



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del
segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Isique Garcia, Lidia Eufemia (orcid.org/0000-0003-1053-4818)

ASESORES:

Dra. Llerena Rodríguez, Sofía Yrene (orcid.org/0000-0003-4419-8568)

Dr. Ramos De la Cruz, Manuel (orcid.org/0000-0001-9568-2443)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a ti Dios por darme la fuerza y la voluntad de concluir mi maestría. En segundo lugar, agradecer a mi madre, a mi esposo y sobre todo mi princesita, mi pequeña hija, por ser mi soporte y estar ahí en todo momento alentándome de lograr mis objetivos y meta propuesta.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la fuerza y la confianza de creer en mí, para superar obstáculos y dificultades presentadas durante el proceso de la maestría. Asimismo, agradezco a mi madre por confiar en mí y por su apoyo incondicional. A mis hermanos por sus palabras y consejos, a mi esposo que confió en mi potencial y me motivo para concluir con mi maestría, a mi hija mi razón de ser, mi motor y mi motivo de superación de que todo inicio tiene un final y este final es lograr juntas nuestro objetivo de terminar la maestría.

A mi asesora de tesis, que, gracias a sus conocimientos y apoyo constante, se logró concluir con éxito el presente trabajo de investigación.

Índice de contenidos

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

Índice de tablas

Tabla 1	Nivel de las habilidades sociales en niños del segundo ciclo.....	18
Tabla 2	Dimensiones de las habilidades sociales en niños del segundo ciclo	19
Tabla 3	Diseño de la propuesta	20
Tabla 4	Validez de la propuesta de estrategias lúdicas	22

Resumen

El presente informe de investigación tiene como objetivo proponer un taller de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, 2023. Para ello realicé un trabajo de tipo básica, propositiva descriptiva de corte transversal y con un enfoque cuantitativo. Cuya población conformada por niños de tres, cuatro y cinco años, haciendo un total de 43 infantes y la muestra estuvo conformada por 30 niños del nivel inicial. Es por ello que se utilizó como instrumento una ficha de observación de habilidades sociales, la cual fue sometida por expertos para determinar su validez. Los resultados muestran que el 70.0% de los infantes se encuentran en un nivel de proceso y el 26.7% de los estudiantes logran desarrollar sus habilidades sociales. Para mejorar estas habilidades sociales se tuvo que emplear nuevas estrategias, es por ello que se planificó y diseñó un taller denominado “Aprendo jugando a través de actividades lúdicas”, con 12 actividades de estrategias lúdicas teniendo en cuenta sus 4 dimensiones, con la finalidad de que los niños tengan una buena relación interpersonal y así mejore su estado de ánimo, con el objetivo de lograr un desarrollo óptimo en su aprendizaje.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Habilidades sociales, Propuesta.

ABSTRACT

The objective of this research report is to propose a playful strategies workshop to develop social skills in children of the second cycle of an educational institution in Chiclayo, 2023. For this, I carried out a basic type of work, descriptive cross-sectional proposal and with a quantitative approach. Whose population made up of children of three, four and five years, making a total of 43 infants and the sample consisted of 30 children of the initial level. That is why a social skills observation sheet was used as an instrument, which was submitted by experts to determine its validity. The results show that 70.0% of the infants are at a process level and 26.7% of the students manage to develop their social skills. To improve these social skills, new strategies had to be used, which is why a workshop called "I learn by playing through playful activities" was planned and designed, with 12 playful strategy activities taking into account its 4 dimensions, with the purpose of that children have a good interpersonal relationship and thus improve their mood, with the aim of achieving optimal development in their learning.

Keywords: Playful strategies, Social skills, Proposal.

I. INTRODUCCIÓN

Sin duda alguna la epidemia causada por la covid-19, ha traído efectos secundarios y que lamentablemente la educación se ha visto más golpeada en consecuencia a la epidemia. En la actualidad hemos tenido que adaptarnos a cambios con una nueva modalidad de clases, donde se generó a raíz del aislamiento para evitar contagios, obligando en su totalidad de ciudadanos a permanecer encerrados en nuestras casas, además esta situación descrita afectó mucho en lo social, económico, político y pedagógico, la enseñanza se ve transformada en el sostén fundamental en cuanto a las habilidades sociales (HHSS).

Por consiguiente, ONU; nos refiere que a raíz de esta pandemia muchos de los infantes han dado un cambio en sus emociones y estas se ven reflejados dentro de sus ambientes educativos, porque muchos de ellos les cuesta socializar, prestar atención o tener la seguridad de expresar sus experiencias a través de las habilidades sociales que se genera a través de los cuidados de personas adultas o de las que le rodean. A partir de esto se sugiere que se intervenga el juego como parte de integración en los niños y que sirva además para que explore el mundo y desarrolle la creatividad en ellos a través de encuentros lúdicos con adultos y niños que le permitan sentirse seguros y protegidos (UNICEF, 2021).

Por las razones anteriores, creemos que es necesario desarrollar habilidades sociales para socializar, como lo señala (UNICEF, 2021) en el caso de Argentina, que encontró que el 38,56% de los escolares muestran un nivel de aumento en sus habilidades sociales, en donde se ha señalado acciones como la interacción, habilidades de comunicación, cooperación, resolución de problemas y negociación para lograr responsabilidades.

La UNESCO, para la enseñanza, la tecnología y la civilización, se observó la escasa relación interpersonal, y por lo que se refiere en cuanto a la relación sana, se confirma que infantes en los colegios son víctimas de ataques en un 22.9%, asimismo se dice que el 25.8% aguantaron amenazas. En Latinoamérica el acoso también es un problema que preocupa a la sociedad, se indica que el 30% de esta situación se da en niños menores (UNESCO, 2019).

Se realizó un estudio sobre la relación de las HHSS y la independencia, en la que participaron 110 escolares a quienes se les aplicó dos fichas de observación, con el fin de encontrar resultados en un grado de desarrollo de HHSS, con puntajes altos de 68.18% y 31.82% en la categoría moderada y 69.09% en la categoría autónoma, llegando a alta: 28.18% en la categoría moderada y 2.73% en la categoría baja. En otras palabras, se indica que ambas variables guardan relación en cuanto a los escolares del nivel inicial es positiva con un índice de 0.826 (Torres, 2022).

En cuanto al Ministerio de educación, como entidad pública, nos expresa que tienen como propósito ir mejorando en la preparación de su plan de mejora a cambios positivos para la enseñanza de una educación de calidad. En otras palabras, que accedan a la mejora de sus capacidades con el fin de desenvolverse en el mundo, enfrentando desafíos a nivel personal, social, productivo y cívico. Es por ello que debemos reforzar las habilidades sociales con el fin de garantizar un aprendizaje permanente, es decir, aprender a aprender de forma autónoma, eficaz y continua, para el progreso del desarrollo de sus capacidades (MINEDU, 2018).

Se desarrolló un estudio a un grupo de escolares del nivel secundario, partiendo de sus necesidades en cuanto al nivel de lectura comprensiva, utilizando como punto de inicio el recomendar un plan de actividades de juego para lograr mejorar esta capacidad dentro de su desarrollo académico y con el fin de desarrollar diversas habilidades en el educando. Esta propuesta aplicada dio como resultado que el 50% evidencian que los escolares rara vez lee, el 70% les gusta leer historias, el 90% más bien, sus maestros los alientan a leer con actividades lúdicas, de las cuales el 40% informó una falta en comprensión lectora (Venegas et.al. 2021).

De la misma manera se tomó en cuenta la situación problemática en el ámbito local; relacionada a nuestra realidad institucional donde se observa un nivel bajo en las estrategias lúdicas y HHSS en niños del II ciclo de un I.E del distrito de Chiclayo, donde nos percatamos que los escolares se encuentran emocionalmente desequilibrados y que les cuesta concentrarse, asimismo manifiestan un cuadro de estrés y por ende les es difícil controlar sus emociones y que muchas veces se

muestran tímidos en su expresión, escasa comunicación verbal y no verbal, además tienen dificultad para desenvolverse en el aula, cuando se realizan actividades de aprendizaje el tono de voz en las participaciones es bajo, posturas inadecuadas, sumado a ello la práctica inadecuada en valores, no respetan las opiniones de sus compañeros, en otras palabras carecen de apoyo, actitud mínima de respeto entre compañeros, mostrando en ellos la falta de concentración.

La situación problemática conduce hacia la siguiente formulación: ¿Cuál será el diseño de la propuesta de estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, 2023?

La presente indagación se justifica de manera teórica, porque solicitó la búsqueda de teorías y el estudio de antecedentes para lograr un excelente aporte epistemológico. Así mismo se considera tener una justificación práctica, ya que a partir de los aporte de otros descubridores, se logrará mejorar las HHSS, gracias a la indagación de estrategias lúdicas; además se contará con una justificación metodológica, donde se realizará estudios para lograr cambios de mejora en las Habilidades Sociales, con el fin de obtener buenos resultados para posteriores investigadores y finalmente una justificación social, teniendo en cuenta que la problemática a investigar es de actualidad, ya que venimos por una serie de situaciones que afecta mucho en la enseñanza, el objetivo de esta indagación es alcanzar el interés y la curiosidad del infante, proponiendo el desarrollo de una propuesta que permitirá conocer opciones para lograr interrelacionarse con los demás.

El objetivo general se formula de la siguiente manera: Proponer un taller de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, 2023. Asimismo, tiene como objetivos específicos: (i) Identificar el nivel de las HHSS en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo. (ii) Analizar las dimensiones de las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo. (iii) Diseñar un taller de estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo. (iv) Validar la propuesta de estrategias lúdicas para las HHSS en niños del segundo ciclo.

II. MARCO TEÓRICO

El presente informe de investigación exige la revisión de trabajos previos internacionales, nacionales y locales, relacionadas con ambas variables de estudio, que a continuación detallo:

En el ámbito internacional, en Ecuador, Guzmán (2019) desarrolló un trabajo con el objetivo de que entre los 2 y los 4 años, los infantes desarrollan la capacidad de comunicarse con los adultos y sus semejantes de su entorno, así también poder actuar de manera propia ante diversas situaciones que se le presente a lo largo de su vida. El método que se empleó es de tipo descriptivo de corte transversal-cuantitativo, tiene una población de 15 niños de la edad de tres años. Como resultado de estudio se utiliza el método de observación directa y como herramienta la ficha de observación. Se llegó a la conclusión que las HHSS son necesarias en edades tempranas, porque desarrollan su autoconciencia, autocontrol, la empatía y la motivación, logrando en ellos desarrollarse con sus compañeros y el poder lograr resolver sus propios problemas.

Cuasapud & Manguashca (2023) realizó una investigación en base a estrategias lúdicas en el entorno educativo, ya que estas actividades son de suma importancia en la educación del estudiante, asimismo tiene el objetivo de puntualizar el beneficio que implica el utilizar estas estrategias lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura de los escolares en Ecuador. Con respecto a la metodología, dijo que se trata de un método deductivo- descriptivo con enfoque cualitativo. Como resultado de la investigación se identificó un déficit en el uso de métodos lúdicos por parte de los maestros, los cuales afecta en el rendimiento académico del estudiante, este retraso se observó en los años 2012 y 2019 donde pudieron evidenciar los datos arrojados por la INEVAL de 12% al 18.10% donde obteniendo un nivel muy bajo. Este investigador concluyó que gracias a diversas actividades lúdicas mejoraron las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes.

León & Lacunza (2020) a través de su experiencia las autoras nos mencionan en su investigación que la autoestima se encuentra vinculada con las HHSS y que tiene como objetivo observar el vínculo que existe entre autoestima y HHSS en alumnos de 9 a 11 años del colegio estatal San Miguel – Argentina. Se realizó a una muestra de 193 estudiantes de ambos sexos utilizando métodos de

correlación descriptiva, en donde se obtuvieron los siguientes resultados que el 23% y el 16% son valorados socialmente con baja autoestima asimismo se halló una débil correlación estadística entre satisfacción general percibida y el estilo directo en habilidades sociales. Por último, concluyó que las habilidades sociales y autoestima siempre van enlazadas y más si se trabaja con niños, puesto que se trata de una relación recíproca.

Meza (2023) desarrolló una investigación en donde propuso determinar si las actividades lúdicas ayudan en la mejora para gestionar las emociones en infantes de un colegio público de Guayas- Ecuador, la muestra fue conformada por 40 alumnos donde se utilizó un pre y post test a solo 20 estudiantes. Además, se aplicó un enfoque cuantitativo - prueba previa, lo que resultó en un 50% de los infantes se hallaban con un bajo nivel en cuanto a la regulación emocional y el 100% de infantes lograron alcanzar un alto nivel en gestión de emociones gracias a la aplicación de diversos métodos lúdicos. Es por ello que concluyo que las actividades de juego influyen mucho como estrategias para desarrollar de forma eficaz sus emociones y lograr en ellos la seguridad y la confianza de desarrollarse por sí mismo.

Núñez et. al. (2018) los autores de esta investigación nos señalan que las habilidades sociales son un importante componente para el aprendizaje y el éxito escolar, que cuyo objetivo es analizar las publicaciones que describen la contribución de lo lúdico al desarrollo de las HHSS. Este estudio tiene como metodología, tipo bibliográfica donde se consultaron bases como Scielo, Capes y Google académico – Brasil, en las cuales seleccionaron 18 publicaciones y solo 11 fueron utilizadas para este análisis. Podemos concluir que el trabajo lúdico durante la infancia, tiene mucha importancia porque a través de juegos el infante podrá desarrollar diversas habilidades sociales que en las cuales, les va a permitir relacionarse entre sí de manera divertida.

Ortiz & Sánchez, (2023) en su trabajo de investigación proponen como finalidad crear estrategias pedagógicas que ayuden en la práctica de HHSS en alumnos de educación pública de Ecuador. Se aplicó la metodología de un diseño descriptivo-propositivo, cuya muestra es de 63 estudiantes. Como resultado, las habilidades sociales mostraron un promedio de 63.5% medio; el 19% bajo y el 17.5% alto. Además, las estrategias didácticas que utilizan los maestros, indican

que el 90.5% de alumnos tienen un nivel intermedio; medio; 6.3% alto y solo 3.2% bajo. En conclusión, el modelo de estrategias didácticas ayuda en los estudiantes a fortalecer sus habilidades sociales con el fin de lograr socializar y desarrollar su capacidad emocional.

En el contexto nacional, Monteagudo (2021) nos mencionan que la teoría realizada en Lima, tiene como finalidad, contrastar el nivel de logro de habilidades de juego en infantes de educación preescolar de Comas. La metodología de este estudio fue descriptivo comparativo con enfoque cuantitativo, en cuanto a la muestra fue aplicada por 75 infantes en 3 salones del nivel inicial. Dando como resultado que las actividades lúdicas, en niños de 3 años arrojan un 12%, mientras que los infantes de 4 años en un 40% y los de 5 años muestran un 48%. Asimismo, se evidenció en el estadístico de la prueba $\text{sig}=,000<0.05$, utilizada, que confirma la existencia de desigualdades en la capacidad de juego de los infantes de 3,4 y 5 años. En conclusión, el uso de estrategias de juego favorecerá en el desarrollo de las habilidades motrices, cognitivas y emocionales de los infantes, y por ende de manera significativa al aprendizaje.

Livaque (2022) el autor señala como propósito principal describir el parentesco que hay entre HHSS y el aprendizaje de los colegiales de un colegio público de Cajamarca. Utilizando métodos cuantitativos, tipo básico y diseño de correlación no empírica como metodología, cuya muestra era de 20 estudiantes, donde se les aplicó un instrumento cuestionario, dando como resultado que el 45% de estudiantes son capaces de relacionarse con los demás, sobre temas académicos y el 65% tiene la confianza de socializar entre compañeros y demostrar empatía hacia los demás. En conclusión, se determinó el vínculo entre HS y habilidades sociales y educación, ambas variables ayudan al estudiante en el desarrollo de su vida social.

Justiniano (2021) en su investigación desea saber si hay relación en sus variables de actividades lúdicas y la motivación escolar en la I.E.I San José de Tumbes. En cuanto a su muestra estuvo conformada por 15 docentes. Además, se utilizó un enfoque cuantitativo básico con un esquema de correlación descriptivo. Por lo tanto, decimos que obtuvo $Rho=0,664$ y $p=0,005(p<0,05)$ donde enumeró una correlación positiva y moderada. Se llega a la conclusión que para lograr escolares motivados los docentes deben de estar en constante capacitación y

actualización para lograr así fortalecer con novedosas estrategias sus sesiones de aprendizaje.

Salazar (2018) en su indagación nos da a conocer como objetivo el diseñar y emplear una propuesta de actividades lúdicas para fomentar HHSS en infantes de primer grado de primaria - La Libertad. Este trabajo nos manifiesta que la propuesta ejecutada a los 18 niños, sobre HS influyó de manera positiva logrando obtener un 77,8% en cuanto habilidades y emociones, estos datos se confirmaron utilizando la investigación conveniente con diseño pre- experimental. Resumiendo lo planteado decimos que las HHSS se relacionan con conductas afectivas logrando en ellos la interacción con los demás.

Unuzungo (2021) en su trabajo de doctorado, aplicó un programa lúdico para desarrollar HHSS en alumnos de educación preescolar Los Rosales- Piura. Cuyo objetivo es utilizar una propuesta que ayude a fortalecer la relación y convivencia entre compañeros. Por esta razón, se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño experimental, descriptivo-propositivo, asimismo la muestra fue aplicada a 50 escolares y dando como resultado que el 96% de los alumnos tienen un grado regular en cuanto a HHSS. De este modo concluyó y concuerdo con la autora que la propuesta elaborada y ejecutada, ayudará de mucho en su desarrollo emocional y social del estudiante.

