



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar  
habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial  
N° 328-Cutervo**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Gonzalez Vallejos, Flor Ynociencia (ORCID: 0000-0002-8757-8790)

**ASESOR:**

Mg. Chero Zurita, Juan Carlos (ORCID: 0000-0003-3995-4226)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

CHICLAYO - PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

A Dios por darme salud para así poder cumplir mi propósito de ser maestra como él.

A mis padres que por ellos soy lo que soy, y a mi familia porque ellos son mi razón de esfuerzo constante, y el amor más grande hacia los niños los que son la razón de nuestra vocación.

**Flor Ynociencia.**

## **Agradecimiento**

A mis hijos Kevin y Paul y a toda mi familia  
Por estar siempre a mi lado y brindarme su  
confianza para lograr mi objetivo, a la  
Universidad Cesar Vallejo y a los docentes,  
por los aprendizajes impartidos y de forma  
especial al asesor Mg. Juan Carlos Chero  
Zurita, por las orientaciones brindadas  
durante el desarrollo de la investigación,  
con el fin de cumplir la anhelada meta  
esperada de obtener el grado de maestro.

**Flor Ynociencia.**

## Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	17
3.5. Procedimientos .....	17
3.6. Método de análisis de datos .....	17
3.7. Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN .....	22
VI. CONCLUSIONES .....	28
VII. RECOMENDACIONES.....	29
VIII.PROPUESTA.....	30
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS .....	41

## Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudio .....	16
Tabla 2. Resultado de la dimensión habilidades básicas (D1) .....	19
Tabla 3. Resultado de la dimensión habilidades avanzadas (D2) .....	19
Tabla 4. Resultado de la dimensión habilidades relacionadas con las emociones .....	20
Tabla 5. Resultado de nivel de variable de habilidades sociales.....	20
Tabla 6. Resultado de dimensiones de la variable habilidades sociales .....	21

## Índice de figuras

Figura 1. Esquema del diseño de investigación .....	14
Figura 2. Diseño del programa.....	31
Figura 3. Resultado de la dimensión habilidades básicas (D1).....	78
Figura 4. Resultado de la dimensión habilidades avanzadas (D2).....	78
Figura 5. Resultado de la dimensión habilidades relacionadas con las emociones.....	79
Figura 6. Resultado del nivel de las habilidades sociales.....	79
Figura 7. Resumen de dimensiones de la variable habilidades sociales.....	80

## Resumen

Actualmente en estos tiempos en que nos encontramos, las habilidades sociales es uno de los problemas más argüidos en cada una de las familias de nuestra comunidad, del Perú y del mundo entero, el estudio de la investigación tiene como objetivo proponer un modelo pedagógico basado en juegos nativos en niños de 5 años de la IEI 328-Cutervo, es una investigación que tiene un enfoque cuantitativo con un nivel descriptivo, se ubica con un diseño no experimental, la población lo conformó 40 estudiantes de 5 años, para obtener información se aplicó una ficha de observación validado por expertos, siendo los resultados mayor a un 82% que se encuentran en un nivel de inicio y el 18% con un nivel en proceso, lo que indica proponer un modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años y de esta manera mejorar la problemática encontrada.

**Palabras clave:** Modelo pedagógico, juegos nativos, habilidades sociales.

## **Abstract**

Currently, in these times in which we find ourselves, social skills is one of the most argued problems in each of the families of our community, Peru and the whole world. The study of the research aims to propose a pedagogical model based on native games in 5-year-old children of the IEI 328-Cutervo, it is an investigation that has a quantitative approach with a descriptive level, it is located with a non-experimental design, the population was made up of 40 5-year-old students, to obtain information a data sheet was applied observation validated by experts, the results being greater than 82% that are at a beginning level and 18% with a level in process, which indicates proposing a pedagogical model based on native games to develop social skills in children 5 years and thus improve the problem found.

**Keywords:** Pedagogical model, native games, social skills.

## I. INTRODUCCIÓN

En este universo globalizado, se observa que el sector de educación cuenta con diversas dificultades durante el proceso de enseñanza, como es el caso en Madrid, donde según Pullas (2019) indica tener por problema principal un inadecuado modelo pedagógico en las instituciones educativas sobre todo en la modalidad virtual, señalando que entre las principales causas se encuentra la desorganización de docentes para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, como también el inadecuado uso de materiales didácticos y herramientas tecnológicas y con poco impacto.

En Brasil, según Bolsoni & Loureiro (2018) manifiesta que en el ámbito educativo se encuentra el inadecuado comportamiento de los estudiantes y débil desarrollo de habilidades sociales, esto evita el adecuado desarrollo de aprendizaje. Asimismo, en México se manifiesta que el deficiente avance de las habilidades sociales básicas en los infantes limita la participación y la interacción con el entorno educativo (González, Guevara, & Vargas, 2020).

Por otro lado, analizando la realidad problemática de Cuba se hace referencia que muchas de las instituciones educativas no cuentan con un oportuno diseño curricular o modelos pedagógicos adecuados a las necesidades y perfil de la realidad actual de los alumnos, y esto se debe porque parte de los docentes desconocen de estrategias, y/o herramientas dinámicas que soporten el proceso de enseñanza (Ortiz, Borges, & Sardiña, 2018).

Asimismo, evaluando la realidad problemática que se encuentra el Perú, se observa la presencia de un bajo nivel de los estudiantes en cuanto a su aprendizaje de la Educación básica regular, más aún en la modalidad virtual producto de las restricciones generadas por la presencia de la COVID – 19, donde se indica que una de las razones son la ausencia de modelos pedagógicos adaptados a la realidad actual; así como, la inadecuada utilización de estrategias que no solo promuevan el interés y conocimientos, sino también el desarrollar habilidades sociales que involucren la acción social en los estudiantes (Sánchez & Mejía, 2020).

Donde según una investigación realizada en Pasco, se identificó por problemática de estudio a las habilidades sociales con un nivel bajo en los alumnos, esto se debe a que las instituciones no emplean estrategias durante sus procesos de aprendizaje, observándose que solo el 52% de los estudiantes a veces tienen la iniciativa y que solo el 35% de ellos logra participar en equipo (Canchihuaman, 2018).

En este contexto en el que se ha identificado la problemática, específicamente en las habilidades sociales básicas; con respecto al confinamiento por la pandemia de la COVID - 19, se hace mención que en la provincia de Cutervo también se repercute el problema de estudio, donde en la IEI 328, se observa la presencia de problemas de carencias en cuanto a convivencia, muchas familias conviven en conflictos y dejan rezagados las habilidades sociales de los niños menores de edad, además se evidencia la ausencia de estrategias fundamentales que permita al niño crear una mayor interacción con su ambiente de aprendizaje, potenciando en conocimiento e inteligencia.

Cabe mencionar, que otras de las causas por la cual los niños carecen de desarrollar sus habilidades sociales, es porque en la institución educativa no cuentan con un modelo pedagógico que sirva como soporte y potencie las habilidades sociales, evitando que el niño se ponga en contacto con sus pares y socialice de manera pertinente, teniendo por limitación que el modelo actual que posee no cuenta con un proceso de aprendizaje activo. Evaluando la situación problemática identificada, se propone la siguiente formulación del problema: ¿De qué manera un Modelo pedagógico basado en juegos nativos permitirá desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial 328– Cutervo?

Asimismo, se tiene por presente justificación teórica de la investigación que se ha recopilado citas bibliográficas con aportes de las habilidades sociales y el extenso abanico de posibilidades, que se encuentra en la actividad lúdica; uno de los más importantes y de vital aspecto de la vida y desarrollo del niño, estableciéndose así, las relaciones entre sus congéneres, con las personas, con

la naturaleza y con su entorno cultural (Tuni Pacuri & Ccayahualpa Palomino, 2017).

En la justificación práctica se encuentra la propuesta de la elaboración de un modelo pedagógico basado en juegos nativos lo cual logrará potenciar las habilidades sociales en los menores de manera creativa y segura, debido a que los maestros utilizaran diferentes estrategias y la más pertinente es el juego, siendo más adecuado para los pequeños y de esta manera logren consolidar los pilares de la educación, uno de ellos es el aprender a vivir de manera adecuada y segura, siendo como principal eficiencia el desarrollar las habilidades sociales. De manera metodológica he considerado una investigación de tipo proyectiva donde se obtendrán los resultados y la evaluación a juicios de expertos lo cual sustentará el modelo pedagógico de juegos nativos, y por consecuencia potenciar las habilidades sociales a los pre escolares de manera significativa.

Por tanto, se tiene por objetivos de investigación los siguientes: Objetivo general. Proponer un modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 328-Cutervo; y por objetivos específicos: Identificar el nivel de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial 328–Cutervo, Analizar el nivel de aplicación de estrategias pedagógicas en la Institución Educativa Inicial 328–Cutervo, Diseñar el Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial 328–Cutervo; y Validar la propuesta del modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales.

## II. MARCO TEÓRICO

Para la complementación de la investigación, contamos con antecedentes en nivel internacional de los cuales cito los siguientes:

Bonilla & Moreno (2021), en su investigación realizada en Costa Rica , sobre la aplicación de un modelo pedagógico en el nivel del primer grado de primaria, que tuvo por objetivo proponer un modelo pedagógico que permita mejorar la inteligencia espiritual del niño, con una investigación de enfoque cuantitativo y propositivo; teniendo una muestra de estudio de 34 alumnos a la que se le aplicó una encuesta para conocer la situación problemática, reconociendo tener un alto nivel de desinterés del estudiante en la jornada de clase con un 56% . Concluyendo que aplicando un modelo pedagógico “A despertar el espíritu” que toma como base la inteligencia emocional del niño si logra incrementar su nivel de interés personal, interpersonal y con el medio; así como, que permitirá mejorar las habilidades sociales y humanas.

Palacios (2020), en su tesis tuvo por objetivo plantear una propuesta metodológica mediante el uso de una estrategia en Ecuador, donde el desarrollo de su propuesta se basó en el autor Frederik Buytendijk sostenida por su teoría de la infancia, consiste en que el nivel de aprendizaje se logra mejorar cuando el niño desarrolla su autonomía mediante el juego y la libertad de realizar por sí solo lo que desea; y la teoría sociocultural del juego de Lev Vygotsky que consiste que a través del uso de juegos permite al niño un desarrollo mental, y a socializarse con su entorno. Concluyendo, que este estudio realizado ha permitido establecer que el juego es un potente recurso que contribuye interdisciplinariamente.

Muñoz & Samper (2019), en su investigación relacionada en Colombia, tuvo por objetivo identificar la importancia del uso de un juego como herramienta para lograr fortalecer las habilidades sociales, donde se tiene por tipo de investigación descriptiva, la cual tuvo por sujetos de estudio un aula del primer grado, aplicando una ficha de observación para conocer la situación actual. Donde se tuvo por resultados de estudio que las habilidades sociales están pasando por un contexto de violencia donde los niños viven un ambiente en el

que priman conflictos ante los cuales, el maestro tiene que contribuir para que los niños convivan y se expresen asertivamente. Asimismo, se reconoce la importancia de aplicar estrategias como es el uso de juegos dinámicos que servirá como instrumentos comunicativos como es el caso de diálogo y en el que prime la concertación. Finalmente concluye que, al utilizar como herramientas pedagógicas a los juegos, estos permiten desarrollar la empatía y el diálogo asertivo que favorece a una sana convivencia entre sus compañeros.

Vásquez (2020), en su investigación realizada en Lima, facilita identificar el asunto de nuestro estudio en los alumnos del nivel primaria, teniendo como objetivo general evaluar las estrategias más adecuadas para dar solución a la problemática establecida en este estudio, habiéndose establecido una muestra de estudio integrada por alumnos del nivel primaria de 6 y 7 años de edad; donde se consideró el problema de la agresión. Donde, se concluye que, entre las estrategias más oportunas para mejorar la situación problemática, se utilizó la estrategia de enseñanza que está compuesta por actividades lúdicas, juegos de roles, entre otras herramientas de apoyo.

Montalvo (2019), tuvo por objetivo determinar en qué nivel se encuentra la capacidad socializadora en los niños menores de 6 años de la IEP de San Juan de Lurigancho – Lima, teniendo por nivel de investigación descriptivo y por población de estudio 180 niños de educación inicial y por muestra 60 niños, habiéndose aplicado una encuesta y un Test de Habilidades. Teniendo por resultados que con un 78% se tuvo un nivel regular de habilidades sociales, donde entre las habilidades para relacionarse tiene un nivel alto con un 80%, con un 63% de un nivel medio de la habilidad de autoafirmación, y 65% un nivel de regular en la habilidad de expresarse. Concluyendo, que los niños tienen un nivel regular, debido a la ausencia de estrategias para reforzar las habilidades más vulnerables como es la autoafirmación y de expresión, siendo necesario aplicar estrategias de intervención dirigido por los padres y docentes para facilitar su desarrollo.

Huertas (2017), en su investigación realizada en Piura, caracterizó las conductas sociales en los menores niños de 4 años de la IE “María Concepción Ramos Campos”, utilizando un enfoque cuantitativo y un tipo no experimental en su diseño; cuya muestra y población la integraban 35 estudiantes, empleando la lista de chequeo como instrumento de las habilidades sociales (Mc Ginnis & Goldstein), teniendo por resultados que el 30% de los niños casi siempre hacen amigos, 20% a veces solicita apoyo, y asistencia para lograr comprender algo; y el 42% a veces controlan sus actitudes agresivas. Concluyendo que los niños de 4 años aún tienen deficiencias por mejorar sus habilidades sociales para poder tener un mejor desempeño en el ámbito académico y aprender a desarrollarse en el entorno.

