



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Programa de estrategias didácticas lúdicas para las habilidades
sociales en niños de 3 años de una institución educativa de Paita

2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Siancas Ordinola, Betty (orcid.org/0000-0002-9433-4145)

ASESORES:

Dra. Linares Purisaca, Geovana Elizabeth (orcid.org/0000-0002-0950-7954)

Mg. García Parrilla, Joyce Daniela (orcid.org/0000-0002-0622-8079)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA - PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios y a nuestra madre santísima por guiarme por el camino correcto, a mis padres por ser el motor y motivo para salir adelante y a mis amigos por su apoyo continuo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a nuestro padre celestial a nuestra madre santísima, a la vida por darme la oportunidad de estar en este mundo. A los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo por su orientación y conocimientos impartidos.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS PARA LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PAITA 2023", cuyo autor es SIANCAS ORDINOLA BETTY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20.00%, 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.

PIURA, 14 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LINARES PURISACA GEOVANA ELIZABETH DNI: 16786660 ORCID: 0000-0002-0950-7954	Firmado electrónicamente por: LPURISACAG el 17- 01-2024 12:02:15

Código documento Trilce: TRI - 0732713



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, SIANCAS ORDINOLA BETTY estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS PARA LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PAITA 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
BETTY SIANCAS ORDINOLA DNI: 44308420 ORCID: 0000-0002-9433-4145	Firmado electrónicamente por: BSIANCASO el 10-12- 2023 18:34:38

Código documento Trilce: TRI - 0690490

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1 Tipo y diseño de investigación	12
3.1.1 Tipo de investigación:	12
3.2. Variables y operacionalización:	12
3.3 Población, muestra y muestreo	14
3.3.1 Población:	14
3.3.2 Muestra:	15
3.3.3 Muestreo:	15
3.3.4 Unidad de análisis:	15
3.4. técnicas e instrumentos de recolección de datos:	15
3.5. Procedimientos:	16
3.6. Método de análisis de datos:	16
3.7. Aspectos éticos:	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	38
VII. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	41
ANEXOS	47
Anexo 1: Operacionalización de variables	47
Anexo 2: Instrumento recolección de datos	48
Anexo 3: Consentimiento informado	51
Anexo 4: Matriz de evaluación por juicio de expertos	53

Anexo 6: Validez y Confiabilidad	71
Anexo 7: Carta de permiso de la institución	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Descriptivo de las Habilidades sociales en niños de 3 años del nivel inicial.	10
Tabla 2 <i>Prueba de normalidad</i>	19
Tabla 3 Resultados de las habilidades sociales en niños de 3 años de nivel inicial	28
Tabla 4 <i>Significancia</i> de las habilidades sociales en niños de 3 años de nivel inicial	28
Tabla 5 Resultados de la dimensión el autoconocimiento en niños de 3 años de nivel inicial	20
Tabla 6 Significancia del autoconocimiento en niños de 3 años de nivel inicial	20
Tabla 7 Resultados de la dimensión el autocontrol en niños de 3 años de nivel inicial.	22
Tabla 8 Significancia del autocontrol en niños de 3 años de nivel inicial.	22
Tabla 9 Resultados de la dimensión la empatía en niños de 3 años de nivel inicial.	24
Tabla 10 Significancia de la empatía en niños de 3 años de nivel inicial.	24
Tabla 11 Resultados de la dimensión la autonomía en niños de 3 años de nivel inicial.	26
Tabla 12 Significancia de la autonomía en niños de 3 años de nivel inicial.	26

RESUMEN

El objetivo general del estudio fue mejorar las habilidades sociales con el programa de las estrategias didácticas lúdicas en niños de 3 años de una I.E del distrito de Paita 2023. El diseño del estudio fue el experimental de alcance preexperimental, de enfoque cuantitativo y de tipo aplicada. La muestra estuvo constituida por 30 alumnos de 3 años del nivel básico inicial de una I.E-Paita. Se utilizó como instrumento la escala de Merrell (2023), un instrumento compuesto por 34 ítems. En los resultados se evidencia que con un $p=0.019<5\%$, existe un efecto significativo de las prácticas basadas en el juego en sobre la evolución del autoconocimiento en los niños de tres años. Asimismo, con un valor $p=0.019<5\%$, se corrobora la influencia significativa de los métodos de enseñanza basados en el juego en el autocontrol de los estudiantes. Se concluye que después de analizar los resultados, se observó el valor p registrado fue de 0,017, consistentemente inferiores al límite estándar del 5%, brindan evidencia cuantitativa de que la adopción de métodos lúdicos en la enseñanza tuvo un impacto favorable y estadísticamente significativo en el desarrollo de habilidades sociales de preescolares.

Palabras clave: habilidades sociales, estrategias didácticas lúdicas.

ABSTRACT

The general objective of the study was to improve social skills with the playful teaching strategies program in 3-year-old children of an I.E in the district of Paita 2023. The design of the study was experimental with a pre-experimental scope, with a quantitative approach and an applied type. The sample was made up of 30 3-year-old students of the initial basic level of an I.E-Paita. The Merrell scale (2023) was used as an instrument, an instrument composed of 34 items. The results show that with $p=0.019<5\%$, there is a significant effect of play-based practices on the evolution of self-knowledge in three-year-old children. Likewise, with a value $p=0.019<5\%$, the significant influence of game-based teaching methods on students' self-control is corroborated. It is concluded that after analyzing the results, the p value recorded was 0.017, consistently lower than the standard limit of 5%, providing quantitative evidence that the adoption of playful methods in teaching had a favorable and statistically significant impact on the development of social skills of preschoolers.

Keywords: social skills, playful teaching strategies.

I. INTRODUCCIÓN

En los estudios relacionados a las habilidades sociales continúan siendo de gran importancia, especialmente a raíz de los cambios experimentados durante la pandemia donde a causa de lo sucedido los niños no tenían un contacto físico con el mundo que los rodea.

Este problema se da en diferentes ámbitos ya sean internacional, nacional, regional y local, De acuerdo con el organismo internacional UNICEF (2019), se puede afirmar que la escuela debe estimular, niños y adolescentes de estrategias para afrontar los desafíos de la vida. Para esto, se propone una educación basada en habilidades para la vida, que incluyen competencias psicosociales e interpersonales para tomar decisiones, resolver problemas, comunicarse efectivamente y gestionar sus vidas de forma saludable y productiva.

Según la definición de la Organización mundial de salud OMS (2022) es crucial impulsar la adopción de estilos de vida saludables y prevenir riesgos en la infancia y adolescencia a través del desarrollo de habilidades que permiten a las personas enfrentar de manera exitosa los desafíos y demandas diarias. Estas habilidades se adquieren durante la vida a través de la experimentación personal, entrenamiento internacional, modelado e imitación.

Las autoras Unuzungo et al. (2022) en su investigación a nivel nacional manifiesta que las HHSS desarrollo desde lo lúdico en alumnos de etapa preescolar, involucren estrategias de acciones de acuerdo a la edad del infante. Es importante observar y desarrollar aquellas habilidades sociales sobre todos en los niños pequeños en la etapa preescolar ya que con el pasar del tiempo los ayuda a proporcionar y proponer una solución que beneficie tanto a los alumnos como a la comunidad de Paita, específicamente en la I.E. Nuestra Señora de las Mercedes, ubicada en el, A.H. Marco Jara Shenomne I etapa de la zona alta de la ciudad, de manera satisfactoria y adecuada.

Este estudio se llevó a cabo en la I.E. Nuestra Señora de las Mercedes, ubicado en el A.H. Marco Jara Shenomne, atendiendo a escolares de 3,4 y 5 años, se aplicó en los niños de 3 años que tienen dificultades para socializarse, comunicar su nombre, interactuar con sus compañeros, participar en las actividades, integrarse al grupo y cumplir con las responsabilidades y normas de convivencia, lo que afectan sus habilidades sociales.

Por eso se formula el problema: ¿Cómo mejora las Habilidades Sociales con el programa de las estrategias didácticas lúdicas en niños de 3 años de una Institución Educativa Paita,2023?

La presente investigación se aplicó porque beneficia a los niños a desarrollar a temprana edad sus habilidades que son principales para la vida con la aplicación de diferentes juegos ejecutados en el programa para que a través de estas estrategias didácticas lúdicas logren ser autónomos, cumplan responsabilidades se relacionen e interactúen sin dificultad con sus pares, docentes y comunidad.

Se justifica con la conveniencia ,al observar en la I.E de la provincia de Paita a los niños de 3 años que presentan dificultades en habilidades sociales ,para aquello se aplicó un programa de estrategias didácticas lúdicas donde los niños se relacionen e interactúen ,ayudarles a desenvolverse de manera autónoma al momento de desarrollar actividades ,juegos cumpliendo responsabilidades y normas de convivencia .Por esta razón es esencial que se deben aplicar las habilidades sociales desde temprana edad y la etapa preescolar es fundamental para el desarrollo de aquellas HHSS. Además de su importancia en la sociedad, ya que ofrece alternativas para abordar la falta de estas habilidades en la infancia, la falta de desarrollo de estas habilidades puede tener consecuencias negativas en el futuro.

Considerando su alto valor teórico, esta investigación se dio con la intención de ayudar a desarrollar a temprana edad las habilidades, que se fundamenta en la teoría de aprendizaje social de Albert Bandura (1925) sostiene que los infantes adquieran habilidades sociales al observar y copiar el comportamiento de los

adultos y otros niños, resalta la infancia de la imitación y el refuerzo en estas habilidades sociales.

Con el valor metodológico en ser una investigación en innovación pedagógica, el cambio que un profesor puede realizar en su enfoque de planificación, ejecución y evaluación de aprendizaje de sus alumnos en un entorno educativo, con el propósito de promover un aprendizaje significativo en el mismo (Martínez & Gomez, 2015) donde a través de la observación se vivencian como se va desarrollando dicho problema al ejecutar el programa estrategias didácticas lúdicas empleando juegos cooperativos ,Dramatización ,Juegos tradicionales es por ello que este trabajo de investigación se da con la finalidad de ayudar a temprana edad a desarrollar las habilidades sociales.

La investigación que se desarrollo tiene como objetivo general: Mejorar las Habilidades Sociales con el programa de las estrategias didácticas Lúdicas en niños de 3 años de una I.E del distrito de Paita 2023.y frente a este alcanzar los objetivos específicos :Evaluar las habilidades sociales aplicando las estrategias didácticas lúdicas en niños de 3 años de una I.E del distrito de Paita 2023.El segundo objetivo es :Aplicar las estrategias didácticas lúdicas en la dimensión autoconocimiento en niños de 3 años de un I.E del distrito de Paita 2023.Aplicar estrategias didácticas lúdicas en la dimensión autocontrol en los niños de 3 años de una I.E del distrito de Paita 2023.Aplicar estrategias didácticas lúdicas en la dimensión Empatía en los niños de 3 años de una I.E del distrito de Paita 2023.Aplicar estrategias lúdicas en la dimensión autonomía en los niños de 3 años de una I.E del distrito de Paita 2023.Finalmente : Evaluar las habilidades sociales aplicando las estrategias didácticas lúdicas en niños de 3 años de una I.E del distrito de Paita 2023.posteriormente a la aplicación del programa.

Para ello se diseña comprobar la siguiente hipótesis general: El programa de las estrategias didácticas lúdicas en niños de 3 años de una I.E, de Paita, 2023 mejora las habilidades sociales.

II. MARCO TEÓRICO

Almaraz et al. (2019) en la revista de México de Habilidades Sociales en edad escolar primaria, el cual tuvo como objetivo conocer el efecto de la enseñanza en línea en la interacción social de alumnos, universidad Técnica de Ambato. La metodología utilizada estuvo acorde con un estudio de imagen mixto realizado a 105 estudiantes, se aplicó un test que evaluó las habilidades sociales de los participantes, y también se realizó una encuesta relacionada con el aprendizaje virtual. Los resultados fueron el vínculo entre habilidades sociales y la educación virtual. Concluyo el estudio, para demostrar que es importante comprender desde temprana edad como nuestros comportamientos afectan a la sociedad y como somos aceptada en ella. La ejecución de habilidades sociales es necesario en el sujeto pueda adaptarse en su entorno y adaptarse a él de forma adecuada.

Jaramillo et al (2019) denominaron habilidades sociales en el ámbito escolar en Colombia, cuyo objetivo fue determinar las características de estas habilidades a través de la determinación de sus componentes y conceptos. La metodología utilizada se basó en un enfoque cualitativo y descriptivo, teniendo como método de investigación el estudio de caso. Los resultados del estudio se obtuvieron a través de métodos de recopilación de datos como la evaluación de las habilidades sociales en escala de observación y entrevista, técnica de muro de situación interactivo. El estudio concluyo, que, si bien cada ambiente escolar es único, tanto en educación inicial, primaria enfatizan adquirir habilidades sociales como fragmento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Quiñones (2020) Investigo, HHSS estrategias didácticas para la formación de liderazgo desde la educación básica, en Costa Rica, planteo que el objetivo es considerar la preparación de los alumnos de primaria para convertirse en futuros líderes. Inicialmente se realizó un estudio teórico, donde se describieron las características de gestión y las habilidades necesarias. En segundo lugar, se propusieron estrategias y técnicas para promover un aprendizaje complejo y crítico en futuros líderes. finalmente, se mostró una sesión de aprendizaje basado en

psicología de Gestalt para la ejecución de habilidades sociales y la inteligencia emocional, la autoconciencia y habilidades interpersonales, porque estas cualidades son fundamentales en las cualidades del líder.

Bances (2019) en su tesis nacional titulada Habilidades. Una revisión teórica de concepto, Chiclayo encaminada a un estudio conceptual de las HHSS y su integración con demás variables. Utilizar una metodología de investigación teórica como aplicaciones prácticas en psicología. Los datos obtenidos demuestran que las habilidades sociales se adquieren en edades tempranas que permiten una comunicación con otras personas. En esta investigación llego a la conclusión de que me fijo en las conclusiones de los escritores modernos, lo que hace que el trabajo sea interesante y novedoso. En el concepto de habilidades sociales, se encontraron varias similitudes, por ejemplo con el individuo en la importancia para relacionarse a otras personas correctamente, habilidades cognitiva y emocional, expresión del lenguaje verbal no verbal.

En el siguiente artículo, las habilidades sociales, factor clave para una interacción afectiva en Trujillo, Mendoza (2021) se basa en el objetivo principal del artículo de revisión es discutir la esencialidad de las habilidades sociales para lograr la comunicación afectiva, y destaca las actividades que facilitan y promueven, relaciones interpersonales más sanas, así como el respeto por los demás y por uno mismo. Los resultados confirman que las HHSS brindan un rol significativo ante la sociedad, y combinadas con los valores, promueven la convivencia de los ciudadanos. Además, tienen importantes implicaciones para la educación ayudándolos a desarrollar habilidades sociales, que permite a las personas socializarse con su entorno de forma afectiva y empática.

A nivel local, la autora Reymundo (2019) en su investigación, El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las HHSS en estudiantes de 5 años de una I.E San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019, cuyo objetivo principal es decir el fundamento fue ver las relaciones en estrategias de juegos cooperativos y el progreso de HHSS de los alumnos de una I.E, durante el año

2019. La metodología que se ha utilizado en este estudio fue cuantitativa, de nivel descriptivo modelo correlacional, con un total de 121 estudiantes, mientras que la prueba seleccionada fue conformada por 28 estudiantes. Se demostró que el estudio se realizó con un método de muestreo no aleatorio en un muestreo por conveniencia. Se ejecutó una lista de verificación como instrumento para adquirir los resultados, se ejecutó una correlación de Pearson y el Software estadístico SPSS cuyos resultados mostraron relaciones significativas entre lo lúdico en equipo y el desarrollo de las HHSS.

Toro (2020) en su estudio, Funcionamiento familiar y habilidades sociales en los alumnos de quinto grado "B" de secundaria de la I. E. Tnte Miguel Cortes del Castillo, distrito de castila, Piura-2020. El propósito de este estudio fue analizar si existe relación entre la familiar y las habilidades sociales en los estudiantes. Se utilizó un enfoque cuantitativo para describir y determinar la correlación entre las variables seleccionadas. Se aplicó una investigación no experimental, conformada por los 27 estudiantes. Los resultados logrados con la ayuda de la encuesta aplicada a los estudiantes mostraron que se ejecutó la herramienta de cohesión y adaptabilidad familiar, fase III la cual se obtuvo a través de la escala de habilidades sociales (EHS) elaborada por Elena Gismero.

En el siguiente artículo los autores Antón et al (2021) en su estudio, Estrategias didácticas y la comunicación en los niños y niñas de 5 años de villa Monte Castillo Catacaos, Piura-Perú. El objetivo de esta investigación fue conocer cómo las estrategias de enseñanza como contar cuentos, lectura de poemas, descripción, juegos, teatros, cantos y dibujos se relacionan y fortalecen la comunicación en los ambientes familiar y escolar. Se utilizó un enfoque cuantitativo, estudiando a 40 niños y niñas. Se utilizó un cuestionario para medir las estrategias didácticas y la comunicación. Los datos muestran que no hay evidencias suficientes para confirmar una relación entre las estrategias didácticas y la comunicación, Aunque no exista un vínculo entre las variables estudiadas, se concluyó que las estrategias didácticas pueden influir en que los niños se comunican con sus

familiares. En definitiva, se puede decir que estas estrategias favorecen la comunicación familiar de los niños y su correcta implementación también incide en su capacidad de comunicación en el ámbito familiar.

La base teórica de la variable habilidades sociales son las habilidades que utiliza una persona al interactuar con su entorno. Estas habilidades se reflejan en comportamientos para expresar sentimientos, opiniones, y necesidades, adaptándose al contexto y encontrar soluciones a los problemas, evitando nuevos obstáculos. Estas habilidades son importantes en la vida diaria de todo individuo, porque promueven relaciones humanas armoniosas en el ámbito laboral y en familia o en conviviente que facilitar la comunicación y favorecen el buen de las interacciones sociales.

Caballo (2005) las habilidades sociales se refieren a un conjunto de acciones que posibilitan al sujeto relacionarse en su entorno personal o en las relaciones con otros, permitiéndole expresar de manera correcta sus emociones, actitudes, deseos, opiniones, derechos y situaciones.

Las habilidades sociales deben ser fundamentales en el entorno escolar a medida que la escuela va asumiendo una mayor responsabilidad para ayudar a los alumnos a afrontar una serie de problemas sociales y personales.

Monjas y Gonzales, (1998) el siguiente autor Albert Bandura (1925) en la teoría del aprendizaje social, menciona que los pares aprenden habilidades sociales al observar y copiar el comportamiento de los adultos y otros niños, resalta la influencia de la imitación y el refuerzo en el desarrollo de estas habilidades sociales.

Seguidamente Vygotsky (1978) partió de la teoría sociohistórica, argumentando que todas las habilidades del sujeto se originan en el trasfondo social.

