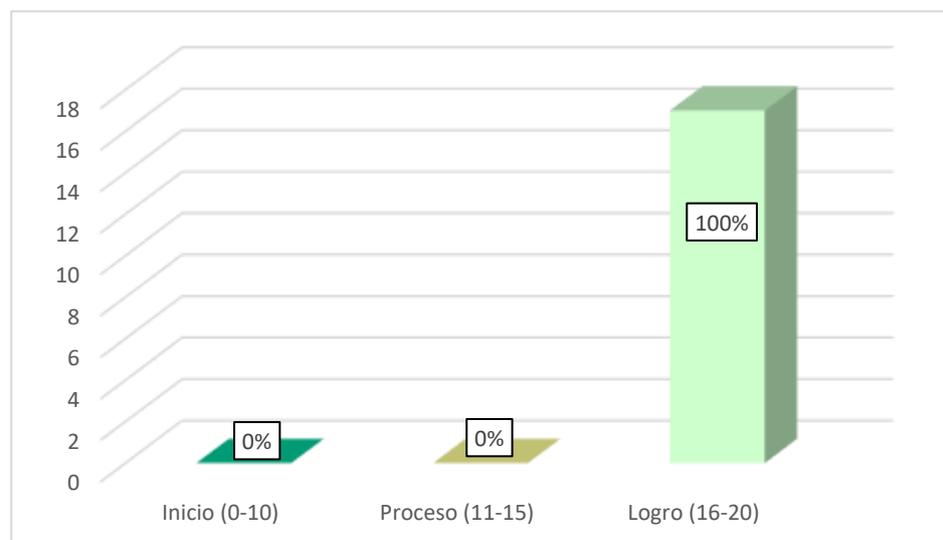
Niveles de logro de las habilidades sociales en la evaluación final aplicada a los estudiantes del grupo experimental.

Puntajes	Niveles	Frecuencia	Porcentajes
0-10	Inicio	0	0%
11-15	Proceso	0	0%
16-20	Logro	17	100%
Total		17	100%

Nota: Prueba de entrada aplicado a los estudiantes del grupo experimental

Figura 19

Niveles de logro de las habilidades sociales en la evaluación final aplicada a los estudiantes del grupo experimental.



Nota: tabla 19

Análisis y descripción

En la tabla 19 se presentan los niveles del desarrollo de las habilidades sociales pertenecientes al grupo experimental.

De un total de 17 estudiantes evaluados, que representan el 100% se aprecia que el 0% se encuentra en un nivel de inicio, el 0% se encuentra en el nivel de proceso y el 100% se encuentra en un nivel de logro, con calificativos que se encuentran en el intervalo (16-20).

Se concluye que los estudiantes de 5 años de la sección “Lectores” muestra un nivel de logro encontrado en la evaluación de salida, el cual permite evidenciar el desarrollo de las habilidades sociales, reconociendo la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” que tuvo el fin de potenciar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños, dado que son esenciales para la vida, mejorando la convivencia con los demás.

Tabla 20

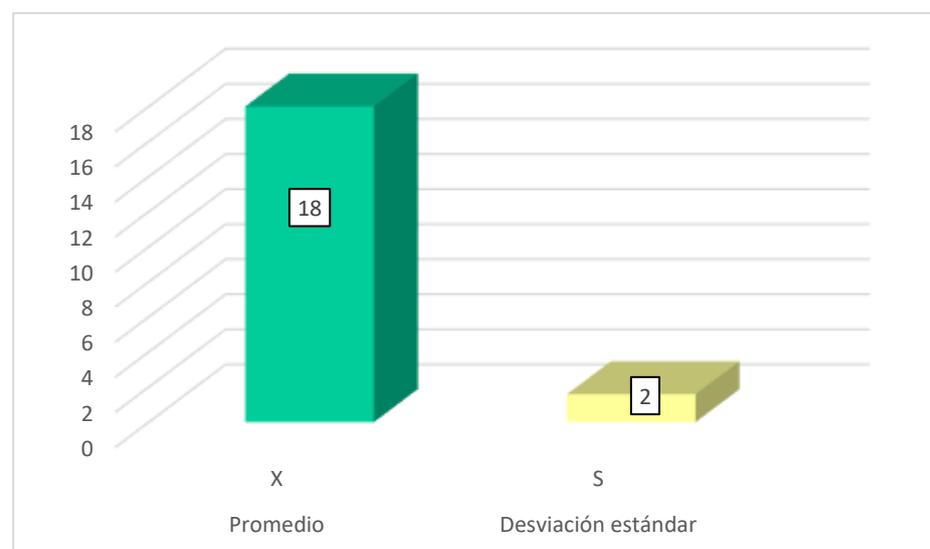
Resultado de las medidas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de las estudiantes del grupo experimental.

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{X}	18
Desviación estándar	\bar{S}	2
Muestra	N	17

Nota: Post test aplicado a los estudiantes del grupo experimental

Figura 20

Resultado de las medidas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de las estudiantes del grupo experimental.



Nota: Tabla 20

Análisis y descripción

En la tabla 20 se presentan la medida de centralización media aritmética y de desviación estándar los resultados de la evaluación final respecto a las habilidades sociales en los de 5 años de la sección “Lectores” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de Tacna, 2022.

Se observa que el promedio de las calificaciones obtenidas en la lista de cotejo fue de 18 que corresponde a un nivel de logro dentro de la escala de aprendizaje. La desviación estándar es 2 obtenido por los estudiantes, el cual permite observar que el grado de dispersión alrededor de la media es mínimo y que se ubica principalmente en el nivel de logro que se rige entre 16 a 20 puntos por lo que es relativamente homogéneo, propicio para realizar la experiencia.

Finalmente, los estudiantes desarrollaron las habilidades sociales, puesto que el nivel de logro alcanzado en la evaluación de salida de los estudiantes permite corroborar que las habilidades sociales se encuentran desarrolladas luego de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.

C) Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de las calificaciones obtenidas en la prueba de salida en los estudiantes del grupo control y experimental.

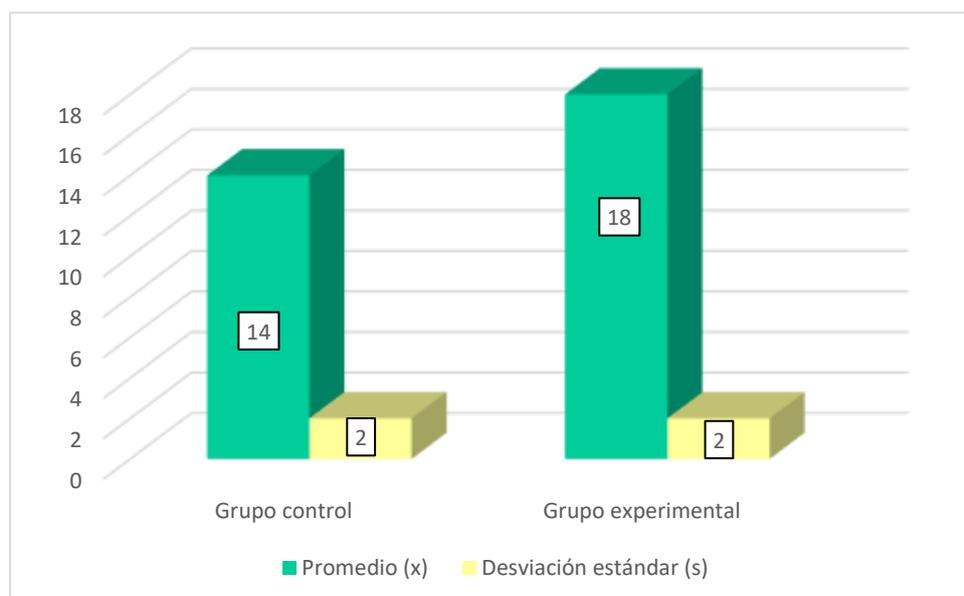
Tabla 21

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de los estudiantes del grupo control y experimental.

Indicadores	Grupo control	Grupo experimental
Promedio (x)	14	18
Desviación estándar (s)	2	2
Muestra (n)	12	17

Figura 21

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de las habilidades sociales en la evaluación final de los estudiantes del grupo control y experimental.



Nota: Tabla 21

Análisis y descripción

En la tabla 21, se presenta el resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de las calificaciones obtenidas en la media y desviación estándar de las puntuaciones del nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” de Tacna, 2022 con respecto al grupo control y experimental después de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.

Se aprecia que el promedio en los estudiantes del grupo experimental es de 18 puntos, mientras que el promedio de los estudiantes control es de 14. Por otro lado, la desviación estándar de ambos grupos es 2. Esto implica la efectividad de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales.

4.2.2. Análisis estadístico inferencial

4.2.2.1. Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de entrada antes de la experiencia

El nivel de las habilidades sociales del grupo control y experimental se encuentran en el nivel de inicio antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

A. Prueba estadística en el grupo control

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : El nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Exitosos” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” del grupo control antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” no se encuentra en inicio.

Hipótesis alternativa

H_1 : El nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Exitosos” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” del grupo control antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” se encuentra en inicio.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de 5%

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste será cola a la izquierda.

d. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 30$ y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

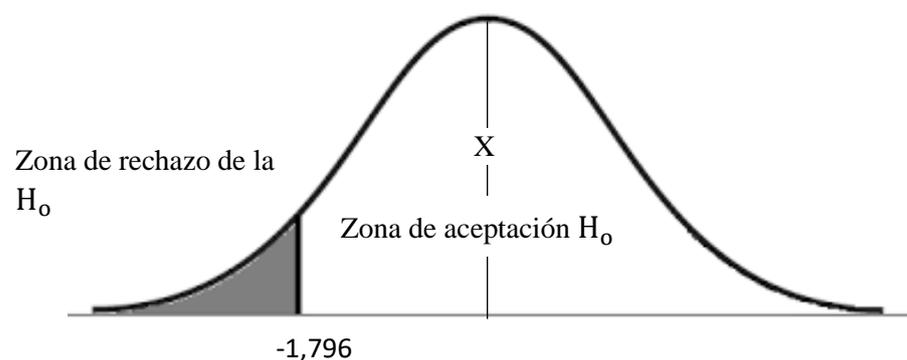
$$t = \frac{(\bar{x} - 10)}{s} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 12 - 1 = 11$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = -1.796$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Estadísticos	Grupo control
Media aritmética	$\bar{X}=8$
Desviación estándar	S=1
Tamaño de muestra	N=12

$$t_c = \frac{(\bar{x}-10)}{s} * \sqrt{n}$$

$$t_c = \frac{(8-10)}{1} * \sqrt{12}$$

$$t_c = -6,9$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c > t_t$: Se acepta la H_0

Decisión y conclusión

Como el valor de $t_c = -6,9$ es menor al valor crítico de $t_t = -1,796$ se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Se concluye, con un nivel de confianza de 95% que el nivel del logro de las habilidades sociales en los estudiantes antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” se encuentra en inicio.

B. Prueba estadística en el grupo experimental

a. Formulación de Hipótesis Estadística

Hipótesis nula

H_0 : El nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Lectores” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” del grupo experimental antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” no se encuentra en inicio.

Hipótesis alternativa

H_1 : El nivel de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la sección “Lectores” de la Institución Educativa N°308 “María Auxiliadora” del grupo experimental antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” se encuentra en inicio.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de 5%

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste será cola a la izquierda.

d. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 30$ y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

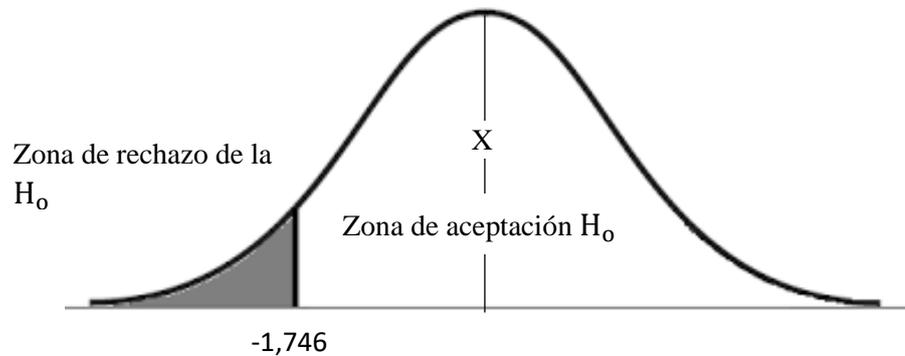
$$t = \frac{(\bar{x} - 10)}{s} * \sqrt{n}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $GL = n - 1 = 17 - 1 = 16$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = -1.746$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Estadísticos	Grupo control
Media aritmética	$\bar{X}=8$
Desviación estándar	$S=2$
Tamaño de muestra	$N=17$

$$t_c = \frac{(\bar{x}-10)}{s} * \sqrt{n}$$

$$t_c = \frac{(8-10)}{2} * \sqrt{17}$$

$$t_c = -4,1$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c > t_t$: Se acepta la H_0

Decisión y conclusión

Como el valor de $t_c = -4,1$ es menor al valor crítico de $t_t = -1,746$ se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Se concluye, con un nivel de confianza de 95% que el nivel del logro de las habilidades sociales en los estudiantes antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” se encuentra en inicio.