Lozada (2020) en su tesis escrita en Lima, expone como objetivo el comprobar si hay relación en las estrategias lúdicas y comportamientos en el salón de 5 años de la I.E.I. N° 115 Chacacayo. Se utilizará un tipo de estudio de línea de base, el grado de correlación entre el diseño descriptivo y no experimental de corte transversal, cuyo enfoque cuantitativo. Se tomó como muestra a 104 escolares de 5 años. Y se logró obtener los siguientes resultados: el 4.8% en nivel alto y el 1.0% nivel bajo. En resumen, mencionó que se deben promover nuevas alternativas con el uso de estrategias lúdicas con el fin de mejorar la conducta de los estudiantes dentro y fuera de sus salones de clase.

Con relación a los antecedentes locales se puede constatar que en el análisis de (Rentería, 2018) tuvo como propósito elaborar una propuesta de HHSS con el fin de mejorar la armonía del alumno entre profesores y alumnos de la I.E. de Ferreñafe. Por lo que se refiere a la metodología es de tipo propositiva-descriptivo, cuyo enfoque es cuantitativo, donde la muestra se aplicó a 167

escolares. Dando como resultado que las HHSS de los maestros es de un 89% esto quiere decir que se encuentran en un nivel óptimo en cuanto a relaciones interpersonales de docentes y estudiantes, por otro lado, el 11% presentan conductas inadecuadas en la I.E. Resumiendo lo planteado concluyó que como docentes debemos de innovar a través de estrategias que ayuden al estudiante a mejorar la convivencia, permitiéndole así obtener buenos resultados en lo académico.

Por otro lado, Llamo (2020) presenta su investigación sobre actividades lúdicas y la relación de personalidad entre los alumnos de tercer grado de primaria. Monsefú. Tiene como propósito describir cuales son los niveles que existen entre ambas variables, además se trabajará con un enfoque cuantitativo, grado de correlación descriptivo y con diseño no experimental. Cuenta con una población de 90 alumnos del tercer grado. Según los resultados obtenidos, el 46.67% realiza actividades lúdicas y el 43.33% en relaciones interpersonales. En resumen, se dice que, si existen correspondencia en ambas variables, por lo tanto, siempre debemos de innovar con nuevas estrategias y así poder motivar a los estudiantes a seguir conociendo nuevas formas de aprender.

Figuroa (2022) en su indagación realizada en Chiclayo, su objetivo es describir la relación que hay entre habilidades lúdicas e independencia en infantes de 3 años de una I.E.I. público- Chiclayo. En cuanto al método de su correlación con su enfoque cuantitativo, cuyo diseño No- experimental- transversal. En cuanto a su población está formada por 25 alumnos de 3 años, como resultado de 2 variables resulta que el 96% cuenta con inicio y proceso, y el 4% logra un nivel alcanzado. Resumiendo, en otras palabras, el docente debe estar en constante modernización y preparación para poder lograr y mejorar la capacidad de autonomía en los niños.

Berru (2023) en su investigación propone estrategias de juego para mejorar la socialización en niños de 4 años de una I.E.- Lambayeque. Asimismo, realiza una metodología cuantitativa es descriptiva- propositiva, cuyo estudio se realizó a 20 estudiantes dando como resultado que el 50% en subóptimo de la población, y el resto 50% los niños socializan regularmente. En otras palabras, la docente debe planificar y desarrollar un programa de juego divertido que ayude a los infantes a mejorar las interacciones con amigos y familiares.

En relación con este tema, se presenta el estudio de teorías que sustenten estrategias lúdicas y habilidades sociales.

A continuación, el siguiente texto trata del planteamiento conceptual relacionados con la primera variante Estrategias lúdicas considerando a la teoría de Jean Piaget y la teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, lo cual da soporte a la indagación.

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget citado por (Figueroa, 2022). mencionó que el juego en la niñez es visto como la principal actividad de los infantes y sobre todo es algo que les atrae naturalmente, por lo que se convierte en una actividad valioso y útil para enseñar dinámicas de trabajo adecuado para este grupo de edad. Todos los profesores de educación preescolar deben incorporar estrategias interesantes en sus actividades de aprendizaje, con el fin de fortalecer los procesos cognitivos, expresivo y social; ya que al mismo tiempo esto ayudará a potenciar su educación.

Según Piaget, los juegos lúdicos han contribuido al desarrollo de la inteligencia del infante y a su vez ayuda a mejorar la capacidad sensorial, habilidades motrices, interpretación simbólica y razonamiento, que son la base del desarrollo de cualquier tipo y dimensión presentada en la vida del ser humano. Así mismo nos hace mención que las actividades de juego como aprendizaje es también conocimiento, destreza y habilidades que el infante ya tiene; además incorpora elementos de capacidad cognitiva y elementos de capacidad física. En otras palabras, Piaget agrega que el juego se vuelve necesario para el infante porque es la única manera de que el infante entre en contacto con el contexto, es decir que “el juego en sí mismo es un acto mental, pero con una gran semejanza, el juego es un fin en sí mismo, en cambio el acto intelectual busca lograr metas.

Con respecto al proceso evolutivo del infante, Piaget dividió cuatro etapas de desarrollo cognoscitivo: Etapa sensoriomotor (0 a 2 años), predomina el aprendizaje mediante sentidos e interacción con objetos. Ejemplo: juego motor-y de construcción. Etapa preoperatoria (2 a 7 años), se observa el desarrollo de la función simbólica, expresión oral y escrita. Ejemplo: juegos imaginarios y de construcción. Etapa de las operaciones concretas (7 a 12 años), destaca procedimiento intelectual para reflexionar sobre hechos y objetos de su ambiente. Ejemplo: Resolución de problemas de seriación, conservación y clasificación. Etapa

de las operaciones formales (de 12 a más), se observa el pensamiento lógico, abstracto, inductivo y deductivo. Ejemplo: se da de lo real a lo posible. En resumen, esta teoría de Piaget ha sido de gran importancia para la educación, ya que nos ha proporcionado cuatro estadios esenciales para la formación de los estudiantes, en pocas palabras el niño es constructor activo de su propio conocimiento.

La teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1979), mencionado por (Montalvo, 2022), nos expresa que el juego nace como una obligación social y se considera un momento importante del desarrollo en la infancia, además se dice que el juego se realiza conscientemente a partir de los tres años y disminuye con la edad, es decir que las actividades escolares son propias de un periodo escolar diferente que ingresa en la vida del infante.

A través de su teoría nos sustenta los fundamentos teóricos relacionados con las actividades lúdicas y a su vez argumentan que estas actividades tienen como objetivo mejorar, es decir, resaltar la práctica y así moldear el carácter del escolar. Esta teoría prioriza tres conceptos importantes tales como: El área de desarrollo reciente, donde hace hincapié que hacer juegos grupales en el contexto brinda excelentes oportunidades para el estudio cooperativo (la inteligencia del infante para lograr una educación es a través de juegos grupales). Por otra parte, la zona de desarrollo próximo, se estima lo más amplio posible, lo cual es posible si permitimos que el niño se desarrolle en base al juego con el fin de mostrar más interacción y así aprender de manera más efectiva a través de juegos grupales, como lo señala Vygotsky en su libro, el docente es solo un facilitador, es decir, no interviene directamente en el juego, lo que permite evaluar el repaso evolutivo de los niños. Asimismo, el aprendizaje como herramienta, considera juegos y temas, por lo que se piensa en el tiempo, el entorno, etc. La teoría apoyará la enseñanza y la investigación de principio a fin, sugiriendo actividades divertidas que desarrollen la atención. Es decir que todo el conocimiento que tiene un infante de 5 años, su atención aún no se ha desarrollado. Según Vygotsky lo llamo andamiaje, o sea a las áreas de nueva creación, donde se emplean actividades prácticas y varios juegos que conducen directamente a la observación.

En cuanto al instrumento de la V1: estrategias lúdicas, se utilizará esta herramienta denominada lista de cotejo de Monteagudo (2021), que nos hace mención a las dimensiones de la V1.

Juego funcional: implica la realización repetitiva de acciones específicas para lograr un efecto inmediato y placentero; rige la etapa sensorio-motora, que alcanza la etapa desde su inicio hasta los dos años de edad. Juego de construcción: ayuda a aprender los conceptos básicos de geometría y matemáticas, aumenta la autoestima de los infantes de edad preescolar, ya que los infantes pueden visualizar y crear fácilmente nuevas construcciones, incluida la construcción, ensamblaje, el dibujo, laborar. Juego simbólico: simular contextos, cosas y protagonistas que no se encontraban en el juego, burlarse de las relaciones entre pares, propicio para el desarrollo de funciones como la comunicación, experimentación, la inteligencia de representar y procesar experiencias propias del periodo preoperatorio. Juego de reglas: actividades lúdicas y divertidas que les permiten relacionarse con los demás infantes, asimismo en este período se deben observar y respetar las reglas. Además, estas etapas funcionales, simbólicas y constructivas del juego están presentes, pero de manera compleja, que contribuyen al desarrollo de la memoria, el razonamiento, el lenguaje, los reflejos y la atención.

Los fundamentos teóricos relacionados a la variable de Habilidades sociales se considera la teoría de:

Teoría Sociocultural Vygotsky citado por Montalvo (2022) nos propone un Aprendizaje sociocultural donde el crecimiento y la diversidad son posibles ya que el proceso de aprendizaje interactúa, entonces se logra estimular el aprendizaje como motor del desarrollo. Asimismo, la socialización es una forma de aprendizaje. Sostienen que el individuo lo ve como tal agrupación biológica, no agrupación social. En este enfoque, la situación común se ve como una reacción al crecimiento de la cultura, lo que significa que hay un intermediario. Al desarrollar la actividad básica del docente, los alumnos adoptan una conducta adecuada a su situación, es decir que expresa lo personalizado para que el alumno comprenda lo que está aprendiendo en su entorno.

Teoría del aprendizaje social, Bandura (1987), citado (Torres, 2022) describe que la cognición no se desarrolla en el vacío, ni emerge como el único resultado tampoco como un comportamiento, sino tratar de desarrollar y validar su autoconcepto. Cabe señalar que el proceso actual de indagación es la aceptación directa de la experiencia, la formación de juicios y la adquisición de conocimientos a través del razonamiento. Se observa que el aprendizaje muchas veces afecta a

nuestra sociedad, lo que a su vez coincide con la situación de autorregulación en la educación. La teoría se centra en el comportamiento de los jóvenes y niños y sus respectivos compañeros. Por ejemplo, es obvio imitar el comportamiento de tus amigos, desde cómo te comunicas, vistes y hablas, hasta expresar opiniones y tomar decisiones.

En esta teoría, según Rentería (2018) nos menciona que las personas aprenden lo que hacen es a través de la observación y la imitación. Los individuos observan a los demás y crean patrones de comportamiento y resultados naturales.

Los patrones introducidos por los medios influyen en el compromiso de los niños con su propio comportamiento, aprendizaje indirecto que tiene lugar cuando una persona(alumno) observa ese comportamiento extraño (patrón) y sus consecuencias (recompensa o castigo). Para que el entrenamiento sea efectivo, se deben cumplir varias condiciones (Isaza 2018).

Los estudiantes deben observar el modelo y realizar el comportamiento. Asimismo, los alumnos deben ser conscientes del comportamiento del modelo, además los estudiantes deben tener las habilidades y destrezas necesarias. En efecto los alumnos que prestan atención al modelo son recompensados por su comportamiento. (Isaza, 2018) también define a las HHSS como la manera de desempeñar de forma efectiva y productiva las actividades interpersonales con el fin de aprender de su entorno desde muy temprana edad en la sociedad, en la familia o en la escuela.

Teoría de Jean Piaget (1998), citado por (Montalvo, 2022) todas las personas pasan inevitablemente por cuatro etapas para alcanzar la madurez psicológica deseada, adquiriendo y ajustando las diversas capacidades implicadas en el desarrollo de la asimilación y la adaptación. Asimismo, la madurez intelectual de cada infante con el propósito de enfrentar de manera efectiva las actividades cognitivas incluidas en la información y cómo las personas se relacionan con su entorno, logra el comportamiento social, el mismo que se logra a través del juego y los procesos simbólicos incluyendo la imitación. En este sentido, la familia anterior proporciona experiencias relacionadas con los valores, y por lo tanto proporciona pautas para la sociedad y la vida.

En lo que respecta a la dimensión de HHSS; Montalvo (2022) Según, las habilidades sociales son una combinación de rasgos personales y el intercambio

de conductas o comportamientos que exhiben las personas al interactuar y convivir con los demás. Sostenemos que las habilidades sociales se forman desde el momento en que nace una persona y que no son innatas. Definió las habilidades sociales como la capacidad de relacionarse, expresar emociones y afirmarse a sí mismo, ya través de estas identificó las habilidades sociales clave para los estudiantes, por lo que entramos en más detalle:

Habilidades para relacionarse, explica que el infante puede buscar otros niños con quienes jugar. tomar parte en las actividades. Siendo independiente y capaz de tomar la iniciativa, puede compartir sus posesiones con sus amigos y pedir prestado lo que necesita. Es decir, tampoco tiene problemas para hacer nuevos amigos y mantener relaciones positivas con los demás. participa en clase y tiene la capacidad de obedecer órdenes.

Autoafirmación, es la capacidad de defenderse a sí mismo y a los demás, aceptar el rechazo con gracia y expresar quejas cortésmente son ejemplos de comportamientos de autoafirmación. El niño es capaz de pedir ayuda cuando la necesita, tiene curiosidad por los "porqués" de las situaciones y cuestiona lo que no entiende. Comunica sus intereses y disgustos. Tiene la capacidad de aceptar sus errores.

Expresión de emociones, se refiere a "la capacidad de empatizar, así como las palabras y los gestos para expresar emociones". En este sentido, se afirma que, debido a las combinaciones, el comportamiento de los infantes en las relaciones interpersonales con los pares resulta invariablemente en una carga emocional implícita, en la que las familias y los educadores actúan como mediadores conductuales. Es imperativo que cada persona desarrolle actividades que estén relacionadas con la confianza en sí mismo, ya que sirve como piedra angular de la comunicación en las interacciones sociales.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

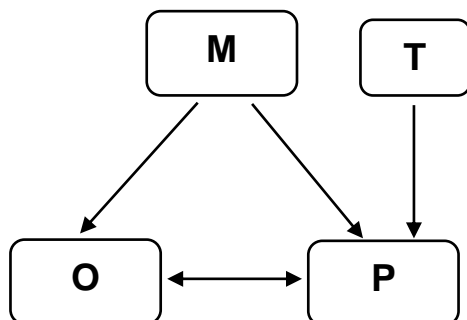
3.1.1. Tipos de investigación: La presente investigación es de tipo básica, por lo que estudia una dificultad orientada a la búsqueda del conocimiento y por ello dar solución a la problemática con la finalidad de plantear nuevas estrategias basados en fundamentos teóricos de un planteamiento de estudio científico (CONCYTEC, 2020). Asimismo, se dará un enfoque cuantitativo. Porque la información será recopilada a través de datos estadísticos. Hernández & Mendoza (2020).

3.1.2. Diseño de investigación:

Se adapta al diseño no experimental porque se observará lo que sucede de manera natural. Esta observación será descrita y analizada, es una investigación de tipo descriptiva – propositiva de corte transversal porque se recogerá la información necesaria entre ambas variables. Hernández & Mendoza (2020).

Figura 1

Diseño de investigación



Dónde:

M: Muestra de estudio

O: Análisis de la realidad

P: Propuesta de estrategias lúdicas.

T: Teoría que fundamenta la propuesta.

3.2. Variable y operacionalización:

Variable1: Estrategias lúdicas.

- **Definición conceptual:** Una variable de estrategia de juego es una acción que realiza el niño con el propósito de alcanzar sus metas del juego donde a través de la práctica continua desarrolla y mejora sus destrezas motrices, cognitivas y emocionales (Monteagudo, 2021).
- **Definición operacional:** Estrategias lúdicas será evaluada a través de cuatro dimensiones, Juego funcional 3 ítems, juego de construcción con 3 ítems, juego simbólico 3 ítems y el juego de reglas con 3 ítems, finalmente será evaluada por 3 escalas de medición (0-1-2) en las cuales se medirá el nivel de estrategias lúdicas que el niño o niña ha logrado a través de la aplicación de la escala de Likert.
- **Indicadores:** utiliza objetos como herramientas, explora movimientos nuevos con su cuerpo, repite movimientos para lograr dominio motor, ubicación espacial, coordinación motora fina, nociones matemáticas, imaginación, lenguaje expresivo, autonomía, reglas de juego, cooperación y autorregulación.
- **Escala de medición:** Ordinal escala de Likert, porque se seleccionará datos que serán clasificados según la magnitud de las variables (Gamboa Graus, 2022)

Variable 2: Habilidades sociales.

- **Definición conceptual:** Las HHSS son una combinación de rasgos personales y el intercambio de conductas o comportamientos que exhiben las personas al interactuar y convivir con los demás. (Montalvo, 2022).
- **Definición operacional:** Se aplicará un instrumento donde se recolectarán datos de la muestra de estudio, mediante tres dimensiones: para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, con un total de 12 ítems, asimismo contará con indicadores: relaciones interpersonales, identidad y reconoce emociones- capacidad afectiva y por último la escala de medición.