Lev Vygotsky enfatizó la importancia del juego en el desarrollo social de los niños. El juego ofrece a los infantes la posibilidad de practicar y perfeccionar habilidades sociales como trabajar en equipo, comunicarse y resolver problemas.

Según Gil & León (1995) establecen que las habilidades sociales son necesarias para cumplir diversos objetivos, entre ellos, reforzar relaciones sociales, mantener o mejorar la interacción con otros individuos y desenvolverse de manera autónoma en su entorno. Es fundamental desarrollar estas habilidades para garantizar una comunicación afectiva y una inserción social satisfactoria.

Autoconocimiento es la capacidad de una persona para dar la razón y comprender sus propias fortalezas, cualidades, debilidades y características individuales.

Bennet (2008), el conocimiento sobre uno mismo es esencial para lograr el éxito. Al tener un mayor autoconocimiento, se desarrolla una mayor confianza en uno mismo, una mayor convicción en las acciones realizadas y una mayor satisfacción personal. La autoestima se eleva de manera progresiva a medida que se van observando los avances realizados día a día.

Autoconocimiento implica tener conciencia de nuestros estados internos, preferencias, recursos y corazonadas. Estas habilidades son esenciales para desarrollar tres aptitudes emocionales: ser consciente de nuestras emociones, tener una evaluación precisa de nosotros mismos y confiar en nuestras propias capacidades, Goleman (1999).

Autocontrol es la habilidad de la persona demostrar y dirigir su comportamiento y emociones, así como controlar sus propios impulsos de manera voluntaria. En resumen, se trata de la capacidad de influir en uno mismo, tanto en términos de emociones, deseos y comportamientos.

Theresean Mahoney (1974,1986) define el autocontrol funcionalmente como la situación en la que un comportamiento que antes tenía menos probabilidad de ocurrir en comparación con otras opciones disponibles, es repentinamente realizado sin obstáculos externos inmediatos.

Freud (1922) sostiene que la capacidad de autocontrol está vinculada al crecimiento del ego. Asimismo, plantea que el superego es el responsable de

regular la conducta y el comportamiento moral convirtiéndose en una característica duradera de la personalidad. Además, señala que los sucesos vividos durante el desarrollo ejercen una poderosa influencia en el nivel de autocontrol desarrollado por el individuo.

Empatía, habilidad fundamental que nos ayuda, ver las cosas desde su perspectiva en nuestro lugar. El acto de empatía implica tener capacidad de entender y compartir las emociones de otra persona, poniéndose en su situación y considerando su perspectiva (Roca,2023)

Autonomía implica el desarrollo de habilidades para tomar decisiones propias, permitiendo a las personas actuar, pensar y llevar a cabo tareas de manera independiente. Esto se logra brindando la oportunidad de tomar decisiones mínimas, fomentando así la responsabilidad y el desarrollo de un pensamiento crítico.

Logrando un completo desarrollo intelectual, emocional y moral que nos aprueba tener un juicio crítico y controlar nuestra adecuada conducta, con la confianza necesaria para hacerlo. Sin ella, estaríamos constantemente bajo el control de otras, teniendo que recibir mandatos e indicaciones para saber que camino seguir y cómo actuar en cada situación.

Piaget (1968) sostiene que la autonomía es un proceso educativo que permite al niño salir de su egocentrismo y aprender a comportarse y pensar de manera socialmente adecuada, considerando tanto aspectos morales como intelectuales.

Estrategias didácticas lúdica, son esenciales técnicas de enseñanza interactivas y dialógicas, que estimulan el uso inventivo y pedagógicamente

consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, diseñados especialmente en una enseñanza significativa. (Cañizales ,2008)

Según Piaget (1951) Desde una edad temprana hasta la etapa de pensamientos operacional concreto, los niños utilizan el juego como una forma de entender y adaptarse a su realidad. Esto implica que el juego es esencial para que los niños exploren y se adapten a su entorno.

Basándose en la teoría de Jean Piaget sobre la pedagogía operatoria, se propone utilizar estrategias lúdicas que permitan a los niños comunicarse con su entorno y construir su conocimiento de manera significativa. Según Piaget, el juego ayuda a desarrollar sus emociones y lo cognitivo en los pares, por lo tanto, estas estrategias buscan promover un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Según Tébar (2003), es fundamental involucrar al estudiante activamente en el asunto de enseñanza y aprendizaje, así como en la implementación de estrategias didácticas. Esto implica que el estudiante no solo sea receptivo al conocimiento transmitido, sino que también participe activamente en su propio crecimiento personal y social.

Juegos cooperativos se refieren a actividades en las que los jugadores deben trabajar juntos y colaborar de manera motriz para lograr un objetivo común. Conforme a la teoría de juegos, la participación en estas actividades recreativas supone una confrontación entre dos grupos con características similares.

Juegos cooperativos se refieren a aquellos en los que los participantes se apoyan entre sí para lograr objetivos compartidos, proporcionándose mutuamente apoyo y ayuda (Garalgordobll ,2002).

De acuerdo a Pucket (2001), los juegos cooperativos tuvieron un resultado auténtico en el desarrollo de habilidades de escucha y respeto hacia los compañeros por parte de los alumnos.

Dramatización juega un papel esencial en la motivación del estudiante, estimula su creatividad, favorece la comunicación, potencia la imaginación, promueve la participación, facilita la expresión de emociones y promueve el desarrollo de la expresión corporal. Para incorporar estas actividades en el niño, utilizamos la técnica de la dramatización.

Según Tejerina (2004), la dramatización implica el uso del teatro de manera divertida y autónoma, sin estar dirigida hacia un público externo.

Según Jean Piaget (1956) el juego es una manifestación de la inteligencia infantil y refleja como el niño interpreta y se adapta a su entorno en cada etapa de su desarrollo. El juego se basa en las habilidades sensorio motrices, simbólicas y de razonamiento, las cuales son esenciales para el crecimiento y evolución del niño.

Juegos tradicionales, actividades recreativas infantiles que se transmiten de procreación, adaptándose a los cambios en el tiempo, pero manteniendo su esencia, poseen una gran importancia debido a que permiten socializar de manera afectiva, promueven la actividad física, mejoran el sentido del ritmo, brindan experiencias inolvidables fuera del entorno familiar y fomentan el desarrollo de la imaginación.

Lavega & Olaso (1999) sostienen que los juegos tradicionales nos encaminan a nuestro pasado, costumbres, creencias y tradiciones cuando recuerdan acontecimientos, experiencias y situaciones adecuadas de nuestra cultura transmitiendo de generación en generación.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

La investigación fue del tipo aplicada, que también se llama activa o dinámica, cuyo propósito fue identificar la realidad problemática, buscó posibles alternativas, a la situación dada (Vara,2012); en este caso se aplicó las estrategias didácticas lúdicas para las habilidades sociales en niños de 3 años de una I.E, Paita-2023.

Se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, que se utilizó para medir un fenómeno en una determinada situación y analizar los datos desde la estadística que condujeron a un acuerdo de hipótesis, logrando extraer conclusiones (Huaire, 2017) en este caso las estrategias didácticas lúdicas y habilidades sociales son diferentes.

Con la ayuda de la investigación pudimos recolectar datos en un momento dado para identificar y analizar los niveles que alcanzó en un momento dado el fenómeno en estudio, Hernández, et al (2014); en este estudio el instrumento se aplicó a los participantes que conformaron la muestra en un momento dado.

3.1.2 Diseño de investigación:

El estudio perteneció profundamente al plan de investigación preexperimental. Además, fue un diseño de trabajo con el que se investigaron los efectos de los procesos de tratamientos y/o los cambio en situaciones donde alumnos o unidades de observación estuvieron divididos según un criterio aleatorio (Anau,1995).

3.2. Variables y operacionalización:

Variable: Estrategias didácticas lúdicas

- **Definición conceptual:**

Son técnicas de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimula para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos

didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizaje significativo. (Cañizales,2008)

- **Definición operacional:**

Se trató de actividades que incluyeron juegos educativos, dinámicas grupales, uso de la dramaturgia, juegos de mesa, entre otros. Fueron herramientas que los docentes utilizaron para enseñar aprendizajes y conocimiento y habilidades.

- **Indicadores:**

Juegos cooperativos, Dramatización y juegos tradicionales

- **Escala:**

Ordinal

Variable: Habilidades sociales

- **Definición conceptual:**

Las habilidades sociales se refieren a un conjunto de acciones que posibilitan al sujeto desenvolverse en su entorno personal o en las relaciones con otros, permitiéndole expresar de manera correcta sus emociones, actitudes, deseos, opiniones, derechos y situaciones, (caballo,2005)

- **Definición operacional:**

La variable habilidades sociales fue evaluada mediante el cuestionario, de Merrel (2023), que constó de 43 ítems, basado en las siguientes dimensiones: autoconocimiento, autocontrol, empatía ya autonomía.

- **Indicadores:**

Autoconocimiento

Implica la capacidad de una persona para identificar y reconocer sus propias fortalezas, ser plenamente consciente de sus emociones, entender y empatizar con los sentimientos de otros, y tener una clara percepción de sus necesidades

personales. Esta habilidad es esencial para el desarrollo de una personalidad equilibrada y para fomentar relaciones interpersonales saludables y empáticas.

Autocontrol

Para una gestión efectiva del comportamiento y las emociones, se enfatiza en el desarrollo del control de la paciencia, la regulación de emociones negativas y la habilidad para manejar conflictos de manera adecuada. Estas competencias son fundamentales para fomentar la inteligencia emocional y la convivencia armoniosa, tanto en entornos educativos como en situaciones cotidianas.

Empatía

Se manifiesta a través de la capacidad de escuchar activamente y ofrecer soluciones consideradas, el reconocimiento y comprensión de los logros y pérdidas de los demás, así como la demostración de un interés genuino por el bienestar y experiencias de otras personas. Estos aspectos son esenciales para fomentar relaciones interpersonales sólidas y una comunidad empática y solidaria.

Autonomía

Se caracteriza por una combinación de motivación intrínseca, confianza en uno mismo, habilidad para tomar decisiones de manera informada y la capacidad de llevar a cabo actividades de forma independiente. Estos elementos son fundamentales para fomentar el desarrollo personal y la autoeficacia, permitiendo a los individuos actuar con seguridad y eficacia en diversas situaciones.

- **Escala de medición:**

Ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población:

En este caso la población básica fue de 30 alumnos de 3 años del nivel básico inicial de una I.E-Paita 2023, estos docentes tienen los siguientes criterios:

Criterios de inclusión:

Estudiantes de 3 años de ambos sexos del nivel inicial.

Estudiantes presentes durante el programa.

Criterios de exclusión:

Estudiantes que no completen adecuadamente el programa.

Estudiantes que faltan a clases los días de aplicación del programa.

3.3.2 Muestra:

La muestra para este estudio incluyó a 30 estudiantes de ambos sexos, todos pertenecientes a la Institución Educativa Inicial de 3 años Nuestra Señora de las Mercedes de Paita. Este grupo representó la totalidad, es decir, el 100%, de la población estudiantil de esa edad en dicha institución, proporcionando una visión completa y representativa de los alumnos en ese contexto educativo específico.

3.3.3 Muestreo:

Este estudio, no cuenta con muestreo.

3.3.4 Unidad de análisis:

Fueron los estudiantes de ambos sexos de 3 años de una institución educativa de Paita, para quienes se aplicó el programa estrategias didácticas lúdicas con el objetivo de desarrollar las habilidades sociales.

3.4. técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Mediante la observación directa se aplicó la escala de Merrell (2023), un instrumento compuesto por 34 ítems, en la cual se midió el nivel de las habilidades sociales preguntas basadas en cuatro dimensiones de habilidades sociales Autoconocimiento, Autocontrol, Empatía y Autonomía.

Esta escala se caracteriza por ofrecer tres opciones de respuesta para cada ítem, cuya suma total proporciona un indicador cuantitativo del desarrollo de habilidades sociales en los niños. La evaluación se llevó a cabo mediante

observación directa, permitiendo así una valoración precisa y adaptada a las capacidades de los pequeños en esta etapa temprana de desarrollo.

Este estudio también incluyó rigurosos procesos para asegurar su validez y confiabilidad. Para validar el contenido, se contó con el juicio de expertos y se aplicó la técnica de validez de Aiken, un método reconocido para evaluar la adecuación de los instrumentos de medición. En cuanto a la confiabilidad, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, un estándar en la investigación para determinar la consistencia interna de las escalas utilizadas. La escala de evaluación de habilidades sociales fue aplicada a estudiantes de 3 años de edad como parte de un programa de estrategias didácticas lúdicas, realizado de manera presencial. Este enfoque permitió una evaluación efectiva y confiable de las habilidades sociales en un entorno interactivo y estimulante para los niños.

3.5. Procedimientos:

Para evaluar las habilidades sociales en los estudiantes, se implementó la escala de Merrell, para conocer sobre sus habilidades sociales. Este análisis se realizó en el contexto de un programa de estrategias didácticas llevado a cabo presencialmente. Se empleó una guía de observación y se realizaron tanto un pre-test como un post-test para medir el impacto de las intervenciones. La realización de este estudio fue posible gracias a la obtención del consentimiento y permiso necesarios, los cuales se solicitaron formalmente al director de la Institución Educativa Nuestra Señora de las Mercedes de Paita, asegurando así la adecuada autorización y cumplimiento de los protocolos éticos.

3.6. Método de análisis de datos:

En este estudio, para organizar y analizar los datos recogidos, se emplearon métodos de estadística descriptiva e inferencial. Las respuestas recabadas se introdujeron en una tabla de Excel, facilitando el análisis mediante el uso de tablas de porcentajes y gráficos de barras. Esta metodología permitió una evaluación detallada de las variables y su interrelación, lo cual fue esencial para determinar cómo se influenciaban entre sí. El uso de estas herramientas estadísticas fue clave para abordar y responder efectivamente a las preguntas planteadas en la escala de

Merrell, proporcionando una comprensión clara y estructurada de los resultados obtenidos.

3.7. Aspectos éticos:

Desde una perspectiva ética, resultó crucial reconocer y atribuir adecuadamente los créditos a los autores originales de los trabajos consultados. Esta acción garantizó el respeto por los derechos de autor y previno el plagio, asegurando así la integridad y la honestidad académica en nuestra investigación.

En la realización de este estudio, se puso especial énfasis en mantener la objetividad tanto en la aplicación como en el tratamiento de la información recabada a lo largo de todo el proceso. Se tomó gran cuidado en resguardar la confidencialidad de los datos obtenidos, asegurando que la interpretación y presentación de los mismos estuvieran firmemente ancladas en las observaciones realizadas, reflejando de manera transparente y precisa el propósito del estudio.

En este estudio, se priorizó el principio de no maleficencia, comprometiéndose los investigadores a no causar daño intencionado a los participantes. Este enfoque ético garantizó que los individuos involucrados tuvieran la libertad de elegir participar o no en la investigación. Además, se aplicó el principio de respeto a la autonomía, valorando y reconociendo los derechos y perspectivas de aquellos que expresaron sus opiniones sobre los problemas abordados. Este respeto por la autonomía implicó una consideración cuidadosa de las voces y contribuciones de los participantes, asegurando su protección y dignidad a lo largo del estudio.

Finalmente, se aplicó el principio de justicia, enfatizando la importancia de brindar a cada participante lo que necesitaba y no demandar más de lo que se podía ofrecer. Este enfoque aseguró un trato equitativo y justo para todos los involucrados, respetando sus necesidades y limitaciones. Además, se garantizó la confidencialidad en el manejo de la información recogida, protegiendo así la privacidad y los derechos de los participantes, y manteniendo la integridad ética del estudio.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 1

Descriptivo de las Habilidades sociales en niños de 3 años del nivel inicial (pretest).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Bajo	22	73,28	73,28	73,28
Válido	Medio	5	16,24	16,24	89,52
	Alto	3	10,48	10,48	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

En el pretest, antes de la implementación del programa un 10.48% de los niños demostró un alto nivel de habilidades sociales, el 16.24% alcanzó un nivel medio, y una mayoría significativa, el 73.28%, se encontraba en un nivel bajo.

Tabla 2

Descriptivo de las Habilidades sociales en niños de 3 años del nivel inicial (Postest).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Medio	3	8,66	8,66	8,66
Válido	Alto	27	91,34	91,34	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Los resultados del postest, después de la implementación del programa de estrategias didácticas lúdicas indican una mejora notable, el 91.34% de los niños se evaluó con un alto nivel de habilidades sociales, y el 8.66% con un nivel medio, mientras que ninguno se mantuvo en el nivel bajo.

Tabla 3*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Cotejo de las habilidades sociales	,912	30	,017
Dim.1-Autoconocimiento	,876	30	,019
Dim.2-Autocontrol	,861	30	,021
Dim.3-Empatía	,883	30	,018
Dim.4-Autonomía	,836	30	,022

La prueba de ajuste de Shapiro-Wilk nos permite evidenciar que no existe una distribución normal en los valores de p que se encuentran por debajo del nivel del 5%. Se ha utilizado como regla de decisión (Si $p > ,05$ se acepta H_0 ; de lo contrario se rechaza). Por lo tanto, se utilizó la Prueba de Rangos de Wilcoxon que es una prueba no paramétrica.

Al examinar la consistencia en las puntuaciones de habilidades sociales y sus respectivas dimensiones, la aplicación de una prueba estadística reveló patrones inusuales en los datos. Aunque las tendencias generales apuntaban hacia una distribución comúnmente aceptada, los resultados sugirieron desviaciones que son significativas, lo que implica que las puntuaciones difieren de lo que típicamente se esperaría en una población estándar. Estas desviaciones son esenciales para comprender mejor las dinámicas de las habilidades sociales en el grupo estudiado y subrayan la necesidad de adaptar los métodos de análisis para capturar con precisión las peculiaridades observadas en la muestra.

Hipótesis específica 1

Ha: El programa de las estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente el autoconocimiento en niños de 3 años de nivel inicial de una I. E del distrito de Paita 2023.

H0: El programa de las estrategias didácticas lúdicas no mejora significativamente el autoconocimiento en niños de 3 años de nivel inicial de una I. E del distrito de Paita 2023.

Tabla 4

Resultados de la dimensión el autoconocimiento en niños de 3 años de nivel inicial

		Rango		
		N°	\bar{X}	Σ
Post_ autoconocimiento	-Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
Pret_ autoconocimiento	Rangos positivos	28 ^b	5.29	48,00
	Empates	2 ^c		
	Total	30		

Tabla 5

Significancia del autoconocimiento en niños de 3 años de nivel inicial

Estadísticos de prueba ^a	
Post_ autoconocimiento - Pre_ autoconocimiento	
Z	-2,532b
Sig. asintótica (bilateral)	,019

Wilcoxon

La contrastación de la hipótesis mediante análisis estadísticos evidenció la influencia de las estrategias lúdicas en la educación inicial. Los valores p obtenidos, que se situaron en 0.019, quedaron por debajo del umbral convencional del 5%, proporcionando así sustento estadístico del efecto beneficioso y significativo de las prácticas basadas en el juego en la evolución del autoconocimiento de los niños de tres años. Este descubrimiento retrospectivo valida la propuesta de que la integración de actividades lúdicas es una estrategia efectiva para la promoción del conocimiento personal en esta etapa crítica del desarrollo infantil.