4.2.2.2. Análisis estadístico inferencial de los resultados de la prueba de salida después de la experiencia del grupo control y grupo experimental

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : El nivel de las habilidades sociales no es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control por efecto de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

H_1 : El nivel de las habilidades sociales es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control por efecto de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de 5%

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste será cola a la derecha.

d. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 30$ y asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

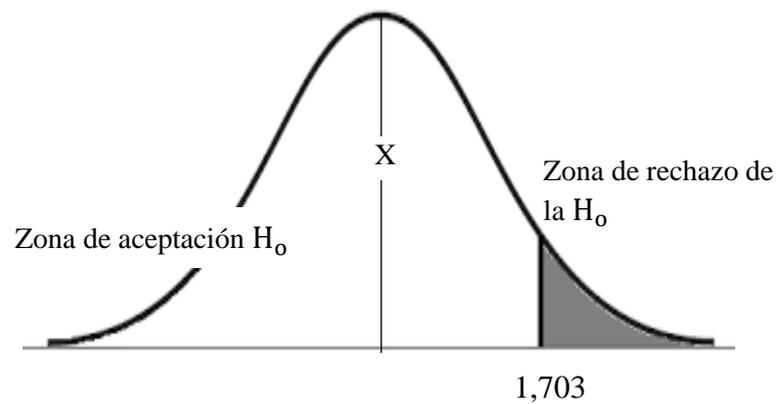
$$t = \frac{\bar{X}_{GE} - \bar{X}_{GC}}{\sqrt{\frac{(n-1)S^2 + (m-1)S^2}{n+m-2} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}}$$

e. Diseño de prueba

Grados de libertad: $GL = n + m - 2 = 12 + 17 - 2 = 27$

Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = 1,703$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Estadísticos	Grupo experimental Post test	Grupo control Post test
Media aritmética	$\bar{X}=18$	$\bar{X}=14$
Desviación estándar	$S=2$	$S=2$
Tamaño de muestra	$N=17$	$N=12$

$$t = \frac{18 - 14}{\sqrt{\frac{(12-1)2^2 + (17-1)2^2}{12+17-2} \sqrt{\frac{1}{12} + \frac{1}{17}}}} = 5,3$$

Regla de decisión:

Si $t_c \geq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c < t_t$: Se acepta la H_0

Decisión y conclusión

Como el valor de $t_c = 5,3$ es mayor al valor crítico de $t_t = 1,703$ se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alternativa (H_1).

Se concluye, con un nivel de confianza de 95% que el nivel de las habilidades sociales es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control por efecto de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

4.2.2.2.1. Prueba estadística de la hipótesis general

La aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” permitió el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

a. Formulación de Hipótesis Estadística

Hipótesis nula

H_0 : La aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” no permite el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

H_1 : La aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” permite el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia

Se asume el nivel de 5%

c. Tipo de prueba

Considerando la dirección de la hipótesis alternativa, el tipo de contraste será cola a la derecha.

d. Distribución de la prueba

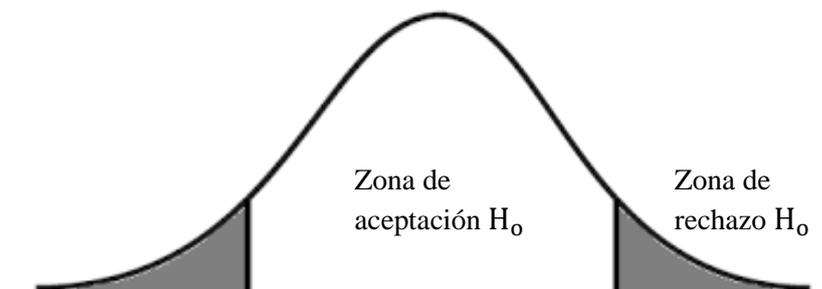
Asumiendo que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para dos muestras independientes diferentes.

$$t = \frac{\bar{X}_{\text{post test}} - \bar{X}_{\text{pre test}}}{\sqrt{\frac{S^2_{\text{post test}}}{n} + \frac{S^2_{\text{pre test}}}{n}}}$$

e. Diseño de prueba

- Grado de libertad: $GL = n + m - 2 = 17 + 17 - 2 = 32$
- Valor de “t” de Student en tablas

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = 1,693$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Estadísticos	Grupo experimental Post test	Grupo experimental Pre test
Media aritmética	$\bar{X}=18$	$\bar{X}=8$
Desviación estándar	$S=2$	$S=2$
Tamaño de muestra	$N=17$	$N=17$

$$t = \frac{18-8}{\sqrt{\frac{2^2}{17} + \frac{2^2}{17}}} = 14,57$$

Regla de decisión

Si $t_c \geq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c < t_t$: Se acepta la H_0

g. Decisión y conclusión

Como el valor de $t_c = 14,57$ es mayor al valor crítico de $t_t = 1,693$ se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se concluye, con un nivel de confianza del 95% que la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” permite el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

4.3. Verificación de hipótesis

4.3.1. Verificación de la Hipótesis Específica (a)

El nivel de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.

Los resultados de las tablas 3 y 7 muestran que en la prueba de entrada el 50% del grupo control y el 71% del grupo experimental se

encuentran en un nivel de inicio. Asimismo, en las tablas 4 y 8 los promedios encontrados en el grupo control es 11 y el grupo experimental es 9 que son menores a 10, ubicándose en el nivel de inicio. Respecto a los valores de la desviación estándar se observa que ambos grupos de estudiantes muestran características homogéneas con un valor de 2.

Dándole significatividad a los resultados del análisis estadístico descriptivo, se demuestra con la prueba estadística *t* de Student que el nivel de desarrollo de las habilidades sociales se encuentra en inicio con un nivel de confianza del 95% considerando que los valores calculados de la *T* calculada correspondientes al grupo control (-6.9) y experimental (-4,1) son menores a las *T* de tablas y caen en zona de rechazo, se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, ambos grupo están en inicio antes de aplicar las actividades. Por lo tanto, queda verificada la presente hipótesis.

4.3.2. Verificación de la Hipótesis Específica (b)

El nivel de las habilidades sociales del grupo experimental es superior al del grupo control después de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna.

Los resultados de las tablas 12 y 16 muestran que en la prueba de salida el 75% del grupo control se encuentra en nivel de proceso y el 100% del grupo experimental se encuentran en un nivel de logro. Asimismo, en las tablas 13 y 17 los promedios encontrados en el grupo control es 14 y el

grupo experimental es 18, ubicándose en el nivel de proceso y logro respectivamente. Respecto a los valores de la desviación estándar se observa que ambos grupos de estudiantes muestran características homogéneas con un valor de 2.

Dándole significatividad a los resultados del análisis estadístico descriptivo, se demuestra con la prueba estadística *t* de Student que la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” permite el logro de las habilidades sociales en los estudiantes del grupo experimental respecto al grupo control, con un nivel de significancia del 95% considerando que los valores calculados de *t* calculada 5,3 el cual se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula.

4.3.3. Verificación de la hipótesis general

La aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” permite el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

En los resultados de las tablas 7 y 16 muestran que la mayoría de estudiantes del grupo experimental con un 100% se ubica en el nivel de inicio en la prueba de entrada, mientras que en la prueba de salida se alcanzó el nivel de logro con un 100% integrado por 17 estudiantes. De igual forma en las tablas 8 y 17 se evidencia el progreso de los estudiantes del grupo experimental con la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” al iniciar con un promedio de 8 puntos en la prueba

entrada mientras que en la prueba de salida resultó con el promedio de 18 puntos.

Considerando los resultados de la desviación estándar de las pruebas de entrada y salida (2 y 2) se observa que la dispersión de los aprendizajes se ha homogenizado por concentrarse al valor de la media aritmética.

Dándole significatividad a los resultados del análisis estadístico descriptivo, se demuestra que los estudiantes del grupo experimental han logrado el nivel de desarrollo de las habilidades sociales por un nivel de confianza del 95% considerando el valor calculado de la t calculada 14,57 que se encuentra fuera de la zona de la aceptación de la hipótesis nula. Por lo tanto, la hipótesis general se verifica con un nivel de confianza del 95%.

CONCLUSIONES

Primera: Con un nivel de confianza del 95% se demostró el nivel de las habilidades sociales del grupo control y experimental se encuentran en el nivel de inicio antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años en la Institución Educativa Inicial de Tacna. Obteniendo una equivalencia del 100% en ambos grupos se encuentra en el nivel de inicio, el cual demuestra dificultades en cuanto al desarrollo de habilidades sociales en las diferentes dimensiones que la integran: autonomía, autoestima, relaciones sociales y comunicación.

Segunda: Con un nivel de confianza del 95% se demostró que el nivel de las habilidades sociales es superior en el grupo experimental con respecto al grupo control por efecto de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022. Obteniendo que el 100% del grupo experimental y el 25% del grupo control se encuentran en el nivel de logro. Por lo que se evidenció, que el grupo experimental presentó un mayor progreso con respecto al desarrollo de las habilidades sociales en las diferentes dimensiones que la integran.

Tercera: Con un nivel de confianza del 95% se demostró que la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” permite el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de una Institución

Educativa Inicial de Tacna, 2022 por lo que se determinó el efecto de la aplicación de las actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en las diferentes dimensiones que la integran.

RECOMENDACIONES

- Primera:** A los docentes del nivel inicial, para que puedan emplear actividades lúdicas actividades que fomenten la interacción, la cooperación y el aprendizaje social, que ayuden a los estudiantes a tener buenas relaciones con los demás.
- Segunda:** A los estudiantes, para que puedan comprender a través de actividades de integración que las habilidades sociales están presentes en toda etapa de su vida y les va permitir interactuar y relacionarse con los demás de manera efectiva y satisfactoria.
- Tercera:** A los padres de familia, para que puedan estimular las habilidades sociales, mediante juegos, diálogos, actividades lúdicas, acompañados siempre de preguntas que puedan llevar al niño a una reflexión de cómo actúa, piensa y siente, mejorando el desenvolvimiento con los demás.
- Cuarta:** A la directora, con el fin de que pueda gestionar capacitaciones, cursos y talleres para conocer nuevas metodologías y conocimientos de enseñanza que puedan incluir días específicos para fomentar la interacción social.

BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, J. (2012). *Constructos, Variables, Dimensiones, Indicadores & Congruencia*. Recuperado el 18 de septiembre de 2022, de <http://www.spentamexico.org/v7-n3/7%283%29123-130.pdf>
- Alvarez, R. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas Carrera de Negocios Internacionales, Lima. Recuperado el 9 de Noviembre de 2021, de <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Académica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificación%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación introducción a la metodología científica*. Recuperado el 24 de junio de 2022, de https://www.academia.edu/23573985/El_proyecto_de_investigaci%C3%B3n_6ta_Edici%C3%B3n_Fidias_G_Arias_FREELIBROS_ORG
- Ballena, A. (2010). *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de Instituciones Educativas de la Red N°4 del distrito Callao*. Facultad de Educación. Recuperado el 9 de octubre de 2022, de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b519065-8807-4f51-83b8-0855eb99e226/content>
- Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y Aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica*. (Narcea, Ed.) Obtenido de <https://otrasvoceseneducacion.org/wp->

content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf

¿Betina, A., y Contini, N. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicológicos*. Recuperado el 18 de septiembre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

Bono, R. (2012). *Diseños Cuasi-Experimentales y Longitudinales*. Universidad de Barcelona, Departamento de Metodología de les Ciencias del Comportamiento, Barcelona. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30783/1/D.%20cuasi%20y%20longitudinales.pdf>

Campbell, D., y Stanley, J. (1966). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Recuperado el 24 de Junio de 2022, de <https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/campbell-stanley-disec3b1os-experimentales-y-cuasiexperimentales-en-la-investigacic3b3n-social.pdf>

Castro, A. (2018). *Las habilidades sociales en la primera infancia: Incidencia de la familia y la Institución Educativa*. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Recuperado el 18 de septiembre de 2022, de <https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1502/Las%20Habilidades%20Sociales%20en%20la%20Primera%20Infancia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

- Chávez, M., Esparza, Ó., y Riosvelasco, L. (2020). *Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación*. Enseñanza e Investigación en Psicología. Recuperado el 24 de junio de 2022, de <https://revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/104/80>
- Delgado, C. (2020). *Habilidades sociales en Educación Infantil*. Facultad de Educación de Segovia. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/41160/TFG-B.%201403.pdf?sequence=1>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=copyright&hl=es#v=snippet&q=la%20importancia%20del%20juego&f=false
- Espiritu, Y. (2022). *Juego de roles para el desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N°2127, Distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo, Junín*. Facultad de Derecho y Humanidades. Recuperado el 18 de septiembre de 2022, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28856/ESTRATEGIA_HABILIDADES_ESPIRITU_CAMINRI_YANINA_NELIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, J., y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Recuperado el 18 de septiembre de 2022, de <https://docplayer.es/12406348-Habilidades-sociales-y-autocontrol-en-la-adolescencia-un-programa-de-ensenanza.html>

- González, C. (2014). *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia*. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado el 18 de septiembre de 2022, de https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf
- González, R., y Salazar, F. (2008). *Aspectos básicos del estudio de muestra y población para la elaboración de los proyectos de investigación*. Universidad de Oriente Núcleo de Sucre , Escuela de Administración Curso Especial de Grado, Cumaná. Recuperado el 9 de Noviembre de 2021, de <https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Raisirys-González.pdf>
- Guzmán, M. (2018). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el Centro Infantil Cumbaya Valley*. Recuperado el 17 de septiembre de 2022, de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n64/1990-8644-rc-14-64-153.pdf>
- Ibarra, M., y Rodríguez, G. (2011). *Los procedimientos de evaluación. Evaluación orientada en el aprendizaje estratégico en educación superior*. Madrid: Narcea. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021
- Jiménez, L. (2014). *Juego en la infancia. Temas para la educación*. Recuperado el 19 de 04 de 2022, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd11905.pdf>
- Julcahuanca, S. (2022). *Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, Caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2022*. Facultad de Derecho y Humanidades Escuela Profesional de Educación. Recuperado el 14 de septiembre de 2022, de

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28745/JUEGOS_SIMBOLICOS_JULCAHUANCA_DOMADOR_SEFELMIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Manyavilca, E. (2018). *El juego cooperativo para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 3 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Santa Rosa distrito de San Miguel provincia de la Mar región de Ayacucho en el Año académico 2018*. Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación. Recuperado el 14 de septiembre de 2022, de <https://docplayer.es/169414373-Facultad-de-educacion-y-humanidades-escuela-profesional-de-educacion.html>

Mora, R. (2015). *Incidencia de las herramientas caseras de producción audiovisual en la realización de los trabajos de los alumnos de sexto semestre de la carrera de diseño gráfico 2015-2016*. Universidad de Guayaquil, Facultad de Comunicación Social, Guayaquil. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/20032/1/TESIS%20FINAL%20PARA%20SUSTENTAR.pdf>

Moreno, R. (2016). *Lineas estratégicas de comunicación en el desarrollo de habilidades gerenciales y humanas*. Revista Scientific. Obtenido de https://issuu.com/indtec/docs/revista_scientific_-_edici__n_espec/388

Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "C" y "D" de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Eguez de la ciudad de Ambato provincia*

de Tungurahua. Tesis, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Obtenido de

<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>

Núñez, M. (1991). *Diseños de investigación en Psicología*. Universidad de Barcelona, Metodología de las ciencias del comportamiento Facultad de Psicología, Barcelona. Recuperado el 9 de Noviembre de 2021, de http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/20322/1/Diseño_de_investigaciones.pdf

Olortegui, Z. (2019). *Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial*. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/959/Olortegui%20Muguerza%2c%20Zora%20Baneza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pacheco, M., y Osorno, G. (2021). *Incidencia de competencias parentales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños*. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Recuperado el 17 de septiembre de 2022, de <http://www.scielo.org.ar/pdf/interd/v38n1/1668-7027-interd-38-01-00116.pdf>

Pérez, R., y Paniora, K. (2013). *El juego - trabajo y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa San Benito - Carabayllo*. Escuela de Postgrado. Recuperado el 17 de septiembre de 2022, de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/9736>

- Pilco, M. (2019). *Las habilidades sociales en Educación Inicial*. Facultad de Ciencias Sociales. Recuperado el 9 de octubre de 2022, de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1087/Maribel%20Pilco%20Chavez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Quintana, S. (2020). *La Operacionalización de variables; "Clave" para armar una tesis*. Universidad Nacional De San Martín, Tarapoto. Recuperado el 12 de noviembre de 2021, de <https://unsm.edu.pe/wp-content/uploads/2020/05/silvestre-quintana-articulo-unsm-13-05-2020.pdf>
- Ramos, K. (2020). *Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E*. Facultad de Ciencias de la Discapacidad, Atención Prehospitalaria y desastres. Recuperado el 17 de septiembre de 2022, de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/20941/1/T-UCE-0020-CDI-301.PDF>
- Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo*. Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo. Recuperado el 14 de septiembre de 2022, de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%203%20a%20tegui_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Rodríguez, D. (2020). *Investigación experimental: características y ejemplos*. Lifeder . Recuperado el 9 de Noviembre de 2021, de <https://www.lifeder.com/investigacion-experimental/>
- Shuttleworth, M. (2008). *Diseño cuasi-experimental*. Recuperado el 9 de Noviembre de 2021, de <https://explorable.com/es/disenio-cuasi-experimental>
- Tamayo, y Tamayo, M. (1997). *El proceso de la investigación científica*. México: Limusa S.A. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso__de_la_investigaci_n_cient_fica_Mario_Tamayo.pdf
- Tamayo, y Tamayo, M. (2006). *Técnicas de Investigación*. Recuperado el 9 de Noviembre de 2021, de Investigación e Innovación Metodológica: <http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com>
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/319310793_Formacion_integral_y_competencias_Pensamiento_complejo_curriculo_didactica_y_evaluacion/links/59a2edd9a6fdcc1a315f565d/Formacion-integral-y-competencias-Pensamiento-complejo-curricul
- Velasco, S. (2018). *Estrategia para favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas en el grado primero de Básica Primaria*. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado el 17 de septiembre de 2022, de

<https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/81e5adc0-7925-47af-8bf6-6f8c2a91fb39/content>

- Velasquez, D., y Acero, D. (2018). *Taller de juego cooperativos y su contribución en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I 208 del Barrio Laykakota de la ciudad de Puno - 2018*. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado el 14 de septiembre de 2022, de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez_Delania_Acero_Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vergara, L. (2017). *Prácticas de crianza en la primera infancia en los municipios de Riosucio y Manzanares*. Recuperado el 14 de septiembre de 2022, de <https://www.redalyc.org/pdf/853/85354665002.pdf>
- Ylarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales*. Facultad de Licenciatura en Psicopedagogía "Teresa de Ávila" - Paraná. Recuperado el 17 de septiembre de 2022, de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>
- Zea, K. (2019). *Taller de juego lúdicos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 363 Corazón de Jesús del distrito de Juliaca provincia de San Román, Región Puno, Año, 2019*. Facultad de Ciencias y Humanidades, Escuela Profesional de Educación. Recuperado el 14 de septiembre de 2022, de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18360/HABILIDAD_INTRAPERSONAL_HABILIDAD_CONDUCTUAL_ZEA_COLQUE_KARINA_PAOLA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 1:

MATRIZ DE CONSISTENCIA



TÍTULO: APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS “ME RELACIONO JUGANDO” PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2022.			
FORMULACIÓN	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES
METODOLOGÍA			
<p>General ¿Cuál es el efecto de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p> <p>Específica ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna antes de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando”?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna después de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando”?</p>	<p>General Determinar el efecto de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>Específica Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna antes de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna después de la aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.</p>	<p>General La aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” permitió el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>Específica El desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar las actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.</p> <p>El desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años del grupo control y experimental de una Institución Educativa Inicial de Tacna se encuentra en un nivel de logro después de aplicar actividades lúdicas de actividades lúdicas “Me relaciono jugando”.</p>	<p>Tipo de estudio Experimental</p> <p>Diseño Cuasi-Experimental</p> <p>Población 42estudiantes – 5 años</p> <p>Muestra 17 estudiantes</p> <p>Muestreo No probabilístico</p> <p>Técnicas e instrumentos Lista de cotejo</p>

Anexo 2:

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

LISTA DE COTEJO



LISTA DE COTEJO

1. DATOS:

Edad:

2. **OBJETIVO:** El presente instrumento de evaluación tiene la finalidad de recolectar los datos necesarios de cada estudiante con el fin de conocer el nivel en el que se encuentra en su proceso de aprendizaje en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales.

3. **INSTRUCCIÓN:** Marca con una X según el ítem observado, teniendo en cuenta que SI equivale a 2 puntos y NO a 0 puntos.

4. ÍTEMS DE EVALUACIÓN:

N°	ÍTEM	SI 2 puntos	NO 0 puntos
1.	Reconoce la imagen de las acciones que haces por sí solo y marca en el círculo.		
2.	Identifica cuál es la mejor opción al momento de usar los materiales.		
3.	Representa a través de un dibujo tu apariencia física.		
4.	Selecciona la imagen que demuestre las actividades que realiza.		
5.	Expresa la importancia de las normas convivencia en el aula.		
6.	Identifica la imagen que representa las palabras mágicas.		
7.	Expresa sin temor cuando pierde o gana un juego.		
8.	Identifica la imagen que mejor se relaciona al momento de comunicarse.		
9.	Reconoce la acción que se debe hacer cuando alguien habla.		
10.	Expresa sus dudas ante una situación que no entiende.		
Total			

5. ESCALA DE CALIFICACIÓN:

Niveles	Interpretación
C (00 – 10)	Inicio
B (11 – 15)	Proceso
A (16 – 20)	Logro previsto

Anexo 3:

FICHA DE APLICACIÓN

**PRUEBA DE ENTRADA Y
SALIDA**



Ficha de aplicación

NOMBRE: _____

VARIABLE DEPENDIENTE: Habilidades Sociales

DIMENSIÓN 1: AUTONOMÍA

INDICADOR: Realiza acciones por sí solo.

1. Consigna: Marca dentro de los círculos amarillos las acciones que realizas en casa.



ÍTEM	SI	NO
Realiza más de 3 acciones		
No realiza más de 3 acciones		

•
•
• **INDICADOR:** Demuestra responsabilidad en el cuidado de los materiales del aula.

2. **Consigna:** Marca con una X sobre las imágenes que realizas al momento de utilizar los materiales del aula.



ÍTEM	SI	NO
Realiza más de 2 imágenes		
Realiza solo una imagen		

DIMENSIÓN 2: AUTOESTIMA

INDICADOR: Demuestra aceptación en sus habilidades.