- **Indicadores:** habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones.
- **Escala de medición:** Ordinal, escala Likert

3.3 Población

Una muestra es una parte de población que será estudiada, es por ello que la población de estudiantes del segundo ciclo está conformada por estudiantes de 3, 4 y 5 años haciendo un total de 43 infantes. (Hernández & Mendoza, 2020)

- **Criterios de inclusión:** alumnos de 3, 4 y 5 años de inicial que se encuentran inscritos en matrícula de la institución educativa de Chiclayo. Los padres que hayan autorizado el estudio.
- **Criterio de exclusión:** Estudiantes que no pertenecen al segundo ciclo y que asisten periódicamente, y padres de familia que no aceptaron aplicar el instrumento. Estudiantes que sus padres no dieron autorización de permiso para el estudio.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Se aplicó una ficha de observación de habilidades sociales como técnica que al recoger la información me permitirá determinar el nivel de logro de ambas variables, en cuanto a la primera variable se tendrá en cuenta 24 ítems relacionados con estrategias lúdicas. En la segunda variable se tendrá en cuenta una ficha de observación: habilidades para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones. Montalvo (2022), adaptado por la autora, Asimismo el instrumento se encuentra conformado de 12 ítems de HHSS, que fue aplicado a estudiantes del nivel Inicial. Por otra parte, el instrumento detalla los siguientes Baremo: inicio (4-9), proceso (10-14) y logrado. (15-20). Además, cuenta con validez de 0.98 un excelente coeficiente y para la confiabilidad de la herramienta, el coeficiente Alfa de Cronbach se logra en 0.73, mostrando la alta confiabilidad de la herramienta.

3.5 Procedimientos:

Se elaboró un instrumento sobre HHSS que fue validado por tres expertos, un pedagogo, un psicólogo y un estadista. Asimismo, tiene la confiabilidad de Alfa

de Cronbach y finalmente para realizar un proceso completo de recolección de datos utilizando el método descrito anteriormente en la herramienta, se debe seguir el siguiente procedimiento: Primero, se enviará una solicitud al personal de la escuela de postgrado solicitando la documentación correspondiente a la carta de presentación. Luego se requiere el consentimiento de la institución donde se realizará la averiguación, en la forma apropiada, y se debe adjuntar una carta que describa los objetivos de la investigación y las intenciones del autor. Por último, el plazo recomendado. Finalmente, se especificará un periodo de tiempo en cuanto a la recogida de datos. Los datos tratados por Excel deben ser protegidos para que no afecten a los horarios de trabajo de los profesionales ni a su vida personal.

3.6 Método de análisis de datos:

Los datos se seleccionaron, combinados y ordenados usando Excel. Primero, se creará una base de datos para cada aspecto del estudio para predecir estimaciones para cada variable. Luego, los resultados serán exportados a la plataforma estadística del programa de Excel, que se encargará del procesamiento de datos con tablas.

3.7 Aspectos éticos:

Considerando los criterios propuestos por el Consejo Universitario RCU N° 0470-2022-UCV, donde se ha tenido en cuenta los lineamientos y los principios de transparencia. Es decir que sea auténtico e investigue con honestidad.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de las HHSS en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo-2023

Habilidades sociales	fi	%
Logrado	8	26.7
Proceso	21	70.0
Inicio	1	3.3
Total	30	100.0

Nota. Resultados del Excel del instrumento aplicado.

De acuerdo a los resultados de la tabla 1; se muestran que el 70.0% de los infantes se encuentran en un nivel de proceso y el 26.7% de los estudiantes logran desarrollar sus habilidades sociales y el 3.3% indica un nivel de inicio, lo cual refleja que tienen dificultad para socializar con sus compañeros. En relación a los resultados se considera necesario establecer programas que ayuden a los infantes, poder desarrollar sus habilidades sociales generando una adecuada interacción y expresión de sus sentimientos y emociones.

Tabla 2

Dimensiones de las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo

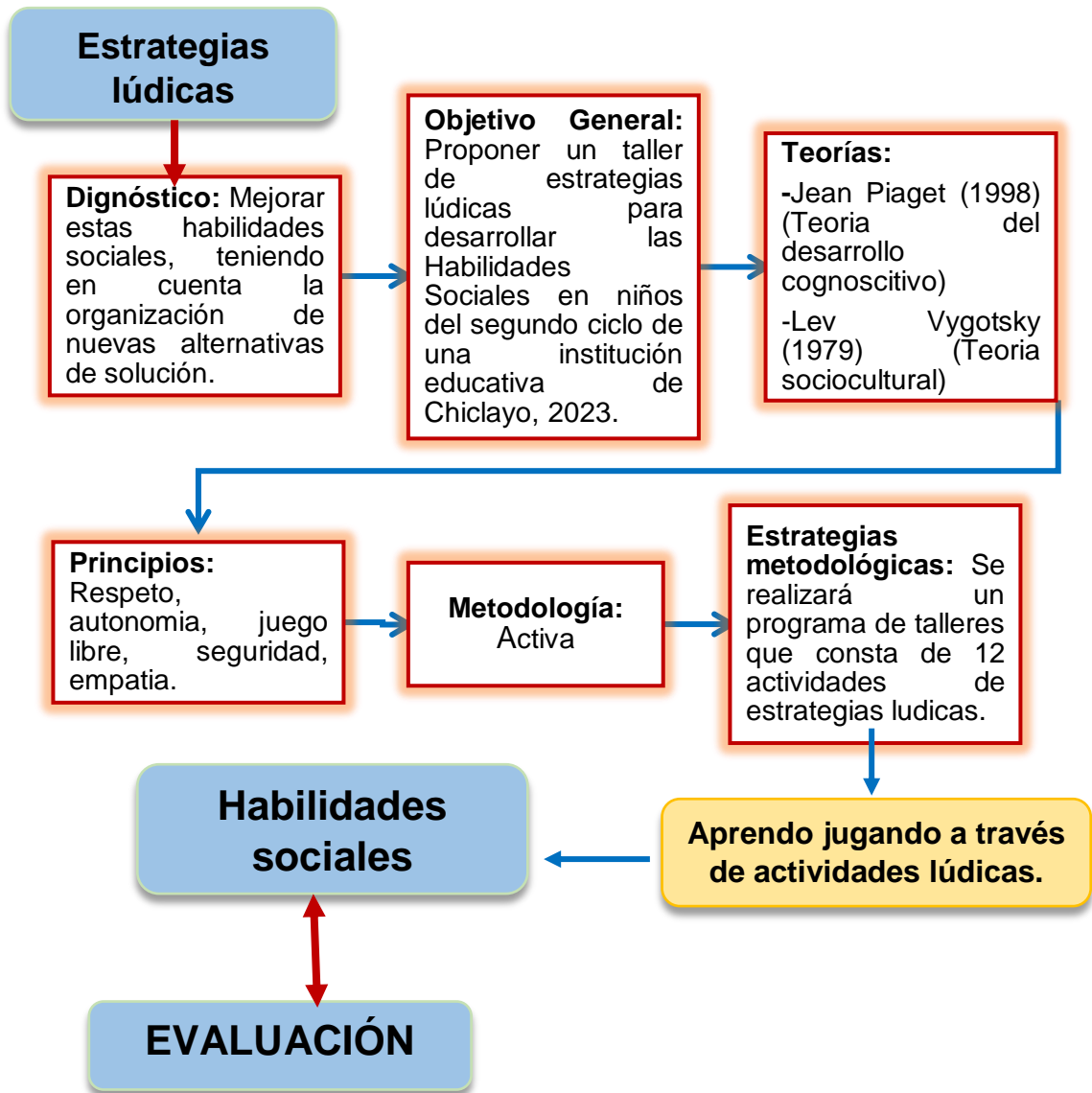
NIVEL	DIMENSIONES					
	D1: Habilidades para relacionarse		D2: Autoafirmación		D3: Expresión de emociones	
	fi	%	fi	%	fi	%
Logrado	13	43.3	13	43.3	7	23.3
Proceso	14	46.7	16	53.3	20	66.7
Inicio	3	10.0	1	3.3	3	10.0
Total	30	100.0	30	100.0	30	100.0

Nota. Ficha de Observación de las habilidades sociales.

Los resultados demostraron en cuanto a la Dimensión 1: habilidades para relacionarse que el 46.7 % de los infantes se encuentran en un nivel de proceso, el 43.3 % en un nivel logrado y en un 10% en un nivel de inicio. Se pudo observar en los infantes que tienen dificultad para relacionarse con los demás, en otras palabras, les cuesta trabajar en equipo. En cuanto a la Dimensión 2: autoafirmación el 53.3% está en un nivel de proceso y el 43.3% en un nivel logrado y solo el 3.3% se encuentra en inicio. En este caso los infantes presentaron problemas al no reconocer o no aceptar un “No” como respuesta y les cuesta decir algo que le agrade. Asimismo, en cuanto a la Dimensión 3: expresión de emociones se evidencia que el 66.7% se encuentra en un nivel de proceso, el 23.3% en un nivel logrado y el 10% en un nivel de inicio. En tal sentido este resultado demuestra la importancia de que los estudiantes puedan potenciar su capacidad en el desarrollo de sus habilidades sociales para una adecuada convivencia dentro de la escuela.

Tabla 3

Diseñar un taller de estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo



Luego de aplicar el diagnóstico a los infantes, se elaboró una propuesta con un objetivo general: Proponer un taller de estrategias lúdicas para desarrollar las HHSS en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo. Basándose en diversos aportes teóricos, asimismo se ha tenido en cuenta 6 principios los cuales son: respeto, autonomía, juego libre, seguridad y empatía. Además, desarrolla una metodología activa permitiendo que el estudiante construya su aprendizaje de manera activa, participativa,

significativa y social. Para la propuesta se incluyeron 12 actividades que consta de 3 sesiones por cada dimensión de estrategias lúdicas, las cuáles describen el nombre del taller. El nombre que se tuvo en cuenta en cada actividad es:

N°	DIMENSIÓN	INDICADOR	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
1	Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza objetos como herramientas ➤ Explora movimientos nuevos con su cuerpo. ➤ Repite movimientos para lograr dominio motor. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugamos a tumbar latas 2. Súper circuito 3. Descubro mis huellas.
2	Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicación espacial. ➤ Coordinación motora fina. ➤ Nociones matemáticas. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Es hora de encestar 5. Aprendemos agrupar juguetes. 6. Me divierto clasificando pompones de colores.
3	Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imaginación ➤ Lenguaje expresivo ➤ Autonomía. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Que rica ensalada de frutas. 8. Me encanta imitar sonidos onomatopéyicos. 9. Describe las cualidades de tus amiguitos.
4	Juego e reglas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reglas de juego ➤ Cooperación ➤ Autorrelajación. 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Es hora de crear mis reglas. 11. La ruleta de Emociones. 12. ¿Quién falta?

Tabla 4

Validez de la propuesta de estrategias lúdicas para las HHSS en niños del segundo ciclo mediante el coeficiente V de Aiken

ITEMS	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	TOTAL	V AIKEN
1	1	1	1	3	1.00
2	1	1	1	3	1.00
3	0	1	1	2	0.67
4	1	1	1	3	1.00
5	1	1	1	3	1.00
6	1	1	1	3	1.00
7	1	1	1	3	1.00
8	1	1	1	3	1.00
9	1	1	1	3	1.00
10	1	1	1	3	1.00
11	1	1	1	3	1.00
12	1	1	1	3	1.00
V DE AIKEN GENERAL					0.97

Nota: Resultados de V de Aiken

Se determinó el coeficiente de V de Aiken por medio del juicio dado por 3 expertos aplicada al programa de estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo en la ciudad de Chiclayo. Asimismo, en la tabla se puede evidenciar las puntuaciones otorgadas por cada especialista las cuales evidencian un promedio de 0.97 en los 12 ítems establecidos, permitiendo la aplicación de dicha propuesta para la evaluación de la variable estudiada. Cuyo resultado muestra que la propuesta es válida y existe un consenso positivo entre los jueces.

V. DISCUSIÓN

En el desarrollo de esta investigación se llegó a concretar mediante el análisis de los resultados un efecto en el desarrollo de las habilidades sociales, los cuales se han obtenido de las respuestas de cada infante del segundo ciclo, siendo de gran aporte para el desenvolvimiento del estudio.

Al proponer estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, se lograron poder identificar diferentes estrategias que los docentes deben conocer en relación a juegos lúdicos, que van a permitir que los estudiantes tengan un adecuado desarrollo de sus habilidades sociales. Esto suma de gran aporte a la plana docente quienes son un ente principal en la enseñanza del educando, no solo en aporte de los conocimientos sino también en el desenvolvimiento del infante dentro de la escuela. Es por ello que estas herramientas son de gran importancia dado que si el estudiante no desarrolla adecuadamente sus relaciones interpersonales tendrá dificultades en la expresión de sus emociones, sentimientos y no podrá tener una adecuada interacción con las demás personas.

Por tanto, se puede concluir que un programa de estrategias lúdicas tendrá un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales, esto se puede constatar con la teoría de Jean Piaget citado por Figueroa (2022), donde el autor sostiene que una de las principales actividades que capta mucha la atención de los niños es el juego, lo cual se convierte en una actividad muy útil y valiosa para poder enseñar dinámicas de acuerdo a la edad, de igual forma es de vital importancia que los docentes puedan utilizar estas herramientas o estrategias que permitan fortalecer los procesos de expresión y de socialización dentro de la interacción de los niños.

Así también se acepta la posición de la teoría Sociocultural de Vygotsky mencionado por (Montalvo, 2022) haciendo énfasis a la importancia que tienen las actividades lúdicas dentro del desarrollo del infante, siendo el juego un factor social, lo cual el niño aprende a poder establecer sus primeras interacciones con el entorno, y después pasa a una etapa escolar donde las actividades se tornan de diferente forma, siendo necesario poder potenciar aquellas actividades a través de estrategias lúdicas ya que va permitir formar el carácter del infante en beneficio del desarrollo de sus habilidades sociales.

De igual forma, se coincide con Núñez et al. (2018) quienes llegaron a concluir que las habilidades sociales es un componente que sirve de mucho en el aprendizaje y el éxito escolar, lo cual, para poder lograr a ello, es necesario utilizar actividades lúdicas en los infantes, ya que podrán desarrollar diversas habilidades en relación a las interacciones con su entorno, aprendiendo de una forma divertida.

Con respecto al primer objetivo específico, Identificar el nivel de las HHSS en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, se pudo encontrar que el nivel de las HHSS aún está en proceso, representado por el 70% de los estudiantes y solo un 26.7% se encuentran en un nivel logrado. Esto indica que surge la necesidad de poder potenciar aquellas habilidades de los infantes que aún se encuentran en un nivel medio.

Se llega a la conclusión que los docentes puedan implementar estrategias en relación a los juegos lúdicos dirigidas a poder fortalecer las habilidades sociales, para que puedan ser capaces de poder expresar sus emociones y puedan tener adecuadas relaciones interpersonales con su entorno. Es así como se contrasta con los resultados de (Ortiz & Sánchez, 2023) quienes en su investigación obtuvieron como resultado que un 63.5% se encuentran en nivel medio y solo el 17.5% en un nivel alto, indicando que la mayoría de los estudiantes aún están en proceso de sus habilidades sociales.

Con respecto a los aportes teóricos podemos hacer mención a Vygotsky, lo cual nos propone su aprendizaje sociocultural, es decir que el infante adquiere su aprendizaje mediante la interacción social, las cuales van adquiriendo nuevas habilidades cognoscitivas como un proceso de adaptación al medio donde se desenvuelve. Es así que el principal ente guiador son las personas adultas tales como los padres que acompañan el proceso de enseñanza de los niños en relación a las orientaciones, modelos y dirección de la construcción de nuevos aprendizajes que interiorizan tanto en casa como en la escuela.

Es por ello que aún existe dificultad en poder concretar que todos los estudiantes tengan un óptimo desarrollo de sus habilidades sociales, puesto de que va depender mucho de las interacciones tanto con su entorno social, como los aprendizajes que logre dentro de su escuela quien el principal intermediario es el docente, logrando que los infantes puedan adquirir una conducta de acorde a las situaciones en donde expresan tanto sus emociones como sentimientos.

En lo concerniente al objetivo, Analizar las dimensiones de las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, lo cual está comprendido por tres dimensiones, se pudo evidenciar que en cuanto a poder relacionarse con los demás el 46.7% de los infantes aún están en un nivel de proceso y solo el 43% en un nivel logrado. Así también en cuanto a la autoafirmación el 53.3% está en un nivel de proceso y sólo un 43% en un nivel logrado y en relación la expresión de sus emociones el 66.7% se encuentran en un nivel de proceso y en un 23,3% en un nivel logrado. Es decir que según el análisis de las dimensiones se encuentran en un nivel medio.

Estos resultados guardan relación con Figueroa (2022) lo cual obtuvo como resultados que la mayoría de estudiantes aún se encuentran en un nivel de proceso en cuanto al desarrollo de sus habilidades para poder expresar sus emociones y puedan desarrollar por si mismos su propia autonomía en guía de sus docentes y padres. Ello se fundamenta bajo la teoría de Bandura sobre el aprendizaje, haciendo referencia que las personas aprenden mediante la observación e imitación, los cuales crean patrones de comportamiento que son aprendidos mediante las interacciones con su medio.

Todo aquello que es aprendido, genera en los infantes el desarrollo de su propio comportamiento, los cuales son moldeados por los cuidadores principales quienes son los padres mediante los castigos o refuerzos, que emergen sobre las diferentes respuestas de los infantes. Es decir que los niños adoptan ciertas actitudes en base a lo aprendido dentro del hogar y lo ponen de manifiesto dentro de la escuela, donde observan los diferentes modelos y comportamientos los cuales el primer paso a poder desarrollar adecuadamente sus relaciones interpersonales es poder tomar conciencia sobre ellos para poder lograr expresar adecuadamente sus emociones y potencien sus habilidades sociales. Así también poder alcanzar una madurez intelectual en los infantes, lo cual influye en las diferentes actividades cognitivas que incluyen conductas de socialización que son aprendidas mediante el juego simbólico y la imitación, siendo la familia un gran aporte en poder brindar las enseñanzas y se generen experiencias en el proceso de aprendizaje de los niños.

Con respecto al objetivo Diseñar un taller de estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, en la presente investigación

se diseñó la propuesta en la cual se establecieron estrategias con respecto a actividades lúdicas que deben utilizar los docentes para poder potenciar las habilidades sociales de los infantes. Para lo cual se tomó en cuenta el aporte de Delgado (2023), quien propuso determinar y aplicar actividades lúdicas para poder ayudar a mejorar el manejo de sus habilidades sociales, de los cuales se evidenció que la gran mayoría de estudiantes lograron alcanzar un nivel alto en cuanto a la expresión de sus emociones, denotando la gran influencia que las actividades relacionados al juego tiene sobre el infante, generando seguridad y confianza en el desarrollo de su aprendizaje.

De igual manera Salazar (2018), diseñó y empleó una propuesta relacionado a las actividades lúdicas para fomentar las habilidades sociales en infantes, lo cual tuvo una influencia positiva, trayendo consigo conductas afectivas logrando una adecuada interacción con las demás personas. Es así que estas conductas son fortalecidas y aprendidas mediante la interacción a través del juego los cuales los docentes emplean en sus actividades con los infantes.

Asimismo, se coincide con el estudio de Preciado (2021) en lo cual diseñó y aplicó un programa lúdico para poder desarrollar las habilidades sociales, teniendo como objetivo poder ayudar a fortalecer la relación y convivencia entre compañeros, teniendo como conclusión que este tipo de actividades ayuda mucho al desarrollo emocional y social del estudiante.

Además, hay similitud con el estudio de Berru (2023) quienes presentaron como resultados que los docentes deben planificar y desarrollar programas en relación a juegos divertidos que puedan ayudar a los infantes a poder mejorar sus relaciones tanto con amigos y familiares. Teniendo en cuenta que se da una propuesta que involucra estrategias de socialización dado que los infantes presentaban bajos niveles de habilidades sociales.

Estos resultados se fundamentan bajo dos enfoques teóricos, en primera instancia se hace mención de la teoría de Vygotsky quien hace referencia a una participación activa del menor en constante interacción con el ambiente que le rodea, siendo así que el proceso cognoscitivo sea un ente que aporta mucho en el aprendizaje, mejorando sus habilidades sociales. Es por ello que esta etapa se presentan algunos problemas en el desarrollo del infante, dado que se encuentra en constante búsqueda de poder aprender nuevas cosas, lo cual necesita formar

nuevas estructuras y será posible si recibe la orientación guiada de una persona adulta. Es por ello que los niños también necesitan del apoyo de los mediadores, quienes serían los docentes, siendo un estímulo externo y la respuesta individual a ese estímulo. Para ello se requiere que el infante genere una reflexión sobre su pensamiento, así como los recordatorios verbales de un compañero, maestro o el dibujo representa muy importante en el pensamiento reflexivo, no obstante, los juegos dinámicos tienen un papel muy importante en el desarrollo de su razonamiento y en la constante interacción con el entorno que lo rodea, logrando adquirir nuevas experiencias en relación con el desarrollo de sus habilidades sociales.

Asimismo, mencionamos a la teoría de Bandura, haciendo referencia a que el infante aprende mediante la observación y el proceso de moldeado de esa conducta aprendida. Destacando de esta forma que el ser humano tiene que mediar a través de los diferentes procesos de aprendizaje entre la persona y su ambiente, por ello utilizara ciertas habilidades en relación a las diversas conductas aprendidas permitiendo poder interrelacionarse de forma adecuada promoviendo una sana convivencia. Es por ello necesario tener en cuenta que las primeras etapas son determinantes en el proceso de desarrollo del infante, siendo así que existan reforzadores y estímulos que ayuden a poder mejorar las relaciones sociales de los educandos dentro de la escuela lo mismo que se logra a través del juego simbólico y el proceso de imitación.

De acuerdo a lo establecido según los aportes teóricos podemos afirmar cuán importante es que la familia, sea partícipe del desarrollo del infante en cuanto a poder guiar de forma adecuada los diferentes aprendizajes no solo en la construcción de nuevos conocimientos si en el desenvolvimiento del menor dentro de la sociedad. Es necesario poder mencionar que todos estos alcances que los niños logran aprender lo demuestran cuando están en otro ambiente como la escuela y que se debe reforzar ello en la búsqueda de nuevos aprendizajes.

Destacando así, que el diseño de un programa con respecto a utilizar estrategias lúdicas es efectivo para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los infantes, por ende es muy importante que dentro del proceso educativo se priorice poder impulsar el desarrollo de estas herramientas desde diferentes actividades que sean muy dinámicos y divertidos para que mediante ello los niños

logran poder relacionarse con facilidad, discrepan sus ideas, sean participativos, adquieran nuevos conocimientos y mejoran sus formas de poder expresarse frente a los demás. Si bien los niños expresan en pedir ayuda cuando lo necesitan y por ende siente cierta curiosidad el de saber entender las diferentes situaciones, el docente debe ser un guía en este proceso y debe poner énfasis en la ejecución de estas estrategias lo cual va generar resultados positivos en los niños ya que ellos aprenden mejor mediante los juegos dinámicos y lúdicos, le enseñamos sobre todo a saber cómo expresarse y relacionarse con su entorno que lo rodea.

Respecto al objetivo Validar la propuesta de estrategias lúdicas para las HHSS en niños del segundo ciclo, en la investigación se validó mediante un juicio de expertos en donde diferentes profesionales capacitados calificaron de acuerdo a los lineamientos concretando que efectivamente estas estrategias detalladas llegan a responder el objetivo de la investigación, por ende estas herramientas desarrollará en los niños la mejora en las relaciones interpersonales, pues es importante mencionar que la finalidad principal es poder que los estudiantes aprendan mediante las actividades dinámicas el proceso de interacción con los demás, por medio de la instrucción de los docentes para la aplicación de dichas herramientas dentro de su proceso de enseñanza fortaleciendo las habilidades sociales en los infantes.

VI. CONCLUSIONES

1. Se puede determinar que el nivel de logro en las habilidades sociales de los infantes del segundo ciclo de una institución educativa, se encuentran en proceso con un 70.0%; lo que indica falta de habilidades para socializar, y de expresar sus emociones ante demás.
2. Para solucionar los problemas encontrados en la muestra y tener en cuenta nuevas estrategias del proceso de enseñanza- aprendizaje, se elaboró la propuesta del programa “Aprendo jugando a través de actividades lúdicas”, con la finalidad de que estas actividades, permitan mejorar en los infantes el desarrollo de las habilidades sociales.
3. La propuesta de estrategias lúdicas se desarrolla sobre aportes teóricos, ya que podemos afirmar que el desarrollo del infante se da de diferentes etapas y que, gracias a estas, se pueden utilizar diversas herramientas que ayuden en los procesos de expresión y de socialización dentro de la interacción de los niños.
4. La propuesta se realizó para contribuir con las necesidades y problemáticas de la investigación, la cual fue validada por 3 expertos, donde se evidencia un promedio de 0.97% en los 12 ítems establecidos, cuyo resultado muestra que la propuesta es válida y existe un consenso positivo entre los jueces.

VII. RECOMENDACIONES

1. A la directora de la institución educativa a implementar espacios adecuado y motivadores, con diferentes sectores de juegos para que los niños puedan trabajar y de esa manera decidir qué juegos prefiere, que reglas seguir en su juego, que procesos seleccionar para realizar circuitos neuromotores entre otros procesos, asimismo contar con el uso de materiales apropiados para su edad preescolar.
2. Es importante que la directora asigne la asistencia de un psicopedagogo con la finalidad de que asesore al docente de inicial con actividades y juegos que permitan socializar e interactuar de acuerdo a la edad del infante; asimismo a los psicólogos educativos que manejan dinámicas, recomiendan diversas estrategias en cuanto a las habilidades interpersonales con el fin de mejorar la convivencia y el desarrollo emocional de los niños.
3. A los docentes se les pide que propicien jornadas de reflexión de manera interna sobre qué estrategias innovadoras o experiencias creativas pueden compartir con la finalidad de que ayude en la mejora de las habilidades sociales de los infantes de 3, 4 y 5 años.
4. A las instituciones educativas, trabajar con talleres como el que se sugiere “Aprendo jugando a través de actividades lúdicas”, como una forma de que el aprendizaje “NO” se debe de enseñar de una manera monótona, sino de forma didáctica a través de estrategias de juegos que ayuden en el aprendizaje del estudiante.

VIII. PROPUESTA

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Título** : Aprendo jugando a través de actividades lúdicas.
- 1.2. **Autor** : Lidia Eufemia Isique García
- 1.3. **Institución en que se formula la propuesta:** Cuna Jardín “El bosque”
- 1.4. **Lugar:** Las Magnolias 539. Urb. Los Parques, Chiclayo.

II. JUSTIFICACIÓN:

La base principal de esta propuesta es que el infante mejore sus habilidades sociales a través de estrategias lúdicas, las cuales comprenderán con 12 actividades de juego, debido a que se puede apreciar que los infantes, se encuentran en proceso ante problemas de HHSS entre compañeros y docente. Para mejorar estas HHSS se tuvo en cuenta la organización de nuevas alternativas de solución, donde se emplearán estrategias en cuanto al juego, con el fin de regular emociones que ayudarán a su desarrollo y aprendizaje.

III. FUNDAMENTOS TEÓRICOS:

A continuación, se fundamenta conceptos teóricos de la primera variable estrategias lúdicas considerando a la teoría cultural social de Jean Piaget y Lev Vygotsky, lo cual da soporte a la indagación.

Según Piaget, el juego contribuye al desarrollo de la inteligencia del infante y, por lo tanto, a mejorar las habilidades de movimiento sensorial e interpretación de símbolos e inferencias, que son la base para el desarrollo de todos los tipos y aspectos de la vida de los niños. En otras palabras “el juego en sí mismo es un acto mental, pero con una gran semejanza, el juego es un fin en sí mismo, en cambio el acto intelectual busca lograr metas.

La teoría Sociocultural de Lev Vygotsky mencionado por Montalvo (2022), nos expresa que el juego nace como una obligación social y se considera un momento importante del desarrollo en la infancia, además

se dice que el juego se realiza conscientemente a partir de los tres años y disminuye con la edad, es decir que las actividades escolares son propias de un periodo escolar diferente que ingresa en la vida del infante.

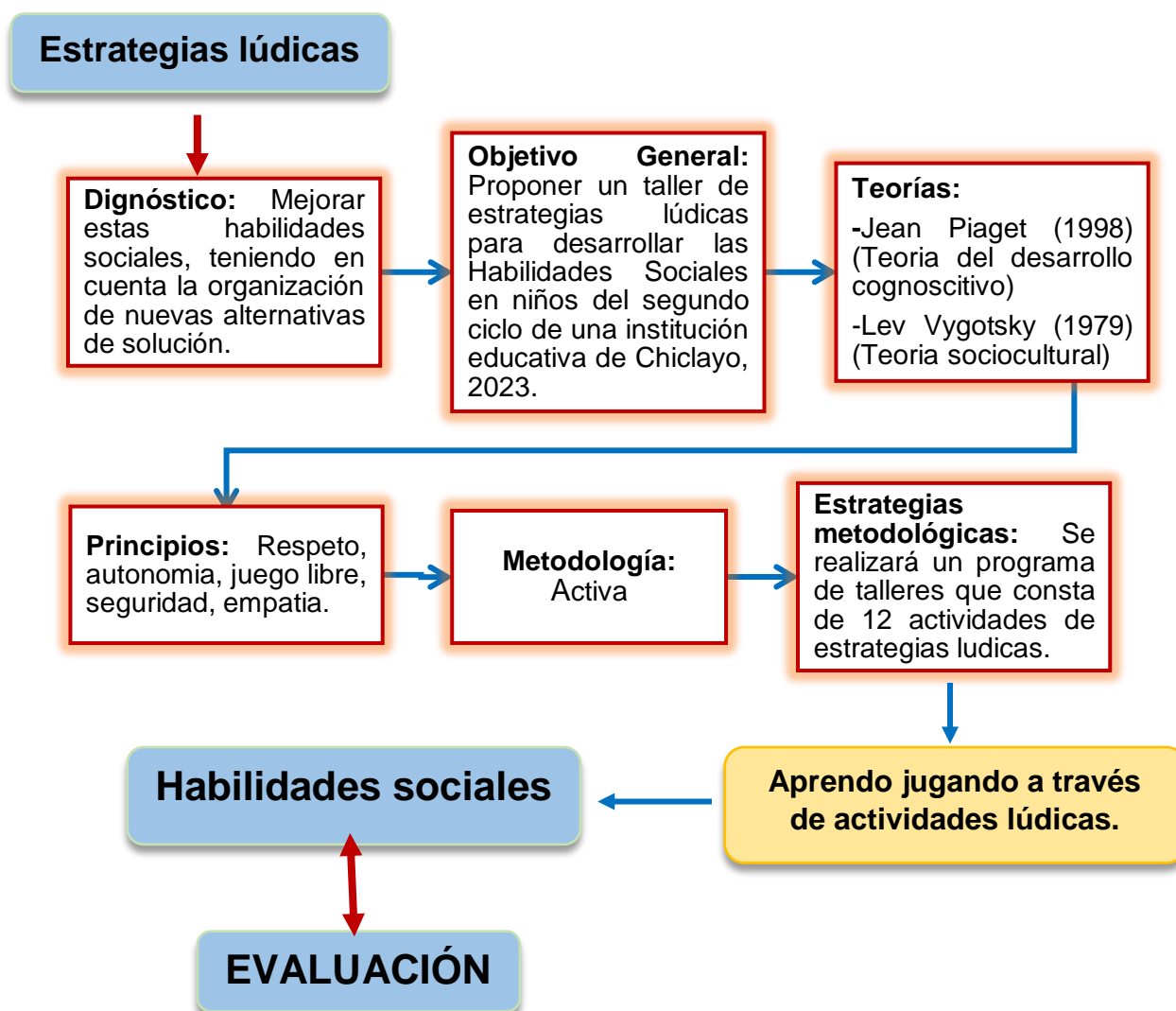
IV. OBJETIVOS:

4.1. Objetivo general: Proponer un taller de estrategias lúdicas para desarrollar las Habilidades Sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, 2023.

V. PRINCIPIOS:

La presente propuesta plantea los siguientes principios: Respeto, autonomía, juego libre, seguridad y empatía.

VI. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PROPUESTA:



REFERENCIAS

- Abugattas Makhoulf, S. (2016). Construcción y validación del Test "Habilidades de interacción Social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima. [Tesis de Licenciamiento, Universidad de Lima]. file:///C:/Users/USER/Desktop/Modelos%20de%20tesis%202023/Abugattas_Makhoulf_Shadia-%20INSTRUMENTO%20HHSS.pdf
- Andreopoulou, P., & Moustakas, L. (2019). Playful Learning and Skills Improvement. *Open Journal for Educational Research*, 25-38. doi:https://eric.ed.gov/?id=EJ1225922
- Barton, E., Gounah, C., & Mauldin, E. (2019). Teaching Sequences of Pretend Play to Children With Disabilities. *Journal of Early Intervention*, 41(1), 13-29. doi:https://doi.org/10.1177/1053815118799466
- Bedoya Hernández, D. Y., & Mejía Montenegro, M. (2022). *Emergent writing through translanguaging and play-based strategies with kindergarten children in a private school*. [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica de Pereira]: La Referencia. https://hdl.handle.net/11059/14421
- Berru Ambulay, M. (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa- Lambayeque*. [Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru_AM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Camargo Zamata, P. M., Rodríguez Saavedra, L., & Gamarra López, R. M. (2023). Educational Program to Strengthen School Coexistence and Social Skills. *International Journal of Instruction*, 16(3), 77-94. doi:https://doi.org/10.29333/iji.2023.1635a
- Campos Mori, B., & Péres Huerta, J. (2022). Estrategias lúdicas para promover la educación inclusiva. *Alicia*. http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/2598
- Cederborg, C. A. (2019). Young children's play: a matter of advanced strategies among peers. *Early Child Development and Care*, 190, 2020. doi:https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1491561

- Cedeño Barreto, M. E., & Pazmiño Campuzano, M. (2019). The importance of recreational games and recreational workshops to promote gender equity. *Scielo*, 4(3). doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i3.2141>.
- CONCYTEC. (2020). Guía práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo experimental (I+D). https://www.untels.edu.pe/documentos/2020_09/2020.09.22_formuacionproyectos.pdf
- Cheraghi, F., Shokri, Z., Ghodratollah, R., & Jalili, A. (2021). Effect of age-appropriate play on promoting motor development of preschool children. *Early Child Development and Care*(), 1298-1309. doi:<https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1871903>
- Cuasapud Morocho, J. J., & Maignashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. 10(1), 151-165. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Delfabbro, P., King, D., & Neophytos, G. (2020). Positive play and its relationship with gambling harms and benefits. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 363–370. doi:<https://doi.org/10.1556/2006.2020.00041>
- Ethridge, E., Malek-Lasater, A., & Ah Kwon , K. (2022). Fostering Play Through Virtual Teaching: Challenges, Barriers, and Strategies. *Early Childhood Education Journal* , 11(1). <https://link.springer.com/article/10.1007/s10643-022-01419-x>
- Figueroa Chambergo, Y. V. (2022). *Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo*. [Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo de Chiclayo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94939/Figueroa_CYV-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Fulya, E., & Berrin, A. (2023). The impact of the pre-school self-regulation program on the self-regulation, problem behavior and social skills of children. *ScienceDirect*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2023.102156>
- Gamboa Graus, M. E. (2022). Escalas de medición estadística. *Revista Didasc@lia:didáctica y educación*, 13(1), 1-26. doi:<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/1327/1376>

- Gil, S., & Llinás, A. (2020). *Habilidades sociales*. Barcelona: Flamboyant S.L., 2020.
https://www.google.com.pe/books/edition/Habilidades_sociales/ejvIDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=habilidades+sociales&printsec=frontcover
- Guevara Gálvez, D. D. (2021). *Habilidades sociales para mejorar las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa Enrique López Albújar De Yamón-Utcubamba*. [Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo de Chiclayo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68884/Guevara_GDD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Guzmán, M. d. (2019). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Scielo*, 14(64), 153-156.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lang=es
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2020). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw Hill educación. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Isaza Valencia, L. (2018). Las practicas educativas familiares en el desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas entre dos y cinco años de edad en la ciudad de Medellín. 16(01), 78-90.
<http://www.scielo.org.co/pdf/encu/v16n1/1692-5858-encu-16-01-00078.pdf>
- Justiniano Rosales, L. M. (2021). *Actividades Lúdicas y Motivación Escolar en la Institución Educativa Inicial N° 003 San José del Departamento de Tumbes, 2021*. [Tesis de Mestría. Universidad César Vallejo de Piura].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/72104>
- León Gualda, G., & Lacunza, A. B. (2020). Self-esteem and social skills in children from Greater San Miguel de Tucuman, Argentina. *Scielo*, 11(42), 22-31.
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1853810X2020000100022&script=sci_abstract&tlng=en
- Linares, W. (2022). Playful strategies for critical-creative thinking in five-year-old children. *Innova educacion*.
<https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/566>

- Livaque Cusma, R. (2022). *Habilidades sociales y aprendizaje en estudiantes de una*. [Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo de Chiclayo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/107888>
- Lozada Alcantara , D. A. (2020). *Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la I.E.I. N°115- Chaclacayo 2019*. [Tesis de Maestría. Universidad César Vallejo de Lima]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50862>
- Llamo Pérez, S. S. (2020). *Actividades lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria, Institución Educativa N°11030-Monsefú*. [Tesis de Maestría. Univesridad César Vallejo de Chiclayo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43498>
- Meza Delgado, T. R. (2023). *Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una Escuela de educación Basica Guayas, 2022*. [Tesis de Maestría. Univesridad César Vallejo de Piura]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105871/Meza_DTR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- MINEDU. (2018). *Rutas del Aprendizaje: Herramientas pedagógicas para docentes*. <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/inicio.html>
- Montalvo Garcia, V. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo*. [Tesis de Maestría. Univesridad César Vallejo de Chiclayo]. file:///C:/Users/USER/Desktop/Modelos%20de%20tesis%202023/Montalvo_GVSD%20Actividades%20ludicas%20para%20desarrollar%20HS%20en%20inicial-2022.pdf
- Monteagudo Montenegro, P. (2021). *Estrategia lúdica en niños de la Institución educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. 2021*. [Tesis de Maestría. Univesridad César Vallejo de Lima]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/61748/Monteagudo_MP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Núñez Pumariiega, Y., Vitória Calheiros, P. R., & Núñez Cárdenas, R. (2018). La contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales

- en la infancia. *Acción*, 14.
<https://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/9>
- Ortiz Gómez, L. J., & Sánchez Chero, M. (2023). Estrategias didácticas para entrenar las habilidades sociales en estudiantes de educación básica, Guayaquil 2021. *Polo del Conocimiento*, 8(2), 35-49.
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5174>
- Rentería Corrales, J. P. (2018). *Habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar en docentes y estudiantes de la institución educativa "Santa Lucía" de Ferreñafe*. [Tesis de doctorado , Univesridad César Vallejo de Perú].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30090/Renteria_CJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Salazar, R. D. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *USS Hacedor*, 2(1).
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>
- Sánchez Hernández, E. G. (2018). *Verbal games for lexical retention in 3 and 4 years old children*. [Tesis de Maestria, Universidad Técnica de Ambato: La Referencia. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28342>
- Santer, J., Griffiths, C., & Goodall, D. (2020). Free Play in Early Childhood. *Play . British Library*. file:///C:/Users/USER/Downloads/Free-play-in-early-childhood-a-literature-review.pdf
- Sberna, F. (2023). The Lingering Effects of the COVID-19 Pandemic on Children's Academic and Social Skills. *OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center*, 49.
http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=walshhonors1681771060430749
- Sewell, A. (2019). An adaption of the Good Behaviour Game to promote social skill development at the whole-class level. *Educational Psychology in Practice* , 93-109. doi:doi.org/10.1080/02667363.2019.1695583
- Sosa Palacios, S. S., & Salas Blas, E. (2020). Resilience and social skills in high school students of San Luis de Shuaro, La Merced. *Scielo*, 2219-7168.
http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v11n1/en_2226-1478-comunica-11-01-40.pdf

- Tersi, M., & Matsouka, O. (2020). Improving Social Skills through Structured Playfulness Program in Preschool Children. *International Journal of Instruction*, 13(3), 259-274. doi:<https://eric.ed.gov/?id=EJ1259679>
- Torres Contreras, D. F. (2022). *Habilidades Sociales y autonomía en estudiantes de cuatro y cinco*. [Tesis de Maestría. Univesidad César Vallejo de Chiclayo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102664/Torres_CDF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNESCO. (2019). *La violencia y el acoso escolar son problemas de índole mundial, según un nuevo informe de la UNESCO*. Londres. https://es.unesco.org/news/violencia_y_acoso_escolares_son_problema_mundial_según_nuevo_informe_unesco?page=4
- UNICEF. (2021). La primera infancia: Impacto emocional en la pandemia. <https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20la%20pandemia%20.pdf>
- UNICEF. (2021a). En *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe*. https://www.unicef.org/lac/media/21536/file/Importancia_Desarrollo_Habilidades_Transferibles_ALC_v.actualizada_marzo2021.pdf
- Unuzungo Preciado, M. P. (2021). *Programa lúdico para desarrollar habilidades sociales en estudiantes del centro de educación inicial Los Rosales, Amie 23H00092 Santo Domingo, 2021*. [Tesis de Doctorado. Universidad César Vallejo de Piura]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/77084/Unuzungo_PMP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Valle, A., & Game Veras, C. (2023). Social-emotional skills in teachers for the management of collaborative learning environments. *Innova Educación*. <https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/856>
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Tello Cóndor, G., & Castro Bungacho, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Scielo*, 5(18), 502-514. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

Veraksa, N., Colliver, Y., & Vera, S. (2022). *Piaget and Vygotsky Play theories: The profile of twenty-First-Century Evidence*. Moscú.
doi:<https://doi.org/10.1007/978-3-031-05747-2>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFENICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 01: Estrategias lúdicas	Una variable de estrategia de juego es una acción que realiza el niño con el propósito de alcanzar sus metas del juego donde a través de la practica continua desarrolla y mejora sus destrezas motrices, cognitivas y emocionales. Monteagudo (2021).	Estrategias lúdicas será evaluada a través de cuatro dimensiones, Juego funcional 3 ítems, juego de construcción con 3 ítems, juego simbólico 3 ítems y el juego de reglas con 3 ítems, finalmente será evaluada por 3 escalas de medición (0-1-2) en las cuales se medirá el nivel de estrategias lúdicas que el niño o niña ha logrado a través de la aplicación de la escala de Likert.	Juego funcional	Utiliza objetos como herramientas. Explora movimientos nuevos con su cuerpo. Repite movimientos para lograr dominio motor Ubicación espacial	Ordinal escala de Likert Siempre (2) A veces (1)
			Juego de Construcción	Coordinación motora fina Nociones matemáticas. Imaginación	
			Juego simbólico	Lenguaje expresivo Autonomía Reglas de juego	
			Juego de reglas	Cooperación Autorregulación	Nunca (0)

Elaboración propia 2023.

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFENICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable 02: Habilidades sociales	Las HHSS son una combinación de rasgos personales y el intercambio de conductas o comportamientos que exhiben las personas al interactuar y convivir con los demás. Montalvo, (2022)	Se aplicará un instrumento donde se recolectará datos de la muestra de estudio, mediante tres dimensiones: para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, con un total de 12 ítems, asimismo contará con indicadores: relaciones interpersonales, identidad y reconoce emociones- capacidad afectiva y por último la escala de medición, es por intervalo; inicio de 4 a 9 puntos; proceso de 10 a 14 puntos y logrado de 15 a 20 puntos.	Habilidades para relacionarse	Relaciones interpersonales.	Ordinal Escala-Likert
			Autoafirmación	Identidad	Siempre (5)
					Muchas veces (4)
					Algunas veces (3)
			Expresión de emociones.	Reconoce emociones, capacidad afectiva.	Pocas veces (2)
		Nunca (1)			

Elaboración propia 2023.

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos.

Ficha de Observación

Ficha de Observación para evaluar el nivel de las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo

Variable: Habilidades Sociales.

➤ Instrucción: Coloca una "X" en el recuerdo, según la observación realizada:

	Escala de valoración:		Nunca (1)	Pocas veces (2)	Algunas veces (3)	Muchas veces (4)	Siempre (5)
Nº de ítems	Dimensiones	Indicador Ítems					
		RELACIONES INTERPERSONALES					
1	HABILIDADES PARA RELACIONARSE	¿Existe buena relación con sus compañeros?					
2		¿Trabaja en equipo?					
3		¿Comparte sus juguetes?					
4		¿Es invitado por otros niños para jugar?					
		IDENTIDAD					
5	AUTOAFIRMACIÓN	¿Mantiene sus preferencias cuando elije una actividad?					
6		¿Se relaciona con compañeros de su mismo sexo?					
7		¿Expresa sus quejas con firmeza?					
8		¿Expresa sus gustos y disgustos ante una situación?					
		RECONOCE EMOCIONES-CAPACIDAD AFECTIVA.					
9	EXPRESIÓN DE EMOCIONES	¿Demuestra cariño por sus amigos?					
10		¿Reconoce sus estados de ánimo?					
11		¿Expresa cariño por su docente?					
12		¿Consuela a un compañero cuando esta triste?					

Instrumento de: Montalvo (2022), adaptado por la autora.

Anexo 3: Modelo de consentimiento de los padres.

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo

Investigador (a): Lidia Eufemia Isique García.

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo”, cuyo objetivo es proponer un programa de estrategias lúdicas para desarrollar las HHSS en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de posgrado de la maestría de Psicología educativa de la Universidad César Vallejo del campus Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa Cuna Jardín “El Bosque”. Chiclayo.

Describir el impacto del problema de la investigación.

El presente trabajo de investigación pretende proponer una propuesta de estrategias lúdicas que contribuirá al desarrollo de habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo(a) participe en esta investigación:

1. Se realizará una ficha de observación donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación:” Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo.
2. Esta ficha de observación tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en los ambientes de 3 años, 4 años y 5 años de la institución educativa Cuna Jardín “El Bosque”. Las respuestas de la ficha de observación serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo(a) puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo(a) haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo(a) tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la ficha de observación a su hijo(a) es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Isique García Lidia Eufemia email: lidia_isique@hotmail.com y Docente asesor Llerena Rodríguez Sofia Yrene email: sllerena@ucv.edu.pe

Consentimiento:

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a) participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

firma

Anexo 4: Matriz de evaluación por juicios de expertos.

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DIMENSIÓN 1: HABILIDADES PARA RELACIONARSE													
01	¿Existe buena relación con sus compañeros?				x				x				x	
02	¿Trabaja en equipo?				x				x				x	
03	¿Comparte sus juguetes?				x				x				x	
04	¿Es invitado por otros niños para jugar?				x				x				x	
	DIMENSIÓN 2: AUTOAFIRMACIÓN													
01	¿Mantiene sus preferencias cuando elige una actividad?				x				x				x	
02	¿Se relaciona con compañeros de su mismo sexo?				x				x				x	
03	¿Expresa sus quejas con firmeza?				x				x				x	
04	¿Expresa sus gustos y disgustos ante una situación?				x				x				x	
	DIMENSIÓN 3: EXPRESIÓN DE EMOCIONES													
01	¿Demuestra cariño por sus amigos?				x				x				x	
02	¿Reconoce sus estados de ánimo?				x				x				x	
03	¿Expresa cariño por su docente?				x				x				x	
04	¿Consuela a un compañero cuando esta triste?				x				x				x	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Julia María Rubio Machuca **DNI:** 16786549

Especialidad del validador (a): Maestra en Psicología Educativa

Chiclayo, 09 de junio de 2023

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido


 Firma

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del experto informante

**PERÚ**

Ministerio de Educación

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

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

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	RUBIO MACHUCA
Nombres	JULIA MARIA
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	16786549

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES
Rector	JOSE ANTONIO CHANG ESCOBEDO
Secretario General	RODOLFO GAVILANO OLIVER
Decano	JOHAN LEURIDAN HUYS

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Título profesional	LICENCIADA EN PSICOLOGIA
Fecha de Expedición	26/01/2002
Resolución/Acta	027-2002-CU-R-USMP
Diploma	

Fecha de emisión de la constancia:
22 de Julio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 0001379161

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 22/07/2023 20:39:41-0500

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

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

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

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
ESTRATEGIAS LÚDICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DIMENSIÓN 1: JUEGO FUNCIONAL													
01	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentran en su aula.				X				X				X	
02	Juega con palos, tubos, empujando o jalando juguetes.				X				X				X	
03	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.				X				X				X	
04	Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN													
01	Se divierte construyendo casitas con sus compañeros.				X				X				X	
02	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.				X				X				X	
03	Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera" cuando juega a construir o armar cosas.				X				X				X	
04	Juega a armar rompecabezas hasta 20 piezas.				X				X				X	
05	Juega con sus compañeros haciendo conteos libres hasta 5.				X				X				X	
06	Juega clasificando los juguetes de acuerdo con características perceptuales que acuerda con su maestra: color, forma, tamaño.				X				X				X	
07	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores: muchos-pocos				X				X				X	
	DIMENSIÓN 3: JUEGO SIMBÓLICO													
01	Juega recreando actividades de su vida diaria (Juego simbólico)				X				X				X	
02	Juega imitando las actividades de los adultos de su casa. (Juego de roles).				X				X				X	
03	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios.				X				X				X	
04	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita.				X				X				X	
05	Juega imitando sonidos de los animales.				X				X				X	
06	Juega repitiendo rimas y trabalenguas con su docente.				X				X				X	
07	Al jugar demuestra seguridad y alegría.				X				X				X	
08	Participa libremente en los juegos colectivos con su familia.				X				X				X	
09	Propone sus ideas para jugar.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 4: JUEGO DE REGLAS				X				X				X	
01	Crea reglas para jugar entre varias personas.				X				X				X	
02	Cuando juega en grupo con sus compañeros, coopera con su equipo para lograr un fin común.				X				X				X	
03	Respeto las reglas de juego que han acordado en familia.				X				X				X	
04	Acepta la frustración.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El presente instrumento presenta coherencia y cohesión con el marco teórico , si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. MERINO GUERRERO MONICA DEL ROCIO DNI: 16429223

Especialidad del validador (a): Docente de Educación Inicial

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

12 de junio de 2023

Firma del experto informante

**PERÚ**

Ministerio de Educación

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

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

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **MERINO GUERRERO**
Nombres **MONICA DEL ROCIO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **16429223**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**
Rector **MARIANO AGUSTIN RAMOS GARCIA**
Secretario General **MIGUEL ANGEL JIMENEZ GAMARRA**
Decano **JOSE WILSON GOMEZ CUMPA**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Título profesional **LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**
Fecha de Expedición **28/04/2014**
Resolución/Acta **219-2014-CU**
Diploma **A1758920**

Fecha de emisión de la constancia:
22 de Julio de 2023

**CÓDIGO VIRTUAL 0001378955**

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 22/07/2023 16:13:03-0000

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

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

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

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

ESTRATEGIAS LÚDICAS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DIMENSIÓN 1: JUEGO FUNCIONAL													
01	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentran en su aula.				X				X				X	
02	Juega con palos, tubos, empujando o jalando juguetes.				X				X				X	
03	Se divierte subiendo sobre bancos, cajones a diferentes alturas.				X				X				X	
04	Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN													
01	Se divierte construyendo casitas con sus compañeros.				X				X				X	
02	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.				X				X				X	
03	Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera" cuando juega a construir o armar cosas.				X				X				X	
04	Juega a armar rompecabezas hasta 20 piezas.				X				X				X	
05	Juega con sus compañeros haciendo conteos libres hasta 5.				X				X				X	
06	Juega clasificando los juguetes de acuerdo con características perceptuales que acuerda con su maestra: color, forma, tamaño.				X				X				X	
07	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores: muchos-pocos				X				X				X	
	DIMENSIÓN 3: JUEGO SIMBÓLICO													
01	Juega recreando actividades de su vida diaria (Juego simbólico)				X				X				X	
02	Juega imitando las actividades de los adultos de su casa. (Juego de roles).				X				X				X	
03	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios.				X				X				X	
04	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita.				X				X				X	
05	Juega imitando sonidos de los animales.				X				X				X	
06	Juega repitiendo rimas y trabalenguas con su docente.				X				X				X	
07	Al jugar demuestra seguridad y alegría.				X				X				X	
08	Participa libremente en los juegos colectivos con su familia.				X				X				X	
09	Propone sus ideas para jugar.				X				X				X	
	DIMENSIÓN 4: JUEGO DE REGLAS													
01	Crea reglas para jugar entre varias personas.				X				X				X	
02	Cuando juega en grupo con sus compañeros, coopera con su equipo para lograr un fin común.				X				X				X	
03	Respeto las reglas de juego que han acordado en familia.				X				X				X	
04	Acepta la frustración.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. M.Sc. Hipólito Macalopú Inga DNI:17414358

Especialidad del validador (a): Licenciado en Estadística

Chiclayo 14 de junio de 2023

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



HIPÓLITO MACALUPÚ INGA
COESPE N° 1010
COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ

Firma del experto informante

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
HABILIDADES SOCIALES**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DIMENSIÓN 1: HABILIDADES PARA RELACIONARSE													
01	¿Existe buena relación con sus compañeros?				X				X				X	
02	¿Trabaja en equipo?				X				X				X	
03	¿Comparte sus juguetes?				X				X				X	
04	¿Es invitado por otros niños para jugar?				X				X				X	
	DIMENSIÓN 2: AUTOAFIRMACIÓN													
01	¿Mantiene sus preferencias cuando elige una actividad?				X				X				X	
02	¿Se relaciona con compañeros de su mismo sexo?				X				X				X	
03	¿Expresa sus quejas con firmeza?				X				X				X	
04	¿Expresa sus gustos y disgustos ante una situación?				X				X				X	
	DIMENSIÓN 3: EXPRESIÓN DE EMOCIONES													
01	¿Demuestra cariño por sus amigos?				X				X				X	
02	¿Reconoce sus estados de ánimo?				X				X				X	
03	¿Expresa cariño por su docente?				X				X				X	
04	¿Consuela a un compañero cuando esta triste?				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. M.Sc. Hipólito Macalopú Inga DNI:17414358

Especialidad del validador (a): Licenciado en Estadística

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



HIPÓLITO MACALUPÚ INGA
COESPE N° 1010
COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ

14 de junio de 2023

Firma del experto informante



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

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

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **MACALOPU INGA**
Nombres **HIPOLITO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **17414358**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Título profesional **LICENCIADO EN ESTADISTICA**
Fecha de Expedición **19/08/1997**
Resolución/Acta **630-97-R**
Diploma

Fecha de emisión de la constancia:
22 de Julio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 0001379157

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

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



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un sistema operativo compatible con la aplicación descargada desde internet.

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

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

Anexo 5: La matriz de consistencia.

Matriz de consistencia: Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo.							
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p>Problema General ¿Cuál será el diseño de la propuesta de estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, 2023?</p> <p>Problema específico ¿Cuál es el nivel existente de las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión de habilidades para relacionarse de las habilidades sociales y estrategias lúdicas en niños de segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo?</p>	<p>Objetivo General Proponer un taller de estrategias lúdicas para desarrollar las Habilidades Sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, 2023.</p> <p>Objetivo Específico</p> <p>1. Identificar el nivel de las HHSS en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo</p> <p>2. Analizar las dimensiones de las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo.</p> <p>3. Diseñar un taller de estrategias lúdicas</p>		Variable 1: ESTRATEGIAS LÚDICAS.				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y rangos
			Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza objetos como herramientas. Explora movimientos nuevos con su cuerpo. Repite movimientos para lograr dominio motor. 	1;2;3;	A veces (1) Siempre (2) Nunca (0)	Inicio 0-16 Proceso 17-32 Logrado 33 - 48
			Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación espacial. Coordinación motora fina. Nociones matemáticas. 	4;5;6;	Enfoque: Cuantitativo	
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> Imaginación Lenguaje expresivo Autonomía. 	7;8;9;		
Juego de reglas.	<ul style="list-style-type: none"> Reglas de juego. Cooperación. Autorregulación. 	10;11;12	Diseño: Descriptiva-propositiva				
Variable 2: HABILIDADES SOCIALES							

<p>¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión de autoafirmación de las habilidades sociales y estrategias lúdicas en niños de segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo?</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión expresión de emociones de las habilidades sociales y estrategias lúdicas en niños de segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo?</p>	<p>en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo</p> <p>4. Validar la propuesta de estrategias lúdicas para las HHSS en niños del segundo ciclo.</p>		<p>Dimensiones</p>	<p>Indicadores</p>	<p>Ítems</p>	<p>Escala de medición</p>	<p>Niveles y rangos</p>
			<p>Habilidades para relacionarse</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones interpersonales 	<p>1;2;3;4;</p>	<p>Nunca (1)</p>	<p>Inicio 4- 9</p> <p>Proceso 10-14</p> <p>Logrado 15-20</p>
			<p>Autoafirmación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad 	<p>5;6;7;8;</p>	<p>Pocas veces (2)</p>	
			<p>Expresión de emociones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce emociones- Capacidad afectiva. 	<p>8;10;11;12</p>	<p>Algunas veces (3)</p> <p>Muchas veces (4)</p> <p>Siempre (5)</p>	

Anexo 6: Base de datos.

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES																					
Aula	S/I	DIMENSIÓN-1				D-1	NIVEL	DIMENSIÓN-2				D-2	NIVEL	DIMENSIÓN-3				D-3	NIVEL	TOTALES	NIVEL
		HABILIDADES PARA RELACIONARSE				TOTAL		AUTOAFIRMACIÓN				TOTAL		EXPRESIÓN DE EMOCIONES				TOTAL			
		ITEM 1	ITEM2	ITEM 3	IMT4			ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8			ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12				
3 Años	S1 CCAA	5	4	4	5	18	Logrado	3	5	4	4	16	Logrado	5	3	4	4	16	Logrado	50	Logrado
	S2 FBAM	4	4	3	4	15	Logrado	4	3	4	4	15	Logrado	4	2	3	2	11	Proceso	41	Proceso
	S3 GAE	3	3	1	2	9	Inicio	3	2	3	3	11	Proceso	2	3	3	2	10	Proceso	30	Proceso
	S4 GAS	3	3	1	2	9	Inicio	3	2	3	3	11	Proceso	2	3	3	2	10	Proceso	30	Proceso
	S5 GDKM	4	4	5	4	17	Logrado	4	5	4	4	17	Logrado	5	4	4	5	18	Logrado	52	Logrado
	S6 GPGC	3	2	2	3	10	Proceso	3	2	2	3	10	Proceso	3	3	2	3	11	Proceso	31	Proceso
	S7 GMTF	3	3	3	2	11	Proceso	3	2	3	3	11	Proceso	4	3	3	4	14	Proceso	36	Proceso
	S8 IIAZ	3	3	4	4	14	Proceso	4	5	4	4	17	Logrado	3	4	3	4	14	Proceso	45	Logrado
	S9 MPLM	3	2	2	4	11	Proceso	3	2	3	1	9	Inicio	2	3	3	1	9	Inicio	29	Proceso
	S10 VMCJ	4	4	4	5	17	Logrado	4	5	3	3	15	Logrado	4	3	4	5	16	Logrado	48	Logrado
4 Años	S11 AAIS	4	3	4	2	13	Proceso	4	5	3	4	16	Logrado	3	4	2	3	12	Proceso	41	Proceso
	S12 BLJE	3	3	4	5	15	Logrado	5	4	3	4	16	Logrado	5	3	3	2	13	Proceso	44	Proceso
	S13 COXA	5	4	5	4	18	Logrado	4	5	4	4	17	Logrado	4	3	5	3	15	Logrado	50	Logrado
	S14 CSJA	3	2	4	3	12	Proceso	3	4	2	3	12	Proceso	3	2	5	3	13	Proceso	37	Proceso
	S15 DCDR	3	4	2	5	14	Proceso	4	5	3	4	16	Logrado	4	3	2	3	12	Proceso	42	Proceso
	S16 GVY	5	4	4	5	18	Logrado	4	5	4	4	17	Logrado	3	4	4	4	15	Logrado	50	Logrado
	S17 MMPA	4	3	4	4	15	Logrado	4	3	4	3	14	Proceso	3	4	5	2	14	Proceso	43	Proceso
	S18 SALA	3	3	4	5	15	Logrado	3	4	4	2	13	Proceso	4	3	5	2	14	Proceso	42	Proceso
	S19 TRVM	3	2	3	5	13	Proceso	3	5	3	2	13	Proceso	3	2	3	2	10	Proceso	36	Proceso
5 Años	S20 ACMM	3	3	4	2	12	Proceso	2	3	3	2	10	Proceso	3	4	2	3	12	Proceso	34	Proceso
	S21 BBJA	2	2	3	3	10	Proceso	2	2	3	3	10	Proceso	2	3	2	1	8	Inicio	28	Inicio
	S22 CGPDP	2	3	3	3	11	Proceso	3	3	2	3	11	Proceso	3	4	1	2	10	Proceso	32	Proceso
	S23 FFEB	4	4	3	5	16	Logrado	3	5	4	3	15	Logrado	4	3	2	4	13	Proceso	44	Proceso
	S24 GMA	4	4	2	3	13	Proceso	3	4	4	3	14	Proceso	4	3	2	3	12	Proceso	39	Proceso
	S25 NAEM	3	2	2	2	9	Inicio	3	2	3	4	12	Proceso	2	3	1	4	10	Proceso	31	Proceso
	S26 PCCA	5	4	4	5	18	Logrado	4	5	3	4	16	Logrado	4	4	3	5	16	Logrado	50	Logrado
	S27 RCST	4	4	3	4	15	Logrado	3	4	4	3	14	Proceso	2	3	4	3	12	Proceso	41	Proceso
	S28 SGVL	4	2	3	4	13	Proceso	3	4	3	2	12	Proceso	3	4	4	3	14	Proceso	39	Proceso
	S29 SSRC	4	4	5	4	17	Logrado	4	4	3	5	16	Logrado	4	5	4	4	17	Logrado	50	Logrado
S30 VDEAM	3	3	2	3	11	Proceso	3	3	2	3	11	Proceso	3	2	1	3	9	Inicio	31	Proceso	

Anexo 7: Validación y confiabilidad.

Validez por expertos

Ingrese datos:

N° Expertos (n)

3

N° valoración (c):

4

N° Val -1 (c-1)

3

$$V = \frac{S-n}{n(c-1)}$$

VALIDEZ DE CONTENIDO MEDIANTE V AIKEN

ITEMS	CLARIDAD			SUMA (S)	SUMA - N°EXP S-n	CÁLCULO V AIKEN	COHERENCIA			SUMA (S)	SUMA - N°EXP S-n	CÁLCULO V AIKEN	RELEVANCIA			SUMA (S)	SUMA - N°EXP S-n	CÁLCULO V AIKEN	PROMEDIO POR ITEM V AIKEN
	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3				JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3				JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3				
1	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
2	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
3	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
4	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
5	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
6	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
7	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
8	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
9	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
10	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
11	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
12	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	4	4	4	12	9	1.000	1.000
																			1.000

Anexo 8: Confiabilidad de Instrumento

ANALISIS DE CONFIABILIDAD ALFA DE CRONBACH

N° Ítems		ITEMS												Suma de ítems
SUJETO		I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	
S1		2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	4	22
S2		1	2	1	3	3	3	4	4	3	2	2	4	32
S3		3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	34
S4		2	4	2	4	1	2	2	3	3	4	2	1	30
S5		2	2	1	3	2	1	2	3	2	1	3	2	24
S6		2	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	28
S7		3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	3	3	33
S8		4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	41
S9		3	2	1	1	2	1	3	2	2	3	2	4	26
S10		2	2	2	3	4	4	2	4	1	3	3	4	34
S11		4	3	3	4	1	2	3	3	4	4	1	2	34
S12		1	1	2	2	3	2	1	1	2	3	1	2	21
S13		3	1	1	3	3	3	2	3	3	4	3	3	32
S14		4	4	3	3	2	1	4	3	3	3	2	4	36
S15		3	3	2	3	3	1	3	4	3	2	4	3	34
S16		2	2	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	40
S17		2	2	1	1	3	3	3	2	1	3	1	2	24
S18		4	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	25
S19		3	3	3	2	2	2	3	1	4	2	3	4	32
S20		4	2	2	4	3	4	4	3	4	1	2	4	37
Varianza		0.91	0.85	0.89	0.89	0.85	0.89	0.83	0.94	0.86	0.89	0.86	0.85	
Si^2		10.49												
St^2		31.75												
Alfa: α		0.730												

K: Número de ítems

Si^2

: Suma de varianza de los ítems

Varianza de la suma de los

St^2: ítems

α : Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Anexo 9: Tablas de las dimensiones de HHSS

Habilidades para relacionarse	n	%
Logrado	13	43.3
Proceso	14	46.7
Inicio	3	10.0
Total	30	100.0

Autoafirmación	n	%
Logrado	13	43.3
Proceso	16	53.3
Inicio	1	3.3
Total	30	100.0

Expresión de emociones	n	%
Logrado	7	23.3
Proceso	20	66.7
Inicio	3	10.0
Total	30	100.0



PROPUESTA: TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Aprendo jugando a través
de actividades lúdicas



PROPUESTA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.5. **Título** : Aprendo jugando a través de actividades lúdicas.

1.6. **Autor** : Lidia Eufemia Isique García

1.7. **Institución en que se formula la propuesta:** Cuna Jardín “El bosque”

1.8. **Lugar:** Las Magnolias 539. Urb. Los Parques, Chiclayo.

II. JUSTIFICACIÓN:

La base principal de esta propuesta es que el infante mejore sus habilidades sociales a través de estrategias lúdicas, las cuales comprenderán con 12 actividades de juego, debido a que se puede apreciar que los infantes de 3,4 y 5 años, se encuentran en proceso ante problemas de socializar con sus pares y docentes. Para mejorar estas habilidades sociales se tuvo en cuenta la organización de nuevas alternativas de solución, donde se empleará nuevas estrategias creativas en cuanto al juego, con el fin de desarrollar sus capacidades y regular sus emociones, así mismo ayudará en su desarrollo y aprendizaje.

III. FUNDAMENTOS TEÓRICOS:

A continuación, se fundamenta conceptos teóricos de la primera variable estrategias lúdicas considerando a la teoría de Jean Piaget y la teoría del Sociocultural de Lev Vygotsky, lo cual da soporte a la indagación.

Según Piaget, los juegos lúdicos han contribuido al desarrollo de la inteligencia del infante y a su vez ayuda a mejorar la capacidad sensorial, habilidades motrices, interpretación simbólica y razonamiento, que son la base del desarrollo de cualquier tipo y dimensión presentada en la vida del ser humano. Así mismo nos hace mención que las actividades de juego como aprendizaje es también conocimiento, destreza y habilidades que el infante ya tiene; además incorpora elementos de capacidad cognitiva y elementos de capacidad física. En otras palabras, Piaget agrega que el juego se vuelve necesario para el infante porque es la única manera de que el infante entre en contacto con el contexto, es decir

que “el juego en sí mismo es un acto mental, pero con una gran semejanza, el juego es un fin en sí mismo, en cambio el acto intelectual busca lograr metas.

La teoría Sociocultural de Lev Vygotsky mencionado por Montalvo (2022), nos expresa que el juego nace como una obligación social y se considera un momento importante del desarrollo en la infancia, además se dice que el juego se realiza conscientemente a partir de los tres años y disminuye con la edad, es decir que las actividades escolares son propias de un periodo escolar diferente que ingresa en la vida del infante.

IV. OBJETIVOS:

4.2. Objetivo general: Proponer un taller de estrategias lúdicas para desarrollar las Habilidades Sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo, 2023.

4.3. Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de las estrategias lúdicas como juegos que promueva las habilidades sociales en los estudiantes de inicial.
- Diseñar actividades de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales.
- Validar mi propuesta “Aprendo jugando a través de estrategias lúdicas” por juicios de expertos.

V. PRINCIPIOS:

La presente propuesta plantea los siguientes principios:

Respeto: Todo niño merece ser aceptado y apreciado según su forma de vida y existencia en el mundo. Lo que exige el respeto a la dignidad del niño y la niña, el reconocimiento de su condición de sujeto de derechos. Esto no se aplica si no respetamos su tiempo, ritmo y madurez.

Autonomía: “Todos los niños deben actuar en su propia iniciativa, de acuerdo con sus habilidades”. La autonomía es la capacidad de oponerse a sí mismo, tomar decisiones y resolver problemas sin

intervención de adultos, también se considera un proyecto permanente en el que la iniciativa y el deseo cumplen un papel básico y siempre lo tenemos presente.

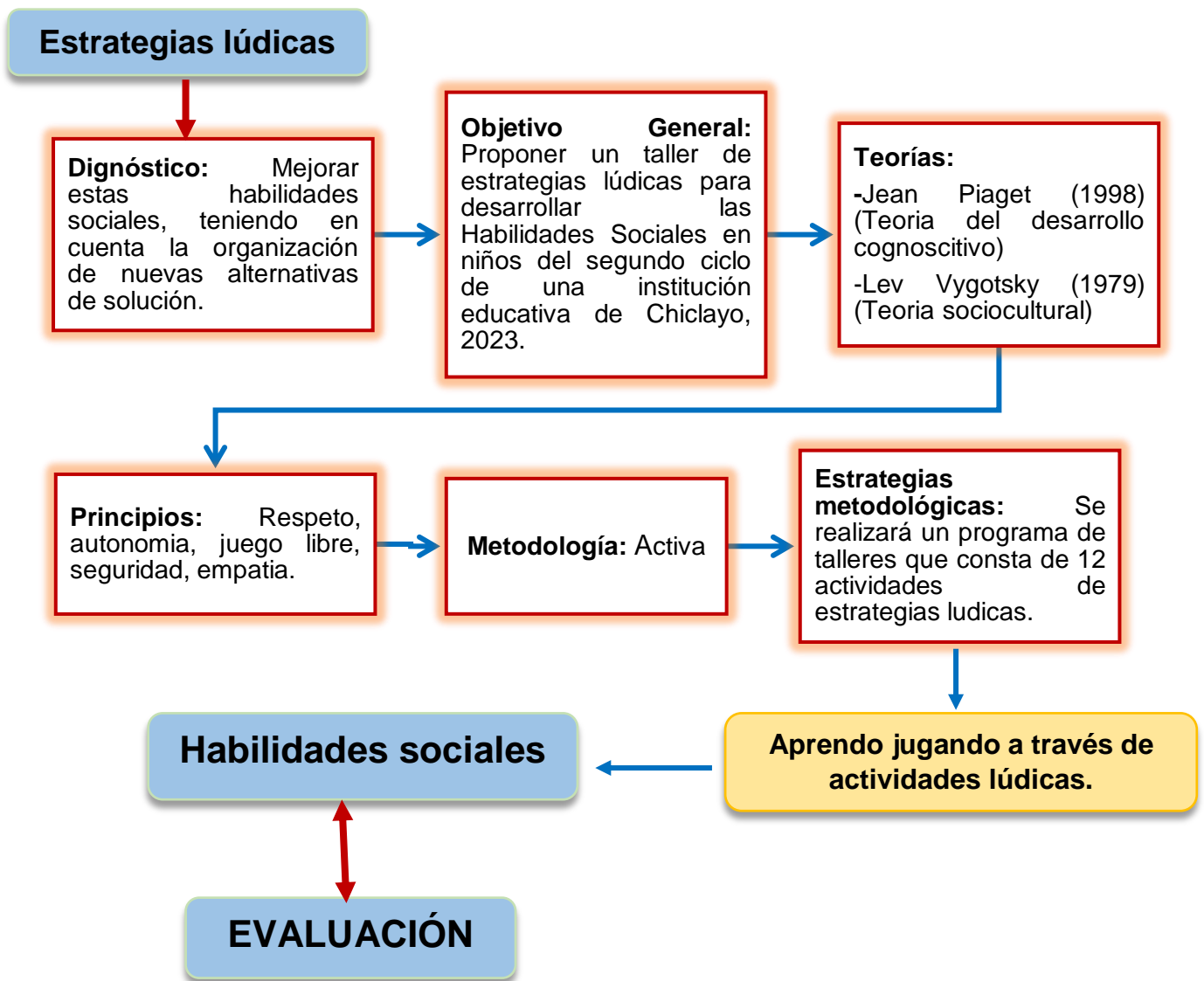
Juego libre: Es una actividad divertida y gratuita que esta esencialmente libre de presiones o guías eternas. Esto permite que los niños tomen decisiones espontáneamente, asuman roles, establezcan reglas y negocien en función de diferentes situaciones. A través del juego, los niños movilizan una variedad de habilidades cognitivas, motrices, sociales y de comunicación.

Seguridad: Es la base principal del desarrollo de una personalidad estable y armoniosa de un niño y que está constituida por una combinación afectiva, los buenos cuidados y el actuar con libertad en espacios donde ellos se sientan seguros y logren desarrollar su potencial natural. Es ahí donde el niño desarrolla su propia identidad y autonomía explorando su propio mundo.

Empatía: Es la capacidad de comprender los sentimientos y emociones de los demás y tratar de sentir lo que sienten de manera justa y racional.

VI. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LA PROPUESTA

Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo



VII. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El propósito de esta propuesta es desarrollar actividades con una secuencia de estrategias de juegos para el aprovechamiento óptimo de las habilidades sociales en infantes del segundo ciclo de una institución educativa pública de Chiclayo. Para ello se tuvo en cuenta los resultados de la ficha de observación de habilidades sociales en cuanto a las 3 dimensiones.

La propuesta estaba basada por diversos aportes teóricos epistemológico e incluye 4 principios que son: respeto, solidaridad, igualdad y empatía. Asimismo, se desarrolla una metodología activa. Otro punto es trazar sesiones dinámicas que impliquen interactuar con sus pares en juegos que promuevan el desarrollo y disfrute de ser parte de un equipo con la finalidad de que se sienta a gusto antes estas actividades que ofrece el programa. Por lo que se refiere al proyecto está

diseñado de una manera positiva, que consta de 3 sesiones por cada dimensión de estrategias lúdicas, totalizando 12 talleres en las cuáles describe el nombre, el juego en cada taller, el material que va a utilizar, como se hace y algunos criterios de cómo se trabaja y sus variantes.

N°	DIMENSIÓN	INDICADOR	NOMBRE DEL JUEGO/ ACTIVIDAD
1	Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza objetos como herramientas ➤ Explora movimientos nuevos con su cuerpo. ➤ Repite movimientos para lograr dominio motor. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugamos a tumbar latas 2. Súper circuito 3. Descubro mis huellas.
2	Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicación espacial. ➤ Coordinación motora fina. ➤ Nociones matemáticas. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Es hora de encestar 5. Aprendemos agrupar juguetes. 6. Me divierto clasificando pompones de colores.
3	Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Imaginación ➤ Lenguaje expresivo ➤ Autonomía. 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Que rica ensalada de frutas. 8. Me encanta imitar sonidos onomatopéyicos. 9. Describe las cualidades de tus amiguitos.
4	Juego e reglas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reglas de juego ➤ Cooperación ➤ Autorrelajación. 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Es hora de crear mis reglas. 11. La ruleta de Emociones. 12. ¿Quién falta?

VIII. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

La propuesta está diseñada según estrategias con un enfoque positivo, ya que implica el tránsito de los cuantificadores, la ubicación espacial, nociones matemáticas, su autonomía, etc. Con el fin de que estas estrategias de sean de ayuda para este proceso.

IX. DISEÑO DE TALLERES DE UNIDAD

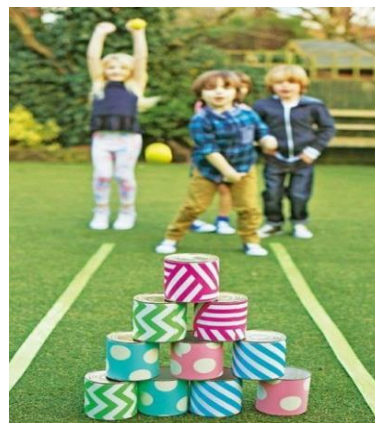
ACTIVIDAD N° 01

- Nombre del Juego:
- Propósito de la actividad:
- Secuencia didáctica:

PROCESOS	DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MATERIALES O RECURSOS
INICIO			
DESARROLLO			
RELAJACIÓN			
CIERRE			

ACTIVIDAD N° 01

- **Nombre del Juego:** Jugamos a tumbar latas.
- **Propósito de la actividad:** Los niños se divierten tumbando latas.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>La maestra un día antes buscará y recolectará diversas latas de diferentes tamaños. Posteriormente se les pedirá a los niños formar un semicírculo para darle las indicaciones de como trabajar ordenadamente. Recordando respetar las normas establecidas en el aula.</p>	Observación sistemática	<p>Latas</p> <p>Imágenes de valores</p> <p>Pelota de trapo</p> <p>Latas premio</p> <p>Usb grabadora</p>
DESARROLLO	<p>Los niños saldrán de manera ordenada al patio, luego la docente les realizara diversas preguntas: ¿Cómo que observan?, ¿Conocen esos objetos?, posteriormente la docente les indicara la actividad a trabajar. Realizaran diversas actividades haciendo uso de las latas.</p> <p>La docente formará 2 equipos, el equipo que logre derribar o tumbar las torres de latas será el equipo ganador. Por equipo se les entregara una pelotita para que sea lanzado a</p>		

	la torre de latas y así lograr tumbar las latas. El equipo que logre derribar todas las latas será todo será el equipo campeón.		
RELAJACIÓN	Sentaditos en semicírculo, la docente pedirá que cierren sus ojitos y se pedirá que se concentren en un paisaje donde hay flores de diversos colores, maripositas de todos los tamaños y que ustedes se encuentran jugando en esa bella naturaleza.... ¿Qué creen que pase?		
CIERRE	En aula conversan acerca de la actividad trabajada en el patio. Preguntando: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto trabajar con latas? ¿Que otro juego sugieren para trabajar la siguiente clase?		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa de manera espontánea.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 02

- **Nombre del Juego:** Súper circuito
- **Propósito de la actividad:** Los niños tendrán que pasar cada obstáculo colocado. Basado en el juego motor.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>La maestra un día antes buscara y los elementos que necesitará para la actividad que realizara con sus niños. Se arma el circuito con materiales obtenido para su clase</p>	Observación sistemática	cojines Imágenes de valores Usb Grabadora Circuito Cinta de tela
DESARROLLO	<p>Se sacará a los niños al patio, para que observen el circuito que se les ha preparado, les decimos si desean jugar en él. La maestra brinda las indicaciones pertinentes y los niños deberán comenzar el circuito de la siguiente forma:</p> <p>- Primero los niños deben coger una cinta de tela de colores que está en el palo amarrada, ir gateando, pasando por los conos y ballas, después pasar por los aros saltando hasta llegar a un obstáculo de varas, donde tendrán que saltar 20 cm, para dar luego un volantín en la colchoneta y terminar saltando por</p>		

	las llantas para que al final logre amarrar la cinta a un palo.		
RELAJACIÓN	Sentados en semicírculo descansando, les preguntamos a los niños ¿cómo se sintieron con esta actividad? Comentando cada uno sobre que les pareció el juego realizado.		
CIERRE	En aula la docente les entregara una hoja para que dibujen lo que más le gusto del circuito. ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el circuito?		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en equipo	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 03

- **Nombre del Juego:** Descubro mis huellas.
- **Propósito de la actividad:** Con alegría dibujan diversas huellitas en el piso.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>La maestra un día antes recortara diversos moldes de plantilla de sus pies, para ser entregados al día siguiente.</p>	Observación sistemática	Imágenes de las normas.
DESARROLLO	<p>Antes de salir al patio la docente les volverá a recalcar las normas de convivencia.</p> <p>Posterior a ello la docente colocará en el piso las huellas ayudado de aros de colores para que al sonar una canción el equipo que pase más rápido el patrón de las huellas será el equipo ganador.</p>		Plantillas de huellitas Aros de colores Usb grabadora
RELAJACIÓN	<p>De forma ordenado pasaremos al aula y cada niño cogerá un cojín, posterior a ello la docente les entregará una hoja para que dibujen lo que más les gusto del taller.</p>		



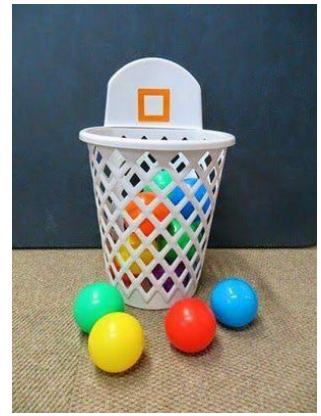
CIERRE	Finalmente, la docente conversará acerca de la actividad trabajada en el patio. Preguntando: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto trabajar con sus huellas? ¿tuvieron alguna dificultad? ¿Que otro juego sugieren para trabajar la siguiente clase?		
---------------	---	--	--

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en equipo	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 04

- **Nombre del Juego:** Es hora de encestar
- **Propósito de la actividad:** Demuestro mi talento con las pelotas.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	Actividades permanentes: La maestra un día antes buscara pelotas de platico o de trapo, baldes o caja.	Observación sistemática	Pelotas de plástico
DESARROLLO	La docente junto a sus niños hará un previo calentamiento, luego formará 2 equipo (rojo y azul), La docente armará 2 equipos donde en una sola caja se pondrá todas las pelotas de colores para que ellos elijan el color mencionado de su equipo. Al sonar el silbato cada niño o niña cogerá la pelota del color indicado y correrá hacia la cesta para encestar y así sucesivamente lo harán hasta que se logre haber un equipo ganador.		Baldes Cajas cestas Imágenes de valores Usb grabadora
RELAJACIÓN	Al ingresar al aula cada niño y niña se sentarán formando un semicírculo, la docente pedirá que cierren sus ojitos para que se concentren en el cuento que se les leerá.		
CIERRE	La docente en aula realizara diversas interrogantes acerca de la		

	<p>actividad trabajada en el patio. Preguntando: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto trabajar con pelotas de colores? ¿Que sintieron cuando veían que el equipo contrario les ganaba? ¿Que otro juego sugieren para trabajar la siguiente clase?</p>		
--	---	--	--

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Trabaja en equipo	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 05

- **Nombre del Juego:** Aprendemos agrupar juguetes.
- **Propósito de la actividad:** Hoy aprenderán a diferenciar cantidades de muchos y pocos.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>La maestra llevará al aula una cesta donde habrá muchas pelotas de colores y les pedirá ayuda a los niños porque esa cesta que llevó se venía cayendo las pelotas por el camino. Luego la docente realiza diversas interrogantes:</p> <p>¿Por qué creen que las pelotas de colores se venían cayendo?</p> <p>¿Qué podemos hacer para que no se caigan las pelotas?</p> <p>¿Qué pasaría sino diferenciáramos las cantidades?</p>	Observación sistemática	<p>Juguetes Pelotas de colores</p> <p>Usb grabadora</p>
DESARROLLO	<p>La docente informara el propósito de su tema trabajado en clases. Luego por grupos la docente enviara a niños con cestas para que por grupos visiten los sectores y puedan comparar cantidades llenando la cesta con la fruta o verdura que se le indica, luego lo llevarán a cada grupo los objetos sacados de los sectores. Finalmente,</p>		

	<p>por grupo trabajan ordenando con sus propias cestas de mucho y poco</p> <p>Luego la docente invitara a la pizarra para que completen las imágenes donde dice mucho y pocos.</p>		
CIERRE	<p>Sentaditos en semicírculo, la docente evaluará, enviándolos a diferentes sectores para que traigan por ejemplo muchos juguetes, pocos libros, muchas loncheras, etc.</p>		
	<p>Finalmente, la docente realizara diversas interrogantes relacionados a la clase: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto trabajar agrupando objetos? ¿Sera importante agrupar objetos? ¿Por qué?</p>		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Trabaja en equipo	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 06

- **Nombre del Juego:** Me divierto clasificando pompones de colores.
- **Propósito de la actividad:** Los niños se divierten contando y clasificando colores.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>La maestra un día antes buscara y recolectara diversos objetos de colores para trabajar al día siguiente. Actividades permanentes.</p> <p>La docente dejara los juguetes de colores regados por las mesas y por diferentes lados del aula.</p> <p>Al día siguiente preguntará: ¿Por qué creen que los juguetes estén desordenados? ¿Cómo creen que podamos ordenarlos?</p>	Observación sistemática	Latas Imágenes de valores Usb grabadora
DESARROLLO	<p>Se mencionará el propósito del día de hoy, luego la docente sacará de forma ordenada a los niños al patio donde tendrá una caja sorpresa donde contendrá diversos objetos de colores. Y fuera de ella 3 cestas de color: (rojo, verde y azul). Donde tendrán que clasificar los juguetes según el color de cesta que te indica, Así trabajarán por grupos contando y clasificando por color.</p>		

	<p>En el aula la docente preguntara: ¿Qué hicimos en el patio? ¿Los juguetes eran del mismo color? ¿Porque los clasificamos? ¿Ustedes creen que sea importante clasificar las cosas por color? ¿Por qué?</p>		
CIERRE	<p>Se les entregará una un sobre sorpresa y dentro de el habrá 2 círculos de color (azul y anaranjado), y pompones de colores, donde tendrán que clasificar los pompones de colores según lo que te indica los círculos irán clasificando. Luego la docente hará su metacognición: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto trabajar clasificando sus juguetes por color? ¿Qué otras cosas u objetos podemos clasificar??</p>		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Clasifica objetos por color	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 07

- **Nombre del Juego:** Que rica ensalada de frutas.
- **Propósito de la actividad:** Es hora de preparar y conocer los alimentos.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades Permanente.</p> <p>La maestra llevará su bolsa de mercado, donde contendrá diversos productos tanto frutas como verduras. Les preguntara para ¿Que abre traído más frutas o verduras? ¿Qué frutas del mercado conocen? ¿Les parece mentira verme con el regalo</p>	Observación sistemática	<p>Bolsa de mercado frutas</p> <p>Papelotes, plumones, Usb</p> <p>Bolsa de mercado grabadora</p>
DESARROLLO	<p>Se menciona el propósito a trabajar, Luego la docente con ayuda de los niños indicará que ingredientes utilizará para la preparación de dicha ensalada de frutas. Después de ello se les ira mostrando los alimentos a utilizar, por grupos. Luego la docente con ayuda de los niños lavara las frutas y empezara a picar cada una de ellas, para luego prepararlo. Una vez terminada la miss servirá a cada niño para que deguste lo preparado.</p>		

	Finalmente, cada niño con ayuda de plastilina tratara de moldear sus ingredientes que utilizo para su ensalada.		
CIERRE	La docente termina con las siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto prepara la ensalada de frutas? ¿Qué les pareció fácil o difícil?		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Expresa lo que siente y desea en la preparación de la ensalada de frutas.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 08

- **Nombre del Juego:** Me encanta imitar sonidos onomatopéyicos.
- **Propósito de la actividad:** Lograr que los niños reconozcan a los animales y a través de su sonido.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>La docente les presentara una canción “El Arca de Noe” ayudado de imágenes cantaran junto a los niños, mostrándoles las imágenes según indique el animalito la canción.</p> <p>Luego la docente realizara las siguientes interrogantes: ¿Les gusto la canción? ¿De qué trata la canción? ¿Cuántos animales había en la canción?</p>	Observación sistemática	<p>Latas</p> <p>Imágenes de valores</p> <p>Imágenes de animales,</p> <p>Bolsa mágica</p> <p>Hojas</p> <p>Colores</p> <p>lápiz</p>
DESARROLLO	<p>Se les indica el propósito a lograr, posterior a ello la docente les mostrará una bolsa mágica que contendrá máscaras de diversos animalitos (la vaca, el perro, el pollito, el pato, el gallo, la oveja, el burro, el gato, etc.) .</p> <p>Cada niño ira descubriendo que animalito de la bolsa mágica le salió, una vez que todo tengan su máscara puesta iremos a jugar al patio, realizando los sonidos que emiten</p>		<p>USB</p> <p>grabadora</p>

	<p>cada animalito. Colocando una canción de fondo de los animales.</p> <p>Luego a docente los llevara al aula para conversar hacerla del sonido que emiten estos animalitos.</p> <p>Preguntándoles: ¿Todos los animales tienen el mismo sonido?</p> <p>¿Por qué crees que los animales emiten ese sonido? ¿Sera impórtante cuidar de esos animales, por qué?</p>		
CIERRE	<p>Al llegar al aula dibujaran a los animalitos que más les agrado de la canción. Luego se les pregunta lo siguiente: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto escuchar los sonidos de los animales? ¿Todos los animalitos tienen el mismo sonido?</p>		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Juega imitando sonido de los animales.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 09

- **Nombre del Juego:** Describe las cualidades de tus amiguitos.
- **Propósito de la actividad:** Respetemos y valoremos nuestros derechos.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades permanentes.</p> <p>LA maestra formara un círculo con sus niños para realizar la estrategia de la “CAJA MAGICA” dentro de ella habrá un espejo, donde cada niño pasara la caja mágica y que al abrir la caja el niño o la niña se sorprenderá y se contemplará mirándose todo su rostro.</p> <p>Luego la docente realizara las siguientes interrogantes: ¿Qué descubriste en la caja? ¿Para que servirá el espejo?</p>	Observación sistemática	<p>Caja mágica</p> <p>Espejo</p> <p>Imágenes de valores</p> <p>Usb grabadora</p>
DESARROLLO	<p>La docente indicará el propósito a trabajar; Luego la docente se describirá y sus niños tendrán que adivinar y decir quien es esa persona a quien ella describe sus cualidades.</p> <p>Luego la docente sacara a un niño y le mostrara la foto de su amiguita, para que él, la describa de cómo es ella y que sus demás compañeros adivinen según las cualidades que el niño mencione de su amiguita. , y así</p>		

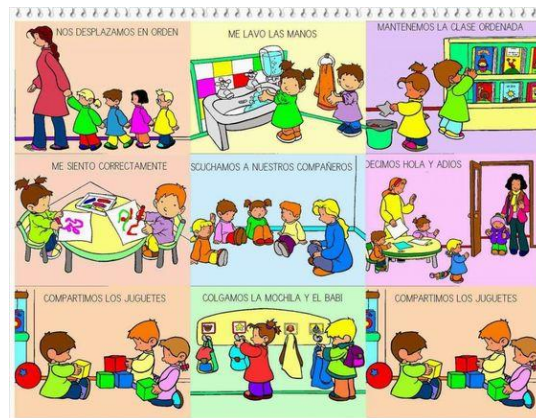
	<p>sucesivamente se hará con todos sus compañeros</p> <p>.</p>		
CIERRE	<p>Luego la docente les dará unos cartoncitos para que dibujen a su mejor amiguito del aula, y luego describan como es él. Finalmente se realizará la siguiente pregunta. Preguntando: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto trabajar en equipo? ¿Tuvieron dificultad al describir a su amiguito? Porque.</p>		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Describe con entusiasmo las cualidades de tu amigo	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 10

- **Nombre del Juego:** Es hora de crear reglas
- **Propósito de la actividad:** Es importante establecer reglas al inicio de todo juego.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Actividades permanentes.</p> <p>La docente llevara a los niños al patio para realizar una actividad de circuito dejando que todos jueguen a su manera luego la docente llama a los niños y les pregunta que paso niños cuénteme. Escuchará sus interrogantes: ¿Por qué estuvieron peleando por los juegos? ¿Qué paso porque todos estuvieron en el tobogán? ¿Por qué dos de sus compañeros no jugaban? La docente escuchara sus respuestas:</p>	<p>Observación sistemática</p>	<p>juegos Imágenes de valores hojas colores USB grabadora</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Después de escucharlos la docente dirá el propósito a trabajar en aula: Entonces todos estos problemas que ocurrieron fueron porque nunca establecieron sus reglas antes de ingresar al aula de psicomotricidad, recuerden que dentro del aula hay reglas que se cumplen y si no las cumplimos no vamos a jugar de manera ordenada con los juegos que hay ahí. Que les parece si establecemos nuestras propias reglas y así evitaremos desorden.</p>		

	La docente colocara un papelote sobre la pizarra y junto a los niños establecerán sus propias reglas para el ingreso de la sala de psicomotricidad. Una vez establecida las reglas, los niños decidieron dibujarlas y pegarlas en forma de una línea de tiempo, con la finalidad de verlas y cumplirlas y de ese modo evitar desorden.		
RELAJACIÓN	Al ingresar a la sala de psicomotricidad decidieron jugar con las colchonetas y ahí hacer la técnica de relajación.		
CIERRE	Al llegar a aula conversan lo bien que la pasaron en el aula de psicomotridad. Es ahí donde la docente les pregunta: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto el desorden? ¿Qué paso luego que establecimos reglas?		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Crea sus propias reglas.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 11

- **Nombre del Juego:** La ruleta de emociones.
- **Propósito de la actividad:** Los niños del aula expresan sus emociones basado en el juego emocional.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>Para comenzar la docente les informará que a los niños que vamos a realizar un juego muy divertido y muy bonito, el cual será llamado “Las emociones en la ruleta”. A continuación, explicamos cómo se desarrollará el juego, cada niño va a girar la ruleta el cual contiene caritas de diferentes emociones y cada una de ellas representa un color: el rojo representa enojado, verde representa felicidad, azul representa tristeza y el amarillo representa alegría.</p>	Observación sistemática	<p>Ruleta de cartón</p> <p>Imágenes de emociones,</p> <p>USB grabadora</p>
DESARROLLO	<p>Siguiendo se pide la participación de los niños de manera voluntaria para que pueda girar la ruleta que contiene las emociones. De tal modo que al momento de girar la flecha mostrará un color de la emoción respectiva, por ejemplo: si a Juancito le tocó el color azul que es la tristeza, se le dará la tarjeta azul, con la actividad que corresponde tendrá que demostrar la</p>		

	expresión de tristeza y así sucesivamente con las demás emociones		
RELAJACIÓN	La maestra propone a todos los niños que piensen en situaciones cotidianas que los hacen sentir en diversas emociones. Luego deberán mencionarlo en el aula para que sus compañeros escuchen cómo se sienten, por ejemplo: Me siento triste contento cuando..., me siento triste cuando siento miedo cuando me siento molesto cuando.		
CIERRE	Luego conversan en aula hacerla de actividad presentada. Preguntando: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gusto la actividad de hoy? ¿serán importantes estas emociones en nuestra vida?		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Menciona como se siente hoy.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ACTIVIDAD N° 12

- **Nombre del Juego:** ¿Quién falta?
- **Propósito de la actividad:** Es importante respetar los turnos para jugar.
- **Secuencia didáctica:**



Procesos	Desarrollo de la estrategia	Instrumento de evaluación	Materiales o recursos
INICIO	<p>Actividades permanentes:</p> <p>La docente sacara a los niños y niñas al patio para realizar una actividad, y observa que dentro de la actividad una niña se esconde y no quiere participar, cuando la docente se acerca y le pregunta le dice que le no desea jugar porque sus amiguitos no permiten que ella juegue. Entonces la docente decide actuar, llama a todos sus alumnos y decide hacer un juego general y quien dirija el juego sea “María”, es donde ahí que la docente se da cuenta que no permitía que María se involucre en el juego porque decían que no sabe, que es muy lenta, etc. Entonces la miss observo que la mayoría no eran amiguitos por lo tanto empezó hacer juegos de integración donde todo empezaron a reír, a cooperar, y a integrar.</p> <p>La docente les indico que ahí todos deben de jugar porque todos son</p>	Observación sistemática	<p>Imágenes de valores</p> <p>Usb grabadora</p>

	amigos y recuerde que la unión hace la fuerza y si dejan a uno atrás su fuerza será menos.		
DESARROLLO	Entonces todas las horas de recreo los niños buscaban a María para incluirla y no dejarla fuera del juego, E incluyo ella mismo traía opciones de juego como “El juego de globos”, “Juego de vasitos”, “juego de liga, “etc.		
CIERRE	En aula la docente les volvió a conversar lo importante que es jugar en equipo y que nadie te falte para el juego. Concluye preguntando: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó trabajar en equipo? ¿Que otro juego sugieren para trabajar?		

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Participa en los juegos de sus amiguitos.	
		SI	NO
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

ANEXOS

VALIDACIÓN DE PROPUESTA (JUICIO DE EXPERTOS)

FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DEL SEGUNDO CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO

Yo, **Rosemary Cherres de Dávila**, identificado con DNI N° 16713271 con Grado Académico de **Doctor en Educación** en la Universidad César Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° **052-182719**

Hago constar que he leído y revisado el **Taller de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales**, correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: Justificación, fundamentos teóricos, objetivos, principios, representación gráfica, estrategias, y diseño de talleres

La propuesta corresponde a la tesis: ***Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo***

a. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	x		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	x		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.		x	
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	x		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	x		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	x		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	x		

b. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	x		
2	Soluciona el problema de la investigación	x		

3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	x		
4	Es viable en su aplicación	x		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares.	x		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Taller de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	99%	99%	99%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

OBSERVACIONES: Por medio de la presente hago constar que he revisado de manera concurrente con fines de validación de la Propuesta.

Chiclayo 21 de Julio del 2023.

Dr. Rosemary Cherres de Dávila Código de registro de Sunedu N°: **052-182719**, con Centro de labores en la IEI. N.º 521 Toribio Rodríguez de Mendoza -Morrope, Cargo: directora.



 Dra. Rosemary Cherres de Dávila

Dra. Rosemary Cherres de Dávila
 DNI:16713271
EXPERTO

**PERÚ**

Ministerio de Educación

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

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

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **CHERRERES LEYVA**
Nombres **ROSEMARY**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **16713271**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **MIRO QUESADA RADA FRANCISCO JOSE**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Decano **CASTILLO LEON HELVIDIA LUCILA**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Título profesional **LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**
Fecha de Expedición **28/09/15**
Resolución/Acta **0554-2015-UCV**
Diploma **UCV16500**

Fecha de emisión de la constancia:
22 de Julio de 2023

**CÓDIGO VIRTUAL 0001379162**

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 22/07/2023 20:42:03-0500

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

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

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



**VALIDACIÓN DE PROPUESTA
(JUICIO DE EXPERTOS)**

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DEL SEGUNDO
CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO**

Yo, Bessy Pérez Marchan, identificado con DNI N° 16733306 con Grado Académico de **Magister en educación con mención en docencia y gestión educativa** en la Universidad César Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° **0588-2015**

Hago constar que he leído y revisado el **Taller de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales**, correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: Justificación, fundamentos teóricos, objetivos, principios, representación gráfica, estrategias, y diseño de talleres

La propuesta corresponde a la tesis: ***Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo***

c. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	x		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	x		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	x		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	x		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	x		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	x		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	x		

d. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	x		
2	Soluciona el problema de la investigación	x		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	x		

4	Es viable en su aplicación	x		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	x		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Taller de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	99%	99%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

OBSERVACIONES: La propuesta presentado tiene fundamentos que ayudarán a muchos docentes a ponerlo en práctica como alternativa de solución

Chiclayo, 19 de Julio del 2023.

Mg. Bessy Pérez Marcha, Código de registro de Sunedu N°0588-2015, con Centro de labores en: 11004 San Pedro- Chiclayo, Cargo: docente.

Mg. Bessy Pérez Marcha
DNI: 16733306
EXPERTO



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

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

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	PEREZ MARCHAN
Nombres	BESSY
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	16755546

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

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

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAGISTER EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA
Fecha de Expedición	29/10/15
Resolución/Acta	0588-2015-UCV
Diploma	UCV18585
Fecha Matriculación	Sin información (****)
Fecha Egreso	Sin información (****)

Fecha de emisión de la constancia:
22 de Julio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 0001379244

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 22/07/2023 22:50:44-0000

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

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

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

(****) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica: 01 500 3930, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.



**VALIDACIÓN DE PROPUESTA
(JUICIO DE EXPERTOS)**

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL TALLER DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA
DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DEL SEGUNDO
CICLO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO**

Yo, **Julia María Rubio Machuca**, identificado con DNI N°16786549, con Grado Académico de **Maestra en Psicología educativa** en la Universidad César Vallejo, con código de inscripción en SUNEDU N° 027-2002

Hago constar que he leído y revisado el **Taller de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales**, correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: Justificación, fundamentos teóricos, objetivos, principios, representación gráfica, estrategias, y diseño de talleres

La propuesta corresponde a la tesis: ***Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo***

e. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	X		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	X		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	X		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	X		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	X		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	X		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	X		

f. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	X		
2	Soluciona el problema de la investigación	X		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	X		

4	Es viable en sus aplicaciones	X		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	X		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Taller de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	100%	100%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

OBSERVACIONES: La siguiente propuesta es adecuada para aplicar a niños del nivel inicial.

Chiclayo, 19 de Julio del 2023.

Mg. Julia María Rubio Machuca Código de registro de Sunedu N°: **027-2002** con Centro de labores en: Centro de Formación y Promoción Humana Santa Angela Cargo: Psicóloga.



Firma

Mg Julia María Rubio Machuca
DNI: 16786549
EXPERTO



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

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

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

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

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **RUBIO MACHUCA**
Nombres **JULIA MARIA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **16786549**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD DE SAN MARTÍN DE PORRES**
Rector **JOSE ANTONIO CHANG ESCOBEDO**
Secretario General **RODOLFO GAVILANO OLIVER**
Decano **JOHAN LEURIDAN HUYS**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Título profesional **LICENCIADA EN PSICOLOGIA**
Fecha de Expedición **25/01/2002**
Resolución/Acta **027-2002-CU-R-USMP**
Diploma

Fecha de emisión de la constancia:
22 de Julio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 0001379161

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 22/07/2023 20:39:41-0000

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

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

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

Anexo 2: Validez de expertos

PROPUESTA ESTRATEGIAS LÚDICAS

	ITEMS	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	TOTAL	V DE AIKEN
PERTINENCIA INVESTIGACIÓN	1	1	1	1	3	1.00
	2	1	1	1	3	1.00
	3	0	1	1	2	0.67
	4	1	1	1	3	1.00
	5	1	1	1	3	1.00
	6	1	1	1	3	1.00
	7	1	1	1	3	1.00
PERTINENCIA APLICACIÓN	8	1	1	1	3	1.00
	9	1	1	1	3	1.00
	10	1	1	1	3	1.00
	11	1	1	1	3	1.00
	12	1	1	1	3	1.00
V aiken promedio						0.97

Calificación

apreciación positiva **1**
 apreciación negativa **0**

V aiken $S/n (c-1)$

s suma de respuestas afirmativas
n número de jueces
c número de valores de la escala de valoración



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo", cuyo autor es ISIQUE GARCIA LIDIA EUFEMIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

CHICLAYO, 02 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE DNI: 18147780 ORCID: 0000-0003-4419-8568	Firmado electrónicamente por: SLLERENAR el 05- 08-2023 22:27:53

Código documento Trilce: TRI - 0636858