A través de un análisis detallado, se reveló cómo el juego, más allá de ser una simple actividad, se convierte en un medio poderoso para el desarrollo del

autoconocimiento en los niños de tres años. Las observaciones y reflexiones recogidas indicaron que la integración del juego en el proceso educativo no solo es efectiva, sino esencial para estimular la autoexploración y el reconocimiento de las habilidades y emociones propias en los niños. Este enfoque lúdico, al ser implementado de manera cuidadosa y reflexiva, resuena con la naturaleza innata de los niños de aprender y descubrir, proporcionando un terreno fértil para el desarrollo integral en una etapa crucial de su crecimiento.

Hipótesis específica 2

Ha: El programa de las estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente el autocontrol en niños de 3 años de nivel inicial de una I. E del distrito de Paita 2023.

H0: El programa de las estrategias didácticas lúdicas no mejora significativamente el autocontrol en niños de 3 años de nivel inicial de una I. E del distrito de Paita 2023.

Tabla 6

Resultados de la dimensión el autocontrol en niños de 3 años de nivel inicial.

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Post_ autocontrol - Pret_ autocontrol	Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
	Rangos positivos	27 ^b	5,43	49,00
	Empates	3 ^c		
	Total	30		

Tabla 7

Significancia del autocontrol en niños de 3 años de nivel inicial.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ CE - Pre_ CE
Z	-2,298 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,019

Wilcoxon

La revisión retrospectiva de los análisis estadísticos rigurosos, reveló la efectividad de las estrategias lúdicas en la educación temprana. Los valores p, registrados en 0.019, estuvieron significativamente por debajo del límite estándar del 5%, corroborando la influencia positiva y estadísticamente significativa de los métodos de enseñanza basados en el juego en el autocontrol de los estudiantes. Este resultado destaca el rol crucial que tales prácticas juegan en el desarrollo del

autocontrol en niños de tres años, demostrando que las actividades lúdicas no solo entretienen, sino que también son fundamentales en el cultivo de habilidades de autorregulación en esta etapa clave del desarrollo infantil. Se pudo apreciar además cómo las actividades basadas en el juego van más allá del entretenimiento, desempeñando un papel esencial en el desarrollo del autocontrol en niños de tres años. Este enfoque lúdico, al ser examinado más allá de los datos cuantitativos, reveló su capacidad para fomentar habilidades de autorregulación en una etapa crítica del desarrollo. Las observaciones y experiencias recogidas indican que el juego, integrado de manera cuidadosa en el proceso educativo, es una herramienta pedagógica valiosa que resuena con las necesidades evolutivas de los niños, promoviendo un crecimiento emocional y conductual saludable.

Hipótesis específica 3

Ha: El programa de las estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente la empatía en niños de 3 años de nivel inicial de una I. E del distrito de Paita 2023.

H0: El programa de las estrategias didácticas lúdicas no mejora significativamente la empatía en niños de 3 años de nivel inicial de una I. E del distrito de Paita 2023.

Tabla 8

Resultados de la dimensión la empatía en niños de 3 años de nivel inicial.

		Rango	
		\bar{X}	Σ
Post_ la empatía - Pret_ la empatía	Rangos negativos	0 ^a	0,00
	Rangos positivos	26 ^b	4,63
	Empates	4 ^c	
	Total	30	

Tabla 9

Significancia de la empatía en niños de 3 años de nivel inicial.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ la empatía - Pre_ la empatía
Z	-2,796 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,021

Wilcoxon

En la contrastación de la hipótesis se mostró un valor p de 0.021, demostraron ser significativamente inferiores al umbral convencional del 5%. Esta evidencia estadística valida la eficacia de los métodos de enseñanza basados en el juego en el fomento de la empatía en niños de tres años. El estudio, al concluir, resalta la importancia vital de estas prácticas educativas no solo en el entretenimiento, sino principalmente en su papel en el desarrollo emocional y en la capacidad de los niños para comprender y conectarse con los sentimientos de los demás, un aspecto fundamental para su crecimiento social y emocional.

Al concluir la contrastación de la hipótesis, se evidenció la profunda relevancia de las estrategias lúdicas en la educación de los niños de tres años, especialmente en el desarrollo de la empatía. A través de un enfoque descriptivo, se exploró cómo el juego, más que un simple medio de entretenimiento, actúa como un catalizador en el crecimiento emocional de los niños, mejorando su capacidad para entender y conectar con las emociones de otros. Esta comprensión profunda de las experiencias humanas, obtenida a través de la observación y el análisis de las interacciones durante actividades lúdicas, subraya la importancia de integrar el juego en el currículo educativo. Se destaca así el valor pedagógico del juego en el fomento de habilidades socioemocionales, una piedra angular en el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida.

Hipótesis específica 4

Ha: El programa de las estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente la autonomía en niños de 3 años de nivel inicial de una I. E del distrito de Paita 2023.

H0: El programa de las estrategias didácticas lúdicas no mejora significativamente la autonomía en niños de 3 años de nivel inicial de una I. E del distrito de Paita 2023.

Tabla 10

Resultados de la dimensión la autonomía en niños de 3 años de nivel inicial.

		Rango		
		Nº	\bar{X}	Σ
Post_ la autonomía - Pret_ la autonomía	Rangos negativos	0 ^a	0,00	00,00
	Rangos positivos	28 ^b	5,19	48,00
	Empates	2 ^c		
	Total	30		

Tabla 11

Significancia de la autonomía en niños de 3 años de nivel inicial.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ la autonomía - Pre_ la autonomía
Z	-2,796 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,021

Wilcoxon

La contrastación de la hipótesis reveló resultados significativos, con un valor p de 0.021, claramente por debajo del umbral estándar del 5%. Esta significancia estadística apuntó de manera inequívoca a la efectividad de las estrategias pedagógicas basadas en el juego para el desarrollo de la autonomía en niños de tres años. Al analizar estos datos, se confirmó que la implementación de métodos lúdicos en el aula tiene un impacto positivo considerable en fomentar la independencia y la capacidad de autogestión en los pequeños, subrayando la importancia de estas prácticas educativas en los primeros años cruciales de desarrollo infantil.

Al profundizar en la comprensión del progreso en la autonomía en niños de tres años, el análisis indagatorio desentrañó las complejidades detrás del impacto positivo de las estrategias pedagógicas lúdicas. Sin centrarnos en las cifras, emergió una narrativa clara sobre cómo los métodos basados en juegos enriquecen significativamente la capacidad de la autonomía en los niños. Observamos que estas actividades lúdicas no solo captan la atención de los pequeños, sino que también promueven habilidades cruciales para su desarrollo individual. La eficacia de estas prácticas en los años formativos se destacó, mostrando cómo el juego estructurado y orientado puede ser un medio poderoso para fomentar la independencia en la infancia temprana, una fase relevante en el constructo de la personalidad y las habilidades de vida de un niño.

Hipótesis general

Ha: El programa de las estrategias didácticas lúdicas mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 3 años de una I. E del distrito de Paita 2023

H0: El programa de las estrategias didácticas lúdicas no mejora significativamente las habilidades sociales den niños de 3 años de una I. E del distrito de Paita 2023

Tabla 12

Resultados de las habilidades sociales en niños de 3 años de nivel inicial

		Rangos		
		N°	\bar{X}	Σ
Habilidades sociales - pos-test – Habilidades sociales -pre-test	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	29 ^b	5,12	46,00
	Empates	1 ^c		
	Total	30		

Tabla 13

Significancia de las habilidades sociales en niños de 3 años de nivel inicial

Estadísticos de prueba^a

	habilidades sociales -pos-test – habilidades sociales -pre-test
Z	-2,642 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,017

Wilcoxon

Después de analizar los resultados, se observó el valor p registrado fue de 0,017, consistentemente inferiores al límite estándar del 5%, brindan evidencia cuantitativa de que la adopción de métodos lúdicos en la enseñanza tuvo un impacto favorable y estadísticamente significativo en el desarrollo de habilidades sociales de preescolares. Este hallazgo retrospectivo sustenta la premisa de que las actividades pedagógicas interactivas y centradas en el juego son beneficiosas para el crecimiento social en niños pequeños, evidenciando la importancia de tales prácticas en las etapas formativas.

Luego del análisis realizado, se ha desvelado la singular importancia del juego como eje transversal en la enseñanza infantil, trascendiendo la idea de la

mera diversión para situarse como un catalizador del desarrollo de las habilidades sociales. Lo cual evidencia que es la resonancia profunda del juego con las capacidades innatas de comunicación y relación de los niños. Las conclusiones del estudio apuntan a que el juego es un componente vital en la educación temprana, que va de la mano con el crecimiento natural del niño y nutre habilidades cruciales como la empatía y la cooperación.

V. DISCUSIÓN

En el primer objetivo específico, antes de la implementación del programa un 10.48% de los niños demostró un alto nivel de habilidades sociales, el 16.24% alcanzó un nivel medio, y una mayoría significativa, el 73.28%, se encontraba en un nivel bajo. Los estudios de Mera et al. (2022), Dávila (2018), y Ballona et al. (2022) demuestran una mejora significativa en las habilidades sociales y motoras de los niños tras la implementación de programas de AL. Estos resultados coinciden con el bajo porcentaje inicial de habilidades sociales, sugiriendo que las AL pueden ser efectivas para mejorar estas habilidades. Miranda et al. (2023) y Acuña y Quiñones (2020) destacan la importancia de las AL en el desarrollo integral y cognitivo de los niños. Esto indica que las AL no solo mejoran las habilidades sociales, sino también otros aspectos del desarrollo infantil. Estudios como los de Escobar (2020) y Figueroa (2018) señalan un aumento en la socialización y la autonomía de los niños después de la aplicación de las AL, lo cual es crucial para aquellos niños que inicialmente mostraban bajos niveles de habilidades sociales. Según Acuña y Quiñones (2020), muchos educadores carecen de orientación sobre las AL. Esto podría limitar la efectividad de los programas de AL, ya que los educadores son fundamentales para su implementación exitosa. Aunque varios estudios muestran mejoras notables, la variabilidad en los métodos de investigación y en las muestras utilizadas (como en el estudio de Mera et al. y Escobar) sugiere que los resultados podrían variar significativamente en diferentes contextos. Aunque las AL parecen mejorar varios aspectos del desarrollo infantil, podría ser necesario enfocarse más específicamente en las habilidades sociales, especialmente considerando el bajo porcentaje de niños con alto nivel en estas habilidades antes de la implementación del programa. La variedad de enfoques y técnicas utilizadas en los estudios puede dificultar la estandarización de programas de AL efectivo. Esto sugiere la necesidad de identificar y consolidar las mejores prácticas. Algunos estudios, como el de Moran (2019) y Figueroa (2018), se centran en muestras pequeñas y específicas, lo que puede limitar la generalización de sus resultados a una población más amplia.

En el segundo objetivo específico se encontró que el valor de p es menor al 5% (0,019). Por lo tanto, se determinó que existe un efecto significativo en el

desarrollo del autoconocimiento en niños de 3 años de nivel inicial con la aplicación del programa de estrategias didácticas lúdicas, este hallazgo encuentra eco en varios investigadores. Caballo (2005) destaca la importancia de las habilidades sociales, incluyendo el autoconocimiento, para la interacción efectiva en diferentes contextos. Asimismo, Monjas y Gonzales (1998), junto con Bandura (1925), resaltan el aprendizaje observacional en la adquisición de estas habilidades, lo cual se alinea con nuestro enfoque lúdico que fomenta la autoexploración y la comprensión de uno mismo en los niños.

Vygotsky (1978), por su parte, subraya la relevancia del juego en el desarrollo social y cognitivo, una idea que nuestro estudio apoya firmemente, mostrando cómo el juego puede ser un medio efectivo para mejorar el autoconocimiento. Este concepto es reforzado por las observaciones de Gil & León (1995), quienes indican que las habilidades sociales son cruciales para una interacción exitosa y autónoma, y Bennet (2008) y Goleman (1999), quienes enfatizan la importancia del autoconocimiento para el éxito personal y la confianza en uno mismo.

Además, las teorías de Theresean y Maheney (1974,1986) y Freud (1922) sobre el autocontrol, y cómo este se relaciona con el desarrollo del ego y las experiencias tempranas, también encuentran paralelos en nuestro estudio, al demostrar que el juego y las actividades lúdicas pueden mejorar significativamente el autocontrol y el autoconocimiento en los niños. Estas habilidades son fundamentales para su desarrollo emocional y social, como también lo señalan Piaget (1968) y Lavega & Olaso (1999), quienes destacan la importancia del juego en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. En resumen, nuestro estudio se inserta en un marco teórico más amplio, apoyando y siendo apoyado por estas teorías en la importancia de desarrollar habilidades sociales, particularmente el autoconocimiento, en los primeros años de vida a través de estrategias didácticas lúdicas.

En el tercer objetivo específico se encontró que el valor de p es menor al 5% (0,021). Por lo tanto, se determinó que existe un efecto significativo en el desarrollo del autocontrol en niños de 3 años de nivel inicial con la aplicación del programa de estrategias didácticas lúdicas, encuentra consonancia con las investigaciones y

teorías de varios estudiosos en el ámbito del desarrollo infantil. Por ejemplo, la comprensión de las habilidades sociales que propone Caballo (2005) se alinea con nuestros resultados, destacando cómo el comportamiento y la interacción efectiva son fundamentales en el entorno de un niño y cómo las estrategias lúdicas pueden mejorar estas habilidades.

De igual manera, la teoría del aprendizaje social de Bandura (1925), citada por Monjas y Gonzales (1998), resuena con nuestro enfoque, especialmente en cómo el aprendizaje a través de la observación y la imitación juega un papel crucial en el desarrollo de habilidades como el autocontrol. Además, las ideas de Vygotsky (1978) sobre el juego y su importancia en el desarrollo social y cognitivo de los niños complementan nuestros hallazgos, subrayando que las estrategias lúdicas no solo son una fuente de entretenimiento, sino también una herramienta efectiva para mejorar habilidades sociales fundamentales, incluido el autocontrol.

La relación entre el autoconocimiento, como lo plantea Goleman (1999), y el autocontrol también encuentra paralelismos en nuestro estudio. Se observó que, a medida que los niños se conocían mejor a través de actividades lúdicas, su autocontrol también mejoraba, un punto que también es respaldado por las teorías de Freud (1922) sobre el desarrollo del ego y la personalidad. Así, nuestro estudio se inserta en un contexto más amplio de investigación que subraya la eficacia de las estrategias didácticas lúdicas para promover no solo el autocontrol sino también una gama más amplia de habilidades sociales y cognitivas en los primeros años de desarrollo infantil.

En el cuarto objetivo específico se encontró que el valor de p es menor al 5% (0,018). Por lo tanto, se determinó que existe un efecto significativo en el desarrollo de la empatía en niños de 3 años de nivel inicial con la aplicación del programa de estrategias didácticas lúdicas. Este resultado encuentra resonancia en la obra de varios teóricos. La definición de habilidades sociales de Caballo (2005), que incluye la empatía como una capacidad esencial para interactuar efectivamente con los demás, se refleja en los resultados obtenidos, donde las actividades lúdicas promovieron notablemente esta habilidad en los niños. Asimismo, la teoría del aprendizaje observacional de Bandura, según lo citado por Monjas y Gonzales (1998), que enfatiza cómo los niños aprenden habilidades

sociales observando y copiando a otros, encontró un paralelismo en los hallazgos del estudio. Las estrategias lúdicas proporcionaron a los niños un entorno donde podían observar y practicar la empatía de manera efectiva.

Por otro lado, el énfasis de Vygotsky en el juego como un vehículo para el desarrollo social y emocional de los niños también respalda los resultados del estudio. Las actividades lúdicas no solo se alinearon con la naturaleza intrínseca de los niños de aprender a través del juego, sino que también demostraron ser un medio efectivo para mejorar la empatía, una habilidad social crítica.

Además, la relación entre el autoconocimiento y la empatía, como lo sugiere Goleman, se manifestó en los resultados del estudio. A medida que los niños desarrollaron una mayor conciencia de sus propias emociones y estados internos, su capacidad para entender y compartir las emociones de los demás también aumentó, lo que indica un crecimiento significativo en su capacidad empática.

En conjunto, el estudio proporcionó evidencia sólida de que las estrategias didácticas lúdicas son efectivas para fomentar el desarrollo de habilidades sociales fundamentales, como la empatía, en niños pequeños, apoyando y siendo apoyado por las teorías establecidas en el campo del desarrollo infantil y la educación.

En el quinto objetivo específico se encontró que el valor de p es menor al 5% (0,022). Por lo tanto, se determinó que existe un efecto significativo en el desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de nivel inicial con la aplicación del programa de estrategias didácticas lúdicas. Este hallazgo se alinea con las teorías de diversos investigadores en el campo del desarrollo infantil y la psicología educativa. Las observaciones de Caballo (2005) sobre las habilidades sociales, que incluyen la autonomía como una capacidad fundamental para la interacción, se reflejan en nuestros resultados, demostrando cómo las actividades lúdicas fomentan la capacidad de los niños para actuar y tomar decisiones de manera independiente.

Además, las teorías de Bandura (1925), citadas por Monjas y Gonzales (1998), sobre el aprendizaje social a través de la observación y la imitación, encuentran un paralelismo en nuestro estudio, ya que las estrategias lúdicas proporcionaron a los niños un entorno propicio para desarrollar la autonomía mediante la observación activa y la participación. La perspectiva de Vygotsky

(1978) sobre el juego y su papel en el desarrollo cognitivo y emocional también respalda nuestros hallazgos, destacando que las actividades lúdicas son cruciales para el desarrollo de habilidades independientes y de toma de decisiones.

Gil & León (1995) subrayan la importancia de las habilidades sociales, como la autonomía, para interactuar eficazmente con los demás y desenvolverse de manera independiente en diversos entornos. Esto refuerza la idea de que el desarrollo de la autonomía es esencial para el éxito social y personal, un concepto que nuestro estudio buscó mejorar a través de estrategias didácticas lúdicas.

En conjunto, estos hallazgos y teorías proporcionan un marco sólido que respalda la eficacia de las estrategias didácticas lúdicas en la promoción de la autonomía en los primeros años de vida, lo que es esencial para el desarrollo integral de los niños y su capacidad para navegar y adaptarse a su entorno de manera efectiva.