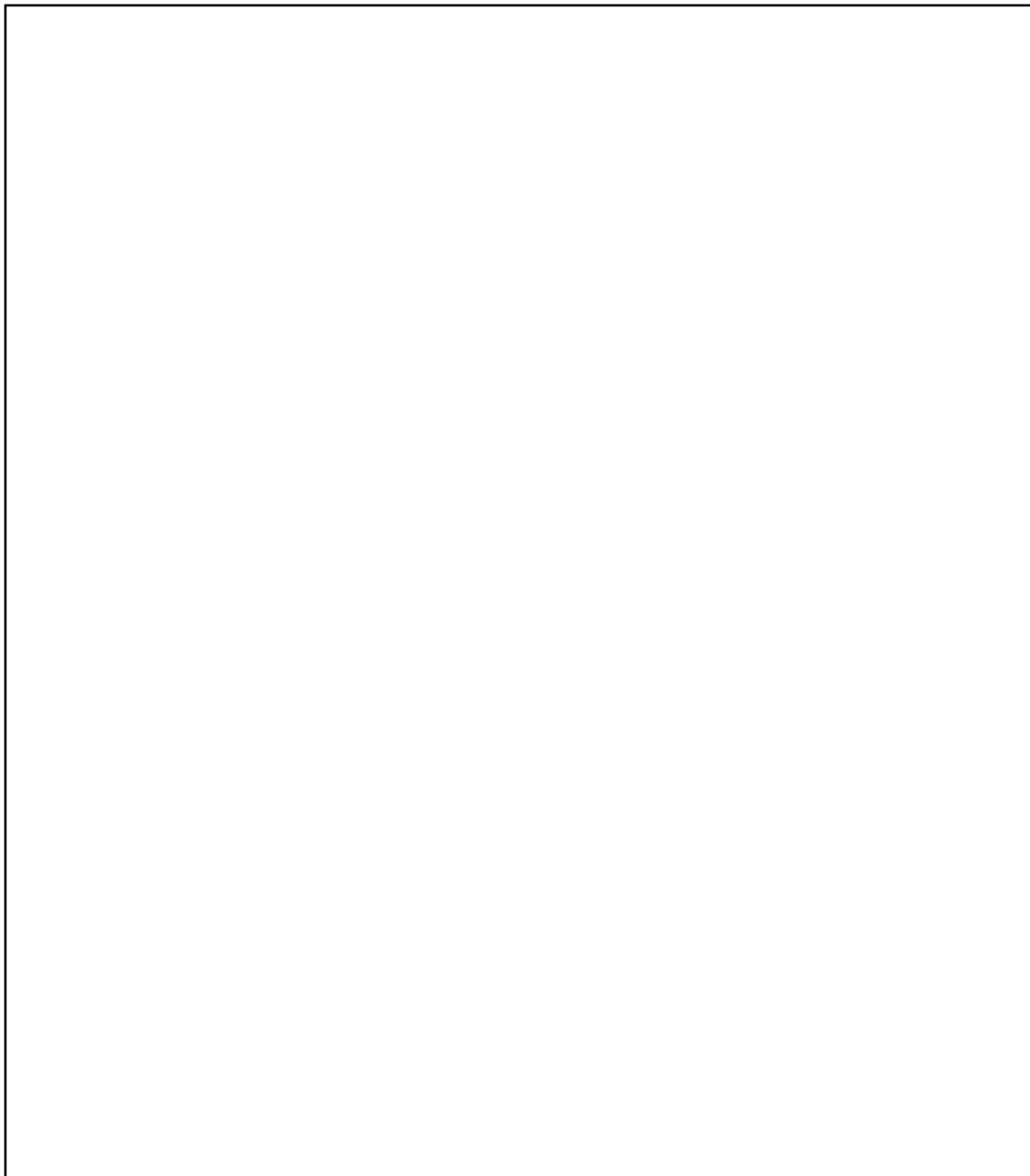
3. Consigna: Pinta el recuadrado de las actividades que más te agradan realizar.



ÍTEM	SI	NO
Reconoce más de 2 imagen de las actividades que mejor realiza		
No reconoce más de 1 de imagen de las actividades que mejor realiza		

INDICADOR: Demostrar aceptación en sus habilidades.

4. Consigna: Si te dijeran que te dibujes a ti mismo. ¿Cómo lo harías?
Representa a través de un dibujo tu autorretrato.

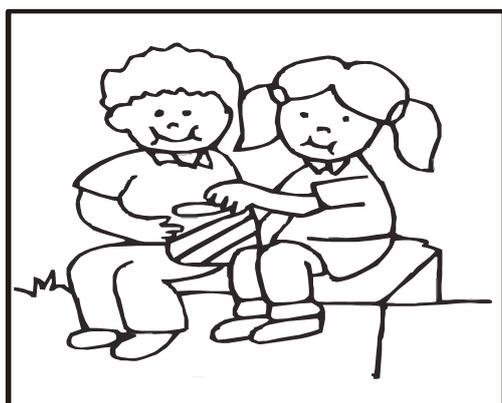
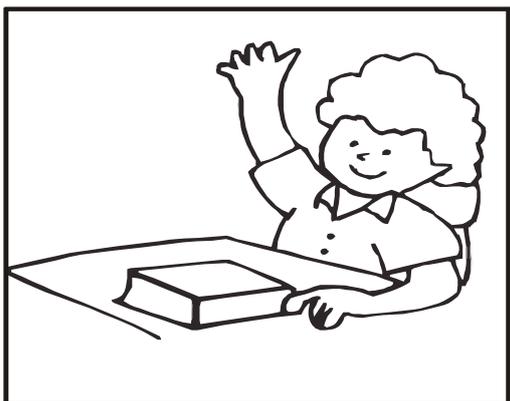
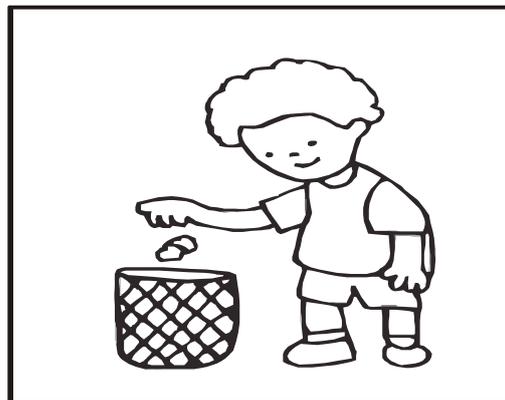
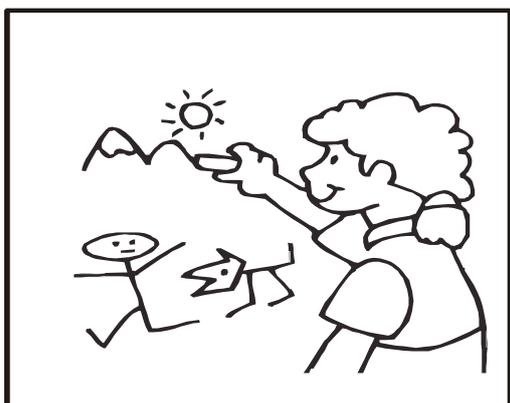


ÍTEM	SI	NO
Representa a través de un dibujo como es		
No representa a través de un dibujo como es		

DIMENSIÓN 3: RELACIONES SOCIALES

INDICADOR: Reconoce la importancia de las normas de convivencia.

5. Consigna: Marca con una X las imágenes donde se estén cumpliendo las normas de convivencia del aula.



ÍTEM	SI	NO
Identifica más de 2 palabras mágicas		
Identifica menos de 3 palabras mágica		

INDICADOR: Usar las palabras mágicas al momento de relacionarse.

6. Consigna: Pinta de colores las palabras mágicas que usas con los demás.

POR FAVOR

PERMISO

PERDÓN

BUENOS DÍAS

GRACIAS

**HASTA
MAÑANA**



ÍTEM	SI	NO
Identifica más de 2 palabras mágicas		
Identifica menos de 3 palabras mágica		

INDICADOR: Comunica sin temor cuando se relaciona con los demás

7. Consigna: Pinta la flecha que crees que tenga la respuesta correcta

Luis quiere jugar con los demás niños, pero no se atreve a preguntarles porque son niños que no conoce y nunca había jugado con ellos. ¿Qué puede hacer Luis?



NO DECIRLES NADA
Y SEGUIR JUGANDO
SOLO.

PERDER EL MIEDO Y
ACERCARSE A LOS
NIÑOS.

NO DECIRLES NADA
E IRSE A CASA CON
SUS PADRES.

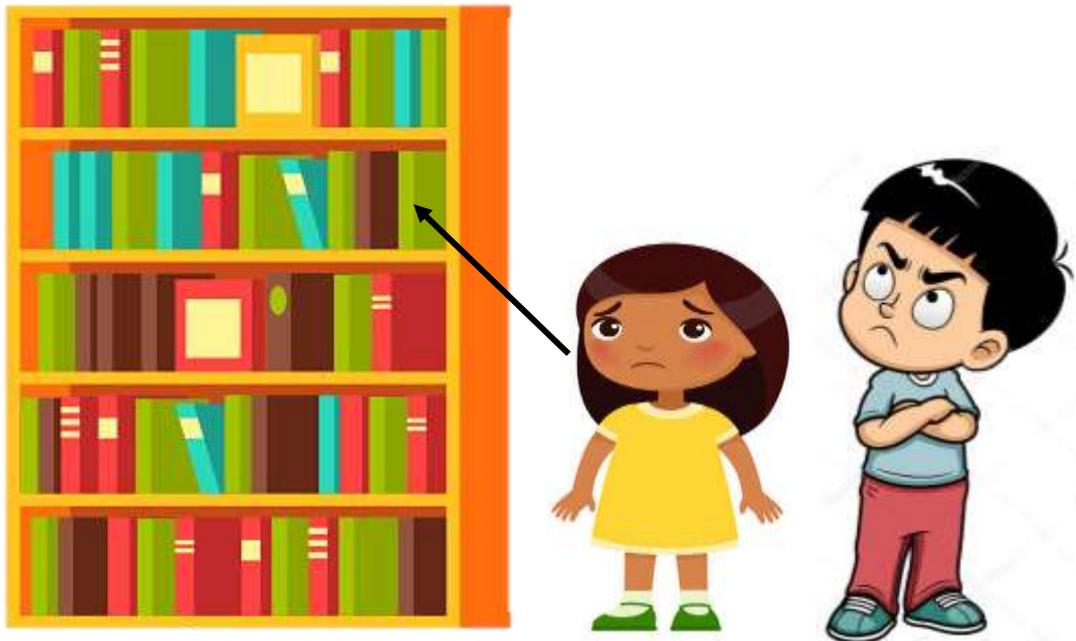
ÍTEM	SI	NO
Expresa sin temor cuando se relaciona con otros		
Expresa con temor cuando se relaciona con otros		

DIMENSIÓN 4: COMUNICACIÓN

INDICADOR: Responder de manera cortés y amable cuando le preguntan

8. Consigna: Escucha la siguiente situación y marca con una X cual sería tu respuesta.

María es muy pequeña y no puede alcanzar los libros del estante en el sector de lectura, María le pregunta a Juan si puede bajarle los libros por ella y él enojado le dice que no, que no es su problema que sea muy pequeña. ¿Qué hubieras respondido tú en este caso?



CLARO QUE TE AYUDARÉ MARÍA.

MÁS RATO TE AYUDO MARÍA, ESTOY OCUPADO.

NO ES MI CULPA QUE SEAS PEQUEÑA MARÍA, NO TE AYUDARÉ.

ÍTEM	SI	NO
Identifica la respuesta cortés y amable		
No identifica la respuesta cortés y amable		

INDICADOR: Respetar los turnos al momento de hablar.

9. Consigna: Identifica cuál de las imágenes consideras que están respetando el turno de los demás al hablar. Marca el número que consideres correcta la imagen.

1



2



ÍTEM	SI	NO
Reconoce la acción que se debe hacer cuando alguien quiere hablar		
No reconoce la acción que se debe hacer cuando alguien quiere hablar		

INDICADOR: Preguntar cuando no entiende algo

10. Consigna: Marca con una X la respuesta que mejor se adecúe a la situación

Juan tiene dudas con respecto a la clase, pero tiene miedo decirlas en frente de todos y que otros se puedan burlar ¿tú qué harías en su situación?



Me quedo callado y sigo la clase

Levantó la mano y le digo a la profesora que me explique

Me quedo callado y espero llegar a casa y que me expliquen mis papás

ÍTEM	SI	NO
Expresa sin temor las dudas que tiene en clase		
No expresa sus dudas que tiene en clase		

Anexo 4:

FLUJOGRAMA DE LA APLICACIÓN



ME RELACIONO JUGANDO

- Zapatos divertidos
- La gallinita ciega



S1

AUTONOMÍA

Promover un entorno que desarrolle el pensamiento crítico y la propia conducta

- Abrazos musicales
- Dibujos en equipo

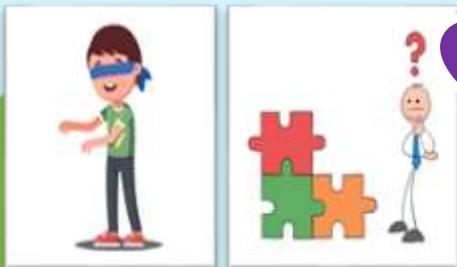


S3

RELACIONES SOCIALES

Desarrollar las habilidades interpersonales.

- Carrera a ciegas
- Encontramos las piezas faltantes



S5

COMUNICACIÓN

Estructurar sus pensamientos y establecer mejores relaciones con los que los rodea.

S2



- Sillas positivas
- El retrato

AUTOESTIMA

Ayudar a los niños a conocerse, aceptarse y aceptarse tal y como son.