En el trabajo de Fernández & Montoya (2019) se identifica la tesis sobre las habilidades sociales a los niños de edades que fluctúan entre 3 y 5 de la IE de la ciudad de Chiclayo, teniendo por enfoque de investigación cuantitativo y nivel descriptivo, considerando como población de estudio a 20 estudiantes que se les aplicó la observación y la encuesta. Donde se tuvo por resultados en un nivel medio con un 62% mientras que un 37.5% un nivel bajo en habilidades sociales, respectivamente. Esto se refiere que se evidencia la ausencia de destrezas sociales evitando un bajo nivel de rendimiento académico, detectando que el juego incide en potenciar las habilidades sociales en los menores de edad, se concluye diciendo que las conductas se adquieren y no son innatas, sino que se cultivan al fragor del aprendizaje y mucho más con acciones que tienen que ver con actividades lúdicas, y que un factor influyente para su desarrollo es la familia, pues ella es el primer contacto de socialización del ser humano.

Rentería (2018) Plantea la investigación de un programa a fin de mejorar la convivencia de los niños de 4 años del IE “Santa Lucía” de Ferreñafe, teniendo por tipo de investigación básica, y de nivel prospectiva, donde se definió por muestra de estudio a 67 estudiantes, en la que se aplicó por técnica de estudio una encuesta. Se tuvo por resultados, que con un 46% los estudiantes si poseen adecuadas actitudes personales, el 49% cuentan con un adecuado soporte emocional, el 49% no cuentan con una disposición cooperativa; esto se

interpreta que los niños si cuentan con ciertas habilidades sociales desarrolladas, pero falta potencial a través del planteamiento de estrategias para mejorar la situación problemática. Concluyendo, que el programa se basa en la convivencia escolar a través de la realización de talleres dinámicos y juegos que facilite la resolución de conflictos, interacción social y comunicación afectiva.

Para la complementación de la investigación, se fundamentará a las variables de estudio como es el caso de un modelo pedagógico, como se detalla a continuación:

Un modelo pedagógico, según Ortiz (2016), es la representación de un conjunto de teorías relacionadas a un tema o fenómeno específico, logrando reconocer y analizando las diversas teorías base para fortalecer las limitaciones, y/o debilidades. Asimismo, Zubiría (2015) denomina al modelo como “un prototipo u representación que servirá como guía para afrontar un fenómeno”; esto se interpreta, como el diseño que sirve como guía para que la persona se oriente, al desarrollo de una acción que facilite cumplir los objetivos trazados. También dice que es “una representación de un sistema de enseñanza, para afrontar algún problema y/o fenómeno al enseñar; es decir, es aquel paradigma que facilita el proceso de enseñanza, debido que orienta y organiza al docente a mejorar la forma de enseñar con el propósito de obtener mejores resultados académicos en sus estudiantes.

También Zubiría (2015) nos hace referencia que un modelo pedagógico, es una herramienta importante para el docente porque facilita a través de las sesiones impartidas y vivencias con la finalidad de crear nuevos conocimientos sobre temas específicos. Esto se interpreta, que mediante el desarrollo de las clases el docente impondrá un estilo de enseñanza que esta puede ser adaptada a las necesidades de los estudiantes, donde es allí que el modelo pedagógico pueda a través de diversas pautas guiar a la organización a distribuir una serie de información, y clasificar contenidos los cuales serán alineados a los propósitos educativos buscando generar un vínculo entre docente – alumno (Zubiría, 2015, p. 23).

Además, se hace mención que los modelos pedagógicos servirán como lineamientos y guía que el docente debe seguir para poder lograr cumplir con los objetivos institucionales, debido que es allí el cual contendrá métodos de enseñanza – aprendizaje para su proceso educativo (Martínez & Rosero, 2019). Asimismo, Zubiría (2015) hace referencia que existen tres grupos de modelos pedagógicos, que deben ser sujetos de estudio, entre ellos se encuentran los siguientes:

Los modelos tradicionales: Son aquellos modelos que tienen como finalidad alcanzar un aprendizaje a través de la transferencia de información; este modelo no genera ninguna interacción activa con los estudiantes. El presente modelo pone en contacto con la manipulación de los objetos para el logro de aprendizajes significativos, es decir, es aquel aprendizaje que hace uso de materiales dinámicos o dinámicos para facilitar la creación de un nuevo conocimiento. (Ayse, 2016).

Los modelos actuales: Plantean desarrollar tanto el pensamiento como la creatividad a fin de lograr una educación más dinámica, que permitan dinamizar los componentes pedagógico-vigentes; es decir, que las sesiones de aprendizaje se adaptan a las nuevas necesidades del estudiante (Ayse, 2016).

En cuanto a las dimensiones del modelo pedagógico basado en juegos nativos, se ha considerado la planificación como primera dimensión, siendo el objetivo al cual se pretenden direccionar todas las actividades y estrategias empleadas logrando desarrollar competencias en los menores de 6 años; esto quiere decir, que es la planificación de un plan de trabajo con un propósito en común y sobre todo que serán dirigidos a los de la presente institución; esto nos permitirá organizar y reflexionar sobre el trabajo pedagógico en las aulas (PCEI , 2018) la segunda dimensión ejecución, es el tema central que se espera desarrollar mediante acciones que permite en el niño mediante el juego la exploración del contexto como también la indagación y la expresión e interacción entre el niño y el adulto; y la tercera dimensión relacionada a la evaluación (Torres, 2012), este último es permanente y recurrente en las

actividades programadas, el cual permitirá tomar decisiones oportunas para mejorar las estrategias de la docente y emitir juicio de valor (Reyes, 2016)

Asimismo, según Zubiria (2015) manifiesta que para la realización de un adecuado modelo pedagógico debe contar con elementos fundamentales como juegos nativos que permitan la interacción y participación activa de los estudiantes. De esta manera Zuccasi & Pereira (2017) manifiesta que los ambientes de aprendizaje virtual (complementarios) son aquellas herramientas que facilita la relación entre el docente y estudiante, para lograr impartir todos los temas tratados.

Bozzini (2020). hace referencia, otros de los elementos que forman parte de un modelo pedagógico de juegos se encuentra las estrategias para la interacción de contenidos, que son aquellas dinámicas o acciones que impulsa la participación del estudiante, donde la compartición de información y contenidos, se vuelve más activa e interactiva entre el docente – estudiante (Fracaro & Azevedo, 2019). Otros de los elementos es la realización de tutorías asistenciales, aquellas actividades que permiten reforzar lo aprendido, como también se le puede denominar saberes previos que se encarga de potenciar los conocimientos (Polaino & Romillo, 2020).

Juego: Proviene del vocablo latino “iocum” y de la palabra “iocare” la cual se interpreta a gracia, diversión o pasatiempo; esto se interpreta, que es considerado como aquella acción que, a través de un ejercicio recreativo sometido por un conjunto de reglas, se busca generar interés, entretenerse y divertirse (Guacho, 2018).

Juegos durante el aprendizaje, es considerado como un mecanismo esencial para la interrelación del pequeño estudiante con el tema impartido durante la sección de aprendizaje, y con el entorno, cito al autor Guacho (2018). Esto se interpreta, que el juego en el nivel Inicial es vital en el sentido que permite desarrollar integralmente al niño, asimismo adquirir nuevos aprendizajes, pues el factor lúdico es para mejorar el desempeño del niño (Rodríguez & Gonzáles, 2020).

La presente teoría estuvo dada por Frederik Buytendijk (1935), que consiste en que, durante la infancia, el niño a través del juego logra satisfacer sus principales necesidades convertir a un niño en un ser autónomo y libre y que a su vez permite la interactividad social eficiente y oportuna dentro de su entorno; el mismo que se basa en factores fundamentales como la libertad que el niño tendrá durante el juego, el deseo de aprender, y por último, compartir con los demás. (Morais 2020).

De acuerdo con esta teoría, el pequeño a través de la actividad lúdica se socializa e interactúa tanto emocionalmente como a través de la manifestación de sus sentimientos, además; permite la integración social, convirtiendo al juego en un poderoso instrumento de aprendizaje y planteándolo como una actividad vital que proporciona placer, libertad y espontaneidad (Zambrano & Ávila, 2020).

La presente teoría fue dada en el año 1924 por Lev Vygotsky. Según este autor, el juego es una entidad cambiante, un instrumento que permite impulsar la capacidad mental de los estudiantes y se le atribuye ser un recurso sociocultural de una manera interactiva y divertida; debido que ayuda a captar el interés y atención para tener una mayor concentración. Además, existen los siguientes tipos de juego: Como ente de socialización y como un potente instrumento de desarrollo. (Sánchez, Castillo, & Hernández, 2020).

Según Vygotsky (1979) los juegos desarrollan en los infantes un nivel de autoestima, así como la autonomía, logrando en la sociedad una personalidad de manera correcta, es primordial que los docentes de las diferentes escuela motiven en sus estudiantes la actividad de recreación en juegos que sean propios de su contexto y de esta manera logran desarrollar acuerdos, normas, valores durante sus juegos y la socialización entre sus pares, favoreciendo una buena comunicación libre, espontánea y logrando que los estudiantes interactúen de manera natural incorporando en sus juegos costumbres que le va a permitir la buena convivencia como ser humano (Pekdogan , 2016).

Agrega el autor Posada (2014) si se aplica en las aulas los juegos a un nivel pedagógico los resultados serán favorables en el proceso enseñanza –

aprendizaje, teniendo a niños participativos, sociables, creativos, con apertura al diálogo y a la resolución de sus propios problemas de situaciones de la vida diaria.

Para Aucouturier (2018) rescata los orígenes del juego y manifiesta que los niños al interactuar de forma espontánea con las diferentes actividades lúdicas van a permitir la liberación de tensiones, estrés y se va a sentir más libre en sus conductas, es uno de los aportes más importantes para nuestra educación en el Perú, en el nivel de Educación Inicial.

El juego como valor: Es aquel juego que permite al alumno lograr socializar logrando transmitir valores, costumbres, ayudándoles a relacionarse de manera oportuna con su entorno (Cházaro, 2018).

El juego como factor socializador: Es aquel juego que permite al niño saber, conocer y dominar las diversas habilidades sociales para interacción con su medio, y compañeros de aula, siendo considerado como un motor de desarrollo (Sánchez & Mejía, 2020).

Por otro lado, fundamentando la variable habilidades sociales citamos a Monjas & Gonzáles (1998) acerca de la fundamentación teórica quienes manifiestan que las habilidades sociales son conductas que se pueden ir adquiriendo a lo largo de la vida, mediante un abanico de habilidades que se van modificando de acuerdo al logro que se va adquiriendo desde sonreír y paulatinamente va avanzando hacia otros niveles superiores.

Además, Cabañero (2021) manifiesta que los comportamientos observados en las personas son aprendidos a través de las vivencias adquiridas en el desarrollo de su vida, y los diferentes escenarios y de aquellas acciones de socializar con su entorno, siendo expresado en diversas conductas de una persona.

Offutt (2013) La particularidad, es que estas habilidades pueden ser aprendidas, por las diversas influencias por entorno, es decir, al momento de interactuar con los diversos grupos sociales, que permite la interacción y

creación de vínculos (Cabeño, 2021). En otras palabras, estas habilidades muestran los comportamientos de carácter interpersonal, a través del cual muestran sus sentimientos, sus acciones, sus deseos, sus planteamientos frente a sus congéneres y que a su vez permite que el niño desarrolle problemas de socialización futuros (Radziejowski, Tomenko, Bosko, & Korol, 2021).

Al mismo tiempo el autor Vaca (2021) menciona a las habilidades sociales como el comportamiento aprendido de una persona que fue adquirido a lo largo del desarrollo de su vida, en base a las experiencias vividas, las cuales les permiten afrontar las múltiples situaciones que se presentan al momento de desenvolverse con su entorno. Esto se interpreta, como la capacidad que cuenta una persona para relacionarse con su medio, y/o conjunto de personas facilitando su rápida interacción. Es necesario aclarar que no son habilidades hereditarias tanto las capacidades o conductas interpersonales, pues estas son adquiridas a través del aprendizaje (Vaz, Figueredo, & Motta, 2020). Para la autora la socialización es algo que se aprende en un proceso de interrelación que son producto de un estímulo del contexto en el que viven o que los rodea (Barberi & Consolación, 2018).

Entre las principales habilidades sociales, según Vaca (2021), citando a Goldstein (1989), quien afirma que existen tipos de habilidades, entre ellas se encuentran las siguientes para los estudiantes pre escolares:

**Habilidades sociales básicas:** Son aquellas habilidades que permite la interacción de manera adecuada con el entorno, sobre todo facilita la comunicación con otras personas debido que tiene las capacidades de saber expresarse, así como, presentarse y lograr la fluidez para entablar una conversación. Por ello, se menciona que estas habilidades son aprendidas y desarrolladas en la primera infancia, debido que les ayuda a escuchar a las personas de su entorno, y facilitar la presencia de una adecuada comunicación sobre todo interrelacionarse de manera oportuna (Vaca, 2021).

**Habilidades sociales avanzadas:** Son aquellas que complementan a las habilidades básicas, debido que ayuda a una persona ser más participativo, así

como ayudar a persuadir y lograr lo propuesto. Cabe mencionar, que esto ayuda a facilitar la rápida interacción y vínculo con su entorno, y les ayuda adaptarse de una manera adecuada.

Habilidades relacionadas con las emociones: Según Vaca (2021) manifiesta que las habilidades guardan relación con el aspecto emocional; es decir, se refieren a conocer, manifestar y comprender las emociones de ellos mismos y de los demás. Entre las principales emociones de los niños tenemos las expresiones de afecto, el enfrentar el miedo el ser idóneos en reconocerse y recompensarse a sí mismo.

Por tanto, se expresa que la presente habilidad consiste en que la persona logre reconocer el estado actual de sus emociones, y logre equilibrarlas, para evitar posibles situaciones conflictivas con las personas y/o grupo sociales que lo rodea (Alvaro, Dri, & Vaccaro, 2020).

Concluyendo, que es de suma importancia que en el ámbito educativo se centren en potenciar las habilidades sociales debido que ayuda a los estudiantes, de los múltiples grados educativos a interactuar, y expresar lo aprendido, sobre todo facilitará identificar si las actividades, conocimientos, y herramientas empleadas son adecuadas, debido que el estudiante tendrá las facilidades de expresión, participación, e interacción de manera constante (Nobre & Freitas, 2021).

### III. METODOLOGÍA

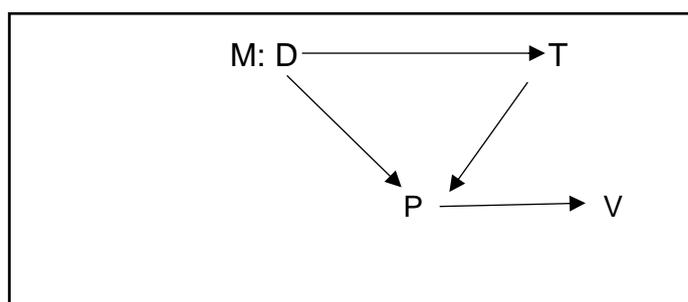
#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación considera al enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo; con su diseño no experimental para el autor Hernández (2016), luego de analizar, explicar, describir y finalizar con una propuesta, Hurtado (2012) considera como un tipo proyectivo, y parte de un diagnóstico de la realidad problemática y plantea soluciones al problema de las habilidades sociales.

En lo que concierne al diseño corresponde a la variable dependiente Habilidades sociales en niños del nivel inicial, con una propuesta de un modelo pedagógico basado en juegos nativos validados por juicios de expertos.

#### Figura 1.

*Esquema del diseño de investigación*



*Nota:* La figura gráfica del diseño de investigación

Dónde:

D: Descripción, se describe la variable habilidades sociales

T: Teoría de la variable dependiente

P: Propuesta del modelo pedagógico basado en juegos nativos

V: Validación del modelo pedagógico basado en juegos nativos por parte de juicios de expertos.

### **3.2. Variables y operacionalización**

Variable independiente: Modelo pedagógico basado en juegos nativos.

Según Vygotsky (1979) los juegos desarrollan en los infantes un nivel de autoestima, así como la autonomía, logrando en la sociedad una personalidad de manera correcta, es primordial que las docentes de las diferentes escuelas motiven en sus estudiantes la actividad de recreación en juegos que sean propios de su contexto y de esta manera lograr desarrollar acuerdos, normas, valores durante sus juegos y la socialización entre sus pares, favoreciendo una buena comunicación libre, espontánea y logrando que los estudiantes interactúen de manera natural incorporando en sus juegos costumbres que le va a permitir la buena convivencia como ser humano.

Variable dependiente: Habilidades sociales.

Definición conceptual: Es un conjunto de capacidades o conductas que tiene como el niño a fin de desarrollar su proceso interpersonal, el mismo que se aprende, por lo que no es de carácter hereditario (Vaca, 2021)

Definición operacional: Es un conglomerado de actitudes que se han adquirido en el contexto social y que se exteriorizan solo de manera interpersonal.

Dimensiones: Habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas y las habilidades relacionadas con las emociones (ver anexo 2)

La escala de medición considerada en la investigación fue una escala valorativa logrado (A) Proceso (B) inicio (C)

### 3.3. Población, muestra y muestreo

**Población:** Para Sampieri (2018) es la totalidad de estudiantes con características homogéneas, ubicándose de manera específica y con accesibilidad.

La población de estudiantes estuvo conformada por 40 estudiantes de 5 años de la IEI 328-Cutervo.

**Tabla 1**

*Población de estudio*

Sección	Frecuencia
Sección "A"	20
Sección "B"	20
Total	40

*Nota:* Datos tomados de la nómina de matrícula de la IEI 328–Cutervo

**Muestra:** Se conformó por 28 niños y niñas de dos aulas de la misma edad (5 años), tienen características similares a las edades promedios, elegidos desde el momento de la selección.

N=	40
z=	1.96
p=	0.5
q=	0.5
e=	0.1

$$n = \frac{N \cdot z^2 \cdot p \cdot q}{(e^2 \cdot (N-1) + z^2 \cdot p \cdot q)}$$

$$n = 28.4478673$$

$$n = 28$$

La presente investigación posee los siguientes criterios:

Criterios de inclusión: Todos los niños que estudien en la IEI N°328-Cutervo y todos los estudiantes que tengan la edad de 5 años

Criterios de exclusión: Todos los niños que no asisten a la IEI N°328-Cutervo y todos los estudiantes que no cumplan en el rango de edad seleccionado.

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Se utilizaron para esta investigación las técnicas de campo y gabinete, las mismas que fueron apoyadas por revisión bibliográfica a través de fichaje la cual fue sostenida a la investigación en la variable dependiente, que permitió recoger información mediante la aplicación de una ficha de observación del cual fue validado a criterios de 3 expertos en maestría (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

La ficha de observación se elaboró como un instrumento teniendo en cuenta la variable dependiente denominado Habilidades sociales con una escala de valoración (A) logrado, (B) proceso (C) inicio. Considerando 15 indicadores.

### **3.5. Procedimientos**

El procedimiento para la recolección de la información se tuvo como primer aspecto el diseño de los instrumentos, seguido de la validación mediante el juicio de expertos donde indicaron si ayudaron a dar respuesta a los objetivos propuestos. Asimismo, se solicitó una carta de aceptación a la institución de estudio para su ejecución de los instrumentos.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para recoger los datos de la investigación se tomó en cuenta el uso de la herramienta estadística como es el caso del IBM SPSS Statistic, la cual permitió ordenar todos los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, ayudando a la identificación de la situación actual, agrupación de los datos, y

generación de tabla y figuras para proseguir a la interpretación de la información.

### **3.7. Aspectos éticos**

En la presente investigación se utilizaron los criterios éticos bajo los tres principios dados por Belmont, señalando ser los siguientes:

**Respeto:** El criterio será utilizado al momento de ejecutar con los instrumentos propuestos, señalando realizar mediante un trato cortés y respetando cada respuesta y opinión de los sujetos de estudio.

**Beneficencia:** Este presente criterio será aplicado debido a que la realización de la investigación tiene como propósito servir como un aporte teórico y práctico a la Institución Educativa Inicial 328–Cutervo, donde toda la información recolectada fue para uso académico evitando alguna afectación a los sujetos e imagen de la institución.

**Justicia:** El criterio se aplicó al momento de exponer los resultados encontrados en la aplicación de los instrumentos, donde se evaluó de manera objetiva y se expuso de manera parcial, objetiva y justa, sin la intervención de la posición del investigador.

#### IV. RESULTADOS

Presento de la variable en estudio habilidades sociales los resultados de cada dimensión.

**Tabla 2**

*Resultado de la dimensión habilidades básicas (D1)*

Nivel	fi	%
Inicio	0	0.00
Proceso	16	57.00
Logrado	12	43.00
Total	28	100.00

*Nota:* Resultado de la ficha de observación habilidades básicas

En la tabla 2 nos muestra el resultado de las habilidades básicas como dimensión 1 que los estudiantes alcanzaron el 57.00% en un nivel de proceso, seguido con un 43.00% con un nivel de logro, así como el 0.00% no alcanzaron el nivel de inicio en los niños de la IEI 328-Cutervo.

**Tabla 3**

*Resultado de la dimensión Habilidades avanzadas (D2)*

Nivel	fi	%
Inicio	18	64.00
Proceso	8	29.00
Logrado	2	7.00
Total	28	100

*Nota:* Resultado de la ficha de observación habilidades avanzadas

En la tabla 3 se visualiza la dimensión de habilidades avanzadas con el 64.00% ubicándose en inicio de escala valorativa, con un 29.00% alcanzaron en proceso y 7.00% se ubicó en el nivel logrado, los niños de 5 años de la IEI 328-Cutervo.

**Tabla 4**

*Resultado de la dimensión habilidades relacionadas con las emociones (D3)*

Nivel	fi	%
Inicio	20	72.00
Proceso	6	21.00
Logrado	2	7.00
Total	28	100

*Nota:* Resultado de la ficha de observación

En la tabla 4 se evidencia los resultados de las habilidades relacionadas con las emociones la mayoría de estudiantes que representa el 72.00% se encuentra en un nivel de inicio, el 21.00% de niños se encuentran en nivel proceso, seguido de un nivel de logro con un 7.00% en los niños de la IEI 328-Cutervo.

**Tabla 5**

*Resultado de nivel de variable de habilidades sociales (VAR)*

Nivel	fi	%
Inicio	23	82.00
Proceso	5	18.00
Logrado	0	0.00
Total	28	100

*Nota:* Resultado de la ficha de observación

En la tabla 5 podemos ver la mayoría de los niños alcanzaron un 82.00% con una escala de inicio, mientras un 18.00% se mantienen en proceso, y con una puntuación de 0.00% no alcanzaron con respecto a la variable de habilidades sociales.

**Tabla 6***Resumen de dimensiones de la variable habilidades sociales*

Nivel	D1 %	D2 %	D3 %	VAR %
Inicio	0.00	64.00	72.00	82.00
Proceso	57.00	29.00	21.00	18.00
Logrado	43.00	7.00	7.00	0.00
Total	100	100	100	100

*Nota:* Elaboración del instrumento ficha de observación

La tabla 6 nos muestra que en la dimensión de habilidades básicas (D1) alcanzó un 57.00% en el proceso y un 43.00% en nivel de logro, además podemos ver que en las habilidades avanzadas (D2) el 64.00% se encuentran en un nivel de inicio seguido de un 29.00% de nivel de proceso y un 7.00% se ubican en un nivel logrado, además se puede visualizar que en la dimensión (D3) habilidades relacionadas con las emociones en su mayoría alcanzaron un 72.00% en nivel de inicio seguido de un 21.00% en un nivel de proceso y 7.00% se ubican en un nivel logrado, en la variable de las habilidades sociales el 82.00% alcanzaron el nivel de inicio, seguido de una puntuación de 18.00% en proceso y ningún niño 0.00% se ubica en el nivel de logro en los niños de la IEI 328-Cutervo.

## V. DISCUSIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en el trabajo de investigación, y teniendo en cuenta el objetivo general proponer un modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI 328-Cutervo, estos fueron evaluados mediante una ficha de observación a 28 estudiantes en sus tres dimensiones de la variable dependiente las cuales se detalla:

Se puede determinar que las habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI 328-Cutervo que 23 niños se encuentran en un nivel de inicio, que representan a un 82%, en un nivel de proceso se encuentran 5 niños que representan a un 18% y ningún niño obtuvo el nivel logrado representando el 0%.

Los resultados obtenidos nos otorga determinar la necesidad de aplicar un modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar las habilidades sociales en la IEI 328–Cutervo, la investigación de Bonilla & Moreno(2021) tiene relación con mi investigación, quien concluye que aplicando un modelo pedagógico “A despertar el espíritu” y tomando como base la inteligencia emocional en estudiantes logrando desarrollar lo personal como lo interpersonal de la misma manera logrará desarrollar las habilidades sociales y humanas en el ámbito educativo y familiar, se destaca que el rol del docente es importante para impulsar a los aprendizajes teniendo conocimiento que el ser humano está en constante proceso de formación, para lograr adquirirla de manera plena.

Al igual que Palacios (2020) plantea una propuesta metodológica para mejorar el desarrollo de la autonomía mediante el juego y la libertad que lo realiza por sí solo, esta sostenida por la teoría sociocultural de Vygotsky quien manifiesta que la interacción y socialización con su entorno va a permitir en el niño un desarrollo integral y concluye que el juego es el recurso que contribuye interdisciplinariamente a desenvolverse en contextos determinados, así también atribuye al juego como un medio socializador y expresiones innatas de la persona. Esta investigación tiene relación con mi variable independiente donde la propuesta dada es desarrollar juegos nativos propios de su medio sociocultural, así también considerar que los juegos propuestos permitirán

adquirir aprendizajes de manera fácil en situaciones colectivas con sus compañeros.

En la dimensión de las habilidades básicas los niños de 5 años se encuentran en un nivel de proceso con el 57%, mientras que el 43% se encuentran los niños en un nivel de logro teniendo en cuenta a los autores Muñoz & Samper (2019) en su investigación realizada en Colombia, tuvo como objetivo identificar la importancia del uso de un juego como herramientas para potenciar las habilidades sociales, tiene un tipo de investigación descriptiva, su muestra de estudio fue una aula de primer grado, el instrumento aplicado fue una ficha de observación para conocer la situación actual, como resultados se pudo observar los conflictos que primaron en los estudiantes desde sus hogares y reflejado en las instituciones educativas en la cual el maestro es un agente clave para contribuir a desarrollar asertivamente la convivencia y mejorar las habilidades sociales mediante el buen dialogo, controlando sus emociones y acuerdos.

Asimismo, se reconoce la importancia de aplicar estrategias con es el uso de juegos dinámicos que servirá como instrumento comunicativo como es el caso del diálogo y en el que prime la concertación. Finalmente concluye que, al utilizar los juegos como herramienta pedagógica, estos van a permitir desarrollar empatía y el diálogo asertivo que favorece una sana convivencia entre sus compañeros.

Del mismo modo Zubiria (2015) manifiesta que para la realización de un adecuado modelo pedagógico debe contar con elementos fundamentales como juegos nativos que permitan la interacción y participación activa de los estudiantes. Asimismo, según Zuccasi & Pereira (2017) manifiesta que los ambientes de aprendizaje virtual (complementarios) son aquellas herramientas que facilita la relación entre el docente y estudiante, para lograr impartir todos los temas tratados. El modelo pedagógico va a servir de andamiaje para que los niños logren sus aprendizajes de manera pertinente y el docente es el mediador de las actividades de aprendizaje, logrando activar la Zona de desarrollo Próximo de cada uno de los niños pre escolares.

Con relación a la dimensión de las habilidades avanzadas en su mayoría los niños se encuentran en un nivel de inicio con un 64%, seguido de un 29% en proceso y sólo el 7% se encuentran en un nivel de logro, la tesis que a continuación presento se relaciona con la investigación de Montalvo (2019) donde nos manifiesta que la socialización de los estudiantes menores de 6 años se encuentran en un nivel medio con un 78% en habilidades sociales, mientras un 63% se encuentra en habilidades autoafirmación y un 65% en habilidades de expresarse, estos porcentajes son tomados a una muestra de 60 niños de una IEl del Distrito de San Juan de Lurigancho, su investigación es descriptiva. Concluyendo que los niños tienen un nivel de regular debido a la ausencia de estrategias para desarrollar las habilidades más vulnerables como es la autoafirmación y las habilidades de expresión, siendo necesario aplicar estrategias dirigidos a padres de familia y docentes.

Al respecto Vásquez (2020) en su investigación realizada en Lima, identifica el asunto de nuestro estudio en los alumnos del nivel primaria en Lima, teniendo como objetivo evaluar las estrategias más adecuadas para solucionar la problemática presentada en la muestra de estudio integrada por alumnos del nivel primaria de 6 y 7 años de edad; se consideró el problema de la agresión. Teniendo como conclusión entre las estrategias más oportunas para mejorar la situación problemática se utilizó la estrategia de enseñanza que está compuesto por actividades lúdicas, juegos de roles, entre otras herramientas de apoyo.

En la dimensión habilidades relacionadas con las emociones los resultados que se pueden evidenciar que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel de inicio con el 72%, seguidos de un 21% que se encuentran en un nivel de proceso y el 7 % se encuentran en un nivel de logro.

Refiere Huertas (2017) en su investigación caracterizó las conductas sociales de los niños de 4 años de edad de la IE "María Concepción Ramos Campos", de la ciudad de Piura, utilizando un enfoque cuantitativo y un tipo no experimental en su diseño; la muestra y población la integraban 35 estudiantes, empleando la lista de chequeo como instrumento de las habilidades sociales (Mc Ginnis & Goldstein), teniendo por resultados que el 30% de los niños casi

siempre hacen amigos, 20% a veces solicita apoyo, y asistencia para lograr comprender algo; y el 42% a veces controlan sus actitudes agresivas. Concluyendo que los niños de 4 años de edad tienen ciertas limitaciones para desarrollar las habilidades sociales y al ser aplicado las actividades lúdicas mejoraron sus habilidades, actitudes y desempeños en el ámbito de la escuela y en su entorno familiar. Además, logran equilibrarse evitando posibles situaciones conflictivas con otras personas y/o grupos sociales que les rodea (Alvaro, Dri & Vaccaro 2020).

Podemos visualizar en la tabla 5 y figura 5 el resultado del nivel de las habilidades sociales que la mayoría se encuentran en un nivel de inicio con un 82%, en proceso se encuentran los niños con un 18% y ningún niño se encuentran en un nivel de logro.

Refiere Cabañero (2021) que los comportamientos de las habilidades sociales se aprenden durante toda la vida, mediante los diferentes escenarios que se les brinde tanto en casa como en las instituciones y las acciones que permiten socializar, la particularidad de las habilidades sociales son aprendidas por diversos entornos que permiten la interacción y los comportamientos de tipo interpersonal, mediante el cual se manifiestan sus sentimientos, sus acciones, sus deseos frente a sus pares y que a su vez permite que el niño desarrolle problemas de socialización.

En la tabla 6 y figura 6 el resumen de dimensiones de la variable habilidades sociales se puede visualizar que los niños de 5 años en la dimensión (D1) el 57% se encuentran en un nivel de proceso, mientras que el 43% lograron desarrollar la dimensión de habilidades básicas, en la dimensión (D2) el 64% se encuentran en un nivel de inicio, mientras que el 29% se encuentran en un nivel de proceso y el 7% se encuentran en un nivel de logro; en la dimensión (D3) los niños se encuentran en un 72% de inicio, en proceso se encuentran con un 21% y el 7% se encuentran en un nivel de logro. Finalmente, la variable dependiente habilidades sociales el inicio se encuentra con un 82% en un nivel de proceso se encuentran con un 18% y ningún niño con un 0% han logrado de la IEI 328–Cutervo.

Al respecto lo indica Vygotsky (1979) la autoestima y la autonomía se logra mediante el juego que se dan en los niños en donde logra socializarse y tener una personalidad de manera correcta, es primordial que los docentes de las diferentes escuelas motiven en sus estudiantes la actividad de recreación en juegos que sean propios de su contexto y de esta manera lograrán desarrollar acuerdos, normas, valores durante sus juegos y la socialización entre sus pares, favoreciendo una buena comunicación libre, espontánea y logrando que los estudiantes interactúen de manera natural incorporando en sus juegos costumbres que le va a permitir la buena convivencia como ser humano.

Por otro lado, fundamentando la variable habilidades sociales citamos a Monjas & Gonzáles (1998) quienes manifiestan que las habilidades sociales son conductas que pueden ir adquiriendo a lo largo de la vida mediante un abanico de habilidades que se van modificando de acuerdo al logro que se va adquiriendo desde sonreír y paulatinamente va avanzando hacia otros niveles superiores; teniendo en cuenta factores del medio sociocultural y permitiendo a las personas tener buenas relaciones con sus familiares, amistades, profesores.

Así también los autores indican que la interacción de socialización con otras personas desarrolla habilidades sociales. Un niño cuando interactúa entre sus compañeros presenta conductas agradables o desagradables de acuerdo a sus experiencias directas vividas, así como también imitan conductas por la presencia de su entorno con modelos significativos. Dentro del núcleo familiar se da la presencia de conductas variadas donde se observa conflictos familiares, entre los padres, esto se evita mediante la buena comunicación entre padres e hijos,

Otro aporte importante a las habilidades sociales es el Fernández & Montoya (2019) en su investigación sobre las habilidades sociales en niños de edades de 3 y 5 años de la IE de la ciudad de Chiclayo, en su metodología aporta con un enfoque de investigación cuantitativo y nivel descriptivo, su población y muestra de estudio con 20 estudiantes considerando en su recojo de datos con una observación y una encuesta, los resultados obtenidos con un nivel medio de 62%, un nivel bajo con un 37.5% respectivamente.

Las evidencias de los resultados obtenidos se visualiza la ausencia de habilidades sociales en los menores niños lo que al atender a este problema se solicita aplicar juegos que incide en potenciar las habilidades sociales

Se concluye diciendo que las conductas se adquieren y no son innatas, sino que se cultivan al fragor del aprendizaje y mucho más, con acciones que tienen que ver con actividades lúdicas, y que un factor influyente para su desarrollo es la familia, pues ella es el primer contacto de socialización del ser humano.

En su estudio del autor Vaca (2021) nos dice que las habilidades sociales es el comportamiento aprendido en la persona a partir de la socialización y el contexto social, logrando desarrollar en el tránsito de la vida, mediante las experiencias vividas, para luego enfrentarse a situaciones que enfrentan al momento de desenvolverse con su entorno (p.15). Esto se interpreta, como la capacidad que cuenta una persona para relacionarse con su medio, y/o conjunto de personas facilitando su rápida interacción. Es necesario aclarar que no son habilidades hereditarias tanto las capacidades o conductas interpersonales, pues estas son adquiridas a través del aprendizaje (Vaz, Figueredo, & Motta, 2020). Para la autora la socialización es algo que se aprende, en un proceso de interrelación que son producto de un estímulo del contexto en el que viven o que los rodea (Barberi & Consolación, 2018).

## **VI. CONCLUSIONES**

Al término de la investigación las conclusiones fueron las siguientes:

1. Se diagnosticó el nivel de las habilidades sociales en niños de la IEI 328 - Cutervo a través de una ficha de observación, la mayoría de niños se encuentran en un nivel de inicio con un 82%, lo que se solicita ser mejorada.
2. Se diseñó un modelo pedagógico basado en juegos nativos para mejorar las habilidades sociales en niños de la IEI N° 328-Cutervo, tomando en cuenta los resultados obtenidos en la ficha de observación.
3. El modelo pedagógico basado en juegos nativos para las habilidades sociales fue validado por juicios de expertos con experiencia en el nivel y en la temática.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. A la directora de la Institución Educativa, hacer de su conocimiento la aplicación del modelo pedagógico basado en juegos nativos como estrategias didácticas para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 5 años.
2. A los docentes empoderarse del modelo pedagógico con juegos nativos considerando el contexto cultural de manera eficaz y pertinente para mejorar las habilidades sociales de forma asertiva en los niños de inicial.
3. A los estudiantes interactuar con sus compañeros de manera democrática, asumir compromiso de acuerdos tomados logrando un buen desarrollo cognitivo, afectivo y actitudinales.

## VIII. PROPUESTA

Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial.

### **Generalidades**

**Institución formadora:** Universidad César Vallejo

**Autora:** Flor Ynociencia Gonzalez Vallejos

**Asesor:** Mg. Chero Zurita Juan Carlos

**Beneficiarios:** 28 niños y niñas

**Duración:** 2 – 3 meses

### **Descripción de la propuesta:**

Visto los resultados de la variable de habilidades sociales, se hace necesario realizar la propuesta de un modelo pedagógico basado en juegos nativos que contribuya a mejorar en los estudiantes el empleo de estrategias que le permitan potenciar las habilidades sociales, es de suma importancia que los niños manejen sus habilidades sociales de manera asertiva y pertinente.

Los juegos nativos son actividades innatas propias de los niños que se desarrollan en un contexto que serán ejecutados durante dos a tres meses, estos juegos ayudarán a los niños a socializarse con sus compañeros a potenciar sus habilidades sociales.

Según el autor Sánchez & Mejía (2020) menciona que el juego es un factor de socialización que permite en los niños el desarrollo de habilidades sociales interactuando con su medio y con sus compañeros de autor.

El Programa Curricular de Educación Inicial (2016), en el área de Personal Social, se puede decir que, para el niño y niña, convivir con otros involucra tolerancia a las diferencias culturales, raciales y de costumbres, conociendo y respetando sus derechos. Resulta oportuno

mencionar que las conductas sociales atañen al respeto integral del ser humano.

Cházaro (2018) nos dice que el juego logra socializar en los niños mediante sus costumbres, valores y ayuda a relacionarse de manera oportuna y eficaz en su entorno donde vive.

La propuesta de juegos está conformada por 10 actividades considerando a la muestra de estudio quienes tienen dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales.

El Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar las habilidades sociales básicas en niños de inicial, tiene como base teórica las Habilidades de Interacción Social (PEHIS) de María Inés Monjas Casares, donde presenta una lista de áreas de habilidades, también nos ofrece un procedimiento de enseñanza para lograr mejorar las habilidades sociales de los niños.

**Figura 2**

*Diseño del programa*



Fuente: Elaboración propia.

## REFERENCIAS

- Alvaro, M., Dri, C., & Vaccaro, P. (2020). Emocionalidad, conducta, habilidades sociales, y funciones ejecutivas en niños de nivel inicial. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 12(2), 13-23. Obtenido de <https://doaj.org/article/6083c4c8b88e44aeb7f38c03916d9280>
- Aksoy, P., & Baran, G. (2020). The Effect of Story Telling-Based and Play-Based Social Skills Training on Social Skills of Kindergarten Children: An Experimental Study. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/251712996\\_Review\\_of\\_studies\\_aimed\\_at\\_bringing\\_social\\_skills\\_for\\_children\\_in\\_preschool\\_period](https://www.researchgate.net/publication/251712996_Review_of_studies_aimed_at_bringing_social_skills_for_children_in_preschool_period)
- Almeida, V., Munford, D., Coutinho, F., & Nogueira, K. (2017). CHILDHOOD AND SCHOOLING: ENTRANCE OF CHILDREN IN ELEMENTARY SCHOOL. Scielo. *Educacao & Realidade*. Obtenido de [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S2175-2362017000100345&script=sci\\_arttext&tlng=e](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S2175-2362017000100345&script=sci_arttext&tlng=e)
- Aucouturier, B. (2018). Actuar, jugar, pensar. Barcelona: GRÓ. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=4qggEAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Ayse, A. (2016). INVESTIGATING THE ROLE OF TRADITIONAL CHILDREN'S GAMES IN TEACHING TEN UNIVERSAL VALUES IN TURKEY. *Eurasian Journal of Educational Reseach*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.14689/ejer.2016.62.14>.
- Barberi, O., & Consolación, G. (2018). Modeling of the process of training directors of primary schools: socio-pedagogical resizing. *Universidad de Cienfuegos*, 10(3), 146-151. Obtenido de <https://doaj.org/article/1f5c348ce2c0481ab7f5965faf762238>
- Barnett, A. (2018). DEVELOPMENTAL BENEFITS OF PLAY FOR CHILDREN. *Journa of Leisure Research*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.1080/00222216.1990.11969821>

- Bento, G., & Guisela, D. (2017). THE IMPORTANCE OF OUTDOOR PLAY FOR YOUNG CHILDRENS HEALTHY DEVELOPMENT. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6806863/>
- Bolsoni, A., & Loureiro, S. (2018). Predictors of social skills and behavioral problems in children. *Escob*, 7(1), 86-97. Obtenido de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-52672018000100007&lng=en&tlng=en](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-52672018000100007&lng=en&tlng=en)
- Bonilla, E., & Moreno, J. (2021). Aplicación de un modelo pedagógico para desarrollar la inteligencia espiritual en estudiantes de primer grado de educación primaria. *Revista Educación*, 45(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44064134012>
- Bozzini, A. B., Bauer, A., Maruyama, J., Simões, R., & Alicia, M. (2020). FACTORS ASSOCIATED WITH RISK BEHAVIORS IN ADOLESCENCE: A SYSTEMATIC REVIEW. *Scielo. Brazilian Journal of Psychiatry*. Obtenido de [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-44462020005024204&tlng=en](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-44462020005024204&tlng=en)
- Cabeño, L. (2021). *Talleres de habilidades sociales para los alumnos*. Madrid: Editorial Inclusión. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=Fbg-EAAAQBAJ&pg=PA13&dq=habilidades+sociales+2020&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjkomO4qXzAhWESTABHXDxCLUQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=habilidades%20sociales%202020&f=false>
- Canchihuaman, M. (2018). *Pensamiento crítico y habilidades sociales en los niños de 5 años de las instituciones educativas del nivel inicial de San Juan de Pampa*. Pasco: Universidad Nacional Alcides Carrión. Obtenido de [http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/335/1/T026\\_71990891\\_T.pdf](http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/335/1/T026_71990891_T.pdf)
- Cházaro, E. (2018). Presencia del modelo pedagógico nativo como base del currículo intercultural en instituciones de educación superior. *Revista Voces de la educación*, 3(5), 20-30. Obtenido de <https://doaj.org/article/72a451cb53634cbb8222efe0e03d3b64>
- Córdoba, E. F. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete. Obtenido de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>

- Correa, A. G. (2008). *La Disciplina Escolar*. Murcia: Universidad de Murcia
- Fernández, K. E., & Montoya, M. A. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años, según la percepción de padres de familia de una Institución Educativa de Chiclayo-2018*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2161/1/TL\\_FernandezRodriguezKarina\\_MontoyaFernandezMilagros.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2161/1/TL_FernandezRodriguezKarina_MontoyaFernandezMilagros.pdf)
- Fracaro, E., & Azevedo, S. (2019). Educação e religião no projeto de Sofia Cavalletti: um modelo pedagógico e cultural. *Revista Diálogo Educacional*, 19(63), 1374-1396. doi:10.7213/1981-416X.19.063.DS03
- González, C., Guevara, Y., & Vargas, N. (2020). Habilidades Sociales y Autoestima en Niños Escolarizados Mexicanos. *European Scientific Institute*, 16(34), 1857-7431. doi:10.19044/esj.2020.v16n34p144
- Guacho, E. (2018). *Modelos pedagógicos que se trabajan en el nivel inicial*. Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16155/1/UPS-QT13328.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Mc Grawll. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hernández, Sampieri (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa y cualitativa y mixta* Mc GRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana Reg. No. 736. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hurtado, J. (2012). *El proyecto de investigación, comprensión holística de la metodología y la investigación*. Séptima edición, ediciones Quirón Caracas. <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/jacqueline-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacion-holistica.pdf>
- Huertas, R. (2017). *Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 MARÍA CONCEPCIÓN RAMOS CAMPOS, Piura*. Piura: Universidad de

- Piura. Obtenido de [https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE\\_EDUC\\_362.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3140/MAE_EDUC_362.pdf)
- Monjas, M., & González, B. (1998). *Las habilidades sociales en el currículo*. Madrid: Centro de investigación y documentación educativa CIDE.
- Montalvo, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019\\_Montalvo-Suarez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019_Montalvo-Suarez.pdf)
- Morais Gonçalves, K. M., Teles Coelho Aguiar Costa, M. T., Bernardes Silveira, D. C., Baggio, M. E., dos Reis Corrêa, A., & Figueiredo Manzo, B. (2020). LUDIC STRATEGY FOR PROMOTING ENGAGEMENT OF PARENTS AND CAREGIVERS IN THE SAFETY OF PEDIATRIC PATIENTS. *Gaúcha de Enfermagem*. Obtenido de [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S198314472020000100445&tlng=en](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S198314472020000100445&tlng=en)
- Muñoz, D., & Samper, A. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. Barranquilla, Colombia: Universidad de la Costa. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/EI%20juego%20como%20dispositivo%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20sociales%20en%20la%20convivencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nobre, M., & Freitas, L. (2021). Social skills and social anxiety in childhood and adolescence: A literature review. *Ebsco*, 23(2), 1-24. doi:10.5935/1980-6906/ePTPCP12606.
- Offutt, T. (2013). Expert: Emphasize social-emotional skills so kids Excel. *Education Daily*.
- Ortiz, A. (2016). *Metodología para configurar el modelo pedagógico de la organización escolar*. Colombia: Unimagdalena. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=W9BBDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Modelo+pedag%C3%B3gico&hl=es->

419&sa=X&redir\_esc=y#v=onepage&q=Modelo%20pedag%C3%B3gico&f=false

- Ortiz, M., Borges, L., & Sardiña, M. (2018). *Pedagogical model for the improvement of teaching performance based on an approach to competences in the specialty of Pediatrics*. Cuba: Scielo. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rhcm/v17n1/rhcm14118.pdf>
- Palacios, C. (2020). *Propuesta Metodológica basada en el juego como estrategia para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de Inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del Período lectivo 2019 - 2020*. Cuenca, Cuenca, Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>
- Pekdogan, S. (2016). Investigation of the Effect of Story-Based Social Skills Training Program on the Social Skill Development of 5-6 Year-old Children. *Egitim ve Bilim*. Polaino, C., & Romillo, A. (2020). Modelo educativo-pedagógico integrado. *Scielo*, 13(5), 115 - 128. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500115>
- Posada, R. (2014). *La Lúdica Como Estrategia Didáctica*. Bogotá
- Pullas, P. (2019). *Modelo pedagógico para la formación continua, modalidad virtual*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Obtenido de <http://digital.casalini.it/10.14201/teri.22990>
- Radziejowski, P., Tomenko, O., Bosko, V., & Korol, S. (2021). *Efficiency of the pedagogical model of teaching the basic competitive swimming strokes to children with cerebral palsy* (Vol. 43). Ucrania: Sumy State Pedagogical University. Obtenido de <https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=0&sid=667b12a4-0aaa-4e54-838f-e0ad7267b378%40redis&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=152262924&db=fua>
- Reyes, M. (2016). Relationship between Teacher's Social Skills and Teaching Performance from the Point of View of Adult Students at a private university in Lima, Peru. *Revista de Investigación en Docencia Universitaria*, 10. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.10.465>

- Rentería, J. (2018). *Habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar en docentes y estudiantes de la institución educativa "Santa Lucía" de Ferreñafe*. Chiclayo: Escuelo de Post grado de la Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30090/Renteria\\_CJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30090/Renteria_CJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rodríguez, R., & Gonzáles, J. (2020). La educación culturalmente relevante: un modelo pedagógico para los estudiantes de origen cultural diverso. concepto, posibilidades y limitaciones. (E. U. Salamanca, Ed.) *Ebsco*, 3(1). Obtenido de <https://doaj.org/article/16055c3345a64bccadf4c6253d7ea317>
- Sánchez, H. H., & Mejía, K. B. (2020). *Investigaciones en salud mental en condiciones de pandemia por el Covid 19*. (H. S. Carlessi, Ed.) Lima, Santiago de Surco, Perú: Universidad Ricardo Palma. doi:: <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1195>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Tuni Pacuri, L., & Ccayahualpa Palomino, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584 - Marangani - Canchis-Cusco*. Arequipa, Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres Murga, M. R., Ludeña González, G. F., & Lira Núñez, L. A. (2020). THE GAMES AS A PEGAGOGICAL TOOL IN THE IMPROVEMENT OF ITS TEACHING PRACTICE. *International Journalof Early Childhood Special Education*. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/Vaca, J. \(2021\). Fortalecimiento de las habilidades sociales de niños de 4 a 5 años. Madrid: Editorial Inclusión. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=CpdEEAAAQBAJ&pg=PA34&dq=habilidades+sociales+2020&hl=es-](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/Vaca, J. (2021). Fortalecimiento de las habilidades sociales de niños de 4 a 5 años. Madrid: Editorial Inclusión. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=CpdEEAAAQBAJ&pg=PA34&dq=habilidades+sociales+2020&hl=es-)

- 419&sa=X&ved=2ahUKEwjkomO4qXzAhWESTABHxDxCLUQ6AF6BAgK  
EAI#v=onepage&q=habilidades%20sociales%202020&f=false
- Vasquez, L. (2020). *Desarrollo de habilidades sociales en Educación Primaria*. Lima: Universidad Cayetano Heredia. Obtenido de [https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9300/Estado\\_VasquezCampos\\_Leydi.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9300/Estado_VasquezCampos_Leydi.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vaz, A., Figueredo, L., & Motta, A. (2020). Behavior problems, anxiety, and social skills among kindergarteners. *Escob*, 22(1), 185-207. doi:10.5935/1980-6906/psicologia.v22n1p185-207
- Vygotsky, L. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Recuperado de Montesdeoc.  
[http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA\\_Vygotsky\\_Unidad\\_1.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf)
- Vygostky, L. S. (1979). Teoría constructivista del juego. La Habana. La Habana: Ediciones Revolucionarias.
- Zubiría, J. (2015). *Los modelos pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante*. Colombia: Cooperativa editorial magisterio. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=\\_NspEAAQBAJ&pg=PT6&dq=Modelo+pedag%C3%B3gico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjCzfjc0JPzAhWUOn0KHUqvCTcQ6AF6BAgHEA#v=onepage&q=Modelo%20pedag%C3%B3gico&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=_NspEAAQBAJ&pg=PT6&dq=Modelo+pedag%C3%B3gico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjCzfjc0JPzAhWUOn0KHUqvCTcQ6AF6BAgHEA#v=onepage&q=Modelo%20pedag%C3%B3gico&f=false)
- Zuccari, P., & Pereira, M. (2017). Planejamento e avaliação: pilares da gestão do modelo pedagógico Syllabus. *Universidade Estadual Paulista, 0(8)*. Obtenido de <https://doaj.org/article/a4608f3d1c1b4ac3b01e606e4a05b273>

## ANEXOS

### Anexo 01:

#### Variables y Operacionalización habilidades sociales

Variable	Definición conceptual	Definición operacionalización	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición/ instrumento
Variable Dependiente: Habilidades sociales	Las habilidades sociales es el conjunto de capacidades o conductas que posee la persona para actuar interpersonalmente, y estas habilidades no son hereditarios, ya que se adquieren por aprendizaje (Vaca, 2021)	Esto se interpreta, que la autora es un conjunto articulado de actitudes socialmente aprendidas y puestas de manifiesto ante un estímulo del medio, proveniente sobre todo de las relaciones interpersonales que	Habilidades sociales básicas	1. Sabe escuchar a los demás sin interrupción 2. Inicia una conversación con otras personas 3. Tiene la capacidad de mantener una conversación 4. Puede decir su nombre cuando se le solicita 5. Se acerca a otros niños para iniciar juegos o conversación	Escala valorativa  A= logrado B= proceso C= Inicio  Ficha de observación
			Habilidades sociales avanzadas	6. Tiene la capacidad de pedir ayuda cuando se le solicita 7. Participa con facilidad en clase 8. Se disculpa con facilidad	

		establecen los sujetos.		9. Trabaja en equipo sin dificultad	
				10. Toma decisiones por sí solo	
		Habilidades relacionadas con las emociones		11. Es fácil decirle a la gente cómo se siente	
				12. Logra identificar y reconocer los sentimientos de su entorno y/o otros compañeros	
				13. Su niño demuestra autocontrol en situaciones conflictivas	
				14. Su niño si defiende sus propios derechos	
				15. Su niño evita la generación de problemas con las personas de su entorno.	

**Matriz de operacionalización de la variable Independiente juegos nativos**

Variable	Definición conceptual	Definición operacionalización	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición/ instrumento
Variable independiente:  Jugos nativos	Lev Vygotsky (1924). Según este autor, el juego es una entidad cambiante, un instrumento que permite impulsar la capacidad mental de los estudiantes y se le atribuye ser un recurso sociocultural de	Los juegos desarrollan en los infantes un nivel de autoestima, así como la autonomía, logrando en la sociedad una personalidad de manera correcta, es primordial que las docentes de las diferentes escuelas motiven en sus estudiantes la	Planificación	Seleccionar juegos nativos de la comunidad	Escala de valoración  A= logrado B= proceso C= Inicio  Instrumento Ficha de observación
				Elegir estrategias para realizar los juegos nativos	
				Prever espacio y tiempo para la realización de los juegos nativos	
			Ejecución	Realiza juegos nativos de manera libre	
				Ejecuta juegos nativos con sus compañeros	
				Realiza juegos nativos de manera creativa	

	<p>una manera interactiva y divertida; debido que ayuda a captar el interés y atención para tener una mayor concentración. Además, existen los siguientes tipos de juego: Como ente de socialización y como un potente instrumento de desarrollo.</p>	<p>actividad de recreación en juegos que sean propios de su contexto y de esta manera logran desarrollar acuerdos, normas, valores durante sus juegos y la socialización entre sus pares.</p>		Ejecuta los juegos nativos utilizando estrategias propias,	
			Evaluación	Evalúa el proceso de la aplicación de las estrategias	
				Compara la información del resultado de los juegos nativos.	
Concluir con los resultados de la evaluación					

FUENTE: ELABORACIÓN DEL PROPIO AUTOR

## Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

La ficha de observación es un instrumento de evaluación que me permitirá evaluar el desarrollo de las habilidades sociales con un modelo pedagógico basado en juegos nativos, en los niños de la Institución educativa Inicial N°328-Cutervo

0	1	2
Inicio	Proceso	logrado

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES				
DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
		C INICIO (0)	B PROCESO (1)	A LOGRO (2)
Habilidades sociales básicas	1.Sabe escuchar a los demás sin interrupción			
	2. Inicia una conversación con otras personas			
	3.Tiene la capacidad de mantener una conversación			
	4. Puede decir su nombre cuando se le solicita			
	5. se acerca a otros niños para iniciar juegos o conversación			
Habilidades sociales avanzadas	6. Tiene la capacidad de pedir ayuda cuando se le solicita			
	7. Participa con facilidad en clase			
	8. Se disculpa con facilidad			
	9. Trabaja en equipo sin dificultad			
Habilidades relacionadas con las emociones	10.Toma decisiones por sí solo			
	11.Es fácil decirles a otros cómo se siente			
	12.Logra identificar y reconocer los sentimientos de su entorno y/o otros compañeros			
	13.Demuestra autocontrol en situaciones conflictivas			
	14. Es empático con sus compañeros			
15. Evita la generación de problemas con las personas de su entorno.				

## **BAREMOS POR DIMENSIÓN**

<b>ESCALA</b>	<b>BAREMO</b>
<b>C (INICIO)</b>	0 - 2
<b>B (PROCESO)</b>	3 - 4
<b>A (LOGRO)</b>	5 - 6

## **BAREMO DE LAS HABILIDADES SOCIALES**

<b>ESCALA</b>	<b>BAREMO</b>
<b>C (INICIO)</b>	0 - 10
<b>B (PROCESO)</b>	11 - 20
<b>A (LOGRO)</b>	21 - 30

### Anexo 3: Validez y confiabilidad del instrumento de recolección de datos

Experto 1:

#### FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS - VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

TÍTULO DE LA TESIS: Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328

- Cutervo

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y LA OPCION DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
HABILIDADES SOCIALES	H. Sociales básicas	Sabe escuchar a los demás sin interrupción	X		X		X		
		Inicia una conversación con otras personas	X		X		X		
		Tiene la capacidad de mantener una conversación	X		X		X		
		Puede decir su nombre cuando se le solicita	X		X		X		
		se acerca a otros niños para iniciar juegos o conversación	X		X		X		
	H. Sociales avanzadas	Tiene la capacidad de pedir ayuda cuando se le solicita	X		X		X		
		Participa con facilidad en clase	X		X		X		
		Se disculpa con facilidad	X		X		X		
		Trabaja en equipo sin dificultad	X		X		X		
		Toma decisiones por sí solo	X		X		X		
H. relacionadas con las emociones	Es fácil decirles a otros cómo se siente	X		X		X			
	Logra identificar y reconocer los sentimientos de su entorno y/o otros compañeros	X		X		X			
	Demuestra autocontrol en situaciones conflictivas	X		X		X			
	Es empático con sus compañeros	X		X		X			
	Evita la generación de problemas con las personas de su entorno.	X		X		X			

Grado y Nombre del Experto: Mg. En Psicología Educativa - Wilson Rumiche Inoñán

Firma del experto :



EXPERTO EVALUADOR

DNI 33564363

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328 – Cutervo

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Medición de la variable habilidades sociales

### 3. TESISISTA:

González Vallejos, Flor Ynociencia

### 4. DECISION:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 15 de octubre del 2021



*Firma*

DNI 33564363

EXPERTO

Experto 2:

FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS - VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

TÍTULO DE LA TESIS: Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328

- Cutervo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
HABILIDADES SOCIALES	H. Sociales básicas	Sabe escuchar a los demás sin interrupción	X		X		X		
		Inicia una conversación con otras personas	X		X		X		
		Tiene la capacidad de mantener una conversación	X		X		X		
		Puede decir su nombre cuando se le solicita	X		X		X		
		se acerca a otros niños para iniciar juegos o conversación	X		X		X		
	H. Sociales avanzadas	Tiene la capacidad de pedir ayuda cuando se le solicita	X		X		X		
		Participa con facilidad en clase	X		X		X		
		Se disculpa con facilidad	X		X		X		
		Trabaja en equipo sin dificultad	X		X		X		
		Toma decisiones por sí solo	X		X		X		
H. relacionadas con las emociones	Es fácil decirles a otros cómo se siente	X		X		X			
	Logra identificar y reconocer los sentimientos de su entorno y/o otros compañeros	X		X		X			
	Demuestra autocontrol en situaciones conflictivas	X		X		X			
	Es empático con sus compañeros	X		X		X			
	Evita la generación de problemas con las personas de su entorno.	X		X		X			

Grado y Nombre del Experto: Mg. En Psicología Educativa – Mercy Carmen Paredes Aguinaga

Firma del experto :



EXPERTO EVALUADOR

DNI 16663256

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328 – Cutervo

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Medición de la variable habilidades sociales

### 3. TESISISTA:

González Vallejos, Flor Ynociencia

### 4. DECISION:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 15 de octubre del 2021



Firma

DNI 16663256

EXPERTO

Experto 3:

### FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS - VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

TÍTULO DE LA TESIS: Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328

- Cutervo

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	CRITERIOS DE EVALUACIÓN						OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
HABILIDADES SOCIALES	H. Sociales básicas	Sabe escuchar a los demás sin interrupción	X		X		X		
		Inicia una conversación con otras personas	X		X		X		
		Tiene la capacidad de mantener una conversación	X		X		X		
		Puede decir su nombre cuando se le solicita	X		X		X		
		se acerca a otros niños para iniciar juegos o conversación	X		X		X		
	H. Sociales avanzadas	Tiene la capacidad de pedir ayuda cuando se le solicita	X		X		X		
		Participa con facilidad en clase	X		X		X		
		Se disculpa con facilidad	X		X		X		
		Trabaja en equipo sin dificultad	X		X		X		
		Toma decisiones por sí solo	X		X		X		
H. relacionadas con las emociones	Es fácil decirles a otros cómo se siente	X		X		X			
	Logra identificar y reconocer los sentimientos de su entorno y/o otros compañeros	X		X		X			
	Demuestra autocontrol en situaciones conflictivas	X		X		X			
	Es empático con sus compañeros	X		X		X			
	Evita la generación de problemas con las personas de su entorno.	X		X		X			

Grado y Nombre del Experto: Mg. En Educación con mención en docencia y gestión educativa. Luz Hurtado Tello.

Firma del experto :

EXPERTO EVALUADOR

DNI 27249234

## INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

### 1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328 – Cutervo

### 2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Medición de la variable habilidades sociales

### 3. TESISISTA:

González Vallejos, Flor Ynociencia

### 4. DECISION:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 15 de octubre del 2021



Firma  
DNI 27249234  
EXPERTO

## CRITERIO DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres de la experta: Mercy Carmen Paredes Aguinaga

1.2. Grado académico: Doctora en Educación

1.3. Documento de identidad: DNI N° 16663256

1.4. Centro de labores: Docente de la UCV - Pregrado

1.5. Denominación del programa motivo de validación:

**Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial**

1.6. Título de la Investigación:

**Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328 – Cutervo.**

1.7. Autora del Programa:

Flor Ynociencia, Gonzalez Vallejos.

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

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

---

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

N°	INDICADORES	CATEGORIAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	x			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
04	Está expresado en conductas observables	x			
05	Tiene rigor científico	x			
06	Existe una organización lógica	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	x			
14	Consistencia con las variables propuesta, dimensiones e indicadores	x			
15	Las estrategias responden al propósito de la propuesta	x			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

## III. OPINION DE APLICABILIDAD

(  ) El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado(  ) El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 21 de junio 2020





**CRITERIO DE EXPERTOS**

**I. DATOS GENERALES**

1.1. Apellidos y nombres de la experta: Luz Hurtado Tello

1.2. Grado académico: Mg. En Educación con mención en docencia y gestión educativa

1.3. Documento de identidad: DNI N° 27249234

1.4. Centro de labores: Docente de la IEI 328 - Cutervo

1.5. Denominación del programa motivo de validación:

**Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidad sociales en niños de la Institución Educativa Inicial**

1.6. Título de la Investigación:

**Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidad sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328 – Cutervo.**

1.7. Autora del Programa:

Flor Ynociencia, Gonzalez Vallejos.

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

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

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

Nº	INDICADORES	CATEGORIAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables propuesta, dimensiones e indicadores	X			
15	Las estrategias responden al propósito de la propuesta	X			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

## III. OPINION DE APLICABILIDAD

(X) El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado( ) El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 21 de junio 2020



EXPERTO EVALUADOR  
DR. JORGE

## CRITERIO DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres del experto: Wilson Rumiche Inoñan

1.2. Grado académico: Mg. Psicología educativa

1.3. Documento de identidad: DNI N° 33564363

1.4. Centro de labores: Docente de la IES - Cutervo

1.5. Denominación del programa motivo de validación:

**Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial**

1.6. Título de la Investigación:

**Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 328 – Cutervo.**

1.7. Autora del Programa:

Flor Ynociencia, Gonzalez Vallejos.

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

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

---

## II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

Nº	INDICADORES	CATEGORIAS			
		ME	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	X			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	X			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	X			
04	Está expresado en conductas observables	X			
05	Tiene rigor científico	X			
06	Existe una organización lógica	X			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	X			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	X			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	X			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	X			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	X			
14	Consistencia con las variables propuesta, dimensiones e indicadores	X			
15	Las estrategias responden al propósito de la propuesta	X			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	X			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	X			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	X			
19	Es adecuado a la muestra representativa	X			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	X			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

## III. OPINION DE APLICABILIDAD

(X) El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado( ) El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 21 de junio 2020



Firma

ONI 33564363

EXPERTO

## Análisis de Confiabilidad:

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	14	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	14	100,0

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

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,766	15

## Anexo 4: Autorización de aplicación del instrumento firmado por la respectiva autoridad



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACION - CAJAMARCA

UGEL - CUTERVO



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 328**

---

**"AÑO DEL BICENTENARIO DE EL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"**

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 328-CUTERVO

AUTORIZA

A la Profesora: Flor Ynociencia Gonzalez Vallejos, estudiante de la escuela de posgrado de la Universidad "Cesar Vallejo" filial Chiclayo, para aplicar el trabajo de investigación de la tesis: **Modelo pedagógico basado en juegos nativos para desarrollar habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial N.º 328 - Cutervo.**

Se expide la presente autorización a solicitud de la interesada para  
Pertinentes.

Chiclayo 12 de noviembre 2021



## **Anexo 5: Actividades de la propuesta**

### **PROPUESTA**

Juegos Nativos para desarrollar habilidades sociales en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa N°328–Cutervo.

#### **Generalidades:**

**Institución formadora:** Universidad César Vallejo

**Autora:** Flor Ynocencia Gonzalez Vallejos

**Asesor:** Mg. Chero Zurita Juan Carlos

**Beneficiarios:** 28 niños y niñas

**Duración:** 2 – 3 meses

Los juegos nativos son actividades innatas propias de los niños que se desarrollan en un contexto que serán ejecutados durante dos a tres meses, estos juegos ayudarán a los niños a socializarse con sus compañeros a potenciar sus habilidades sociales.

Según el autor Sánchez & Mejía (2020) menciona que el juego es un factor de socialización que permite en los niños el desarrollo de habilidades sociales interactuando con su medio y con sus compañeros de autor.

El Programa Curricular de Educación Inicial (2016), en el área de Personal Social, se puede decir que, para el niño y niña, convivir con otros involucra tolerancia a las diferencias culturales, raciales y de costumbres, conociendo y respetando sus derechos. Resulta oportuno mencionar que las conductas sociales atañen al respeto integral del ser humano.

Cházaro (2018) nos dice que el juego logra socializar en los niños mediante sus costumbres, valores y ayuda a relacionarse de manera oportuna y eficaz en su entorno donde vive.

La propuesta de juegos está conformada por 10 actividades considerando a la muestra de estudio quienes tienen dificultades en el desarrollo de las habilidades sociales.

## **Justificación:**

La propuesta presentada tiene como propósito desarrollar en los niños sus habilidades sociales, partiendo de la integración en grupos, respetando normas, expresarse con espontaneidad y participación democrática de manera constante.

La familia es el primer agente socializador donde brinda espacios de interacción con sus demás familiares, donde se fomenta la interacción y cooperación.

Cabe mencionar que los docentes del nivel inicial consideran de suma importancia el desarrollo de las habilidades desde la edad temprana y son quienes facilitan experiencias enriquecedoras, para tomar decisiones responsables, ser autónomos en su actuar, resolver conflictos de manera positiva, relacionarse adecuadamente con los sus compañeros, dentro y fuera del aula.

Se busca aplicar juegos nativos para fortalecer las habilidades sociales ya que está demostrado que en los primeros años de vida constituye la integración de grupo, la socialización para alcanzar máximos logros que posibilite un individuo sano, capaz de transformar al mundo y lograr sus potencialidades.

## **Objetivo general**

Potenciar las habilidades sociales mediante los juegos nativos propios de su contexto.

## **Objetivos específicos**

- Fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales adecuadamente en los niños de educación inicial a través de juegos nativos.
- Seleccionar actividades de juegos nativos con relación a las dimensiones de las habilidades sociales.
- Mejorar las habilidades sociales mediante juegos nativos.



## Actividad N°1

**Nombre de la actividad:** Juego "A la casita"

**Objetivo:** Reconoce sus necesidades y las diferencia de las de los otros mediante conversaciones.

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	<p>Los niños se encuentran en el aula sentados en semicírculo y les comunica que se va a realizar una dinámica de juego al veo veo. Luego se les preguntará ¿A que jugaron? ¿qué tal les pareció el juego? ¿Que pudieron observar en el aula?</p> <p>Luego recordaran los acuerdos en aula para poder empezar con el propósito del día.</p> <p>A jugar con la casita.</p>	Dinámica
<b>Desarrollo</b>	<p>Iniciamos la actividad con la llegada de nuestra amiga "La pirata" y les va a contar que ha perdido su baúl y necesita que ustedes me ayuden a recuperarlo porque me han contado que ustedes son muy unidos, comparten sus cosas se ayudan entre ustedes. Para eso se van a formar en 2 equipos y les voy a dar un mapa, pero necesito que ustedes sean muy unidos y trabajen en equipo.</p> <p>Los equipos reciben el mapa y lo abren con la pirata y siguen la flecha donde se ubicarán en el patio y encontrarán diferentes materiales, donde buscarán la llave, la pirata les dirá, que ahora falta el tesoro el cual está escondido en una caja</p>	Telas, croquis, cajas, palos, baldes.

	<p>grande muy grande y que necesito que trabajen en equipo y en armonía para poder encontrarla; los niños encuentran el tesoro donde contienen materiales.</p> <p>En equipo armaran una casa con palos, telas, baldes, reconociendo lo valioso que es trabajar en equipo para poder tener una buena convivencia en el aula respetándonos unos a otros y sobre todo respetando los acuerdos</p>	
<b>Cierre</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>¿Que aprendí hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p>	

## Actividad N°2

**Nombre de la actividad:** Juego “Pajarita pía”

**Objetivo:** Interactúan con sus compañeros manteniendo una conversación durante el juego.

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	<p>Los niños se encuentran en el aula sentados en semicírculo y les comunica que se va a realizar una dinámica de juego Simón manda. Luego se les preguntará ¿A que jugaron? ¿Qué tal les pareció el juego? ¿Qué pudieron observar en el aula?</p> <p>Luego recordaran los acuerdos en aula para poder empezar con el propósito del día.</p> <p>A jugar “Pajarita Pía”</p>	Dinámica
<b>Desarrollo</b>	Se comenta con los niños que realizaremos el siguiente juego:	Pañuelo o bufanda

	<p>¿Qué dicen las pajaritas? (Niñas)</p> <p>¿Qué dicen los pollitos? (Niños)</p> <p>Todos se sientan en círculo, menos una niña que se queda en el centro del aula a quien la maestra tapaná los ojos con un pañuelo o bufanda, ayudamos a quién está en medio para que vaya a ciegas a la orilla y se sienta en las rodillas de una persona de la clase que dirán: "Pajarita pía". Esa persona que está sentada debajo dirá: "Pio, Pio" y quien está encima de las rodillas adivinará su nombre: Es Álvaro. ¿Es Álvaro? - No, Es Carlota, - ¿Es Carlota? - Si, si, no acierta irá a colocarse encima de otra compañera y repetirá la pregunta. Cuando ha adivinado un nombre se quita la venda y presentará a su compañero al grupo de alumnos(as) del aula, después entrega la venda al niño (a) cuyo nombre adivino para que recomience el juego desde el centro del círculo.</p> <p>Al terminar la actividad los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿Participaron ordenadamente?</p> <p>¿Qué hicieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Será correcto trabajar respetando a nuestros compañeros?</p> <p>Llegamos a la conclusión que para poder realizar un buen trabajo debemos de llevarnos bien, respetar a nuestros compañeros, si nosotros nos portamos bien nos sentimos bien y también nuestros padres.</p>	
--	--	--

<b>Cierre</b>	<b>Evaluación:</b> ¿Que aprendí hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?	
---------------	---	--

### Actividad N°3

**Nombre de la actividad:** Juego “Mando una carta”

**Objetivo:** Se reconoce como persona única y dirá su nombre cuando se le solicita

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	<p>Los niños se encuentran en el aula sentados en semicírculo y les comunica que se va a realizar una canción “Caminito a la escuela”. Luego se les preguntará ¿A que jugaron? ¿Qué les pareció el juego? ¿Quiénes llegaron el día de hoy?</p> <p>Luego recordarán los acuerdos en aula para poder empezar con el propósito del día.</p> <p>A jugar “Mandó una carta”</p>	Canción
<b>Desarrollo</b>	<p>Se indica que van a ir al patio para realizar las actividades, antes de salir se les recuerda los acuerdos de buena convivencia ya que todos deben cumplirlos.</p> <p>Estando en el patio se le indica las acciones que deben realizar, al inicio todos los niños caminan en el patio escuchando el sonido de la pandereta, conforme va aumentando el sonido ellos tendrán que aumentar su velocidad, les comunicamos que el juego consiste en decir su nombre enviando la carta, cuando se les toca con la pandereta y</p>	Pandereta, papel bond A4, colores, tijeras, gomas.

	<p>luego dirá el de sus compañeros diciendo que le gusta hacer a cada uno de ellos y de manera distinta llegará a saludarlo. Este juego lo realizarán cada uno de ellos a sus nuestros compañeros de maneras distintas, primero será de una forma fija y de otra manera y así sucesivamente de la forma que ellos deseen hacerlo, las posibles maneras de saludar son las siguientes; Una palmada, con las rodillas, con los tobillos, con las plantas de los pies, Comentamos con los niños sobre las actividades realizadas en anteriormente:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar esta actividad? ¿Conocen a todos sus compañeros nombrando a cada uno por sus nombres? ¿Cuándo ustedes se encuentran con alguien como lo saludan? ¿Cómo se comportan con los demás? ¿Se sienten contentos con lo que hacen?</p> <p>Llegamos a la conclusión que cuando nosotros nos comportamos de manera adecuada nos sentimos bien, nuestros papis se sienten orgullosos de nosotros, ellos están felices al igual que nosotros y que siempre debemos tener una conducta adecuada.</p> <p>Se les reparte una imagen de un niño comportándose adecuadamente para que ellos colorean, recorten y armen un rompecabezas para llevarlo a casa y dialogar con nuestros papis sobre lo que observan.</p>	
<b>Cierre</b>	<b>Evaluación:</b>	

	¿Que aprendí hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?	
--	---	--

#### Actividad N°4

**Nombre de la actividad:** Juego “A las ollitas”

**Objetivo:** Reconoce el trabajo en equipo y la participación activa con sus compañeros.

Momentos	Estrategias	Medios y materiales
<b>Inicio</b>	<p>Los niños se encuentran en el aula sentados en semicírculo y les comunica que se va a realizar una canción “Fui al mercado”. Luego se les preguntará ¿A que jugaron? ¿Qué tal les pareció el juego? ¿Qué podemos comprar en un mercado? ¿En qué otro lugar podemos comprar?</p> <p>Luego recordaran los acuerdos en aula para poder empezar con el propósito del día.</p> <p>Juego “A las ollitas”.</p>	Canción
<b>Desarrollo</b>	<p>El juego inicia con acuerdos quienes van a ser los compradores y quien van a ser las ollitas y el dueño de la tienda.</p> <p>Los niños que van a ser las ollitas se colocarán en cuclillas sentados con los brazos cogidos debajo de las piernas, los compradores llegarán a ver que ollas desean comprar, este juego desarrolla la participación en aula con sus compañeros.</p>	1 parlante, papel bond A4, colores.

	<p>A continuación, se les invita a un tiempo de calma proponiéndoles relajación, escuchan una melodía que exprese tranquilidad.</p> <p>Este momento favorece el tránsito entre el momento de expresividad motriz y el de expresión gráfico plástica.</p> <p>Finalmente, se les invita a expresar a través del dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Se complementará contándoles a los niños lo importante que es llevarse bien con los compañeros, quererse y respetarse.</p> <p>Se les reparte un pequeño presente como parte del cierre de la actividad.</p>	
<b>Cierre</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>¿Que aprendí hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p>	

### Actividad N°5

**Nombre de la actividad:** Juego “Caras pintadas”

**Objetivo:** Reconoce con facilidad los estados de ánimo y dice como se siente.

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	<p>Se inicia la sesión contándoles que en ese día vamos a recibir la visita de una invitada muy especial, a ella no le gusta el ruido y es por eso que tienen que hacer mucho silencio todos los equipos para que ella ingrese su nombre es PANTOMIMA, cuando los niños estén en silencio, ella ingresará</p>	1 mimo

	<p>inmediatamente (Se comunicará mediante gestos) saludará a los niños, les mandará muchos besos y luego realizará el clásico juego de las charadas, ellos primeramente tendrán que adivinar que gestos está realizando nuestra amiga, se retira a descansar y mientras tanto los niños responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué les parece nuestra amiga?</p> <p>¿Qué tan divertida es?</p> <p>¿Qué gestos hizo?</p> <p>Luego se les comunica el propósito de la sesión: Juego “Caras pintadas”</p>	
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>La docente invita a los niños pintarse la cara trabajan en pareja Cuando digo "ya" se le pide a un niño de cada pareja que se comience a mover lentamente para que el otro niño imite los movimientos. A medida que el tiempo pasa, se les pide a los niños que hagan las mímicas y que aumenten la velocidad de sus movimientos. La diversión comienza cuando los niños se están moviendo tan rápido que es difícil imitar al otro; ellos tendrán unos minutos para realizar esto, luego presentará algunos gestos y su compañero tendrá que decir “mi compañero esta alegre porque .....” y de esta manera participan diciendo como nos sentimos y como se manifiesta.</p> <p>Se plantean las siguientes interrogantes a las niñas y niños:</p> <p>¿Cómo se sintieron en la presentación de los juegos de pantomima?</p>	<p>Temperas de colores.</p>

	¿Qué juego más les gusto? ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo te servirá lo que aprendiste?	
<b>Cierre</b>	<b>Evaluación:</b> ¿Que aprendí hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?	

### Actividad N°6

**Nombre de la actividad:** Juego “Al veo veo”

**Objetivo:** Reconoce con facilidad los estados de ánimo y dice como se siente.

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	<p>Se le motivará a la sesión con el juego "Los viajeros talentosos" ellos tendrán que desplazarse alrededor del aula, al principio libremente al son de la pandereta, luego tendrán que desplazarse realizando las distintas acciones (como ancianos, tristes, alegres, enfermos, enojados, borrachos, cantando, jorobados, gateando y durmiendo). Mientras se desplazan; se les describe diferentes lugares con características específicas para que imaginen que están participando y disfrutando de un viaje por el país de las emociones.</p> <p>Responden a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron en el juego?</p> <p>¿A qué lugar les gustó más viajar?</p> <p>¿Qué lugar les pareció más divertido?</p>	

	Se les comunica el propósito de la sesión: El día de hoy aprenderemos a expresar nuestros sentimientos sin temor.	
<b>Desarrollo</b>	<p>Los niños se sientan formando un círculo, se les muestra una pelota grande de colores y a continuación se procede a explicar en qué consiste el juego, para elegir al niño que va a atrapar la pelota cantamos la canción "Veó, Veó" (se describe al niño), les contamos que vamos a seguir viajando al País de las emociones (acompañado de sonidos de tonos alegres; serenos) pero esta vez al niño que le toque participar responderá las siguientes Preguntas:</p> <p>¿A que le tienes miedo? ¿Por qué?  ¿Qué es lo que más te gusta hacer? ¿Por qué? ¿Cómo te sientes cuando no obedeces a tu maestra o a tus padres? ¿Por qué?  ¿Cómo creen que se siente la maestra cuando ustedes no obedecen?</p> <p>Se dialoga con los niños acerca de su comportamiento (buenos y malos), se les dice que ellos deben de decirle a la maestra cuando hay algo que les molesta, algo que los hace felices, tristes, enojados; pero de ninguna manera tenemos que estar peleando con los demás compañeros ya que los familiares y la maestra somos las personas que podemos ayudar a solucionar sus conflictos.</p>	Pandereta, pelota de colores.
<b>Cierre</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>¿Que aprendí hoy?  ¿Qué dificultades tuvieron?</p>	

	¿Para qué nos servirá lo aprendido?	
--	-------------------------------------	--

**Actividad N°7**

**Nombre de la actividad:** Juego “A la carretilla”

**Objetivo:** Ejecutan trabajo en equipos a través de juegos

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	<p>La docente motiva a los niños a jugar al aire libre dando indicaciones de las normas de convivencia.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “A la carretilla”, dando a conocer el propósito de la sesión.</p>	
<b>Desarrollo</b>	<p>Los niños y niñas se ubican en media luna y se les presenta el material y se les pregunta: ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo está elaborado?</p> <p>En pares los niños inician el juego uno va a ser la carretilla y el otro es el conductor, luego al llegar a la meta, se cambian de papeles, dando lugar a la participación de cada niño y jugar en equipos.</p> <p>La docente invitará a todos los niños a formar un círculo para iniciar el juego. El juego inicia con un conductor y los pasajeros. Se pueden realizar competencias, colocándose un punto de partida y llegada.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sienten en pareja de espaldas y cierren sus ojos</p>	<p>Silbato, pandereta, papel bond A4, caja de colores.</p>

	y se relajen, escuchando música, por unos minutos. Los niños dibujan lo que más les agradó de la actividad.	
<b>Cierre</b>	<b>Evaluación:</b> ¿Que aprendí hoy? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá lo aprendido?	

### Actividad N°8

**Nombre de la actividad:** Juego “El caballo de palo”

**Objetivo:** Cooperar con sus compañeros mediante el juego “Caballo de Palo”, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	La docente motiva a todos los niños invitándolos al campo a jugar trotando, corriendo, saltando, luego se les pregunta: ¿Qué hemos hecho? ¿Qué animales trotan? ¿Qué animales trotan más?,¿Cómo se transportan sus padres a otros caseríos? La docente declara la actividad mediante el juego “El caballo de Palo”, dando a conocer el propósito de la sesión.	
<b>Desarrollo</b>	Se les pide a los padres con anterioridad para que lleven caballos de palo confeccionados. Se les hace recordar las normas de convivencia. Los niños se organizan para jugar. Cada niño tiene que tener su palo que le servirá de caballo. Los cordeles los amarran en una punta del palo	Palo de escoba, cordeles.

	<p>y montan sujetándose bien de los cordeles que le sirven de bozal o jáquima.</p> <p>Luego, juegan a la competencia de carreras, a la chacra a traer sus alimentos, de paseo a un caserío vecino o de visita a un familiar. Después, de realizar sus actividades les dan agua a sus caballos, los llevan al pasto y los amarran.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>La docente pide a todos los niños se echen cogidos de las manos y cerrando los ojos y se relajen, escuchando música, por unos minutos. Socializan la actividad participando de manera voluntaria.</p>	
<b>Cierre</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>¿Qué aprendí hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p>	

### Actividad N°9

**Nombre de la actividad:** Juego “Pasar el hijo del conde”

**Objetivo:** Cumple con normalidad las reglas del juego, mostrando disposición al participar con sus compañeros.

<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	La docente motiva a los niños invitándolos al patio, dando recomendaciones y realizando diferentes movimientos, sin empujarse y estar atentos y respetarse unos a otros.	

	La docente declara la actividad mediante el juego "Pasar el hijo del conde"	
<b>Desarrollo</b>	<p>Los niños y niñas se ubican en un semicírculo y la docente les presenta material concreto, y se pregunta ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>La docente explica la actividad a realizar a todos los niños se dispersa por todo el patio corriendo libremente y al sonido de las panderetas se ubicarán delante y detrás de sus compañeros según la consigna dada por la docente.</p> <p>Termina el juego cuando todos los niños hayan participado.</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sienten en pareja de espaldas y cierren sus ojos y se relaje, escuchando música, por unos minutos.</p>	Panderetas
<b>Cierre</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>¿Qué aprendí hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p>	

## Actividad N°10

**Nombre de la actividad:** Juego “El gato y el ratón”

**Objetivo:** Demostrar socialización activa mediante el juego “El gato y el ratón”, identificando lo que más le gusta.

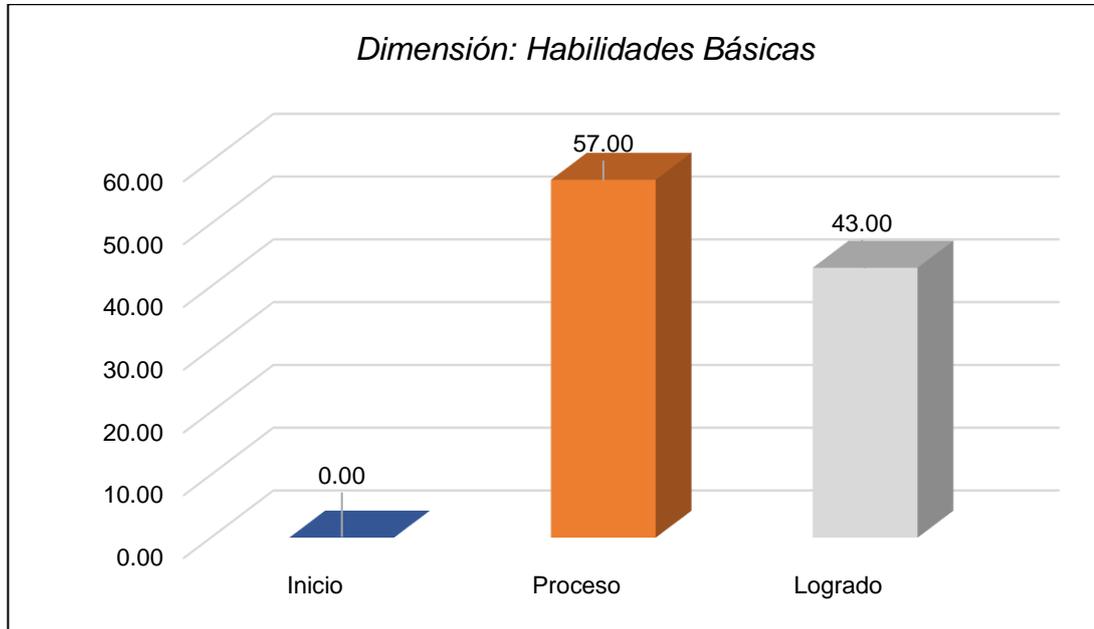
<b>Momentos</b>	<b>Estrategias</b>	<b>Medios y materiales</b>
<b>Inicio</b>	<p>La docente motiva a los niños invitándolos al patio, dando recomendaciones y realizando diferentes movimientos, sin empujarse y estar atentos y respetarse unos a otros.</p> <p>La docente declara la actividad mediante el juego “El gato y el ratón”</p>	
<b>Desarrollo</b>	<p>Los niños y niñas se ubican en un semicírculo y la docente les presenta material concreto, y se pregunta ¿Qué será lo que he traído? ¿Para qué lo he traído? ¿Qué podemos hacer? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>En el patio todos los niños hacen un reconocimiento del espacio, y la docente explica la actividad a realizar:</p> <p>La docente colocará varios juguetes en el patio y al sonido del silbato cada niño se ubicará en una ronda cogidos de la mano, se escogerá en forma voluntaria al gato y el ratón, luego lo realizan con sus compañeros.</p> <p>Y se realizan las siguientes preguntas, cuando se realizó el juego el gato y el ratón ¿Dónde se encontraba el gato y el ratón? ¿Y la puerta donde se encontraba?</p> <p>La docente pide a todos los niños que se sienten en pareja de espaldas y cierren sus ojos</p>	Silbato y juguetes.

	<p>y se relajen, escuchando música, por unos minutos.</p> <p>La docente en el aula reparte una hoja a cada uno de los niños para que dibujen lo que más les gusta de la actividad e interactúan con sus compañeros.</p>	
<b>Cierre</b>	<p><b>Evaluación:</b></p> <p>¿Qué aprendí hoy?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p> <p>¿Para qué nos servirá lo aprendido?</p>	

## Anexo 6: Figuras

### Figura 3

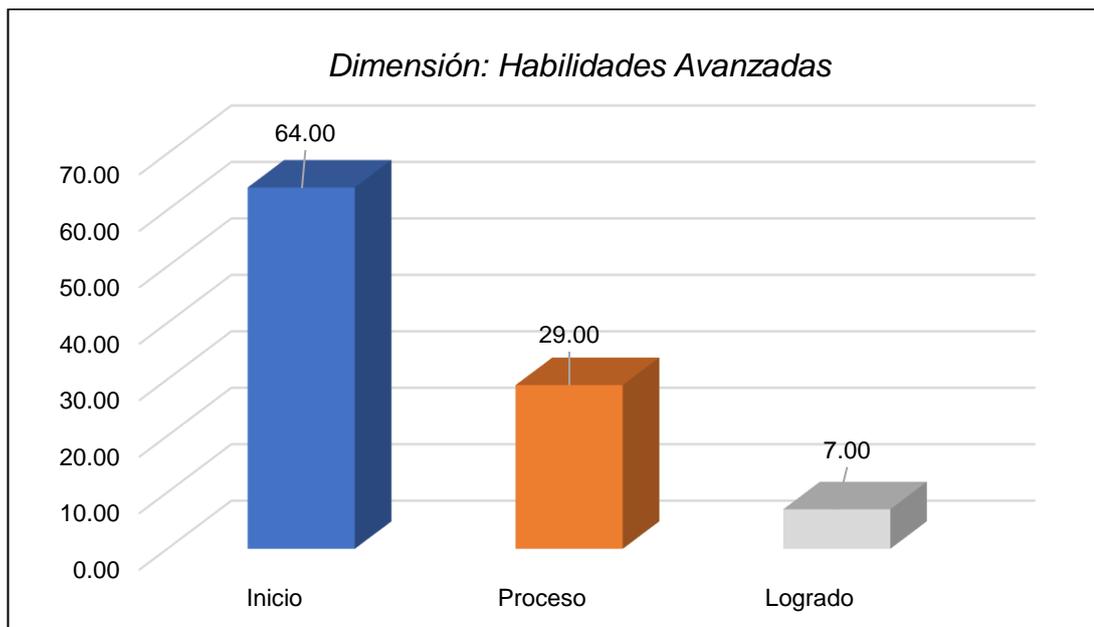
*Resultado de la dimensión habilidades básicas (D1)*



*Nota: Resultado de la ficha de observación habilidades básicas*

### Figura 4

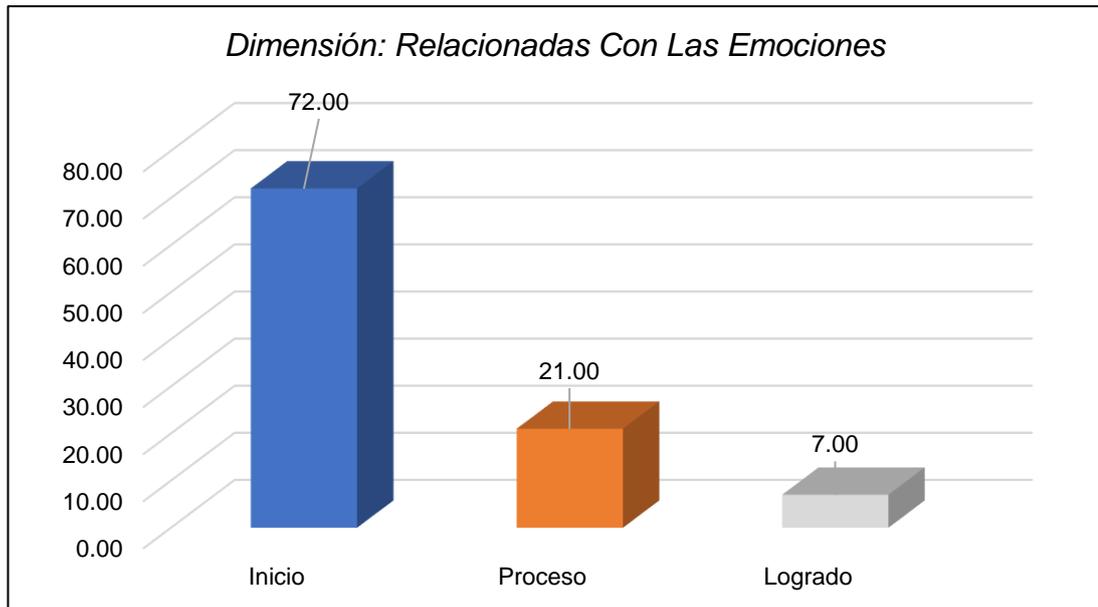
*Resultado de la dimensión habilidades avanzadas (D2)*



*Nota: Resultado de la ficha de observación habilidades avanzadas*

**Figura 5**

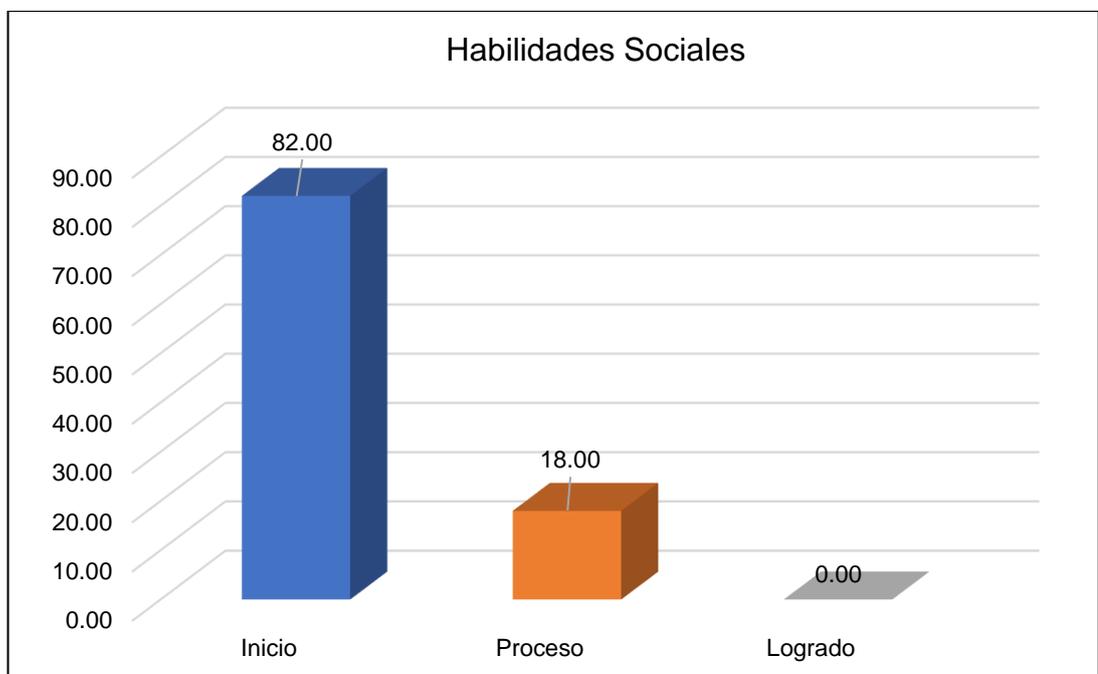
*Resultado de la dimensión habilidades relacionadas con las emociones*



*Nota: Resultado de la ficha de observación*

**Figura 6**

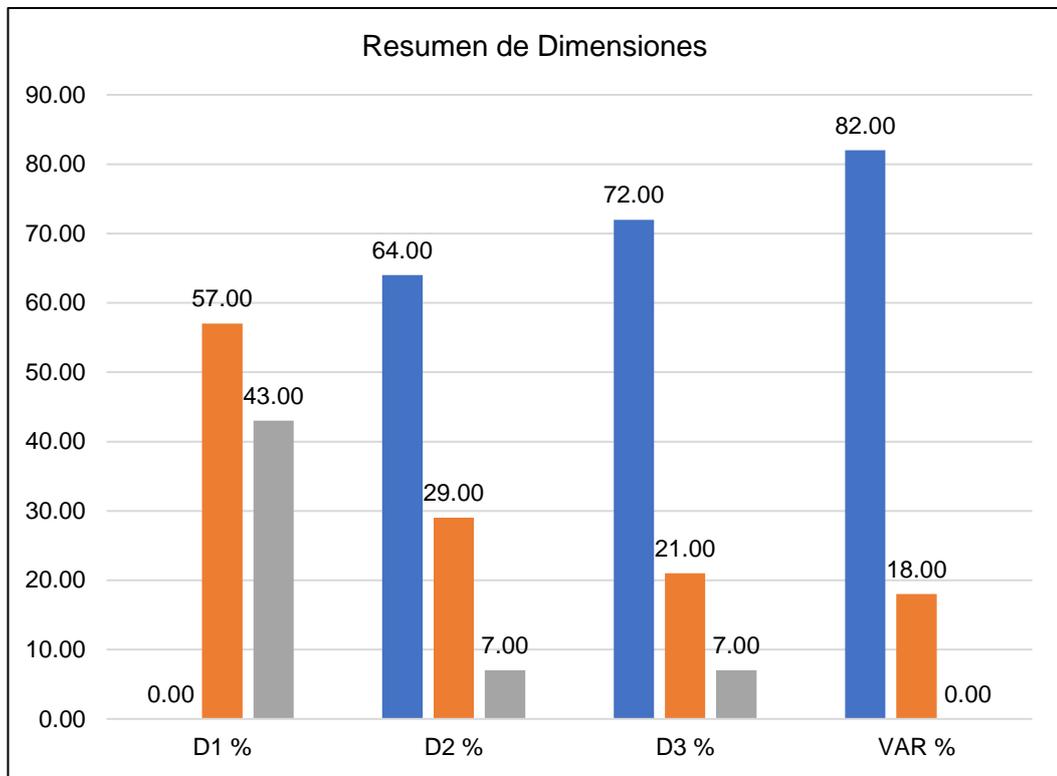
*Resultado del nivel de las habilidades sociales*



*Nota: Resultado de la ficha de observación*

**Figura 7**

*Resumen de dimensiones de la variable habilidades sociales*



*Nota:* Elaboración del instrumento ficha de observación