En el sexto objetivo específico, los resultados del postest, después de la implementación del programa de estrategias didácticas lúdicas indican una mejora notable, el 91.34% de los niños se evaluó con un alto nivel de habilidades sociales, y el 8.66% con un nivel medio, mientras que ninguno se mantuvo en el nivel bajo. La mejora notable en las habilidades sociales de los niños tras la implementación del programa refleja los hallazgos de estudios como los de Dávila (2018) y Ballona et al. (2022), que también mostraron mejoras significativas en las habilidades sociales y de convivencia tras aplicar programas similares. Los resultados apoyan las conclusiones de Miranda et al. (2023) y Acuña y Quiñones (2020) sobre la importancia de las AL en el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos cognitivos y sociales. El aumento en los niveles de habilidades sociales corrobora los hallazgos de Escobar (2020) y Moran (2019), que destacaron la influencia positiva de las AL en la socialización de los niños. Según Acuña y Quiñones (2020), muchos docentes carecen de orientación sobre las AL, lo que podría ser una limitación para la implementación efectiva de estas estrategias en diferentes contextos. La diversidad en los métodos de investigación y poblaciones estudiadas (como en los estudios de Mera et al. y Escobar) sugiere que los resultados pueden variar. Por lo tanto, es necesario estandarizar las prácticas para obtener resultados consistentes. Algunos estudios se centran en muestras

pequeñas o específicas, lo que puede limitar la generalización de los resultados a una población más amplia. Los resultados obtenidos después de la implementación del programa de estrategias didácticas lúdicas indican una mejora significativa en las habilidades sociales de los niños, en línea con los hallazgos y teorías existentes. Sin embargo, es crucial abordar las debilidades identificadas, como la falta de orientación en los educadores y la variabilidad en los resultados.

El estudio realizado al objetivo general determinó como resultado que en la contrastación de la hipótesis se observa que el valor de p es menor al 5% (0,017). Por lo tanto, se determinó que existe un efecto significativo en las habilidades sociales en niños de 3 años de nivel inicial con la aplicación del programa de estrategias didácticas lúdicas. Este resultado tiene una clara consonancia con el estudio de Almaraz et al. (2019), donde se exploró el efecto de la enseñanza en línea en la interacción social de alumnos de educación primaria. En su investigación, realizada en la Universidad Técnica de Ambato y basada en un enfoque mixto con 105 estudiantes, se evaluaron las habilidades sociales a través de tests y encuestas relacionadas con el aprendizaje virtual. Sus hallazgos, que vinculan habilidades sociales y educación virtual, resuenan con nuestra conclusión de que el desarrollo de estas habilidades desde una edad temprana es crucial para la adaptación social y la aceptación en la comunidad.

Por otro lado, Jaramillo et al. (2019) en su estudio en Colombia, se enfocaron en las habilidades sociales en el ámbito escolar. Su objetivo fue desentrañar las características de estas habilidades, identificando sus componentes y conceptos a través de un enfoque cualitativo y descriptivo. Usando métodos como la observación y entrevistas, sus resultados subrayaron la importancia de adquirir habilidades sociales en el proceso educativo, lo que refleja nuestro hallazgo sobre la relevancia de estas habilidades en el desarrollo integral de los niños.

En un contexto similar, Quiñones (2020) investigó en Costa Rica las estrategias didácticas para la formación de liderazgo desde la educación básica. Su estudio teórico y práctico sobre la gestión y habilidades necesarias para futuros líderes, así como la propuesta de estrategias para fomentar un aprendizaje crítico, reveló la importancia de las habilidades sociales y la inteligencia emocional desde temprana edad. Esta investigación es paralela a nuestros hallazgos, destacando la

influencia temprana de la educación en el desarrollo de habilidades sociales esenciales para el liderazgo.

Bances (2019), en su revisión teórica sobre las habilidades sociales realizada en Chiclayo, abordó el tema desde un enfoque psicológico, resaltando cómo estas habilidades se adquieren en edades tempranas y facilitan la comunicación con otras personas. Esta investigación coincide con nuestros resultados en cuanto a la importancia del desarrollo temprano de habilidades sociales, ya que proporciona una base para relaciones interpersonales eficaces y una comunicación saludable.

En Trujillo, Mendoza (2021) centró su estudio en el papel clave de las habilidades sociales para una interacción afectiva. El objetivo principal de su artículo de revisión fue discutir la esencialidad de estas habilidades para lograr una comunicación efectiva. Sus resultados confirman que las habilidades sociales juegan un rol significativo en la sociedad y son cruciales para la educación, facilitando la socialización de las personas de manera afectiva y empática. Este enfoque complementa nuestros hallazgos, subrayando cómo las habilidades sociales fomentan interacciones interpersonales más sanas y respetuosas.

Finalmente, Reymundo (2019) en su investigación en Piura examinó el juego cooperativo como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años. A través de un enfoque cuantitativo y descriptivo, y utilizando herramientas como listas de verificación y correlación de Pearson, encontró relaciones significativas entre el juego en equipo y el desarrollo de habilidades sociales, lo que se alinea perfectamente con nuestro estudio. Estos resultados refuerzan la idea de que las actividades lúdicas y cooperativas son fundamentales para el desarrollo social de los niños.

Estos resultados concuerdan teóricamente con el trabajo de Caballo (2005), quien identificaba las habilidades sociales como esenciales para la interacción en diversos contextos. Esta perspectiva se reflejó en los resultados del estudio, donde se observó que las estrategias didácticas lúdicas mejoraron de manera significativa estas habilidades en niños de tres años, validando así la teoría de Caballo sobre su importancia en la interacción efectiva. De forma similar, las teorías de Monjas,

Gonzales (1998) y Bandura (1925) sobre el aprendizaje observacional encontraron eco en los hallazgos del estudio. Los niños aprendieron habilidades sociales no solo a través de la instrucción directa, sino también observando e imitando comportamientos, un proceso que Bandura destacaba como fundamental.

Además, los hallazgos confirmaron la visión de Lev Vygotsky sobre el papel crucial del juego en el desarrollo social. Las actividades lúdicas utilizadas en el estudio facilitaron que los niños practicasen y perfeccionasen habilidades sociales de manera natural y efectiva, en línea con las ideas de Vygotsky. Gil & León (1995) también habían destacado la necesidad de habilidades sociales para formar y mantener relaciones interpersonales, un concepto que el estudio corroboró al observar mejoras significativas en estas habilidades gracias a las estrategias didácticas lúdicas.

En la misma línea, las contribuciones de Bennet (2008) y Goleman (1999) sobre la importancia del autoconocimiento y el autocontrol se reflejaron en los resultados del estudio. Se observó que las estrategias lúdicas no solo fomentaban habilidades sociales, sino que también mejoraban el autoconocimiento y el autocontrol en los niños, aspectos claves para su desarrollo personal y social. Theresean y Maheney (1974,1986) y Freud (1922) habían explorado en profundidad el concepto de autocontrol, vinculándolo al desarrollo del ego y a las experiencias tempranas, lo que también encontró confirmación en los resultados del estudio. Los niños mostraron una mejora notable en el autocontrol, lo que apoyaba las teorías de estos autores sobre la influencia de las experiencias tempranas en el desarrollo de esta habilidad.

En conjunto, el estudio se insertó en un marco teórico más amplio que enfatizaba la importancia de las habilidades sociales, el autoconocimiento y el autocontrol en la educación temprana. Confirmó que las estrategias didácticas lúdicas son un medio efectivo para fomentar estas habilidades esenciales en los primeros años de vida de los niños, apoyando y siendo apoyado por las teorías establecidas en el campo de la psicología y la pedagogía.

VI. CONCLUSIONES

1. En el análisis realizado al primer objetivo específico planteado se determinó que respecto a las habilidades sociales el 73.28% de los niños de 3 años, se encontraba en un nivel bajo
2. En el análisis del segundo objetivo específico se determinó que los valores de p obtenidos, se situaron en $0.019 < 5\%$, proporcionando así sustento estadístico del efecto beneficioso y significativo de las prácticas basadas en AL sobre la evolución del autoconocimiento en los niños de tres años.
3. En el tercer objetivo específico el análisis concluye que, con un p, registrados en $0.019 < 5\%$, se corrobora la influencia positiva y estadísticamente significativa de las AL en el autocontrol de los estudiantes.
4. En el cuarto objetivo específico se obtuvo un valor p de 0.021, menor al 5%. Con lo que se establece que las AL mejoran significativamente la empatía en los estudiantes de 3 años, es decir se ha desarrollado la habilidad para comprender y conectarse con los sentimientos de los demás.
5. En el quinto objetivo específico se encontró el valor de p igual a $0.021 < 5\%$. Lo que significa que las AL si desarrollan significativamente la autonomía en niños de tres años.
6. En el sexto objetivo específico se encontró que después de la implementación del programa de estrategias didácticas lúdicas indican una mejora notable, con el 91.34% de los niños ubicando se en un nivel de habilidades sociales.
7. En el objetivo general de estudio se concluye que después de analizar los resultados, se observó el valor p registrado fue de 0,017, consistentemente inferiores al límite estándar del 5%, brindan evidencia cuantitativa de que la adopción de métodos lúdicos en la enseñanza tuvo un impacto favorable y estadísticamente significativo en el desarrollo de habilidades sociales de preescolares.

VII. RECOMENDACIONES

1. Al director organizar talleres de formación para los maestros sobre cómo implementar efectivamente métodos lúdicos en la enseñanza. Esto incluye el diseño de juegos educativos, la integración de juegos en las lecciones y el manejo de la dinámica grupal. Explorar el uso de tecnologías educativas, como aplicaciones y juegos digitales, para complementar las actividades lúdicas tradicionales y ampliar las oportunidades de aprendizaje social. Asimismo, buscar maneras de integrar los juegos con otras áreas del currículo, como matemáticas, lenguaje y ciencias, para crear una experiencia de aprendizaje más holística y enriquecedora.
2. Al área de psicopedagogía crear y adaptar actividades lúdicas que promuevan el autoconocimiento. Esto podría incluir juegos de roles, actividades de imitación y juegos que involucren la identificación y expresión de emociones y preferencias personales. Ofrecer formación específica a los educadores sobre cómo guiar a los niños en el juego para fomentar el autoconocimiento. Esto puede incluir estrategias para promover la reflexión y el diálogo durante las actividades lúdicas. Asegurar que los entornos de juego sean seguros y estimulantes, donde los niños se sientan libres de explorar y expresarse. Esto puede implicar ajustes físicos en el aula y un ambiente emocionalmente acogedor.
3. Al docente incluir actividades que requieran que los estudiantes reflexionen sobre su comportamiento y decisiones tomadas durante las actividades lúdicas. Ofrecer una variedad de juegos y actividades lúdicas para abordar diferentes aspectos del autocontrol y mantener el interés de los estudiantes, así como, realizar un seguimiento regular del progreso de los estudiantes en el autocontrol y ajustar las estrategias lúdicas según sea necesario.
4. A los docentes demostrar empatía en la interacción diaria con los niños y entre ellos mismos, sirviendo como modelo a seguir. Utilizar cuentos y libros que destaquen temas de empatía y comprensión, y discutir estos temas después de la lectura. Incorporar juegos que ayuden a los niños a identificar y expresar diferentes emociones, como hacer caras en un espejo o emparejar expresiones faciales con sentimientos.

5. A los padres de familia animar al niño a iniciar y dirigir sus propios juegos, en lugar de depender siempre de los adultos para guiar la actividad. Involucrar a los niños en juegos de imitación o de roles, donde puedan experimentar con diferentes situaciones y roles, como jugar a "la tienda", "la escuela" o "la casa". Apoyar la curiosidad natural del niño, proporcionando juguetes y actividades que inciten a explorar y descubrir.

REFERENCIAS

- Abramowski, A., & Sorondo, J. (2022). El enfoque socioemocional en la agenda educativa de la pandemia. Entre lo terapéutico y lo moral. *Revista del IICE*, (51). 63 – 69. <https://doi.org/10.34096/iice.n51.10739>.
- Aguilar Ríos, M. (2022). Revisión y propuesta de los resguardos que Chile debe adoptar frente a las tecnologías de comunicación para garantizar el desarrollo de las habilidades sociales de los adolescentes. repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/51917/a142155
- Almeida Aguiar, A. S., & Cerezo Manrique, J. F. (2020). Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación. Presentación. Los juegos tradicionales: una aproximación desde la Historia de la Educación = Presentation. Popular games: an approximation from the History of Education (usal.es)
- Álvarez, F. V., & García, J. M. (2022). Estrategia didáctica para corregir comportamientos impulsivos de los Niños de 5 Años, IE N° 17623, Puerto San Antonio, distrito San Ignacio, 2020. [Alvarez_Chamba_Fabiola_Vanesa y Garcia_Cruz_Jesus_Magali.pdf](#) (unprg.edu.pe)
- Bances, R. (2019). Habilidades sociales: una revisión teórica del concepto. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/6098>
- Bennett, M. (2013). Autoconocimiento. Ediciones i. [https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=V3ktAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=Bennett,+M.+\(2013\).+Autoconocimiento.+Ediciones+i.&ots=ih_hCxcy2D&sig=hUfpeYoHulkh85wD0g_4-vzcnU4#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=V3ktAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=Bennett,+M.+(2013).+Autoconocimiento.+Ediciones+i.&ots=ih_hCxcy2D&sig=hUfpeYoHulkh85wD0g_4-vzcnU4#v=onepage&q&f=false)
- Brounstein, S., & Kirianovicz, C. (2023). A Desenjaular el Juego 1: Juegos y Canciones Tradicionales de Latinoamérica (Vol. 1). Editorial Autores de Argentina. https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=AsbLEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=LIBRO+DE+juego+tradicional&ots=6UCSbAjWJd&sig=dfhh_s79lpilVLtchVt6qAm5Qww#v=onepage&q=LIBRO%20DE%20juego%20tradicional&f=false
- Calderón Gómez, R., & Infantil, E. La dramatización: elemento clave en el desarrollo de la creatividad dentro de aula. La dramatización: elemento clave en el desarrollo de la creatividad dentro de aula (core.ac.uk)
- Calero, I. P., Carhuas, V. Z., & Fretel, E. S. (2019). El juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la IEI N° 066" Viña del Río", Huánuco-2018. El juego cooperativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. N° 066 "Viña del Río", Huánuco - 2018 (unheval.edu.pe)
- Cárdeno Cervera, A. (2022). El juego cooperativo como elemento transmisor de valores (Bachelor's thesis). [CárdenoCerveraAna_TFG.pdf](#) (ucv.es)

- Castro, A. R. R. (2021). Habilidades sociales: Instrumentos de evaluación. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), 337-357. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-HabilidadesSociales-7926998.pdf
- Chaves, D. P., Morales, B. H., & Quiroga, E. A. (2023). Estrategia didáctica para promover los valores institucionales a través del juego cooperativo en estudiantes de cuarto de primaria en el colegio Estanislao Zuleta IED en la ciudad de Bogotá DC. Estrategia didáctica para promover los valores institucionales a través del juego cooperativo en estudiantes de cuarto de primaria en el colegio Estanislao Zuleta IED en la ciudad de Bogotá D.C. (unbosque.edu.co)
- Chocce , E., & Conde, D. D. L. F. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo De Oyolo Paucar De Sara Sara. JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POMATAMBO DE OYOLO PAUCAR DE SARA SARA (unh.edu.pe)
- Cilla, R. O., & Omeñaca, J. V. R. (2007). Juegos cooperativos y educación física. Editorial Paidotribo. https://books.google.com.ec/books?id=fy_qy1n84H8C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. Cuadernos de trabajo social, 21. 231-246 Mon06_El aprendizaje (core.ac.uk)
- Enciso, E., & Lozano, M. (2011). Diferencias en actitudes y estrategias cognitivas sociales en jóvenes vinculados y no vinculados a programas de voluntariado. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 5(2), 81-95. www.scielo.org.co
- Espinel, N. A. (1980). La adolescencia: factores críticos. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 12(3), 441-454. 80512303.pdf (redalyc.org)
- Faas, A. (2021). *Psicología del desarrollo de la niñez*. Editorial Brujas. PSICOLOGIA-DEL-DESARROLLO-NINEZ-2EDICION-2018-COMPLETO (1).pdf (itsjapon.edu.ec)
- Fasabi, M. A., Oroche, J., & Valera, A. D. P. (2020). Desarrollo de la autonomía y el aprendizaje del área de personal social en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial cuna-jardín N° 346, Rosa Merino. Desarrollo de la autonomía y el aprendizaje del área de personal social en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial cuna-jardín N° 346, Rosa Merino (unu.edu.pe)

- Fernández, D. M. M., Grández, C. R., Paucar, E. C., Segura, J. P., & Terrones, R. H. C. (2022). Evaluación auténtica y autonomía estudiantil. *Universidad y Sociedad*, 14(S2), 185-193. Evaluación auténtica y autonomía estudiantil | Universidad y Sociedad (ucf.edu.cu)
- Flórez, A. C., & Prado, M. F. (2021). Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas*, 12(2), 13-26. Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados | Revista Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas (unicesmag.edu.co)
- Gerstenhaber, C. (2022). Los límites, un mensaje de cuidado: Desarrollo de la autonomía. Modalidades de intervención. El ámbito escolar y familiar (Vol. 122). Noveduc. Los límites, un mensaje de cuidado: Desarrollo de la autonomía. Modalidades ... - Claudia Gerstenhaber - Google Libros
- Herreros, M. C. (2022). Estrategia didáctica para desarrollar la competencia escrita en estudiantes de V ciclo del programa de comunicación en una escuela de educación superior pedagógica pública de Lima. Estrategia didáctica para desarrollar la competencia escrita en estudiantes de V ciclo del programa de comunicación en una escuela de educación superior pedagógica pública de Lima (usil.edu.pe)
- Huamán, P. (2021). Estrategias Lúdicas para mejorar el comportamiento en niños del tercer grado Año EGB de la unidad educativa particular Carlos Grespi II, Año lectivo 2019-2020. Habilidades sociales en niños de educación primaria en la Red Educativa Rural Sebastián Callaypoma, Lambayeque (ucv.edu.pe)
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula (Vol. 4). Buenos Aires: Paidós. Microsoft Word - El aprendizaje cooperativo en el aula_completo.doc (guao.org)
- Kamii, C., & López, P. (1982). La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget. *Infancia y aprendizaje*, 5(18), 3-32. 7-_U_V_-La_Autonom_a_como_Finalidad_de_la_Educaci_-libre.pdf (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net)
- Lacunza, A. B. (2009). Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia. Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia (palermo.edu)
- Lacunza, A. B. (2012). Las intervenciones en habilidades sociales: revisión y análisis desde una mirada salugénica. CONICET_Digital_Nro.71db0d69-8f1e-4ea1-bce0-a90916a7e2e7_A.pdf
- Lemaitre, M. J. (2019). Diversidad, autonomía, calidad. Desafíos para una educación superior para el siglo XXI. Santiago de Chile: Centro

Interuniversitario de Desarrollo.Diversidad-autonomia-calidad-desafios-para-una-educacion-superior-para-el-siglo-xxi.pdf (cinda.cl)

López, A. L. Q., & Flores, A. (2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II. Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario), 215-235. Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II | Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0 (investigacion-upelipb.com)