S4

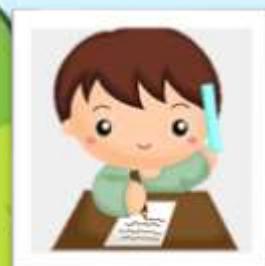


- Palabras en equipo
- Sombrero de la palabra

COMUNICACIÓN

Estructurar sus pensamientos y establecer mejores relaciones con los que los rodea.

S6



POST TEST

Anexo 5:

EXPERIENCIA

ACTIVIDADES LÚDICAS



ACTIVIDAD LÚDICA: ZAPATOS DIVERTIDOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.3 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.4 Sección – Edad:	5 años
1.5 Fecha:	20-10-2022
1.6 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.7 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Autonomía	Zapatos divertidos	Realiza acciones por sí solo como amarrar las hileras de los zapatos

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<p style="text-align: center;"><u>INICIO:</u></p> <p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños en fila india se dirigen al patio con la canción “Marcha soldado”. ☆ Al llegar al patio los niños forman un círculo y se sientan. ☆ La docente les presenta una bolsa mágica y se les pregunta ¿Qué observamos? ¿Qué habrá dentro de la bolsa? ☆ Luego de escuchar sus respuestas, se les muestra unas zapatillas sin hileras y se les pregunta ¿Qué observamos? ¿Qué les falta a las zapatillas? ¿Se podrá caminar así? ¿Qué podría pasar? ¿Ustedes saben amarrarse las hileras? ¿Cómo lo hacen? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños observan que hay más cosas en la bolsa mágica y observan un sobre mágico con diversos materiales (zapatos de cartulinas, cintas de tela). ☆ Los niños responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué materiales observamos? - ¿Qué colores son? - ¿Qué podemos hacer con ellos? - ¿Cómo lo haríamos? ☆ Asimismo, los niños y niñas observan conos y cestas en el patio y se les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué podríamos hacer con estos materiales? - ¿Qué relación tendrá los zapatos de cartulinas y las cintas de tela con lo que hay en el patio? ☆ Seguidamente, los niños manipulan y exploran los materiales libremente durante unos minutos. <p>Acuerdos del uso del material</p>	<p style="text-align: center;">Canción “Marcha soldado”</p>  <p style="text-align: center;">Zapatillas e hileras reales</p>  <p style="text-align: center;">Sobre mágico</p>  <p style="text-align: center;">Zapatos de cartulinas</p> 

- ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan los acuerdos con respecto al uso del material a través de preguntas:
 - ¿Qué debemos hacer con los materiales para que no se dañen?
 - Los materiales que observamos ¿Solo es para mí? o ¿Debemos compartir?
 - Cuando finalizamos la actividad ¿Qué debemos hacer con los materiales?

DESARROLLO:

Explicación del juego

- ☆ Los niños proponen el circuito a través de las preguntas ¿Cómo podemos organizar estos materiales? ¿Se podrá armar un circuito? ¿Cómo?
- ☆ Luego, los niños que estén tranquilos y en silencio se les invita a que puedan proponer su circuito.
- ☆ Al tener el circuito establecido, se realiza la dinámica “A agruparse” para obtener dos grupos.
- ☆ Los niños realizan el circuito al sonido del silbato.

Normas para jugar

- ☆ Respetar los turnos
- ☆ No molestar al compañero
- ☆ No hacer trampas

Recojo del material utilizado

- ☆ A través de la canción “A guardar a guardar” los niños recogen todos los materiales del patio (conos, cestas, zapatos de cartulinas) y los guardan dentro de la bolsa mágica.

CIERRE:

Verbalización del producto

- ☆ Seguidamente los niños forman un círculo e
- ☆ Seguidamente los niños exponen lo que realizaron a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Lograste amarrar las hileras de tu zapato?
 - ¿Te resultó fácil o difícil? ¿Por qué?
 - ¿Será importante aprender a amarrarse los zapatos? ¿Por qué?

Metacognición

- ☆ Finalmente, con la ayuda del micrófono parlanchín los niños responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo se sintieron durante la actividad realizada?
 - ¿Qué otras cosas les gustaría aprender a hacer por si solos?

Cintas de tela (hileras)



Conos de colores



Cestas



Silbato



Canción “A guardar, a guardar”

Bolsa mágica



Micrófono preguntón



ACTIVIDAD LÚDICA: LA GALLINITA CIEGA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.3 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.4 Sección – Edad:	5 años
1.5 Fecha:	21-10-2022
1.6 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.7 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Autonomía	La gallinita ciega	Realiza actividades por sí solo sin depender de nadie.

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<u>INICIO:</u>	
<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños en fila india se dirigen al patio con la canción “El trencito de madera” ☆ Al llegar al patio los niños forman una media luna en medio del patio para relajarnos. ☆ Al estar en media luna los niños realizan la dinámica “el baile de la gallina” 	<p>Canción “El trencito de madera”</p> <p>Canción “El baile de la gallina”</p> <p style="text-align: center;">Vendas</p> 
<p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ La docente les presenta diversos materiales y se les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Todos los materiales son iguales? - ¿Cuántos materiales encontramos? - ¿Todos los materiales cumplen la misma función? ¿Por qué? - ¿Han usado alguna vez estos materiales? ¿Cómo lo hicieron? 	<p style="text-align: center;">Conos de colores</p> 
<p>Acuerdos del uso del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan los acuerdos con respecto al uso del material a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué debemos hacer con los materiales para que no se dañen? - Los materiales que observamos ¿Solo es para mí? o ¿Debemos compartir? - Cuando finalizamos la actividad ¿Qué debemos hacer con los materiales? 	<p style="text-align: center;">Silbato</p> 
<u>DESARROLLO:</u>	
<p>Explicación del juego</p>	<p style="text-align: center;">Latas de colores</p>

- ☆ Los niños mediante la canción “El barco navega” forman 4 grupos de 5 integrantes para realizar la actividad.
- ☆ Luego, los niños por grupos se forman detrás de los conos de colores.
- ☆ Cada grupo recibe una venda para que el primer niño de cada columna se lo ponga.
- ☆ Seguidamente los niños vendados al sonido del silbato deberán caminar por el patio.
- ☆ La docente les expresa que en el patio se encuentran diversas actividades que deberán realizar.
- ☆ Los niños vendados serán dirigidos por el grupo que les corresponde para que puedan encontrar un objeto que se encuentra en el suelo.
- ☆ Los participantes al tocar el primero objeto que se encuentre se quitarán las vendas y se pararán frente al objeto.
- ☆ Al encontrar todos los participantes el objeto con los ojos vendados se les realiza las siguientes preguntas:
 - ¿Con qué objeto se han topado al estar con los ojos vendados?
 - ¿Qué actividad puedes realizar con ello?
- ☆ Los niños con la ayuda de los objetos que encontraron realizan las actividades que harían con esos materiales como: construir una torre, ponerse una camisa, saltar soga, realizar un dibujo, etc.
- ☆ Los primeros integrantes de cada grupo regresan a sus respectivos sitios y le dan al siguiente la venda para seguir con la actividad.
- ☆ Y así sucesivamente todos los niños participan del juego “Gallinita ciega”

Normas para jugar

- ☆ Respetar los turnos
- ☆ No molestar al compañero
- ☆ No hacer trampas

Recojo del material utilizado

- ☆ A través de la canción “A guardar a guardar” los niños recogen todos los materiales del patio (conos, cestas, zapatos de cartulinas) y los guardan dentro de la bolsa mágica.

CIERRE:

Verbalización del producto

- ☆ Los niños forman un círculo y se sientan para poder dialogar las experiencias que vivieron durante la actividad mediante las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Qué función tenía cada material que vieron en el juego?
 - ¿En qué momentos usarían los materiales que vieron en el juego?
- ☆ Seguidamente los niños regresan al salón con la canción inicial con la que salieron al patio.

Metacognición

Finalmente, con la ayuda de la pelota preguntona los niños responden a las siguientes preguntas:

- ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
- ¿Les resultó fácil o difícil realizar las actividades? ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron durante la actividad realizada?
- ¿Qué otras cosas les gustaría aprender a hacer por si solos?

Camisa



Cama



Utiles de aseo



Soga



Micrófono



Bufer



Zapatillas de cartulina



Pelota preguntona



ACTIVIDAD LÚDICA: LAS SILLAS POSITIVAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.2 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.3 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.4 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.5 Sección – Edad:	5 años
1.6 Fecha:	27-10-2022
1.7 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.8 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Autoestima	Las sillas positivas	Expresar sentimientos positivos y aceptación de sí mismo y de los demás.

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<u>INICIO</u>	Video
<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños sentados en sus lugares observan el video https://www.youtube.com/watch?v=rF6N_-B5Nhs “Me gusta ser como soy” para que entren en el tema. ☆ Seguidamente los niños responden a las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué cantaba el pájaro? ¿Y ustedes les gusta ser como son? ¿Ustedes se quieren? ¿Ustedes quieren a sus amigos? ¿Será importante valorarnos cómo somos? ¿Por qué? ☆ Los niños contestan a las preguntas y se dirigen hacia el patio con la canción “Las hormiguitas van marchando” mediante dos filas indias. ☆ Seguidamente los niños forman un círculo y se sientan respondiendo las siguientes preguntas: ¿A qué habremos salido? ¿Qué haremos en el patio? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Seguidamente los niños, observan un monstruo y se les menciona que se llama “Amor”. ☆ Los niños responden a la siguiente pregunta: ¿Por qué se llamará así? ¿Qué color es el monstruo? ☆ Seguidamente los niños descubren diversos corazones, puños y plumones y se les preguntan: ¿Qué encontraron? <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué significará el corazón? ¿Para qué lo utilizaremos? - ¿Qué significará el puño? ¿Para qué lo utilizaremos? - ¿Para que podían utilizar el plumón? ☆ Así mismo los niños observan sillas y conos de colores, haciéndoles interrogantes con respecto al uso que podrían darle. 	 Caja de monstruo del amor  Conos  Corazones y puños 

- ☆ Seguidamente, los niños manipulan y exploran los materiales libremente durante unos minutos.

Acuerdos del uso del material

- ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan los acuerdos con respecto al uso del material a través de preguntas:
 - ¿Qué debemos hacer con los materiales para que no se dañen?
 - Los materiales que observamos ¿Solo es para mí? o ¿Debemos compartir?
 - Cuando finalizamos la actividad ¿Qué debemos hacer con los materiales?

DESARROLLO:

Explicación del juego

- ☆ La docente les menciona el nombre de la actividad lúdica “Las sillas positivas” explicándoles en que consiste.
- ☆ Los niños bailan con la canción “El sapito” el cual, al parar la música tendrán que formarse grupos según la docente les mencione hasta forman grupos iguales.
- ☆ Seguidamente, los grupos formados se forman atrás de los conos de colores.
- ☆ Luego, los niños observan el monstruo del amor y se les menciona la utilidad que tendrá todos los materiales que tiene dentro de él.
 - Los corazones: darle un abrazo a tu amigo y decirle una frase o cualidad bonita de él/ella.
 - Los puños: hacer un saludo (Chocar puños, entre otras) y decirle una frase o cualidad bonita de él/ella.
- ☆ Después de la explicación, el primer grupo se dirige hacia las sillas y se sientan en ellas.
- ☆ El segundo grupo se dirige hacia el grupo que está sentado en las sillas, para poder formar una ronda alrededor de ellos.
- ☆ Los niños que están en la ronda al escuchar las canciones deberán bailar o hacer movimientos como saltar, poner las manos, aplaudir, etc.
- ☆ Al parar la música los niños se paran frente al niño que esté sentado.
- ☆ Seguidamente cada niño mete la mano en la caja del monstruo del amor con el fin de sacar un corazón o puño para luego realizar lo que se explicó anteriormente.
- ☆ Al terminar de decirle la cualidad que consideran del niño que está sentado, el niño que está parado deberá escribir su nombre en el corazón o puño con la ayuda del plumón.

Normas para jugar

- ☆ Respetar los turnos
- ☆ No hacer trampas durante el juego
- ☆ No retirarse los materiales pegados en el cuerpo.

Recojo del material utilizado

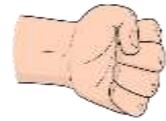
- ☆ A través de la canción “A guardar a guardar” los niños recogen todos los materiales usados (sillas, conos) y los guardan a sus respectivos lugares.

CIERRE:

Verbalización del producto

- ☆ Seguidamente los niños regresan al salón en fila india con sus corazones y puños pegados en su cuerpo.
- ☆ Seguidamente los niños exponen lo que realizaron a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Qué le dijiste a tu amigo?
 - ¿Creen que es importante tener una buena autoestima? ¿por qué?
 - ¿Porque debemos amarnos cómo somos?
 - ¿Por qué debemos aceptar al amigo cómo es?

Metacognición



Plumones



Micrófono parlanchín



☆ Finalmente, con la ayuda del micrófono parlanchín los niños responden a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Cómo se sintieron durante la actividad realizada? - ¿De qué otras maneras podemos demostrarnos que queremos a los demás? 	
---	--

ACTIVIDAD LÚDICA: EL RETRATO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.3 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.4 Sección – Edad:	5 años
1.5 Fecha:	28-10-2022
1.6 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.7 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Autoestima	El Retrato	Observar las características de otros y de sí mismo para conocerse, valorarse y quererse a sí mismos y a sus compañeros.

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<u>INICIO:</u> Asamblea ☆ Los niños en sus respectivos sitios establecen los acuerdos de comunicación a través de las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué debemos hacer cuando la profesora o compañero esté hablando? - ¿Qué debemos hacer cuando queremos dar nuestra opinión? - ¿Debemos estar molestando o gritando a nuestro compañero? ¿Por qué? Exploración libre del material ☆ Los niños observan los materiales: ¿Qué color es? ¿Para qué nos servirá? ☆ Los niños manipulan los materiales libremente por unos segundos.	Pizarra de acetato  Plumones 
Acuerdos del uso del material ☆ Seguidamente, los niños recuerdan que deben estar atentos a todo lo que la docente mencione. ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan los acuerdos del material mediante las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo cuidamos nuestros materiales? ¿Qué debemos hacer si a mi compañero le falta algún material? ¿Debemos botar nuestros materiales? ¿Por 	

qué? ¿Qué debemos hacer con los materiales cuando finalicemos la actividad?

DESARROLLO:

Explicación del juego

- ☆ La docente les menciona el nombre de la actividad lúdica “El retrato” explicándoles en que consiste.
- ☆ Los niños son invitados a formar dos columnas de 5 filas, mirándose frente a frente.
- ☆ Cada fila recibe una pizarra de acetato y un plumón.
- ☆ Los niños escuchan que deben observar muy bien las características del compañero.
- ☆ Se les menciona que un niño va colocar la pizarra en su rostro para poder dibujar al otro.
- ☆ Mientras el niño este dibujando el otro compañero está en silencio y poniendo el mejor rostro que deseen.

Normas para jugar

- ☆ Respetar lo que dice el compañero.
- ☆ No hacer trampas durante el juego.

Recojo del material utilizado

- ☆ Los niños ayudan a guardar con las siguientes preguntas ¿Estará bien que dejemos las sillas y carpetas así? ¿Qué debemos hacer entonces?

CIERRE:

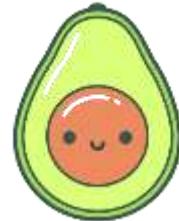
Verbalización del producto

- ☆ Seguidamente los niños se ubican en sus respectivos sitios
- ☆ Seguidamente los niños exponen lo que realizaron a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Cómo te sentiste durante la actividad lúdica del día? ¿Por qué?
 - ¿Les resulto difícil o fácil la actividad? ¿Por qué?
 - ¿Te gustó como te dibujo tu compañero? ¿Por qué?

Metacognición

- ☆ Finalmente, con la ayuda del sombrero preguntón los niños responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Por qué será importante tener una autoestima?
 - ¿Será importante aceptarnos tal y como somos? ¿Por qué?

Paltita preguntona



ACTIVIDAD LÚDICA: ABRAZOS MUSICALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.3 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.4 Sección – Edad:	5 años
1.5 Fecha:	03-11-2022
1.6 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.7 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Relaciones Sociales	Abrazos musicales	Expresar la reciprocidad en la vinculación con terceros

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<p style="text-align: center;"><u>INICIO:</u></p> <p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños son recibidos con la canción “Hola, hola” ☆ Los niños recuerdan las normas de comunicación a través de las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo queremos hablar que debemos hacer? - ¿Cuándo alguien está hablando los demás que hacemos? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños son invitados a pararse de sus sitios y calentar el cuerpo. ☆ Se pide la participación de tres niños para que puedan proponer movimientos para calentar el cuerpo, recordando que para participar deben recordar las normas. ☆ Los niños imitan los movimientos que su compañero realiza. <p>Acuerdos del uso del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al estar en el aula, los niños recuerdan que deben estar atentos y no tocar los materiales que no correspondan cuando nos desplazamos por el aula. ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan que: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Ustedes creen que debemos tocar los materiales que no corresponde al juego? ¿Qué debemos hacer entonces? ☆ Los niños ayudan a ubicar las mesas y sillas hacia un costado para tener más espacio en el aula, recordando que deben hacerlo con cuidado. <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO:</u></p> <p>Explicación del juego</p>	<p style="text-align: center;">Recurso humano</p> <p style="text-align: center;">Laptop</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Micrófono parlanchín</p> <div style="text-align: center;">  </div>

<p>☆ La docente les menciona el nombre de la actividad lúdica “Abrazos musicales” explicándoles en que consiste.</p> <p>☆ Los niños bailan con diversas canciones el cual, al parar la música tendrán que abrazarse de 1,2,3,4 hasta llegar a abrazarnos todos</p> <p>☆ Seguidamente, los grupos que se van formando, deben expresar lo que sienten por la otra persona que están abrazando.</p> <p>☆ Luego, todos nos abrazamos y se forman un círculo.</p> <p>☆ Al finalizar, los niños manifiestan como se sintieron cuando los abrazaron.</p> <p>Normas para jugar</p> <p>☆ Respetar lo que dice el compañero</p> <p>☆ No hacer trampas durante el juego</p> <p>☆ No mencionar cosas negativas al compañero.</p> <p>Recojo del material utilizado</p> <p>☆ Los niños escuchan las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿El aula estará bien, así como lo dejamos? - ¿Qué debemos hacer? <p>☆ Los niños ayudan a volver a ubicar las sillas y mesas en sus respectivos lugares.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE:</u></p> <p>Verbalización del producto</p> <p>☆ Seguidamente los niños se ubican en sus respectivos sitios</p> <p>☆ Seguidamente los niños exponen lo que realizaron a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo te sentiste cuando abrazaste? - ¿Cómo te sentiste cuando recibiste abrazos? - ¿En qué momentos les gusta recibir abrazos? - ¿Crees que es importante dar abrazos? ¿Por qué? - ¿Será importante integrar a los compañeros? - ¿Cómo te sentiste cuando estuviste parte del grupo? - ¿Te gustó escuchar lo que dijeron de ti? ¿Por qué? <p>Metacognición</p> <p>☆ Finalmente, con la ayuda del micrófono parlanchín los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Cómo se sintieron durante la actividad realizada? - ¿De qué otras maneras podemos integrar a los compañeros? - ¿Qué otros juegos podríamos hacer? 	
--	--

ACTIVIDAD LÚDICA: DIBUJOS EN EQUIPO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.3 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.4 Sección – Edad:	5 años
1.5 Fecha:	04-11-2022
1.6 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.7 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Relaciones Sociales	Dibujos en equipo	Realiza acciones en equipo para completar el dibujo

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<p style="text-align: center;"><u>INICIO:</u></p> <p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños son recibidos con la canción “Hola, hola” ☆ Los niños recuerdan las normas de comunicación a través de las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo queremos hablar que debemos hacer? - ¿Cuándo alguien está hablando los demás que hacemos? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños observan cartulinas y plumones y se les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Cómo podemos utilizarlos? ☆ Luego, los niños cooperan para ubicar las sillas y mesas hacia un lado, con el fin de que haya espacio para la actividad, recordando que deben hacerlo con cuidado. <p>Acuerdos del uso del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al estar en el aula, los niños recuerdan que deben estar atentos y no tocar los materiales que no correspondan cuando nos desplazamos por el aula. ☆ Los niños escuchan y recuerdan que deben mantener: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Ustedes creen que debemos tocar los materiales que no corresponde al juego? ¿Qué debemos hacer entonces? ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan los acuerdos con respecto al uso del material a través de preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué debemos hacer con los materiales para que no se dañen? - Los materiales que observamos ¿Solo es para mí? o ¿Debemos compartir? - Cuando finalizamos la actividad ¿Qué debemos hacer con los materiales? <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO:</u></p>	<p>Recurso humano</p> <p>Laptop</p>  <p>Foco del saber</p> 

Explicación del juego

- ☆ La docente les menciona el nombre de la actividad lúdica “Dibujos en equipo”.
- ☆ Los niños escuchan en qué consiste el juego.
- ☆ Los niños se van a desplazar por el aula al compás de la música, al parar la música tendrán que agruparse de 2, 3, 1, hasta formar 2 grupos.
- ☆ Seguidamente, los 2 grupos se ubican en fila india.
- ☆ Luego, observan una cartulina y plumones para cada grupo.
- ☆ Los niños escuchan el tema que deben dibujar.
- ☆ Por ejemplo: si se menciona “parque”, los niños deben organizarse y mencionar que tiene el parque, con el fin de que cada niño del grupo tenga en mente su dibujo y pueda plasmar algún elemento que incluya el parque hasta completar el tema.
- ☆ Al finalizar, los niños manifiestan como se sintieron cuando realizaron el dibujo

Normas para jugar

- ☆ Respetar lo que dice el compañero
- ☆ No hacer trampas durante el juego
- ☆ Cuidar los materiales

Recojo del material utilizado

- ☆ Los niños escuchan las preguntas:
 - ¿El aula estará bien, así como lo dejamos?
 - ¿Qué debemos hacer?
- ☆ Los niños ayudan a volver a ubicar las sillas y mesas en sus respectivos lugares.

CIERRE:**Verbalización del producto**

- ☆ Seguidamente los niños se ubican en sus respectivos sitios
- ☆ Seguidamente los niños exponen lo que realizaron a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Cómo te sentiste cuando estabas dibujando?
 - ¿Cómo se organizaron para completar el dibujo?
 - ¿Crees que es importante trabajar en equipo? ¿Por qué?
 - ¿Será importante cooperar con los demás?
 - ¿Cómo te sentiste cuando terminaron el dibujo?
 - ¿Te gustó escuchar el juego que realizaron? ¿Por qué?

Metacognición

- ☆ Finalmente, con la ayuda del micrófono parlanchín los niños responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo se sintieron durante la actividad realizada?
 - ¿En qué momentos podemos trabajar en equipo?
 - ¿Qué otros juegos podríamos hacer?

ACTIVIDAD LÚDICA: PALABRAS EN EQUIPO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.3 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.4 Sección – Edad:	5 años
1.5 Fecha:	10-11-2022
1.6 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.7 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Comunicación	Palabras en equipo	Establece buenas relaciones con los demás teniendo buena comunicación

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<p style="text-align: center;"><u>INICIO:</u></p> <p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños en fila india se dirigen al patio con la canción “Una fila hay que formar” ☆ Los niños forman un círculo recuerdan las normas de comunicación a través de las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué debemos hacer cuando la profesora o compañero esté hablando? - ¿Qué debemos hacer cuando queremos dar nuestra opinión? - ¿Debemos estar molestando o gritando a nuestro compañero? ¿Por qué? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños son invitados a sentarse formando el círculo de un inicio. ☆ Los niños observan un sobre y se les pregunta: ¿Qué color es? ¿Qué creen habrá dentro de él? ☆ Los niños descubren cartillas con letras e imágenes y se les pregunta: ¿Qué observamos en ellas? ¿Para qué me servirá las cartillas? ☆ Los niños manipulan los materiales libremente por unos segundos. <p>Acuerdos del uso del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Seguidamente, los niños recuerdan que deben estar atentos a todo lo que la docente mencione. ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan los acuerdos del material mediante las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo cuidamos nuestros materiales? ¿Qué debemos hacer si a mi compañero le falta algún material? ¿Debemos botar nuestros materiales? ¿Por qué? <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO:</u></p>	<p>Canción “Una fila hay que formar”</p>  <p>Sobre mágico</p>  <p>Cartillas</p>  <p>Cubo mágico</p>

Explicación del juego

- ☆ La docente les menciona el nombre de la actividad lúdica “Letras en equipo” explicándoles en que consiste.
- ☆ Los niños deberán formar con su cuerpo la primera letra de la palabra que observen según las cartillas que les toquen en el sobre al sacar. Por ejemplo: Pan y formarán con su cuerpo la primera letra que indica en la cartilla.
- ☆ Antes de ello, para entrar en calor, los niños proponen ejercicios de estiramiento para calentar antes de iniciar con la actividad lúdica.
- ☆ Para empezar el juego, los niños forman equipos mediante ligas de colores que sacaran del cubo mágico y así formar los equipos necesarios.
- ☆ Cada grupo deberá formar la palabra que se saque del sobre mágico y así ganarán puntos.
- ☆ Se les menciona a los niños que para que puedan ganar deben tener mucha comunicación entre ellos y ayudarse para formar la letra con su cuerpo.
- ☆ Los niños utilizaran el piso del patio para formar la letra indicada.