Lora, M., Sevillano, J., García, R., Rodríguez, T., & Vilca, Y. (2021). Efectos del programa educativo "Libres de COVID-19" sobre las habilidades sociales preventivas del adolescente. Horizonte Médico (Lima), 21(4). Efectos del programa educativo "Libres de COVID-19" sobre las habilidades sociales preventivas del adolescente (scielo.org.pe)

Marcos, B., Alarcón, V., Serrano, N., Cuetos, M. J., & Manzanal, A. I. (2020). Aplicación de los estilos de aprendizaje según el modelo de Felder y Silverman para el desarrollo de competencias clave en la práctica docente. Tendencias pedagógicas.Aplicación de los estilos de aprendizaje según el modelo de Felder y Silverman para el desarrollo de competencias clave en la práctica docente (educacion.gob.es)

Martínez, A. D. R. (2019). Programa De Ballet "Adagio" En El Autocontrol De Los Estudiantes De Una Escuela De Ballet De Trujillo. "Programa De Ballet "Adagio" En El Autocontrol De Los Estudiantes De Una Escuela De Ballet De Trujillo" (ucv.edu.pe)

Medina Bacilio, J. M. (2022). Identidad y autonomía: evaluando destrezas (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022.). UPSE-TEI-2022-0010.pdf

Meece, J. (2000). Desarrollo cognoscitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky. Antología de lecturas, 191, 191-248. Desarrollo_cogno_Piaget_Vigosky-libre.pdf (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net)

Mendoza,C. H. (2021). Las habilidades sociales, factor clave para una interacción efectiva. Polo del conocimiento, 6(2), 3-16. Open Journal Systems (polodelconocimiento.com)

Molina Torres, H. D. (2023). La empatía docente en el aprendizaje significativo en los niños de nivel inicial (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Inicial). TESIS FINAL DAYANA MOLINA.pdf (uta.edu.ec)

Morales, E. M. J. (2023). Dinámicas de dramatización en el aula. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, (41). Dinámicas de dramatización en el aula | DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia (raco.cat)

- Murillo, J. (2014). Estrategias didácticas y la comunicación en los niños y niñas de 5 años de la Villa Monte Castillo: Catacaos, Piura, Perú, 2014. Estrategias didácticas y la comunicación en los niños y niñas de 5 años de la Villa Monte Castillo: Catacaos, Piura, Perú, 2014 (upeu.edu.pe)
- Palomino, E., & Encalada, E. (2021). Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 Años de la IEI N° 225 “Miraflores” Tamburco–2019. Juegos tradicionales en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 Años de la I.E.I N° 225 “Miraflores” Tamburco – 2019 (unamba.edu.pe)
- Pavía, V. (2006). Jugar de un modo lúdico. Noveduc Libros. Jugar de Un Modo Ludico - Víctor Pavía - Google Libros
- Puello Blanco, M. (2022). Juegos tradicionales como herramienta de fortalecimiento para niños con dificultades socioemocionales. PUELLO_MEYLER_2022.pdf (libertadores.edu.co)
- Quintero-Gil, J., Álvarez-Pérez, P. A., & Restrepo-Escobar, S. M. (2022). Las habilidades de autocontrol y autorregulación en la edad preescolar. Journal of Neuroeducation, 2(2). 38773-Article Text-101135-1-10-20220316 (1).pdf
- Quiñones, H. T. (2020). Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica. Revista Educación, 44(2). Habilidades sociales y estrategias didácticas para la formación del liderazgo desde la educación básica (scielo.sa.cr)
- Raymundo, C. A. (2021). El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años IE San José Nacional 26 de octubre, Piura, 2019. El juego cooperativo como estrategia didáctica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años I.E San José Nacional 26 de Octubre, Piura, 2019. (uladech.edu.pe)
- Romero, N. (2022). Empieza a vivir: Con autocuidado, autoconocimiento, autoestima y autoconfianza. Grijalbo. Empieza a vivir: Con autocuidado, autoconocimiento, autoestima y autoconfianza - Dr. Nicolás Romero, rtve - Google Libros
- Sánchez, J. P., Ortega, S. E. C., & López, B. M. H. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. Revista Educación, 313-328. El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural (scielo.sa.cr)
- Soriano, P., & Aracely, M. (2023). Juegos tradicionales y el afianzamiento de la identidad cultural en niños de 4 a 5 años (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2023). Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena: Juegos tradicionales y el afianzamiento de la identidad cultural en niños de 4 a 5 años (upse.edu.ec)

Toro, A. R. (2023). Funcionalidad familiar y habilidades sociales en los estudiantes del quinto grado" B" de secundaria de la institución educativa tnte Miguel Cortes del Castillo, distrito de Castilla-Piura 2020. Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena: Juegos tradicionales y el afianzamiento de la identidad cultural en niños de 4 a 5 años (upse.edu.ec)

Vargas, A. F. AUTONOMÍA Y FUNCIÓN SOCIAL EN EL ARTE. Autonomia-y-funcion-social-del-arte.pdf (researchgate.net)

ANEXOS

Anexo 1: Operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIOS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN(ES)	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Estrategias didácticas lúdicas	Son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizaje significativo. (Cañizales, 2008)	Son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, entre otros. Son herramientas que utilizan los docentes para reforzar el aprendizaje y conocimiento y competencia de los estudiantes.	Juegos cooperativos	-Solidaridad -Trabajo en equipo -Respeto -Motricidad -Comunicación	Ordinal
			Dramatización	-Creatividad -Desenvolvimiento -Expresión de emociones	
			Juegos tradicionales	-Conocimiento de juegos de generaciones antiguas que perduran en el tiempo.	
Habilidades sociales	Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. (Caballo, 2005)	La variable habilidades sociales se evalúa mediante un cuestionario, elaborado en función de las siguientes dimensiones autoconocimiento, autocontrol, empatía, autonomía.	Autoconocimiento	-Reconoce sus fortalezas -Reconoce sus sentimientos -Identifica y comprende emociones ajenas -Identifica sus necesidades	Ordinal
			Autocontrol	-Control de la paciencia -Dominio de emociones negativas. -Manejo adecuado de conflictos.	
			Empatía	-Escucha y aporta soluciones. -Reconoce logros y derrotas de los demás -Demuestra interés en los demás de los demás	
			Autonomía	-Motivación Asertividad -Toma de decisiones -Independencia en sus actividades	

Anexo 2: Instrumento recolección de datos

ESCALA DE MERREL (2003)

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTAS		
			NUNCA	ALGUNA VECES	CON FRECUENCIA
Autoconocimiento	-Reconoce sus fortalezas -Reconoce sus sentimientos -Identifica y comprende emociones ajenas -Identifica sus necesidades	Intentan comprender lo que otros hacen (ej. ¿Por qué lloran?)			
		Pide ayuda a un adulto cuando la necesita			
		Defiende los derechos de otros niños			
		Anima a otros niños que se encuentran mal			
		Respetar las reglas			
		Busca el apoyo de un adulto cuando se encuentra mal			
		Defiende sus derechos			
		Se disculpa cuando molesta a otros sin querer			
		Cuando es apropiado, cede y se compromete con las propuestas de otros			
		Es sensible a los problemas de los adultos (ej. ¿percibe la tristeza?)			
Autocontrol	-Control de la paciencia -Dominio de emociones negativas. -Manejo adecuado de conflictos.	Sabe controlarse			
		Tiene habilidades y capacidades que sus compañeros admiran			
		Acepta los turnos para utilizar los juguetes u otros objetos			
		Reacciona correctamente cuando se le corrige			
Empatía	-Escucha y aporta soluciones. -Reconoce logros y derrotas de los demás -Demuestra interés en los demás de los demás	Ríe y se divierte con otros niños			
		Es aceptado y cae bien a otros niños			
		sigue las instrucciones de los adultos			
		Otros niños lo invitan a jugar			
		Participa en las conversaciones familiares o escolares			
		Cuando se leen historias se sienta y escucha			
		Invita a otros niños a jugar			
		Comparte sus juguetes y otras pertenencias			
Autonomía	-Motivación -Asertividad -Toma de decisiones	Acepta las decisiones de los adultos			
		Es independiente cuando juega y trabaja.			
		Es cooperativo			
		juega con distintos niños			
		Intenta hacer la tarea antes de pedir ayuda			

	-Independencia en sus actividades	Hace amigos fácilmente			
		Utiliza bien su tiempo libre			
		Acepta separarse de los padres sin problemas			
		Se adapta bien a diferentes circunstancias			
		Recoge sus cosas cuando se le pide			
		Se muestra seguro en situaciones sociales			

FICHA TÉCNICA

Nombre del Cuestionario:	Escala de habilidades sociales
Fecha de Creación:	2003
Autor(es):	Merrel
Procedencia	Lima – Perú
Administración	Individual y/o grupal
Tiempo de aplicación	15 y 20 minutos
Número de Ítems/Preguntas:	34 preguntas
Ámbito de aplicación:	Educación
Significación:	La variable esta dimensionada: Autoconocimiento, autocontrol, empatía, autonomía
Objetivo:	Medir las habilidades sociales en estudiantes de nivel precolar.
Edades:	3 y 6 años
Escala de Respuestas:	Nunca Algunas veces Con frecuencia
Confiabilidad:	Prueba piloto - alfa de Cronbach
Validez contenida	Se obtuvo la validez por juicios expertos, se utilizó la V Aiken para que se sustentará la validez.
Niveles de conocimiento	Bajo, medio y alto

Anexo 3: Consentimiento informado



Anexo

Consentimiento Informado del Apoderado**

Título de la investigación: Programa de estrategias didácticas lúdicas para las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa de Paita 2023

Investigador (a) (es): Betty Siancas Ordinola

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada "Programa de estrategias didácticas lúdicas para las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa de Paita 2023", cuyo objetivo es Mejorar las Habilidades Sociales con el programa de las estrategias didácticas Lúdicas en niños de 3 años de una I.E del distrito de Paita 2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado, de la carrera profesional de Psicología o programa de Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo del campus filial Piura, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa de Piura, 2023.

Describir el impacto del problema de la investigación.

¿Cómo mejora las Habilidades Sociales con el programa de las estrategias didácticas lúdicas en niños de 3 años de una Institución Educativa Paita, 2023?

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: "Programa de estrategias didácticas lúdicas para las habilidades sociales en niños de 3 años de una institución educativa de Paita 2023"
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 a 25 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución educativa. Las respuestas





al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* * Obligatorio hasta menores de 18 años, consentimiento informado cuando es firmado por el padre o madre. Si fuese otro tipo de apoderado sería consentimiento por sustitución.

Su hijo 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 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 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 encuesta o entrevista a su hijo 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) Siancas Ordinola Betty, email: bsiancaso@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Linares Purisaca Geovana Elizabeth email: lpurisacag@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

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

Nombre y apellidos: Mario Jimenes Huomán
Fecha y hora: 24/11/2023 / 12:15 pm

Anexo 4: Matriz de evaluación por juicio de expertos

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Habilidades social HHSS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico, agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	MIRTHA MERCEDES FERNÁNDEZ MANTILLA
Grado profesional	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica	Cínica (X) Social (X) Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional	Investigación
Institución donde labora	Universidad Católica de Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años () Más de 5 años (5)
Experiencia en Investigación Psicométrica (si corresponde)	Si

2. Datos de la escala (colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la prueba	Habilidades Sociales
Autora	Siancas Ordínola, Betty
Procedencia	Perú - Piura
Administración	Individual / Colectiva
Tiempo de aplicación	15 a 20 minutos
Ámbito de aplicación	Institución educativa Inicial - Paita
Significación	El cuestionario consta de 34 ítems divididos en 4 dimensiones: Autoconocimiento, Autocontrol, Empatía, Autonomía. Las respuestas son en escala de Merrell.

3. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento la escala: "Habilidades de Sociales HHSS", elaborado por Merrel, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuados	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastante modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras adecuadas de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que se está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene relación tangencial/lejana con la dimensión
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que se está midiendo
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

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
2. Bajo nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

• Autoconocimiento

Indicadores	Ítem	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Reconoce sus fortalezas -Reconoce sus sentimientos -Identifica y comprende emociones ajenas -Identifica sus necesidades	Intentan comprender lo que otros hacen (ej. ¿Por qué lloran?)	4	4	4	
	Pide ayuda a un adulto cuando la necesita	4	4	4	
	Defiende los derechos de otros niños	4	4	4	
	Anima a otros niños que se encuentran mal	4	4	4	
	Respeto las reglas	4	4	4	
	Busca el apoyo de un adulto cuando se encuentra mal	4	4	4	
	Defiende sus derechos	4	4	4	
	Se disculpa cuando molesta a otros sin querer	4	4	4	
	Cuando es apropiado, cede y se compromete con las propuestas de otros	4	4	4	
	Es sensible a los problemas de los adultos (ej. ¿percibe la tristeza?)	4	4	4	

Dimensiones del Instrumento

• Autocontrol

Indicadores	Ítem	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Control de la paciencia -Dominio de emociones negativas. -Manejo adecuado de conflictos.	Sabe controlarse	4	4	4	
	Tiene habilidades y capacidades que sus compañeros admiran	4	4	4	
	Acepta los turnos para utilizar los juguetes u otros objetos	4	4	4	
	Reacciona correctamente cuando se le corrige	4	4	4	

Dimensiones del Instrumento

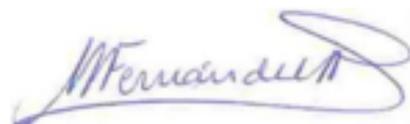
- **Empatía**

Indicadores	Ítem	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Escucha y aporta soluciones. -Reconoce logros y derrotas de los demás -Demuestra interés en los demás de los demás	Ríe y se divierte con otros niños	4	4	4	
	Es aceptado y cae bien a otros niños	4	4	4	
	sigue las instrucciones de los adultos	4	4	4	
	Otros niños lo invitan a jugar	4	4	4	
	Participa en las conversaciones familiares o escolares	4	4	4	
	Cuando se leen historias se sienta y escucha	4	4	4	
	Invita a otros niños a jugar	4	4	4	
	Comparte sus juguetes y otras pertenencias	4	4	4	
	Acepta las decisiones de los adultos	4	4	4	

Dimensiones del Instrumento

• Autonomía

Indicadores	Ítem	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Motivación -Asertividad -Toma de decisiones -Independencia en sus actividades	Es independiente cuando juega y trabaja.	4	4	4	
	Es cooperativo	4	4	4	
	juega con distintos niños	4	4	4	
	Intenta hacer la tarea antes de pedir ayuda	4	4	4	
	Hace amigos fácilmente	4	4	4	
	Utiliza bien su tiempo libre	4	4	4	
	Acepta separarse de los padres sin problemas	4	4	4	
	Se adapta bien a diferentes circunstancias	3	3	3	
	Recoge sus cosas cuando se le pide	4	4	4	
	Se muestra seguro en situaciones sociales	4	4	4	



Firma del evaluador

DNI: 17927740

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Habilidades social HHSS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico, agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Julio Antonio Rodríguez Azabache
Grado profesional	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()
Área de formación académica	Clinica () Social (<input checked="" type="checkbox"/>)
	Educativa (<input checked="" type="checkbox"/>) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional	Estadística
Institución donde labora	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años ()
	Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica (si corresponde)	Si

2. Datos de la escala (colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la prueba	Habilidades Sociales
Autora	Siancas Ordinola, Betty
Procedencia	Perú - Piura
Administración	Individual / Colectiva
Tiempo de aplicación	15 a 20 minutos
Ámbito de aplicación	Institución educativa Inicial - Paita
Significación	El cuestionario consta de 34 ítems divididos en 4 dimensiones: Autoconocimiento, Autocontrol, Empatía, Autonomía. Las respuestas son en escala de Merrell.

3. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento la escala: "Habilidades de Sociales HHSS", elaborado por Merrel, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuados	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastante modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras adecuadas de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que se está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene relación tangencial /lejana con la dimensión
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que se está midiendo
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

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
2. Bajo nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

- Autoconocimiento

Indicadores	Ítem	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Reconoce sus fortalezas -Reconoce sus sentimientos -Identifica y comprende emociones ajenas -Identifica sus necesidades	Intentan comprender lo que otros hacen (ej. ¿Por qué lloran?)	4	4	4	
	Pide ayuda a un adulto cuando la necesita	4	4	4	
	Defiende los derechos de otros niños	4	4	4	
	Anima a otros niños que se encuentran mal	4	4	4	
	Respeto las reglas	4	4	4	
	Busca el apoyo de un adulto cuando se encuentra mal	4	4	4	
	Defiende sus derechos	4	4	4	
	Se disculpa cuando molesta a otros sin querer	4	4	4	
	Cuando es apropiado, cede y se compromete con las propuestas de otros	4	4	4	
	Es sensible a los problemas de los adultos (ej. ¿percibe la tristeza?)	4	4	4	

Dimensiones del Instrumento

- **Autocontrol**

Indicadores	Item	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Control de la paciencia -Dominio de emociones negativas. -Manejo adecuado de conflictos.	Sabe controlarse	4	4	4	
	Tiene habilidades y capacidades que sus compañeros admiran	4	4	4	
	Acepta los turnos para utilizar los juguetes u otros objetos	4	4	4	
	Reacciona correctamente cuando se le corrige	4	4	4	

Dimensiones del instrumento

- **Empatía**

Indicadores	Ítem	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Escucha y aporta soluciones. -Reconoce logros y derrotas de los demás -Demuestra interés en los demás de los demás	Ríe y se divierte con otros niños	4	4	4	
	Es aceptado y cae bien a otros niños	4	4	4	
	sigue las instrucciones de los adultos	4	4	4	
	Otros niños lo invitan a jugar	4	4	4	
	Participa en las conversaciones familiares o escolares	4	4	4	
	Cuando se leen historias se sienta y escucha	4	4	4	
	Invita a otros niños a jugar	4	4	4	
	Comparte sus juguetes y otras pertenencias	4	4	4	
	Acepta las decisiones de los adultos	4	4	4	

Dimensiones del instrumento

- **Autonomía**

Indicadores	Item	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Motivación -Asertividad -Toma de decisiones -Independencia en sus actividades	Es independiente cuando juega y trabaja.	4	4	4	
	Es cooperativo	4	4	4	
	juega con distintos niños	4	4	4	
	Intenta hacer la tarea antes de pedir ayuda	4	4	4	
	Hace amigos fácilmente	4	4	4	
	Utiliza bien su tiempo libre	4	4	4	
	Acepta separarse de los padres sin problemas	4	4	4	
	Se adapta bien a diferentes circunstancias	4	4	4	
	Recoge sus cosas cuando se le pide	4	4	4	
	Se muestra seguro en situaciones sociales	4	4	4	



Julio Antonio Rodríguez Amador
LICENCIADO EN ESTADÍSTICA
COEPSI Nº 547

Firma del evaluador

DNI: 18093328

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Habilidades social HHSS". La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente, aportando al quehacer psicológico, agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez	Sandra Sofia Izquierdo Marin
Grado profesional	Maestría () Doctor (X)
Área de formación académica	Clinica (X) Social () Educativa (X) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional	Consultoría Privada en el Campo Clínico y Educativo. Docente Universitaria
Institución donde labora	Universidad Católica de Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica (si corresponde)	Si, como docente investigadora del Programa de Estudio de Psicología – UPAO, estoy a cargo de las adaptaciones de instrumentos psicológicos para la evaluación de la Plana Docente de forma anual.

2. Datos de la escala (colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la prueba	Habilidades Sociales
Autora	Siancas Ordinola, Betty
Procedencia	Perú - Piura
Administración	Individual / Colectiva
Tiempo de aplicación	15 a 20 minutos
Ámbito de aplicación	Institución educativa Inicial - Paíta
Significación	El cuestionario consta de 34 ítems divididos en 4 dimensiones: Autoconocimiento, Autocontrol, Empatía, Autonomía. Las respuestas son en escala de Merrell.

3. Presentación de instrucciones para el juez

A continuación, a usted le presento la escala: "Habilidades de Sociales HHSS", elaborado por Merrel, en el año 2023. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuados	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastante modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras adecuadas de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que se está midiendo	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene relación tangencial lejana con la dimensión
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión
	4. Totalmente de acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que se está midiendo
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

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
2. Bajo nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento

• Autoconocimiento

Indicadores	Item	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Reconoce sus fortalezas -Reconoce sus sentimientos -Identifica y comprende emociones ajenas -Identifica sus necesidades	Intentan comprender lo que otros hacen (ej. ¿Por qué lloran?)	4	4	4	
	Pide ayuda a un adulto cuando la necesita	4	4	4	
	Defiende los derechos de otros niños	4	4	4	
	Anima a otros niños que se encuentran mal	4	4	4	
	Respeto las reglas	4	4	4	
	Busca el apoyo de un adulto cuando se encuentra mal	4	4	4	
	Defiende sus derechos	4	4	4	
	Se disculpa cuando molesta a otros sin querer	4	4	4	
	Cuando es apropiado, cede y se compromete con las propuestas de otros	4	4	4	
	Es sensible a los problemas de los adultos (ej. ¿percibe la tristeza?)	4	4	4	

Dimensiones del instrumento

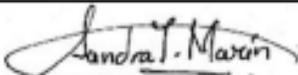
• Autocontrol

Indicadores	Ítem	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Control de la paciencia -Dominio de emociones negativas. -Manejo adecuado de conflictos.	Sabe controlarse	4	4	4	
	Tiene habilidades y capacidades que sus compañeros admiran	4	4	4	
	Acepta los turnos para utilizar los juguetes u otros objetos	4	4	4	
	Reacciona correctamente cuando se le corrige	4	4	4	

Dimensiones del instrumento

- **Autonomía**

Indicadores	Item	claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
-Motivación -Asertividad -Toma de decisiones -Independencia en sus actividades	Es independiente cuando juega y trabaja.	4	4	4	
	Es cooperativo	4	4	4	
	juega con distintos niños	4	4	4	
	Intenta hacer la tarea antes de pedir ayuda	4	4	4	
	Hace amigos fácilmente	4	4	4	
	Utiliza bien su tiempo libre	4	4	4	
	Acepta separarse de los padres sin problemas	4	4	4	
	Se adapta bien a diferentes circunstancias	4	3	3	
	Recoge sus cosas cuando se le pide	4	4	4	
	Se muestra seguro en situaciones sociales	4	4	4	


 Dra. Sandra S. Izquierdo Marín
 PSICOLOGA
 C.Ps.P. 14219

Firma del evaluador

DNI: 42796297

Anexo 6: Validez y Confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad

Alpha	
Cronbach	N de elementos
,870	34

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	46,60	52,489	,629	,787
P2	47,00	59,556	,159	,814
P3	46,90	55,211	,480	,797
P4	46,90	58,100	,318	,806
P5	46,50	59,167	,343	,805
P6	46,80	52,844	,639	,787
P7	47,00	59,556	,159	,814
P8	46,90	55,211	,480	,797
P9	46,90	58,100	,318	,806
P10	46,50	59,167	,343	,805
P11	46,80	52,844	,639	,787
P12	46,90	55,211	,480	,797
P13	46,50	59,167	,343	,805
P14	46,80	52,844	,639	,787
P15	47,00	59,556	,159	,814
P16	46,80	52,844	,639	,787
P17	46,50	59,167	,343	,805
P18	47,00	59,556	,159	,814
P19	46,80	52,844	,639	,787
P20	46,90	55,211	,480	,797
P21	46,80	52,844	,639	,787
P23	46,50	59,167	,343	,805
P24	47,00	59,556	,159	,814
P25	46,80	52,844	,639	,787
P26	46,90	55,211	,480	,797
P27	46,80	52,844	,639	,787
P28	46,90	55,211	,480	,797
P29	46,50	59,167	,343	,805
P30	46,80	52,844	,639	,787
P31	47,00	59,556	,159	,814

P32	46,80	52,844	,639	,787
P33	46,50	59,167	,343	,805
P34	47,00	55,111	,445	,799

Cuestionario de habilidades sociales

Dimensiones	N°	Claridad			Prom	V Aike	Coherencia			Prom	V Aike	Relevancia			Prom	V Aike	Prom. Globa	V Aiken Global
		Juez 1	Juez 2	Juez 3			Juez 1	Juez 2	Juez 3			Juez 1	Juez 2	Juez 3				
Autoconocimiento	1	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	2	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	3	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	4	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	5	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	6	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	7	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	8	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	9	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	10	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	11	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
Autocontrol	12	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	13	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	14	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	15	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
Empatía	16	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	17	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	18	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	19	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	20	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	21	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	22	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	23	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	24	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
Autonomía	25	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	26	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	27	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	28	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	29	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	30	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	31	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	32	3	4	4	3,67	0,9	3	3	4	3,3	0,8	3	3	4	3,3	0,8	3,44	0,81
	33	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
	34	4	4	4	4	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4	4	4	4.0	1.0	4.00	1.00
					3,98	0,99				3,96	0,99				3,96	0,99	3,97	0,99

Fórmula V Aiken

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$$

Toma de:
Penfiel, R.D. y Giacobbi, P.R. (2004). Applying a score confidence interval to Aiken's item content-relevance index. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 8 (4), 213-225.

Leyenda

\bar{X} : Promedio de las calificaciones de los jueces
l: Valor mínimo en la escala de calificación del instrumento
K: Rango (diferencia entre el valor máximo y mínimo de la escala de calificación)

Escala de calificación

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

Otros datos

Número de jueces	3
Rango (K) = (4 - 1)	3

El cuestionario para medir las habilidades sociales tiene **muy buena** validez (V = 0,99), dado que existe concordancia favorable en la validación realizada por los jueces.

Conclusión

Anexo 7: Carta de permiso de la institución

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Piura, 31 octubre de 2023

MG. WILLIAM CORONADO VILLARREYES
Director de la I.E Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

ASUNTO : Solicitud de autorización para realizar la investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 19 OCTUBRE DE 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

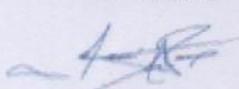
Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

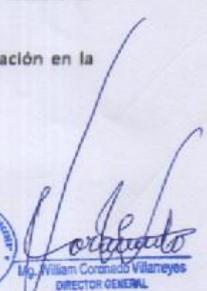
1) Apellidos y nombres de estudiante: **Siancas Ordinola Betty**
2) Programa de estudios : Maestría
3) Mención : Psicología Educativa
4) Ciclo de estudios : III ciclo
5) Título de la investigación : Programa de estrategias didácticas lúdicas para las habilidades sociales en niños de 3 años del nivel inicial de una institución educativa, Paita-2023

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,


Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe Unidad de Posgrado - Piura



Mg. William Coronado Villarreyes
DIRECTOR GENERAL



NOMBRE DEL PROGRAMA:

**Estrategias didácticas lúdicas para las
habilidades sociales en niños de 3 años de
una institución educativa de Paita 2023**



**dirigido a todos los niños y niñas de la etapa
prescolar**

AUTOR:

Betty Siancas Ordinola

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título:

Programa de estrategias didácticas lúdicas para las habilidades sociales en niños de 3 años de una Institución Educativa de Paita 2023.

1.2. Nombre del programa: Programa de estrategias didácticas lúdicas para las habilidades sociales.

1.3. institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita.

1.4. Edad: 3 años

1.5. Distrito: Paita

1.6. Investigadora: Betty Siancas Ordinola.

1.7. Número de estudiantes: 30 estudiantes

II. FUNDAMENTACIÓN

El presente programa denominado "Estrategias didácticas lúdicas para las habilidades sociales en niños de 3 años del nivel de inicial de una institución educativa de Paita, 2023", como una alternativa de solución para mejorar las habilidades sociales en los niños mediante sesiones de aprendizaje haciendo uso del método lúdico, basada en estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía entre los estudiantes.

La necesidad de desarrollar este programa nace en base a la realidad que se observó dentro del colegio, pues al presenciar dificultades dentro de habilidades sociales en los niños de tres años, lo cual se confirmó con la aplicación del Pre test cuestionario escala de

habilidades sociales conformado por cuatro áreas que miden las habilidades sociales en los niños de edad pre escolar, resaltando que en cuanto al área autoconocimiento el 63% de los estudiantes presenta dificultades para reconocer sus fortalezas, emociones propias y ajenas, el 60% presenta problemas en el área de autocontrol, el 53% de niños presenta dificultades en el área de empatía, finalmente en cuanto al área de autonomía un 57% de los niños, presenta dificultades para realizar sus actividades de manera independiente. Por este motivo se decidió fortalecer las habilidades sociales, considerando importante y significativo que el niño se pueda desenvolver de manera positiva en su entorno social para poder tener éxito en un futuro en los distintos aspectos de su vida.

III.OBJETIVOS

Objetivo general:

Desarrollar las sesiones de aprendizaje a través de las estrategias didácticas para desarrollar las habilidades sociales.

Objetivo específico:

-Aplicar las estrategias de dramatización juegos cooperativo, juegos tradicionales durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

-Conocer el nivel de los estudiantes en cada sesión de aprendizaje a través de una ficha de observación.

-Elaborar material didáctico para cada sesión de aprendizaje.

IV. CONTENIDOS A DESARROLLAR

Competencia	Capacidad	Desempeño
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> -Se valora así mismo. -Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reconoce sus intereses, preferencias y características. -Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal de alimentación e higiene de manera autónoma. -Realiza con algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. -Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. -Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía o trata de ayudar.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> -Interactúa con todas las personas. -Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo. -Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que proceden. -Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o alguno de sus compañeros. -Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> -Explora y experimenta los lenguajes del arte. -Aplica procesos creativos. -Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)

V. METODOLOGÍA

Cada sesión de aprendizaje se tomará en cuenta los procesos didácticos y los momentos:

Inicio: se desarrollará la imaginación, motivación, conflicto cognitivo.

Desarrollo: Ejecución de los juegos dramatización, juego cooperativo, juegos tradicionales.

Cierre: Se realizará Meta cognición

VI. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS

Medios Humanos:

- Niños de 3 años
- Docente del aula
- Investigadora

Materiales:

- Imágenes
- Silueta
- Dado de emociones
- Conos
- Pelotas plásticas
- Pelotas de tela
- Lana
- Tela
- Pañuelos
- Globos

-Rompecabezas

-Ula ula

-Aros

-Títeres

-Serpentinas

-Espejo

-Hoja boom

-Mascaras

-Plumones

VII. Cronograma de actividades.

N°	Nombre de la sesión	Materiales	Objetivo	Fecha	duración	Lugar	Observaciones
1	Soy importante	Parlante Fotos Globos Cinta Hoja A4 Goma Temperas	Reconocer su interés, preferencias características de sí mismo y sus compañeros.	06/12/2023	45 min	Aula	
2	Reconozca mis emociones	Parlante Dado de emociones Ficha Imágenes Goma Lápiz	Reconoce sus emociones y las de sus compañeros y las nombra.	06/12/2023	45 min	Aula	
3	El espejo de las emociones	Tarjetas Ficha Espejo Imágenes Goma Lápiz	Logra realizar gestos y movimientos de emociones junto a su compañero.	07/12/2023	45 min	Aula	
4	Armo rompecabezas	Tarjetas Ficha Imágenes Goma Lápiz	Trabajar en equipo al armar el rompecabezas, respetando acuerdos propuestos.	07/12/2023	45 min	Aula	
5	La rayuela	Cinta de color Pieza	Participa de manera autónoma en el	11/12/2023	45 min	Aula	

		Ficha Punzón Tabla de punzar Lápiz	juego respetando a sus compañeros y esperar su turno en forma ordenada.				
6	Aviones de papel	Parlante Aviones de papel Colores Plumones Ula ula Tempera Hisopo	Lograr que pase el avión de papel al lanzarlo, cumpliendo y respetando acuerdos propuestos por ellos mismos.	11/12/2023	45 min	Aula	
7	El gato y el ratón	Mascaras Del gato y el ratón Crayolas	Participar de manera autónoma en equipo.	12/12/2023	45 min	Aula	
8	El campo de mina	Conos Tarros Botellas vacías de lejía Botella de alcohol	Participar en equipo ayudando al compañero que necesite de su apoyo dando indicaciones que es lo que debe hacer y no hacer.	12/12/2023	45 min	Aula	
9	El lago encantado	Aros Cinta Ficha Colores Cinta	Participar de manera autónoma respetando a sus compañeros y saber esperar su turno.	13/12/2023	45 min	Aula	
10	El futbol de paracaídas	Tela Pelotas de plásticos 3 globos	Participación en equipo ayudando sujetar la tela al realizar movimientos y no dejar que se caigan	13/12/2023	45 min	Aula	

			las pelotas y globos de la tela.				
11	La tela araña	Silueta de araña Lana Baja lengua Imágenes de la araña Goma	Trabajo en equipo al realizar movimientos de manera conjunta sin dejar caer a la araña de la tela araña.	14/12/2023	45 min	Aula	
12	El tren de carga	Globos de colores Ficha Colores	Participa en equipo sin dejar caer el globo, respetando los acuerdos propuestos.	14/12/2023	45min	Aula	
13	Juego de las canicas	Canicas Tiza Colores	Participar de manera conjunta esperando su turno para participar en lanzar la canica.	15/12/2023	45 min	Aula	
14	Canto con títeres	Canción Títeres de dedo. Hoja boom Lápiz Colores	Participar en expresar y realiza movimientos al cantar y manipular los títeres.	15/12/2023	45 min	Aula	
15	El juego del ligero	Elástico Papel crepe Goma	Espera su turno para saltar en el juego de la liga.	18/12/2023	45 min	Aula	
16	Juego con las mascararas	Mascaras Ficha Crayolas	Participa junto a sus compañeros en dramatizar a los personajes mencionados en la canción realizando movimientos y sonidos onomatopéyico	18/12/2023	45 min	Aula	

17	El juego del pañuelo	Pañuelos Parlante Colores Hoja boom	Participación en equipo, escucha la instrucción dada por su equipo.	19/12/2023	45 min	Aula	
18	Lobo ¿Estas?	Mascara del lobo Piezas de Rompecabezas (Lobo)	participación y desplazamiento en el espacio para no ser atrapado.	19/12/2023	45 min	Aula	
19	Pasamos por el túnel	Ula ulas Bases Parlante Hoja boom Colores	Participar en pasar en forma ordenada por las ulas ulas respetando su turno y a sus compañeros.	20/12/2023	45 min	Aula	
20	El globo	Globos Lana Ficha Colores	Se integra e interactúa con sus compañeros para no dejar caer el globo.	20/12/2023	45 min	Aula	

VIII. Evaluación

Se evaluará durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje con una guía de observación y el test para determinar será la escala de Merrel.

Actividad de aprendizaje N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: Soy importante

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II. APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: PERSONAL SOCIAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Construye su identidad	-Se valora así mismo.	-Reconoce sus intereses, preferencias y características.

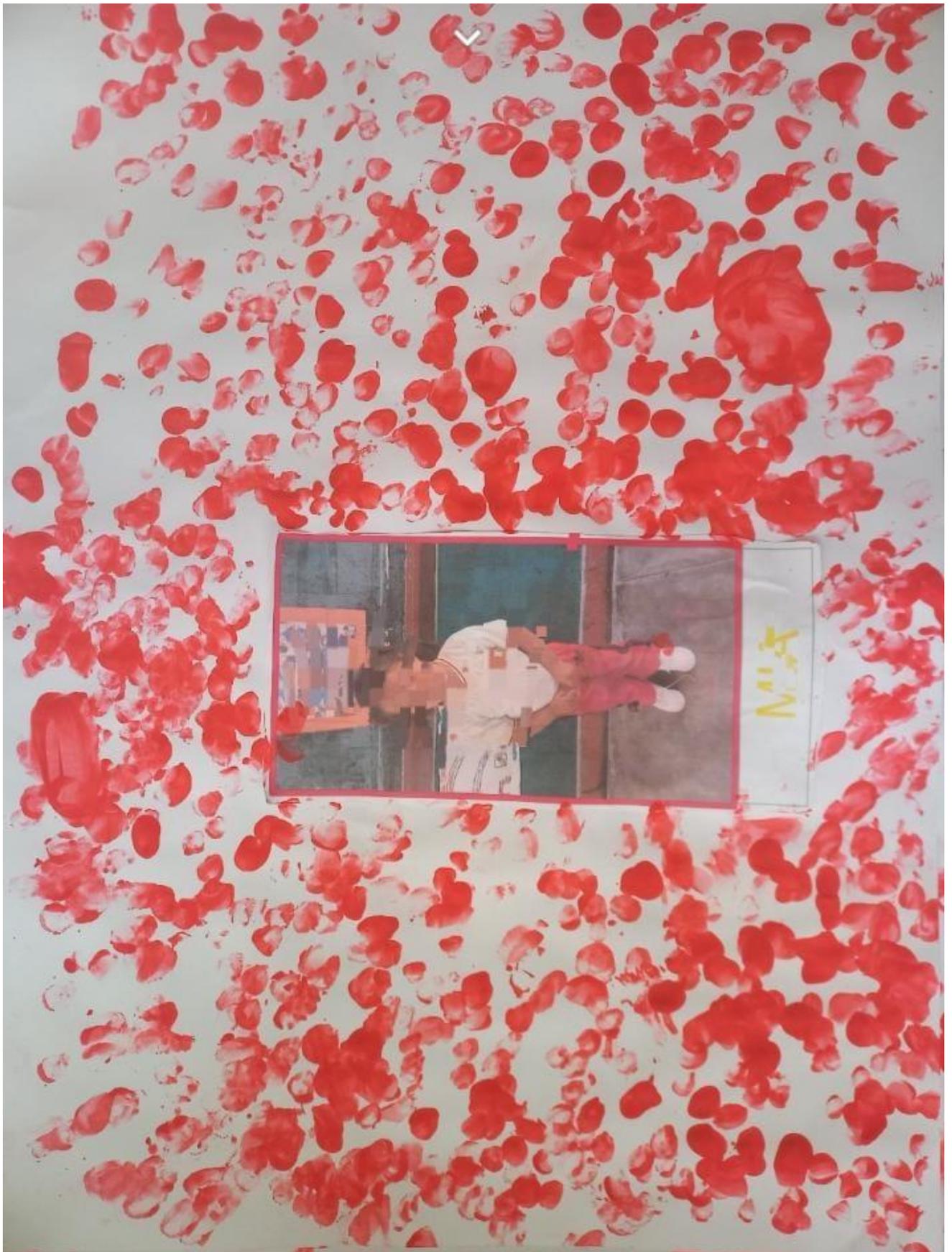
III. SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Sentados formando un semicircular los niños y niñas escuchan y cantan la canción "soy importante" https://youtu.be/7iCGR_BVsg luego observan y describen los materiales que están colocados en la pizarra (fotos pegadas en globos)	Parlante Fotos Globos
DESARROLLO	Cada niño busca su foto que esta pegada en el globo. Luego muestra el globo donde esta pegada su foto y se presenta saludando y mencionando su nombre yo soy... Y ¿Por qué es importante? Pega su foto en una hoja A4 y la decora utilizando la técnica del dactilo pintura.	Cinta Hoja A4 Goma Temperas

CIERRE	¿Qué les gusto de la actividad que han realizado? ¿Cómo se sintieron al realizala?	
---------------	--	--

ANEXOS:





Actividad de aprendizaje N°2

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: RECONOZCO MIS EMOCIONES

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: PERSONAL SOCIAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Construye su identidad	-Autorregula sus emociones.	-Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

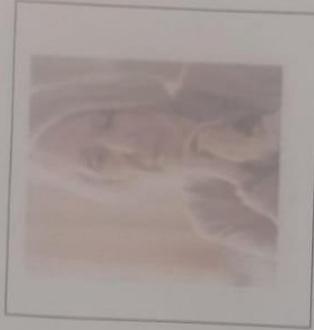
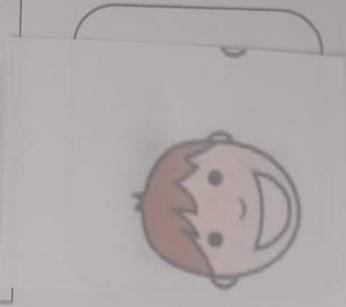
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Los niños escuchan y realizan movimientos al escuchar la Canción de las emociones https://youtu.be/OiVHz-iUFYY	
DESARROLLO	<p>Sentados en el piso formamos un semicírculo.</p> <p>Mostramos un dado los niños nombraran que imágenes tiene el dado.</p> <p>Luego se comenta a los niños que aquel es el dado de las emociones y en cada lado hay una emoción encontramos mostrando a ver si los niños reconocen aquella emoción y así sucesivamente continuaremos has nombrar las emociones que hay en cada lado del dado de las emociones.</p> <p>Para luego jugar a realizar aquellas emociones lanzando el dado cada niño y la emoción que salga la nombran y la realizan nombrando en qué momento la sienten.</p> <p>Pega la emoción en la imagen que corresponde y la nombran.</p>	<p>Parlante</p> <p>Dado de emociones</p> <p>Ficha</p> <p>Imágenes</p> <p>Goma</p> <p>Lápiz</p>

CIERRE	¿Qué sintieron al realizar la actividad? ¿Por qué será importante reconocer las emociones? ¿Que pasarían si no existieran?	
---------------	---	--

ANEXOS:



Pega la emoción en la imagen que corresponde y la nombran.



CAMIJA

Actividad de aprendizaje N°3

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: EL ESPEJO DE LAS EMOCIONES

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: PERSONAL SOCIAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Construye su identidad	-Autorregula sus emociones.	-Reconoce las emociones de los demás y muestra su simpatía o trata de ayudar.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Mostramos a los niños tarjetas de las emociones para que las nombren y las realicen.	Tarjetas
DESARROLLO	Invitamos a los niños asentarse mirando la pizarra, para así mostrarles un espejo y jugara a realizar los gestos de las emociones siguiendo consignas. Después en pareja jugaremos a realizar los gestos de emociones que realice su compañero que esta frente a él para así reconocer aquella emoción que expresa su compañero.	Ficha Espejo Imágenes Goma Lápiz

	Luego cambiara de turno para que así ambos realicen los gestos de emoción que realicen.	
CIERRE	¿Qué han realizado? ¿Qué harían ustedes si un compañero de su aula expresa la emoción de tristeza? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego del espejo junto a su compañero?	

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°4

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: ARMANDO ROMPECABEZAS

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: PERSONAL SOCIAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	- Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Cantamos la canción "Mis manos" Mis manos, mis manos listas ya están listas ya están para empezar armar sacudo mis manos que lista ya están, listas ya están para empezar a armar.	Tarjetas Ficha Imágenes
DESARROLLO	Cada niño tiene un sobre con piezas de rompecabezas. La docente pide a los niños que saquen las piezas que tienen dentro del sobre. Pregunta ¿De qué creen que tratara la imagen? ¿Cómo pueden descubrir que imagen es? Se les comunica a los niños que con aquellas piezas vamos a jugar arma rompecabezas y a descubrir la imagen ya armado mencionan y la dramatiza la imagen que armo en la rompecabeza.	Goma Lápiz

CIERRE	¿Qué hemos realizado? ¿Como se sintieron al realizar aquel juego? ¿qué dificultad tuvieron al realizar aquel juego?	
---------------	---	--

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°5

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: LA RAYUELA

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Construye normas, y asume acuerdos y leyes. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

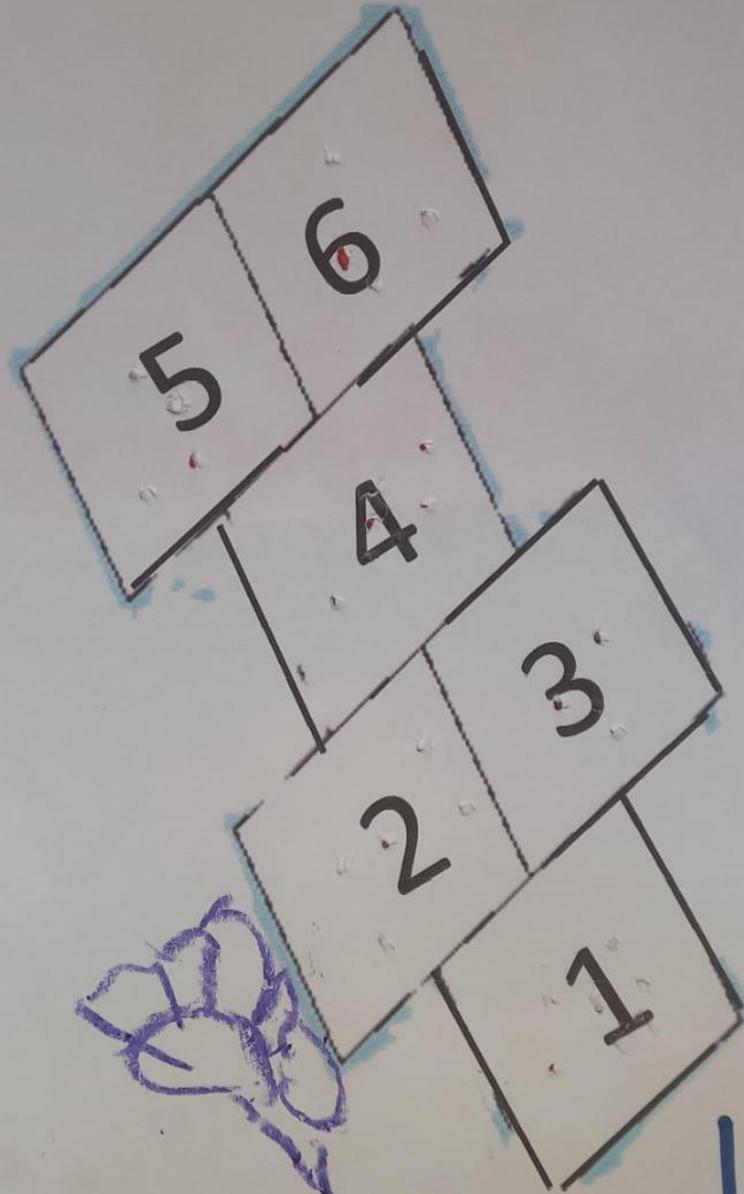
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Realizamos juntos a los niños acciones de movimientos saltar, aplaudir y trotar. Seguidamente da a conocer el juego a realizar el juego de “la rayuela” Pero antes de empezar debemos formular los acuerdos.	
DESARROLLO	La docente dibuja con la cinta de color la rayuela, coloca los números del 1 al 6. Los niños observan lo elaborado descubriendo a que se parece y que números encuentran en el juego de la rayuela. La docente explica cómo vamos a realizar el juego de la rayuela. El participante se coloca delante del juego de la rayuela y lanza la pieza. Donde caiga la pieza el participante debe de saltar en un pie hasta llegar donde cayó la pieza, si la pieza cae fuera pierde su turno. Todos los niños en forma ordenada participaran del juego la rayuela respetando los acuerdos propuestos por ellos mismos.	Cinta de color Pieza Ficha Punzón Tabla de punzar Lápiz

	<p>Para que los niños entiendan el juego la docente empezar a realizar lo explicado del juego.</p> <p>Finalmente, los niños punzan, los números del juego de la rayuela y se dibujan en jugando el.</p>	
CIERRE	<p>¿Qué les gusto más del juego de la rayuela? ¿Qué dificultad tuviste al jugar? ¿Qué sentiste al jugar y cumplir los acuerdos propuestos?</p>	

ANEXOS:



Punza, los números del juego de la rayuela luego dibújate jugando en él.



MACIEZ

Actividad de aprendizaje N°6

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: Aviones de papel

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Construye su identidad	Autorregula sus emociones	-Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Cantamos la canción Avioncito de papel https://youtu.be/Tw_RtxmQaCM preguntamos ¿De qué trata la canción? ¿Como se sentirían si jugamos con el avioncito de papel?	
DESARROLLO	Colocamos una ula ula, indicamos a los niños que aquella ula va ser una ventana. Cada niño tendrá un avión de papel. Para que en forma ordenada jueguen a lanzar el la ula ula el avión de papel. Demostrando sus emociones en aquel juego. Finalmente decoran libremente su avión de papel.	Parlante Aviones de papel Colores Plumones Ula ula
CIERRE	¿Qué sintieron al jugar con el avión de papel? ¿Qué compañeros no lograron lanzar el avión en la ula ula? ¿Como creen que se sintieron?	

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°7

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: El gato y el ratón

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	-Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Dialogamos con los niños acerca de lo que vamos a realizar, pedimos a los niños que observen el espacio y los materiales (máscaras de gato y ratón silueta de un círculo) ¿Por qué creen ustedes que el espacio esta así? ¿Qué creen ustedes que vamos a realizar con aquellas mascarar?	Mascaras del gato y el ratón Crayolas
DESARROLLO	Se da las indicaciones del juego y se formulan los acuerdos para así empezar el juego “El gato y el ratón” Un grupo de niños que formen un círculo agarrado de la mano. Un niño que haga de gato y otro que haga de ratón. El gato debe perseguir al ratón alrededor del círculo, sin romperlo, y tratar de atraparlo. El ratón debe salir y entrar del círculo al menos tres veces, y volver a su posición para salvarse. Si el gato atrapa al ratón, se cambian los roles. Si no lo atrapa en dos minutos, se acaba el juego. Para que los niños se diviertan colocamos el sonido https://youtu.be/hEJH_hzlRBw Finalmente elaboran la máscara del gato y ratón.	

CIERRE	¿Qué sintieron al realizar este juego? ¿Qué les llamo más la atención de lo que han realizado?	
---------------	--	--

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°8

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: El campo de mina

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Interactúa con todas las personas. -Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	-Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Mostramos a los niños los materiales, conos, gomas, tarros, botellas vacías de lejías, Botellas de alcohol preguntamos ¿Qué creen que vamos a realizar con aquellos objetos?	
DESARROLLO	Luego los colocamos en fila en forma de zigzag. mencionamos a los niños que con aquellos objetos vamos a jugar el “campo minado” Invitamos a los niños a formar dos filas. Damos las indicaciones. Los participantes tienen que caminar en fila india tomados de los hombros sin tocar aquellos objetos, donde los participantes agarrados de los hombros irán vendados, solo el participante de adelante ira sin venda para ir guiando a su equipo.	Conos Tarros Botellas vacías de lejía Botella de alcohol
CIERRE	¿Qué dificultad tuvieron en el juego el campo de minas? ¿cómo se sintieron al jugar en equipo y tener una guía?	

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°9

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: El lago encantado

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	-Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Nos movemos al ritmo de la canción congelado https://youtu.be/ZvhGw85dQ3M	
DESARROLLO	<p>La docente comunica a los niños que vamos a jugar el juego “El lago encantado”</p> <p>Pregunta, antes de empezar el juego que deben hacer.</p> <p>Los niños empezar a formular los acuerdos para así cumplirlos en el juego.</p> <p>La docente empieza a delimitar con cinta el espacio, para simular que es el lago. Coloca aros esparcidos, para que los participantes pasen por los aros sin pisar el agua, si lo hacen se les congela el corazón.</p> <p>Dadas las indicaciones y formulados los acuerdos en forma ordenada los niños empiezan a jugar el “Juego el lago encantado” para que pasen.</p>	<p>Aros</p> <p>Cinta</p> <p>Ficha</p> <p>Colores</p>
CIERRE	<p>¿Qué les gusto más de juego el lago encantado?</p> <p>¿Qué hicieron para no congelarse el corazón?</p> <p>¿Qué emoción expresaron en este juego?</p>	

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°10

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: El futbol de paracaídas

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Interactúa con todas las personas.	-Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Tendemos la tela en el piso pedimos a los niños que se sienten en el contorno de la tela y describan ¿cómo es la tela? Seguidamente decimo a los niños que hoy vamos a jugar al futbol de paracaídas.	Tela
DESARROLLO	Este juego consiste trabajar en equipo y no dejar caer los objetos que están colocado sen la tela, se da las instrucciones del juego. Sujetamos entre todos una tela grande La balanceamos de un lado al otro La balanceamos arriba abajo. Colocamos una pelota en la tela los niños en equipo realizan movimientos para que la pelota salte, ellos tienen que en equipo tener en cuenta que la pelota no se caiga, Y así sucesivamente se irá aumentando la cantidad de pelotas también se agregarán globos.	Pelotas de plásticos 3 globos
CIERRE	¿Cómo hicieron en equipo para no dejar caer los objetos? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Como se sintieron al jugar en equipo?	

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°11

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: La tela araña

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Interactúa con todas las personas.	-Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Mostramos a los niños la siluetas de una araña y lana para que describan lo observado.</p> <p>Seguidamente sentados en su silla formado un círculo los invitamos a escuchar la siguiente canción "Huayno de la arañita"</p> <p>https://youtu.be/CqwDQgQu82A comentamos a los niños que hoy vamos a jugar el juego "La tela araña" donde todos en equipo elaboramos la tela araña.</p>	<p>Silueta de araña</p> <p>Lana</p> <p>Baja lengua</p> <p>Imágenes de la araña</p> <p>Goma</p>
DESARROLLO	<p>Entregamos el ovillo de lana a una niña la niña nombrara el nombre de una mascota, para así rodar por el piso la lana a otro compañero, y así sucesivamente los niños rodaran la lana para tejer la tela araña, ya tejida la tela araña colocamos en el centro de la tela araña la silueta de una araña y al ritmo de la canción empezamos a mover la tela araña sin dejar caer a la araña.</p> <p>Finalmente pegan la figura de la araña en una baja lengua que contiene un pedazo de lana y juegan a enrollar la lana.</p>	
CIERRE	<p>¿Qué les gusto más del juego de la tela araña?</p> <p>¿Porque hay que tener cuidado con las arañas?</p>	

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°12

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: El tren de carga

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	-Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Invitamos a los niños a escuchar la siguiente canción “El tren” https://youtu.be/Vx3ruzP-BRo</p> <p>Seguidamente se les comunica que vamos a realizar un juego titulado “El tren a la carga” pero antes de empezar ¿Qué normas de convivencia proponen ustedes? Escuchamos y anotamos las normas de convivencias.</p>	Globos de colores Ficha Colores
DESARROLLO	<p>Se da las indicaciones del juego invitándolos a jugar siempre y cuando recordando y respetando las normas de convivencias propuestos.</p> <p>Todos los participantes se colocan en fila india.</p> <p>Se le entrega a cada participante un globo para que se lo coloque en el pecho para que así sea sujetado con la espalda del compañero.</p> <p>Caminamos en diferentes espacios del aula nombrando diferentes acciones, el tren va rápido-lento, el tren retrocede, el tren avanza y así sucesivamente se ira nombrando diferentes acciones, sin dejar caer ningún globo.</p> <p>Colorea los globos de acuerdo los colores que observe en el juego.</p>	

CIERRE

¿Por qué se cayeron algunos globos? ¿que sintieron al jugar en equipo y respetar las normas propuestas?

ANEXOS:



Actividad de aprendizaje N°13

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: Juego de las canicas

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Interactúa con todas las personas. -Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	-Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Mostramos a los niños en un táper canicas y una tiza. Para que describan lo observado. Comentamos a los niños que con aquellos materiales vamos a realizar un juego titulado "juego de las canicas" Antes de empezar formulan los acuerdos.	Canicas Tiza Colores
DESARROLLO	Se dibuja en el piso un círculo grande. Colocamos las canicas en el centro del círculo. Luego invitamos a los niños a sentarse en el contorno del círculo que esta dibujado en el piso. Cada niño tiene 5 canicas en la cual deberá esperar su turno para lanzar la canica para así ver si saca alguna canica y así ir ganando canicas. Finalmente cuenta cuantas canicas gana. Observando quien de sus compañeros tiene más-menos.	
CIERRE	¿Cómo se sintieron al jugar el juego de las canicas? ¿Qué les gusto más del juego?	

Actividad de aprendizaje N°14

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: CANTO CON TITERES DE DEDOS

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: PERSONAL SOCIAL		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	-Aplica procesos creativos.	-Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando el lenguaje artístico en los títeres.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Cantamos con los niños la canción "Hola, hola" Luego formularemos los acuerdos para empezar a cantar con títeres de dedos. Cada niño tendrá los títeres de dedos de la familia dedo.	
DESARROLLO	El docente primero canta la canción luego los invita a todos los niños a cantar la canción "familia dedo" Dedo papi(2bis) ¿Dónde estás? Aquí estoy (dedo pulgar) Dedo mami (2bis) ¿Dónde estás? Aquí estoy (dedo índice) Dedo hermano(2bis) ¿Dónde estás? Aquí estoy (dedo medio) Dedo hermana(2bis) ¿Dónde estás? Aquí estoy (anular) Dedo nene(2bis) ¿Dónde estás? Aquí estoy (dedo meñique) Terminado los invitamos que se expresen de manera autónoma que más podrían crear con los títeres de dedo. Dibuja lo que mas te gusto al cantar con los títeres de dedos.	Canción Títeres de dedo. Hoja boom Lápiz Colores

CIERRE	¿Qué sintieron al cantar la canción con títeres de dedos? ¿Tuviste alguna dificultad al manipular los títeres de dedos?	
---------------	---	--

Actividad de aprendizaje N°15

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: El juego del ligero

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Construye su identidad	-Se valora así mismo.	-Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Mostramos en una caja sorpresa, los niños nombran lo que creen que hay en la caja sorpresa.</p> <p>Luego abrimos la caja sorpresa para descubrir lo que es, mostramos a los niños que lo que hay dentro de la caja es un elástico. En la cual lo vamos a utilizar para jugar “El juego del ligero”</p>	<p>Elástico Ficha Papel crepe Goma</p>
DESARROLLO	<p>Dos niñas sujetan el elástico colocándose en el tobillo.</p> <p>Por turnos los niños saltaran en el elástico.</p> <p>Terminado de saltar todos los niños.</p> <p>Las niñas que sujetan el elástico a la altura de las rodillas.</p> <p>Par así de nuevo en forma ordenada respetando su turno saltara en el juego del ligero.</p> <p>Finalmente pegan bolitas de papel en el dibujo del elástico.</p>	
CIERRE	<p>¿Qué dificultad tuvieron al saltar en el juego del ligero? ¿Qué emoción sintieron al jugar y respetar su turno?</p>	

Actividad de aprendizaje N°16

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: JUEGO CON LAS MASCARAS

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	-Aplica procesos creativos.	-Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando el lenguaje artístico al jugar con máscaras.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	La docente muestra a los niños dos mascararas (Perro y gato) ¿Qué serán? ¿Conocen aquellos animales? ¿cómo hacen? Seguidamente se les comunica a los niños que con aquellas mascararas vamos a jugar. Antes de jugar formulamos los acuerdos.	Mascararas Ficha Crayolas
DESARROLLO	Cada niño elige una máscara y se la coloca para jugar a ser perros y gatos, se invita a los niños a realizar algunas acciones propias de los animales: perros ladrar, gato maullar, buscar un lugar para dormir, comer, tomar agua, estar contentos, jugar esconder un hueso, perseguirse, etc. Pinta con la técnica del puntillismo al animal que represento con la máscara.	
CIERRE	¿Qué les gusto más del juego? ¿Como se sintieron al realizar el juego? ¿Cumpliste los acuerdos propuestos?	

Actividad de aprendizaje N°17

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: El juego del pañuelo

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	-Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>Escuchamos y cantamos la Canción mi Pañuelo https://youtu.be/uWPhbSH0HCQ</p> <p>Cada niño manipulará un pañuelo siguiendo el ritmo de la canción, seguidamente comunicamos a los niños que vamos a jugar “El juego del pañuelo” donde cada equipo deberá estar atento para escuchar las instrucciones dadas y respetar acuerdos propuestos.</p>	<p>Pañuelos Parlante Colores Hoja boom</p>
DESARROLLO	<p>Se forman dos equipos con el, mismo número de participantes, se situarán uno frente del otro, se asignará un número a cada participante.</p> <p>Un integrante se situará entre en medio de los equipos, para así extender un pañuelo y gritar ¡Preparados, Listos ya! Ejemplo: El número 1...</p> <p>En ese momento el integrante de cada grupo que le asigno aquel número saldrá corriendo para hacerse del pañuelo antes que su oponente. El equipo que más veces se haga del pañuelo es el ganador.</p>	

CIERRE	¿Qué les gusto más del juego? ¿cómo se sintieron trabajar en equipo?	
---------------	--	--

Actividad de aprendizaje N°18

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: Lobo ¿Estas?

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Interactúa con todas las personas.	-Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Sentados en semicírculo los niños escuchan la canción "Juguemos en el bosque" https://youtu.be/AyBc_lqgmsM seguidamente mencionamos a los niños que vamos a jugar, Lobo ¿Esta?	Mascara del lobo Piezas de Rompecabezas (Lobo)
DESARROLLO	Damos las indicaciones: Se elegirá a un niño para que sea el lobo, se le coloca mascara del lobo. Tomados de la mano armamos una ronda. Entonces la ronda empezara a girar cantando ¡Juguemos en el bosque, mientras que el lobo no está! Lobo ¿Esta? Cuando el lobo responda si, los participantes de la ronda deberán de salir corriendo para no ser atrapados si alguno es atrapado será el nuevo lobo. Finalmente arman un rompecabezas del lobo.	
CIERRE	¿Qué les gusto más del juego lobo, estas? ¿Porque no podemos tener en casa un lobo?	

Actividad de aprendizaje N°19

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: Pasamos por el túnel

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	-Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidas.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Colocamos las ulas en el piso, los niños, observan y describen lo que creen que vamos a realizar con aquellas ulas. La docente da a conocer el nombre del juego "Pasamos por el túnel" Seguidamente se da las indicaciones para empezar a jugar, pero antes se formulan los acuerdos.	Ula ulas Bases Parlante Hoja boom Colores
DESARROLLO	Colocamos 12 ulas en fila formando un túnel. Cada niño deberá esperar su turno para pasar por el túnel gateando. Llegando al final debe de colocarse en forma ordenada en el espacio asignado respetando a sus compañeros y los acuerdos propuestos.	
CIERRE	¿Qué dificultad tuviste al pasar en el juego? ¿qué acuerdos cumpliste? ¿Como te sentiste al realizar el juego?	

Actividad de aprendizaje N°20

I.DATOS INFORMATIVOS:

Actividad de aprendizaje: El globo

Institución educativa: Nuestra Señora de las Mercedes-Paita

Edad: 3 años

Docente de aplicación: Betty Siancas Ordinola

II.APRENDIZAJE ESPERADOS:

AREA: COMUNICACIÓN		
COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	-Interactúa con todas las personas.	-Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo.

III.SECUENCIA METODOLOGICA:

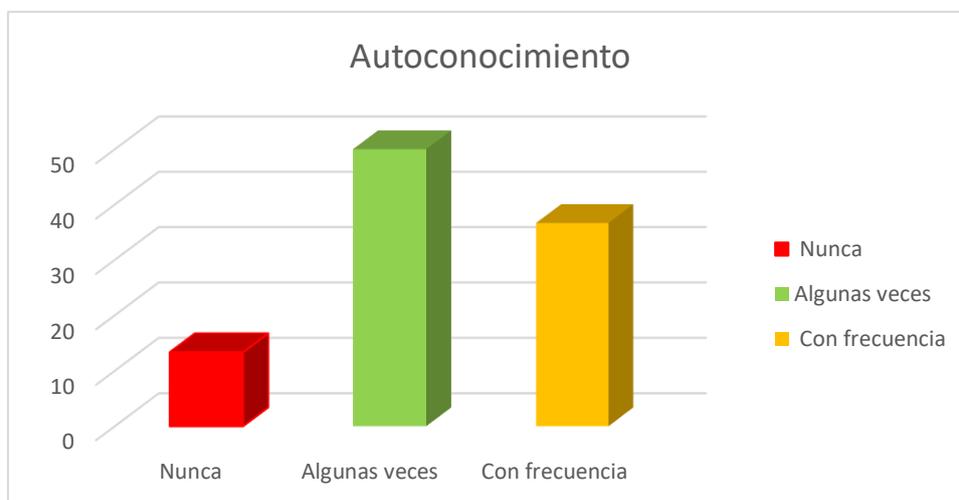
MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	Realizamos movimientos al ritmo de la canción "Mi globo" https://youtu.be/bTL0lavBUEE seguidamente se da a conocer el juego que se va realizar titulado "El globo" invitamos a los niños a colocarse de pie formado un círculo, para dar indicaciones del juego a realizar.	Se integra e interactúa con sus compañeros para no dejar caer el globo.
DESARROLLO	Se lanza un globo inflado los participantes deberán conservar el globo en el aire evitar que el globo toque el suelo. Luego se ira agregando otro globo para así evitar que ambos globos toquen el suelo. Los participantes deberán jugar en equipo sin dejar caer el globo. Pinta el dibujo del globo y se dibuja jugando.	

CIERRE

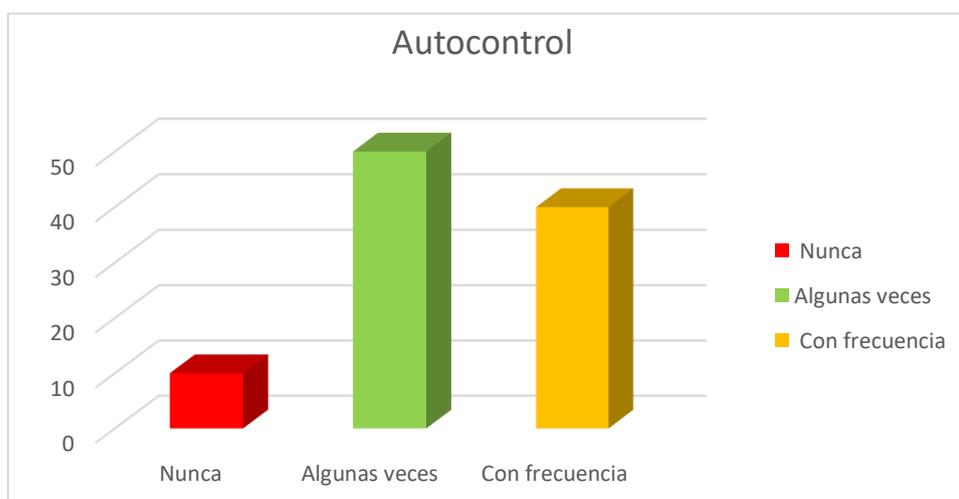
¿Qué les llamó la atención del juego del globo? ¿Como se sintieron al realizar el juego?

Tabulación de pre test

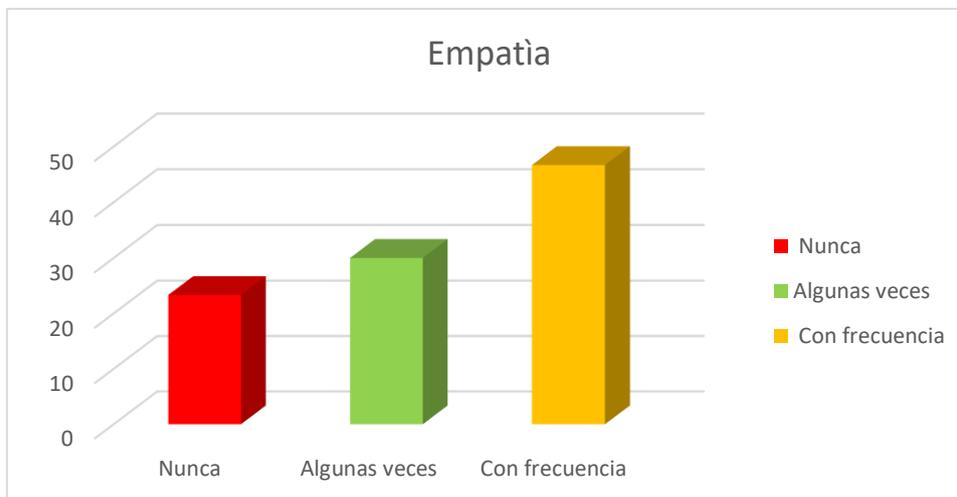
Autoconocimiento		
critério	f	%
Nunca	4	13
Algunas veces	15	50
Con frecuencia	11	37
Total	30	100



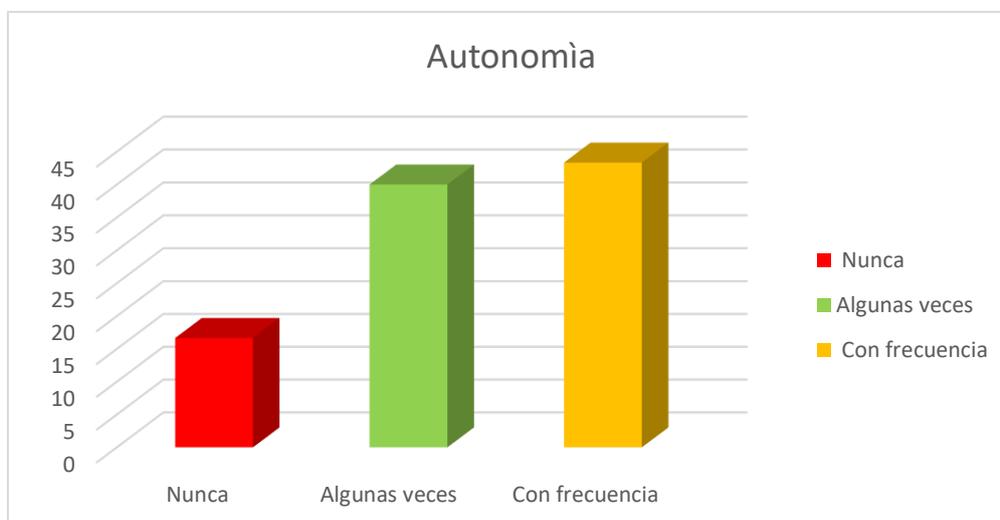
Autocontrol		
Criterio	f	%
Nunca	3	10
Algunas veces	15	50
Con frecuencia	12	40
Total	30	100



Empatia		
Criterio	f	%
Nunca	7	23
Algunas veces	9	30
Con frecuencia	14	47
Total	30	100

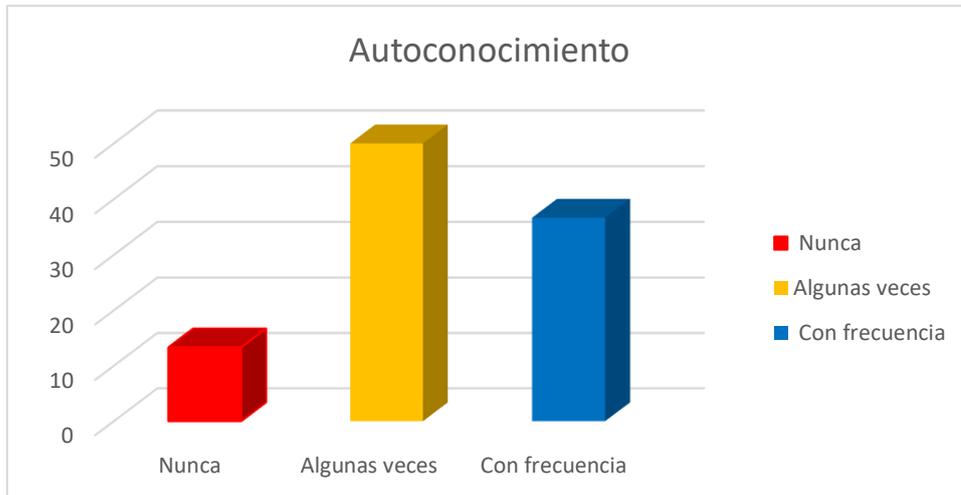


Autonomía		
Criterio	f	%
Nunca	5	17
Algunas veces	12	40
Con frecuencia	13	43
Total	30	100

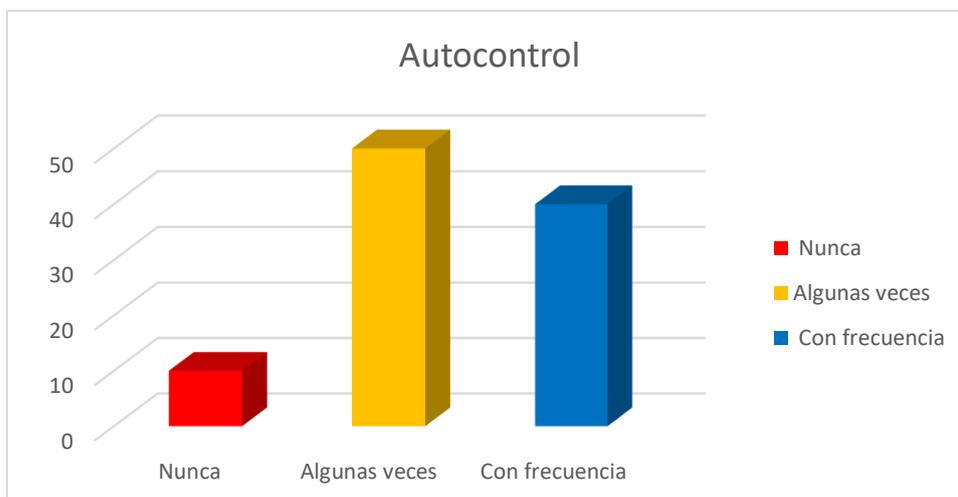


Tabulación del Post Test

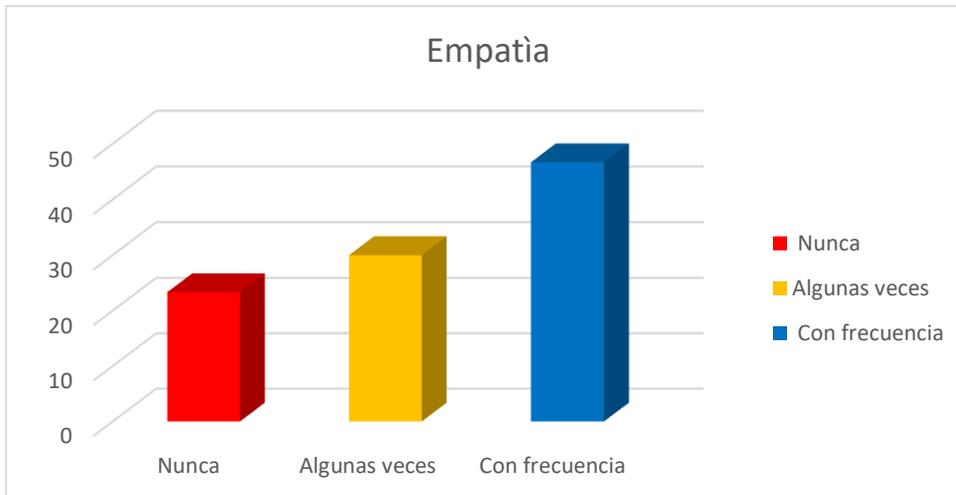
Autoconocimiento		
critério	f	%
Nunca	4	13
Algunas veces	15	50
Con frecuencia	11	37
Total	30	100



Autocontrol		
Criterio	f	%
Nunca	3	10
Algunas veces	15	50
Con frecuencia	12	40
Total	30	100



Empatìa		
Criterio	f	%
Nunca	7	23
Algunas veces	9	30
Con frecuencia	14	47
Total	30	100



Autonomìa		
Criterio	f	%
Nunca	5	17
Algunas veces	12	40
Con frecuencia	13	43
Total	30	100