Normas para jugar

- ☆ Respetar lo que dice el compañero.
- ☆ No hacer trampas durante el juego.
- ☆ No mencionar cosas negativas al compañero.

Recojo del material utilizado

- ☆ Los niños ayudan a guardar todas las cartillas utilizadas para poder ingresar al salón nuevamente.

CIERRE:**Verbalización del producto**

- ☆ Seguidamente los niños se ubican en sus respectivos sitios
- ☆ Seguidamente los niños exponen lo que realizaron a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Cómo te sentiste durante la actividad lúdica del día? ¿Por qué?
 - ¿Qué estrategia usaron para poder formar la palabra?
 - ¿Les resulto difícil o fácil la actividad? ¿Por qué?
 - ¿Si no nos hubiéramos comunicado en equipo que hubiera pasado? ¿Por qué?

Metacognición

- ☆ Finalmente, con la ayuda del sombrero preguntón los niños responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Será importante la buena comunicación con los demás? ¿Por qué?
 - ¿De otras maneras podemos comunicarnos?
 - ¿Qué emoción sería adecuada usarla al comunicarnos? ¿Por qué lo crees?
 - ¿Qué otros juegos podríamos hacer?



Ligas de colores



Paltita preguntona



ACTIVIDAD LÚDICA: SOMBRERO DE LA PALABRA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.8 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
3.1 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
3.2 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
3.3 Sección – Edad:	5 años
3.4 Fecha:	11-11-2022
3.5 Programa de estudios:	Educación Inicial
3.6 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Comunicación	Sombrero de la palabra	Establece buenas relaciones con los demás teniendo buena comunicación

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<u>INICIO:</u>	
<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se reúnen en una pequeña asamblea y cantan la canción “El sapo no se lava el pie”. ☆ Los niños recuerdan las normas de comunicación a través de las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuándo queremos hablar que debemos hacer? - ¿Cuándo alguien está hablando los demás que hacemos? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños observan que la docente les trajo una sorpresa y se les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observamos? - ¿Qué color es mi manta? ☆ Los niños tocan la manta para poder tener alguna idea de lo que podría haber dentro de él. ☆ Los niños a la cuenta de 1,2,3 descubren lo que hay dentro de la manta cubierta y se les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué encontramos? - ¿Cómo es mi sombrero? - ¿Dónde lo usamos? - ¿Para qué más podríamos usarlo? <p>Acuerdos del uso del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Al estar en el aula, los niños recuerdan que deben estar atentos y no tocar los materiales que no correspondan cuando nos desplazamos por el aula. ☆ Los niños escuchan y recuerdan que deben mantener: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Ustedes creen que debemos tocar los materiales que no corresponde al juego? ¿Qué debemos hacer entonces? 	<p style="text-align: center;">Canción “El sapo no se lava el pie”</p>  <p style="text-align: center;">Manta</p>  <p style="text-align: center;">Sombrero de la palabra</p>  <p style="text-align: center;">Canción “De Tín Marín de do Pingue”</p>

- ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan los acuerdos con respecto al uso del material a través de preguntas:
 - ¿Qué debemos hacer con los materiales para que no se dañen?
 - Los materiales que observamos ¿Solo es para mí? o ¿Debemos compartir?
 - Cuando finalizamos la actividad ¿Qué debemos hacer con los materiales?

DESARROLLO:

Explicación del juego

- ☆ Los niños son invitados a mover las mesas y sillas del salón para tener más espacio.
- ☆ Los niños forman 2 filas con sus sillas.
- ☆ Los niños se sientan en sus sillas para conocer en que consiste el juego “Sombrero de la palabra”.
- ☆ Un niño al azar dará una vuelta alrededor de los niños cantando la canción “De Tín Marín de do Pingue” teniendo el sombrero de la palabra en la mano.
- ☆ Al terminar la canción el niño le pondrá a uno de sus compañeros el sombrero de la palabra.
- ☆ Seguidamente, la docente les presentará una cartilla a elegir con el fin de saber el tema que podrían hablar todos los niños. Por ejemplo: Playa, circo, navidad, etc.
- ☆ El niño que tenga el sombrero podrá hablar del tema que toque mediante las siguientes preguntas: ¿Qué hacemos cuando vamos a la playa? ¿Con quienes vamos a la playa? ¿Les gusta ir a la playa? ¿Por qué? ¿Cuál es tu parte favorita de la playa? ¿Qué comes en la playa?
- ☆ Los niños empiezan a comunicar sus ideas con la ayuda del sombrero, el cual es un indicador que deben respetar los turnos para hablar.
- ☆ Al culminar el primer tema, se inicia nuevamente con otro niño para que repita lo mismo que el compañero anterior.

Normas para jugar

- ☆ Respetar lo que dice el compañero
- ☆ Respetar los turnos
- ☆ Cuidar los materiales

Recojo del material utilizado

- ☆ Los niños escuchan las preguntas:
 - ¿Las sillas y mesas estarán bien que la dejemos así? ¿Por qué?
 - ¿Qué debemos hacer entonces?
- ☆ Los niños acomodan las sillas y mesas.

CIERRE:

Verbalización del producto

- ☆ Los niños exponen lo que realizaron a través de las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Cómo te sentiste cuando los demás te escuchaban?
 - ¿Será importante comunicarnos con los demás? ¿Por qué?
 - ¿Por qué crees que será importante respetar los turnos para hablar?
 - ¿Sobre qué temas hablamos con los demás?
 - ¿Qué otros temas podríamos hablar con los demás?

Metacognición

- ☆ Finalmente, con la ayuda del sombrero parlanchín los niños responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Cómo se sintieron durante la actividad realizada?
 - ¿En qué otros momentos nosotros nos comunicamos con los demás?
 - ¿Si sabemos escuchar a los demás que pasaría?



Micrófono parlanchín



ACTIVIDAD LÚDICA: CARRERA A CIEGAS

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.3 Estudiantes Practicantes:	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.4 Sección – Edad:	5 años
1.5 Fecha:	25-11-2022
1.6 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.7 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Comunicación	Carrera a ciegas	Se expresa verbal como no verbal para guiar al compañero a llegar a la meta

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<p style="text-align: center;"><u>INICIO:</u></p> <p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños en sus respectivos sitios establecen los acuerdos de comunicación a través de las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué debemos hacer cuando la profesora o compañero esté hablando? - ¿Qué debemos hacer cuando queremos dar nuestra opinión? - ¿Debemos estar molestando o gritando a nuestro compañero? ¿Por qué? ☆ Los niños y niñas escuchan que irán al patio para lo cual recuerdan los acuerdos para salir al patio a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Debemos estar todos corriendo por el patio? ¿Qué debemos hacer? - ¿Estará bien que haga bulla y grite? ¿Qué pasará con los demás salones? ¿Qué debo hacer entonces? ☆ Luego de establecer los acuerdos, los niños y niñas se dirigen al patio a través de la canción “Marcha soldado” ☆ Al estar en el patio se les menciona la delimitación que vamos usar para desplazarnos. ☆ Los niños y niñas observan los materiales (conos, botellas, latas, cestas y pelotas de trapo) que se encuentran en el patio. <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños y niñas observan los materiales (conos, latas, cestas y pelotas de trapo) que se encuentran en el patio. ☆ Los niños observan los materiales y se les pregunta: ¿Qué color es? ¿Para qué nos servirá? ¿Podrías darme ejemplos como los usarías? ☆ Los niños manipulan los materiales libremente por unos segundos. <p>Acuerdos del uso del material</p>	<p style="text-align: center;">Conos</p>  <p style="text-align: center;">Latas</p>  <p style="text-align: center;">Pelotas de trapo</p> 

- ☆ Seguidamente, los niños recuerdan que deben estar atentos a todo lo que la docente mencione.
- ☆ Antes de conocer el juego los niños escuchan y recuerdan los acuerdos del material mediante las siguientes preguntas:
 - Los materiales que observamos ¿solo serán míos? Entonces ¿Qué debemos hacer?
 - ¿Estará bien si lanzo los materiales? Entonces ¿Qué debemos hacer?
 - Al momento de terminar de usar los materiales ¿Qué debo hacer?

DESARROLLO:

Explicación del juego

- ☆ La docente les menciona el nombre de la actividad lúdica “Carrera a ciegas” explicándoles en que consiste.
- ☆ Los niños son invitados a desplazarse por el espacio delimitado y se agrupan de acuerdo a la cantidad que escuchan, hasta llegar a dividir en dos equipos
- ☆ Los niños son invitados a ponerle un nombre a su equipo.
- ☆ Los dos equipos se forman en columnas, y observan que se va preparando un circuito, pero que tendrá obstáculos.
- ☆ Los niños escuchan que el primero que está en la columna debe estar vendado y tiene que alzar una pelota de la cesta y sus demás compañeros le deben guiar para que pueda pasar el circuito de obstáculos hasta llegar al otro extremo y dejar la pelota en la cesta. Los compañeros que lo guían deben decirle que se saque la venda cuando el niño logre dejar la pelota dentro de la cesta, para luego volver corriendo a su columna y así sucesivamente.

Normas para jugar

- ☆ Respetar lo que dice el compañero.
- ☆ No hacer trampas durante el juego.
- ☆ No enojarse si alguien pierde.

Recojo del material utilizado

- ☆ Los niños ayudan a guardar con las siguientes preguntas ¿Estará bien que dejemos los materiales en el patio? ¿Qué debemos hacer entonces?

CIERRE:

Verbalización del producto

- ☆ Seguidamente los niños vuelven a su salón con la canción “Es hora de volver” y se ubican en sus respectivos sitios.
- ☆ Seguidamente los niños responden las siguientes preguntas con la ayuda de la caja sorteadora:
 - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos?
 - ¿Cómo te sentiste durante la actividad lúdica del día? ¿Por qué?
 - ¿Les resulto difícil o fácil la actividad? ¿Por qué?
 - ¿Qué hubiera pasado si no se hubieran comunicado con su compañero?

Metacognición

- ☆ Finalmente, con la ayuda del sombrero preguntón los niños responden a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy?
 - ¿Por qué será importante tener una buena comunicación?
 - ¿Qué pasaría si las personas tendrían miedo al comunicarse?

Botellas pintadas



Cestas



Caja sorteadora



ACTIVIDAD LÚDICA: ENCONTRAMOS LA PIEZA FALTANTE

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Educativa:	N°308 María Auxiliadora
1.2 Nombre de la Docente de Aula:	Lourdes del Carmen Mamani Morales
1.3 Estudiantes Practicantes	Sheyla Maribel Arica Alfaro - Araceli Ariana Mamani Paz
1.4 Sección – Edad:	5 años
1.5 Fecha:	25-11-2022
1.6 Programa de estudios:	Educación Inicial
1.7 Ciclo académico:	X ciclo

II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES:

ÁREA	VARIABLE	DIMENSIÓN	ACTIVIDAD LÚDICA	CRITERIO DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	Habilidades sociales	Comunicación	Encontramos la pieza faltante	Establece buenas relaciones con los demás teniendo buena comunicación

III. PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES	MATERIALES
<p style="text-align: center;"><u>INICIO:</u></p> <p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños se dirigen al patio con la canción “Las hormiguitas van marchando” ☆ Los niños forman un círculo y son recibidos con la canción “Buenos días canto yo” ☆ Los niños recuerdan las normas de comunicación a través de las preguntas: ☆ ¿Cuándo queremos hablar que debemos hacer? ☆ ¿Cuándo alguien está hablando los demás que hacemos? <p>Exploración libre del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños ahora forman una línea recta y se les pregunta: ¿Qué observamos en el patio? ¿Qué haremos con ellos? ☆ Los niños manipulan y observan los materiales que utilizarán durante la actividad lúdica. <p>Acuerdos del uso del material</p> <ul style="list-style-type: none"> ☆ Los niños recuerdan los acuerdos del uso del material mediante las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué no debemos hacer con los materiales? ¿Por qué? - ¿Qué debemos hacer al finalizar nuestra actividad con los materiales? ☆ Seguidamente, los niños son invitados a pararse de sus sitios y calentar el cuerpo. ☆ Se pide la participación de tres niños para que puedan proponer movimientos para calentar el cuerpo, recordando que para participar deben recordar las normas. 	<p>Conos de colores</p>  <p>Aros</p>  <p>Latas</p>  <p>Pelotas de trapo</p> 

<p>☆ Los niños imitan los movimientos que su compañero realiza.</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO:</u></p> <p>Explicación del juego</p> <p>☆ La docente les menciona el nombre de la actividad lúdica “Encontramos la pieza faltante” explicándoles en que consiste.</p> <p>☆ Los forman 3 equipos distribuidos equitativamente y se ubican atrás de los conos de colores.</p> <p>☆ Al sonidos del 1, 2,3 todos los equipos deberán cruzar los circuitos que están en cada uno de sus equipos.</p> <p>☆ Los equipos deben llegar completos al siguiente extremo del circuito.</p> <p>☆ Luego, cada equipo encuentra un sobre y lo abrirán.</p> <p>☆ Los equipos se comunican entre ellos para armar el rompecabezas y descubrir lo que hay dentro.</p> <p>☆ Los equipos se dan cuenta que a cada uno le falta una pieza para armar su rompecabezas.</p> <p>☆ Los equipos deberán comunicarse con los demás equipos para saber dónde se encuentra su pieza faltante.</p> <p>Normas para jugar</p> <p>☆ Respetar lo que dice el compañero</p> <p>☆ No hacer trampas durante el juego</p> <p>☆ No mencionar cosas negativas al compañero.</p> <p>Recojo del material utilizado</p> <p>☆ Los niños escuchan las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿El patio estará bien, así deberemos dejarlo? - ¿Qué debemos hacer? <p>☆ Los niños recogen los materiales y ayudan a guardar a la docente.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE:</u></p> <p>Verbalización del producto</p> <p>☆ Seguidamente los niños regresan al aula como salieron en un inicio.</p> <p>☆ Seguidamente los niños exponen lo que realizaron a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hemos realizado? ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué hicieron para armar rápidamente su rompecabezas? - ¿Cómo hicieron para encontrar su pieza faltante de su rompecabezas? - ¿Será importante comunicarnos? ¿Por qué? <p>Metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Finalmente, con la ayuda de la pelota preguntona los niños responden a las siguientes preguntas: - ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? - ¿Cómo se sintieron durante la actividad realizada? - ¿En qué otros momentos podemos comunicarnos? - ¿Qué otros juegos podríamos hacer para comunicarnos entre nosotros? 	<p>Sobres de colores</p>  <p>Rompecabezas</p>  <p>Pelota preguntona</p> 
---	--

Anexo 6:

BASE DE DATOS



PRUEBA DE ENTRADA: GRUPO CONTROL

N°	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	SUMA
1	0	0	0	2	0	2	2	2	0	2	10
2	0	2	0	2	2	0	0	0	2	0	8
3	2	0	2	0	0	2	0	0	2	2	10
4	2	0	0	0	0	0	2	0	2	2	8
5	0	0	2	0	2	0	0	0	2	2	8
6	0	0	0	0	2	0	2	0	2	2	8
7	2	0	2	2	0	2	0	0	0	0	8
8	0	2	0	0	2	0	2	0	2	2	10
9	2	0	0	0	2	2	2	0	0	0	8
10	2	0	2	0	0	0	0	2	2	2	10
11	0	0	2	2	2	0	0	0	0	0	6
12	0	2	0	2	0	0	2	0	0	0	6

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-10)	12	100%
proceso (11-15)	0	0%
Logro (16-20)	0	0%
TOTAL	12	100%

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	X	8
Desviación Estándar	S	1
Muestra	N	12

PRUEBA DE ENTRADA: GRUPO EXPERIMENTAL

Nº	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	SUMA
1	2	0	0	0	2	2	2	2	0	0	10
2	0	0	2	0	0	2	0	2	2	0	8
3	2	2	0	2	0	2	2	0	0	0	10
4	2	2	0	0	0	0	0	2	0	0	6
5	2	2	2	2	0	0	2	0	0	0	10
6	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	4
7	0	0	0	2	0	0	2	2	0	0	6
8	2	2	0	2	2	0	0	0	2	0	10
9	0	0	0	0	0	0	2	0	2	0	4
10	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	8
11	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	10
12	2	2	0	2	0	2	2	0	0	0	10
13	2	2	0	2	2	0	0	0	0	0	8
14	0	2	2	2	0	0	0	2	0	2	10
15	2	0	2	0	2	2	2	0	0	0	10
16	2	0	0	2	2	2	2	0	0	0	10
17	0	2	0	2	0	0	0	2	2	2	10

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-10)	17	100%
proceso (11-15)	0	0%
Logro (16-20)	0	0%
TOTAL	17	100%

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	X	8
Desviación Estándar	S	2
Muestra	N	17

PRUEBA DE SALIDA: GRUPO CONTROL

Nº	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	SUMA
1	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	14
2	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	16
3	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	16
4	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
5	2	0	2	0	0	2	2	2	2	2	14
6	2	0	2	2	2	2	0	0	2	2	14
7	2	0	0	2	0	2	2	2	2	2	14
8	0	0	2	2	0	2	2	2	2	0	12
9	2	0	2	2	0	2	0	2	2	2	14
10	2	0	0	2	2	2	2	0	0	2	12
11	0	2	0	2	2	2	2	0	2	2	14
12	0	2	2	0	2	2	2	0	2	2	14

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio (0-10)	0	0%
proceso (11-15)	9	75%
Logro (16-20)	3	25%
TOTAL	12	100%

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	X	14.3
Desviación Estándar	S	2
Muestra	N	12

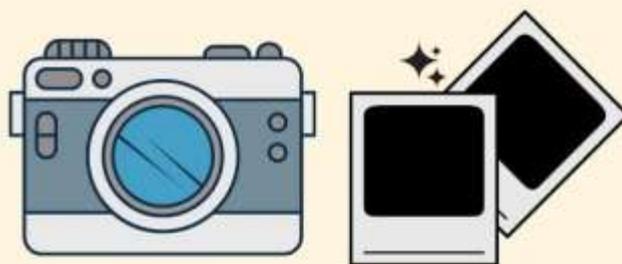
PRUEBA DE SALIDA: GRUPO EXPERIMENTAL

Nº	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	SUMA
1	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	16
2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	2	16
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
6	2	2	2	0	0	2	2	2	2	2	16
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
8	2	2	2	2	2	2	2	0	2	0	16
9	2	2	2	0	2	2	0	2	2	2	16
10	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
12	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
13	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
14	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
15	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	18
16	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18
17	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	18

Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Indicadores	Estadístico	Valor
Inicio (0-10)	17	100%	Promedio	X	8
proceso (11-15)	0	0%	Desviación Estándar	S	1
Logro (16-20)	0	0%	Muestra	N	17
TOTAL	17	100%			

Anexo 7:

EVIDENCIAS Y LEYENDAS



ACTIVIDAD LÚDICA N°1: "ZAPATOS DIVERTIDOS"

La actividad lúdica "Zapatos divertidos" fue una de las primeras actividades que se realizó, el cual los estudiantes formaron sus propios circuitos al aire libre con el fin que aprendan a amarrar por sí solos las zapatillas.



Finalmente, los niños amarraron sus zapatillas divertidas una manera sencilla recordando los pasos de como tenían que hacer para amarrar sus zapatillas.



ACTIVIDAD LÚDICA N°2: "LA GALLINITA CIEGA"

La actividad lúdica fue denominada "La gallinita ciega" lo cual en grupos dirigieron a su compañero que se encontraba con los ojos vendados hacia una de las actividades que se encontraban en el patio para realizarlo por sí solos.



Los niños realizaron por sí solos las diferentes actividades presentadas como: destender la cama, armar torres, vestirse solo, saltar soga, etc.



ACTIVIDAD LÚDICA N°3: "LAS SILLAS POSITIVAS"

En esta actividad lúdica los niños realizaron rondas alrededor de los que estaban sentados lo cual al parar la música se ponían enfrente de un compañero para poder decirle y escribirle algo bonito con el fin de subir su autoestima y hacerlos sentir bien.



Todos los niños recibieron palabras alentadoras entre ellos mismos mediante los corazones que se entregaban o puños que significaban acciones que ellos realizaban durante la actividad, como abrazos y saludos de puño.



ACTIVIDAD LÚDICA N°4: "EL RETRATO"

Durante la actividad lúdica los niños en parejas dibujaron mediante las pizarras el retrato de su compañero con el fin de que pudieran valorar y valorarse a uno mismo y a los demás como personas valiosas.



Los niños presentaron los retratos que sus compañeros habían hecho compartiendo entre ellos sus experiencias durante la actividad dando sus puntos de vista.



ACTIVIDAD LÚDICA N°5: "ABRAZOS MUSICALES"

Se les presentó a los niños diferentes canciones para poder desplazarse a través de movimientos con su cuerpo por el salón para hacer la actividad más divertida.



Los niños al finalizar la música se agruparon de diferentes cantidades en el grupo que formaban, donde al final todos se abrazaron con el fin de crear vinculos mas cercanos al juntarse y decirse cosas positivas.



ACTIVIDAD LÚDICA N°6: "DIBUJOS EN EQUIPO"

Durante la actividad lúdica los niños mediante preguntas expresaron lo que cada integrante del equipo dibujaría y el tema que elegirían, así mismo cada grupo propuso un nombre para su equipo.



Los niños dibujaron diferentes elementos del ambiente que eligieron como: circo, playa, zoológico, etc con el fin de poder entablar vínculos con sus compañeros en la toma de acuerdos.



ACTIVIDAD LÚDICA N°7: "PALABRAS EN EQUIPO"

Los niños mediante equipos escogieron una cartilla para poder formar con su cuerpo letras o vocales según les tocaba y para ello se debía tener buena comunicación y diálogo entre ellos.



Los diferentes grupos formaron vocales y letras acordes a su edad, en el piso del patio, como la letra "m" que se observa en la imagen.



ACTIVIDAD LÚDICA N°8: "SOMBRERO DE LA PALABRA"

Los niños durante esta actividad elegían una cartilla de diferentes temas que pudieran resultarles interesante hablar, como la navidad, año nuevo, playa, donde todos eligían a quien ponerle después el sombrero de la palabra para concederle el turno.



Los niños expresaron mediante el sombrero puesto como la pasan durante esos momentos, con quienes para, que realiza, etc. con el fin de comunicarse agradablemente con sus compañeros y conocer más de cada uno.



ACTIVIDAD LÚDICA N°9: "CARRERA A CIEGAS"

Los niños propusieron diferentes movimientos para poder calentar su cuerpo antes de iniciar con la actividad lúdica planificada.



Los niños en equipos con los ojos vendados pasaron por un circuito con el fin de que lo pasaran sin pisar ni tirar ninguno de los obstáculos que estaban en el patio y para llegar al otro extremo debían de tener buena comunicación con el equipo y confiar en ellos según como los guiaban.



ACTIVIDAD LÚDICA N°10: "ENCONTRAMOS LA PIEZA FALTANTE"

Durante la actividad lúdica los niños en equipos pasaron el circuito planteado con el fin de que todos los integrantes lleguen hacia el otro extremo y agarrar el sobre que encontraban al final del circuito.



Los equipos al llegar al final del circuito abrieron los sobres y armaron los rompecabezas, lo cual se percataron que una pieza faltaba en cada rompecabezas y para ello deberían tener un buen dialogo para hablar con los otros equipos e intercambiar piezas para encontrar la suya.



Anexo 8:

REPORTE TURNITIN



Aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
7	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
13	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	<1 %
17	redi.unjbg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to City University of New York System Trabajo del estudiante	<1 %

20	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Tecsup Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
26	repositorio.unac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
30	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

31	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Instituto de Educación Superior Pedagógico Público JUAN XXIII de ICA Trabajo del estudiante	<1 %
34	Submitted to Universidad Abierta para Adultos Trabajo del estudiante	<1 %
35	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
37	"Diseño e implementación de una estrategia de alineamiento curricular para la carrera de enfermería en una institución de educación superior", Pontificia Universidad Católica de Chile, 2020 Publicación	<1 %
38	M R Stevenson. "Visual functioning and quality of life in the SubFoveal Radiotherapy Study (SFRADS): SFRADS report 2", British Journal of Ophthalmology, 2005 Publicación	<1 %
39	Submitted to Universidad Católica San Pablo	

Trabajo del estudiante

<1%

40

repositorio.udea.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo