



Universidad César Vallejo

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

Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la  
conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024

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

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Gomez Agüero, Jeanette Alexandra ([orcid.org/0009-0006-1617-7443](https://orcid.org/0009-0006-1617-7443))

**ASESORA:**

Dra. Salas Sanchez, Rosa Maria ([orcid.org/0000-0002-6454-8740](https://orcid.org/0000-0002-6454-8740))

Dra. Terrones Lavado, Emilia ([orcid.org/0000-0002-1361-5034](https://orcid.org/0000-0002-1361-5034))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

TRUJILLO - PERÚ

2024



**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, SALAS SANCHEZ ROSA MARIA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024", cuyo autor es GOMEZ AGÜERO JEANETTE ALEXANDRA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15%, 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.

TRUJILLO, 11 de Julio del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
SALAS SANCHEZ ROSA MARIA <b>DNI:</b> 32740436 <b>ORCID:</b> 0000-0002-6454-8740	Firmado electrónicamente por: RSALASS el 11-07- 2024 18:04:28

Código documento Trilce: TRI - 0809771



**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, GOMEZ AGÜERO JEANETTE ALEXANDRA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024", 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.

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
JEANETTE ALEXANDRA GOMEZ AGÜERO <b>DNI:</b> 45556876 <b>ORCID:</b> 0009-0006-1617-7443	Firmado electrónicamente por: JGOMEZ el 11-07-2024 17:01:42

Código documento Trilce: TRI - 0809786

## DEDICATORIA

A Dios, por la fuerza y su amor incondicional, a mi madre por ser siempre mi sostén y fuente de inspiración, a mis ángeles en el cielo, Consuelo y Octavio, porque fueron mis segundos padres y, espiritualmente sé que siguen conmigo; a mi esposo e hijos por su paciencia, sobre todo cuando no podía estar con ellos, por ser mi fortaleza para continuar, y a toda mi familia que siempre están ahí para darme la mano, a todos ellos, los amo.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer a Dios por la oportunidad de llegar victoriosa a mi meta, a mi madre y mi padre por el don de la vida y estar siempre para mí, a mi familia por su apoyo incondicional, a mi esposo Yuri, mis hijos Mariangel e Ismael que siempre entendieron cada momento que no podíamos compartir juntos; a la directora Jeanette Arroyo por brindarme las facilidades necesarias para la realización de mi investigación, a mis asesoras Dra. Rosa María Salas Sánchez y Dra. Emilia Torres Lavado por su paciencia y enseñanzas, y a cada una de las personas que me ayudaron a lo largo de la realización de mi investigación.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DECLARATORIA DE AUNTENTICIDAD DEL ASESOR.....	ii
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	13
III. RESULTADOS.....	16
IV. DISCUSIÓN.....	25
V. CONCLUSIONES.....	31
VI. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS.....	39

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Nivel de conducta social en base al pre y postest.	16
Tabla 2.	Nivel de conducta social por dimensiones en base al pre y postest.	17
Tabla 3.	Prueba de normalidad.	18
Tabla 4.	Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial.	19
Tabla 5.	Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión relación con otros.	20
Tabla 6.	Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión habilidad para hacer amigos.	21
Tabla 7.	Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión habilidad para conversar y respetar a otros.	22
Tabla 8.	Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión expresión de emociones y pensamientos.	23
Tabla 9.	Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión liderazgo.	24

## RESUMEN

La investigación planteó como objetivo determinar la efectividad del Programa lúdico basado en la teoría psicosocial en la conducta social en niños de educación inicial. Corresponde a un estudio de tipo aplicado y diseño preexperimental, la muestra estuvo conformada por 30 niños de nivel inicial de tres años de edad que acuden a una institución educativa pública del distrito Trujillo. Se aplicó la técnica de la observación y la guía que midió la Conducta Social, el cual fue validado por criterio de jueces expertos. Los resultados a nivel descriptivo reflejan en el pre test, un nivel bajo con un 30%, un nivel medio con un 26.7% y un nivel alto con un 43.3%. Posterior a la aplicación del programa se aprecia mejoras significativas, en el que predomina un nivel alto (70%), un nivel medio (6.7%) y un nivel bajo con un 23.3%. Asimismo, según la prueba t de Student, evidencia que antes de la aplicación del programa lúdico mostraba una media de 27.13 en la conducta social y se observa una media de 77.77 posterior a la aplicación del programa. Se interpreta que existe una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la conducta social en los niños de educación inicial.

**Palabras clave:** Programa lúdico, conducta social, niños de inicial, habilidades sociales.



## ABSTRACT

The objective of the research was to determine the effectiveness of the recreational program based on psychosocial theory on social behavior in early education children. It corresponds to an applied study and pre-experimental design; the sample was made up of 30 three-year-old initial level children who attend a public educational institution in the Trujillo district. The observation technique and the guide that measured Social Behavior were applied, which was validated by the criteria of expert judges. The results at a descriptive level reflect in the pre-test, a low level with 30%, a medium level with 26.7% and a high level with 43.3%. After the application of the program, significant improvements can be seen, in which a high level predominates (70%), a medium level (6.7%) and a low level with 23.3%. Likewise, according to the Student's t test, it shows that before the application of the recreational program there was an average of 27.13 in social behavior and an average of 77.77 was observed after the application of the program. It is interpreted that there is a highly significant improvement ( $p < .001$ ) in social behavior in early education children.

**Keywords:** Playful program, social behavior, preschool children, social skills.

## I. INTRODUCCIÓN

La niñez representa una etapa de múltiples oportunidades, en la que se espera puedan ser estimulados de forma positiva en base al respeto, cuidado, integridad y amor, buscando así desarrollar sus diversas capacidades y habilidades. Sin embargo, se aprecia que en la institución educativa los niños de nivel inicial presentan dificultades en sus conductas sociales, reflejada en pocas capacidades para poder expresar sus emociones, pensamientos, pedir ayuda o ayudar a otros niños, siendo esto una carencia que, al no ser abordada, puede conllevar a que en etapas posteriores no logren desenvolverse correctamente en diversos entornos o abordar diversas problemáticas en su vida diaria, laboral, familiar o de pareja.

Toda persona desde etapas muy tempranas mantiene constantes interacciones sociales, lo que influye en su capacidad para expresar emociones, controlar los impulsos, acatar normas y respetar a otros, en diversos contextos siendo uno de ellos los centros educativos, los cuales buscan formar personas que practiquen una serie de acciones positivas con sus pares y figuras significativas (Guzmán, 2018). Ante esto, durante los primeros años de vida del niño, es importante poder brindarle una correcta estimulación en torno a la expresión de emociones, vínculos interpersonales satisfactorios, que lo acompañaran en sus diversas etapas de interacción, capacidades que pueden ser alcanzadas a través de actividades lúdicas (Gutiérrez et al., 2023) y físicas que fortalecen su desarrollo, brindando una adecuada estimulación (Carbone et al., 2023; Fong et al., 2018).

Al respecto, Carbonero y Cañizares (2016) consideran que las actividades lúdicas representan una serie de actividades importantes y significativas que brindan a los niños estimulación a nivel motor, físico, social, cognitivo, valores y mejores habilidades para poder relacionarse con otros. En relación con lo referido, durante los últimos años, los estudios interesados en el abordaje de la conducta a nivel social han ido en aumento, tomando mayor interés de ser abordado en las primeras etapas de vida, brindando a los niños mejores herramientas y que contribuyen a sus vínculos (Corrales et al., 2017), la atención, concentración y atención (Litwiller et al., 2018).

También, a nivel internacional, un estudio realizado en España, permitió evidenciar que entre alrededor del 15% de niños presenta dificultades en su salud emocional que les impide poder interactuar, relacionarse o expresar sus emociones de manera positiva, lo que repercute negativamente en su desarrollo integral (Servicio de Información sobre Discapacidad, 2021). A la vez, un estudio realizado en países de la Unión Europea, permitió conocer que al menos uno de cada cinco niños de nivel inicial o primario, tiene muy poca confianza en sus habilidades de interacción, lo que conlleva a que se muestren retraídos cuando deben compartir momentos o socializar (Naciones Unidas, 2020). De igual manera, estudios realizados durante la pandemia por COVID-19, permitió evidenciar que los niños desarrollaron menos habilidades sociales, afectando su capacidad para poder iniciar o mantener conversaciones con sus pares o figuras significativas, muchos de ellos buscan refugio en medios electrónicos, lo que ha limitado su capacidad para expresar sus emociones, creencias o pensamientos de forma correcta (Rose, 2022). A la vez, los efectos causados, se reflejan también en las dinámicas familiares, muchos hogares han tenido que cambiar su estilo de vida, crianza y de trabajo, para poder adaptarse a las nuevas exigencias laborales, sociales y económicas.

A nivel nacional, se presenta un panorama poco favorable, en relación a las habilidades de interacción desde etapas muy tempranas. Al respecto, EsSalud (2022) ha indicado que al menos el 90% entre niños y adolescentes presentan grandes dificultades para socializar, lo que conlleva a que desarrollen una serie de problemas para expresar emociones o cumplir con las normas. Falencias que se ven reflejadas en diversos entornos y momentos de la niñez y que muchas veces no son abordadas de manera correcta.

Según datos brindados por el Ministerio de Educación, durante el año 2023, se lograron atender un total de 23,657 niños y adolescentes, todos ellos diagnosticados con problemas de conducta y socialización, lo que refleja una grave crisis entre los infantes para poder relacionarse de manera asertiva y funcional con sus pares y figuras de autoridad (El Peruano, 2023).

Frente a esto, el MINEDU (2022) brinda una serie de recomendaciones y orientaciones a nivel pedagógico, en los que busca entre los docentes promover y fortalecer las capacidades socioemocionales en niños de nivel inicial, para lo cual considera importante que las sesiones de aprendizaje se basen en actividades lúdicas, recreativas y con actividades que logren captar la atención de los niños promoviendo entre ellos mejores habilidades de socialización, expresión de emociones, empatía y asertividad.

Asimismo, el Estado peruano ha buscado siempre promover entre los estudiantes de nivel inicial habilidades sociales y emocionales, con la finalidad de promover entornos educativos basados en el respeto, que brinde a los estudiantes mejores capacidades y herramientas para poder hacer frente a cualquier tipo de dificultad que puedan presentar en las etapas siguientes valorando el respeto e integridad de sus pares y figuras de autoridad (MINEDU, 2015). En ese sentido, se considera necesario poder desarrollar mejores conductas sociales desde la primera infancia, cuya estimulación brindará a los menores mejores capacidades para comprender a otros, regular su sentir, ser consciente de sus emociones, tomar mejores decisiones, interactuar con otros de manera asertiva y poder mejorar capacidades cognitivas (Ramírez et al., 2020).

Ante esto, surge la pregunta de investigación: ¿En qué medida el programa lúdico basado en la teoría psicosocial mejorará la conducta social en niños de educación inicial?

El presente estudio se justifica debido al aporte teórico que brinda en el que se describe la teoría psicosocial lo cual permite tener una comprensión profunda sobre el desarrollo de las habilidades sociales en niños y cómo el entorno contribuye en esta capacidad. A nivel práctico sirve como fuente de consulta para futuros investigadores, educadores o estudiantes interesados en estimular mediante actividades lúdicas capacidades de socialización. A nivel social es importante de ser realizada ya que contribuye de manera directa en el desarrollo social de los niños quienes luego van a poder en etapas posteriores tener mejores conductas y respeto por los otros.

El presente estudio tiene como objetivo general: Determinar la efectividad del Programa lúdico basado en la teoría psicosocial en la conducta social en niños de educación inicial. Entre los objetivos específicos tenemos: Aplicar el pretest para poder determinar el nivel de conducta social que presentan los niños de educación inicial; aplicar el programa lúdico basado en la teoría psicosocial en la conducta social en niños de educación inicial; aplicar el posttest para poder determinar el nivel de conducta social que presentan los niños de educación inicial luego de participar del programa y realizar el análisis comparativo de ambos resultados.

En relación a los trabajos previos, en República Dominicana, Gutierrez et al. (2023) mediante un programa basado en la convivencia, buscaron estimular en niños de nivel inicial mejores habilidades de interacción. La muestra la conformaron un total de 48 niños de 3 y 4 años, quienes pertenecían a tres centros educativos. Se aplicaron un total de 12 sesiones, con pre y posttest, los en base a la evaluación final reflejan una mejora estadísticamente significativa ( $p < .001$ ), reflejando los niños mayor respeto por las normas, capacidad para expresar sus deseos, emociones y sentimientos negativos.

Andreopoulou y Moustakas (2019), en Grecia, realizaron una investigación en niños de nivel inicial. Aplicaron un programa basado en actividades lúdicas. Los resultados reflejan en base a la evaluación del posttest, una mejora estadísticamente significativa ( $p < .001$ ) en la interacción social, el control de emociones, la expresión asertiva y mejor capacidad para expresar emociones negativas.

Bekker (2019), en Países Bajos, luego de aplicar un programa basado en actividades lúdicas en niños de nivel inicial de ambos sexos, lograron determinar una mejora estadísticamente significativa ( $p < .001$ ). Esto reflejado en conductas de interacción positivas, mejor capacidad de expresión, respeto por sus compañeros y facilidad para seguir instrucciones.

A nivel nacional, en Huacho, Chuqui (2022) mediante un estudio cuasi experimental buscó por medio de actividades lúdicas estimular la socialización en niños del nivel primario. La muestra estuvo conformada por un total de 100 niños. Se empleó un cuestionario validado mediante el criterio de jueces. Posterior a la

aplicación de las sesiones y a la evaluación del post test, se reflejó que el programa logró estimular de manera significativa ( $p < .001$ ) las habilidades de interacción en los niños.

Torres (2022) realizó un programa en el que empleó el uso de títeres como actividad lúdica, para estimular la socialización. La muestra la conformaron un total de 11 niños de ambos sexos, de 5 años de edad. Emplearon una ficha de tamizaje, para la evaluación del pre y post test, el cual validado por jueces expertos. Posterior a la evaluación, se aprecia una mejora muy significativa ( $p < .001$ ) en la socialización de lo niños, en relación a una mejor capacidad para expresar ideas, emociones, mayor imaginación, confianza en los otros, creatividad y empatía.

En Piura, Unuzungo et al., (2022) realizaron la aplicación de un programa basado en actividades lúdicas para estimular las habilidades sociales en niños de etapa pre-escolar. La muestra la conformaron un total de 50 niños, emplearon un diseño cuasi experimental, para medir el estado inicial y final de las sesiones hicieron uso de una ficha de observación. Los resultados encontrados reflejan que el programa logró mejorar de manera significativa ( $p < .001$ ) y en un 50% las habilidades de socialización en los niños.

En Huancayo, Aucasi (2022) buscó conocer la influencia de actividades lúdicas sobre las habilidades sociales. La muestra la conformaron 17 niños de 6 años, empleó una ficha de observación para medir el progreso de las sesiones. Posterior a la aplicación del postest, se aprecia una mejora estadísticamente significativa ( $p < .001$ ) en el desarrollo de las habilidades sociales.

Garambel y Torres (2019), buscaron mediante las estrategias lúdicas estimular las habilidades sociales en niños de 4 años edad, de ambos sexos. El programa consistió en un total de 20 sesiones, las cuales fueron empleadas a un total de 26 niños. Emplearon una escala como ficha de evaluación, la cual fue validada previamente a través de criterio de jueces. Los resultados evidencian que luego de la aplicación del programa el 80% presenta mejores niveles de interacción social, confianza, autoestima y respeto por los otros, siendo capaces de expresar sus sentimientos positivos y negativos de manera asertiva.

A nivel local, García y García (2022) realizaron un programa basado en la

psicomotricidad para estimular la capacidad expresiva y de interacción en niños. La muestra la conformaron un total de 55 niños de 5 años de edad, quienes fueron agrupados en un grupo control y experimental. Los resultados en base a una ficha de observación permitieron evidenciar que el empleo de estrategias basadas en la psicomotricidad brindó a los niños una mejor capacidad para poder controlar sus emociones, impulsos y desarrollaron mejores habilidades de socialización.

A la vez, Angulo (2021), mediante el uso de estrategias lúdicas buscó mejorar la socialización en niños de 4 años. La muestra la conformaron un total de 16 niños, evaluados en base a un pre y post test, mediante una escala que fue validada por criterio de jueces. Se aplicaron un total de 16 sesiones, posterior a la aplicación se evidenció una mejora muy significativa ( $t= 7.784$ ;  $p<.01$ ) en la capacidad para socializar e interactuar en los niños.

Las actividades lúdicas, se consideran una serie de elementos importantes y necesarios de ser empleados durante los primeros años de vida, que debe ser empleado por los docentes en su labor diaria, ya que estimula en los menores la creatividad, imaginación, simbolismo, respeto por las normas, cooperación y comprensión del entorno (Vélez & Tarazona, 2022).

Frente a esto, el estimular mediante actividades lúdica es primordial y necesario, ya que genera un impacto positivo y significativo sobre la capacidad para socializar en los niños y adolescentes, siendo una herramienta que permite de manera didáctica el desarrollo de capacidades como la integración, participación, comunicación, ética, respeto por los pares y figuras de autoridad (González & Rodríguez, 2018).

Se considera que la educación desde etapas tempranas representa un reto para padres y educadores, siendo importante que se les brinde la correcta estimulación a nivel cognitivo, físico, social y emocional que genere en los menores estabilidad en sus interacciones, logrando así una convivencia positiva y sana con sus pares y figuras de autoridad, siendo un pilar fundamental la escuela para el logro de estas habilidades (Fernández et al., 2016).

Castro y Robles (2018) consideran que es una actividad placentera, natural e innata y que repercute en el desarrollo de la infancia, etapas evolutivas del ser

humano. Siendo importante de ser estimula en todo momento y situación, hasta que logren ser totalmente interiorizadas y sean parte del repertorio de acciones que la persona muestre en diferentes entornos y situaciones cotidianas.

La teoría del juego, en base a las aportaciones brindadas por Piaget, considera que el juego adopta formas diferentes según el desarrollo evolutivo del menor, por lo tanto, se puede identificar los siguientes tipos: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción (Álvarez & Jurado, 2017).

En ese marco, el juego de ejercicio son las actividades enfocadas en el placer funcional y no en el aprendizaje de una conducta, los juegos simbólicos surgen durante los dos años de edad, caracterizado por la capacidad de pensamiento y estructura representativa, posteriormente, se desarrolla el juego de reglas; puesto que, el cambio a los juegos de reglas se desarrolla entre los cuatro y siete años, y perdura toda la vida al ser una acción lúdica asociada a la socialización (Fagliano, 2021). En tal sentido, el juego lúdico se desarrolla en diversas etapas según el progreso del niño, pues el avance desde el punto de vista de Piaget.

Desde la perspectiva de Piaget, el juego al ser didáctico, permite la acomodación e imitación, lo que implica que el menor logra adaptarse a los diversos estímulos del contexto contribuye que tenga pueda modificar sus estructuras cognitivas, siendo esto primordial para su integración, proceso madurativo y habilidad para poder expresarse en base a su edad y aprendizaje (Piaget, 1968).

El proceso didáctico de los juegos y al ser considerados como parte de la enseñanza, debe tener como característica principal que mantenga normas y reglas claras que deben ser cumplidas o respetadas por los niños, esto permite que desde etapas tempranas comprendan que deben ser respetuosos de las normas y reglas. Asimismo, el juego permite el desarrollo de procesos cognitivos, que estimulan la cooperación, compañerismo, empatía y amabilidad durante las interacciones (Navarro, 2002).

En base a los diversos aportes del juego durante el proceso de enseñanza, se considera indispensable y necesario de ser empleado durante los primeros años



de vida, ya que contribuye al desarrollo integral de los menores al estimular el área motora fina, las habilidades que permiten analizar y sintetizar conceptos, mejor coordinación ojo-mano, ayuda estimular la imaginación, creatividad, permite que se estimule las funciones cognoscitivas como la atención, concentración. Asimismo, permite que se adquieran mejores capacidades para responder ante los estímulos y demandas del entorno (Piaget e Inhelder, 2007).

A la vez, se toma en cuenta lo propuesto Schiller y Lange, quienes consideran al juego como aquel conjunto de actividades que brindan a los niños placer y felicidad, lo que contribuye a que reciban los estímulos, enseñanzas y orientaciones de mejor manera. Esto permite que vivencien una mejor capacidad para poder comprender las diversas normas sociales en las que se establece como factores importantes durante los primeros años de vida el respeto, empatía, capacidad para socializar, el seguir instrucciones y un mejor desarrollo de su creatividad y capacidades cognitivas (Calero, 2005).

Frente a esto, el estimular mediante actividades lúdica es primordial y necesario, ya que genera un impacto positivo y significativo sobre la capacidad para socializar en los niños y adolescentes, siendo una herramienta que permite de manera didáctica el desarrollo de capacidades como la integración, participación, comunicación, ética, respeto por los pares y figuras de autoridad (González & Rodríguez, 2018) y desarrollar empatía (Cameron et al., 2019).

Desde la teoría sociocultural, propuesta por Vygotsky, es el entorno que brinda a las personas capacidades o habilidades de interacción que les permiten hacer frente a las demandas o modificar las diversas situaciones, a su favor de manera asertiva y empática. Permitiendo comprender que es el ambiente a través de sus experiencias y conocimientos, estimula el lenguaje y las diferentes capacidades para brindar a las personas la capacidad de hablar e interactuar con sus pares o figuras significativas (Blakemore & Mills, 2014).

Vygotsky, refiere zonas de desarrollo por las que pasa el individuo, entre ellas: la primera, denominada zona de desarrollo real, que identifica a cada individuo en

particular, es decir, en el nivel en que se encuentra el estudiante, cuando interactúa con otros. En este sentido, se pueden considerar sus conocimientos adquiridos, sus pensamientos, sus ideas (Blakemore & Mills, 2014).

Desde la perspectiva sociocultural, el tipo de interacción que cada niño desarrolla y mantiene con su entorno, es crucial, significativa e influyente en las diversas actividades que realiza, siendo una de ellas el entorno académico (Frogner et al., 2021). Al ser positiva, contribuirá de forma positiva con el logro de sus metas y anhelos, siendo importante la estimulación de conductas de socialización adecuadas, en las que se brinde mayor importancia a la manifestación de conductas positivas durante los vínculos (Romero et al., 2018).

La segunda, denominada zona de desarrollo próximo o proximal, conlleva la interacción con otros y la influencia que estos ejercen sobre el pensamiento del niño o del individuo. En esta etapa, según Moll (2002: 189), “la colaboración con otra persona o de un par más capacitado, conduce así a un desarrollo en forma culturalmente apropiado. La zona de desarrollo potencial conlleva las metas a lograr, los propósitos que el individuo perfila llegar a obtener, sobre la base de las dos etapas anteriores. Implica, una zona de realización por el logro de metas previamente establecidas.

En relación a la conducta social, se asume como aquellos comportamientos que cada persona presenta y que se encuentran direccionadas a la sociedad y permite que se generen vínculos sociales mediante el respeto, consideración, armonía y empatía en el que todas las partes involucradas respeten el sentir y pensar de los demás (Jones et al., 2014; Salimi et al., 2021).

Se considera que una buena conducta social debe ser estimulada desde etapas muy tempranas, ya que permite a los niños poder desarrollar esquemas positivos sobre la importancia de los vínculos y las relaciones interpersonales sanas, que brindan a las personas mejores herramientas sociales para hacer frente a situaciones positivas o negativas (Brown et al., 2013; Kaya & Deniz, 2020).

A la vez, es importante que se tome en cuenta los lazos que el menor establece a lo largo de su desarrollo, siendo el social uno de los más importantes (Syarifuddin

et al., 2020). En el que se pone de manifiesto y actúa en base al apego que ha desarrollado, la seguridad, confianza y autoestima que presente (Lemus, 2018)

Como parte del proceso de socialización, Vygotsky emplea el término andamiaje, como referencia a las interacciones emocionales que se dan entre la enseñanza y el aprendizaje, en el que se espera una guía y orientación en las diversas actividades que debe realizar por parte de alguien del entorno más cercano, que puede ser la familia o educadores.

Es decir, el niño es visto como un ser que necesita ser construido en base a todo el sistema de apoyo social, familiar y cultural que lo rodea y contribuye al desarrollo de sus competencias emocionales y cognitivas, es decir, desde las primeras etapas del desarrollo el contexto en el que se desenvuelve va formando características importantes en el niño, que le permiten poder relacionarse, expresar sus emociones, encontrar soluciones, tener iniciativa y contribuye al desarrollo de capacidades como la atención, memoria, concentración y el habla (Mota & Villalobos, 2007).

Se considera que el andamiaje presenta los siguientes componentes:

Resolución de problemas mediante el apoyo grupal: Se considera el primer componente, mediante el cual se busca enseñar a los niños a encontrar soluciones mediante la colaboración, formándose grupos en los que debe interactuar con otros niños o con adultos, estimulando así la colaboración, respeto y empatía (Díaz et al., 1991).

La intersubjetividad: Hace referencia a la capacidad que se desarrolla a partir de una tarea encomendada, en la que los niños presentan ideas distintas, pero que, a través de la comunicación, la apertura y la orientación, se logra tener una mejor comprensión y trabajar en conjunto para alcanzar el objetivo (Díaz et al., 1991).

Fomento de la autorregulación: Implica la capacidad del niño para ser capaz de reconocer sus emociones, comprenderlas y regularlas, logrando así una mejor expresión de su sentir y creencias de manera asertiva (Mota & Villalobos, 2007).

En relación a las dimensiones que conforman la conducta social, se encuentran

(Gismero, 2010):

Relación con otros: Implica aquellas capacidades que permiten poder relacionarse con otras personas de la misma edad o mayores con facilidad.

Habilidad para hacer amigos: Hace referencia al conjunto de capacidad que permiten a la persona poder generar lazos interpersonales más profundos, adecuados y positivos que permiten poder establecer vínculos amicales con otros.

Habilidades para conversar y respetar a otros: Representa las capacidades que permiten a la persona poder iniciar una conversación, mantenerla y ser capaces de expresar sus ideas y emociones, y a la vez, poder escuchar con respeto y comprensión el sentir o creencias de otros.

Expresión de emociones y pensamientos: Implica la habilidad para poder expresar las emociones y pensamientos de manera adecuada y en los contextos socialmente aceptados, a partir de las experiencias y aprendizajes.

Liderazgo: Representa la capacidad que permite a la persona poder influir o generar un cambio en las decisiones de otros, así como el poder dirigir a otros y ayudarlos cuando lo necesiten.

Frente a todo lo mencionado, se toma en cuenta la importancia de emplear el juego lúdico durante los primeros años de vida de los niños, debido a la estimulación positiva que genera, contribuyendo en su proceso de desarrollo socioemocional, cognitivo y cultural. Siendo necesario que en los centros educativos los docentes de los diferentes niveles tomen en cuenta siempre las características y necesidades de los estudiantes.

A la vez, es importante considerar que las habilidades de interacción social son aprendidas en cada una de las situaciones que se vivencian desde etapas tempranas, siendo la familia el primer entorno en el que se espera los niños logren ser estimulados a nivel emocional y cognitivo, sin embargo, existen situaciones en las que esto no suele generarse o el menor no logra desarrollar la confianza necesaria para poder relacionarse. Siendo necesario que reciba la estimulación en los diversos entornos en los que interactúa, siendo uno de ellos los centros escolares.

Luego de un detenido estudio de las diferentes teorías se plantean las siguientes hipótesis:

Hipótesis general plantea; Ha: Programa lúdico basado en la teoría psicosocial mejora la conducta social en niños de educación inicial.

La hipótesis nula plantea; Ha: Programa lúdico basado en la teoría psicosocial no mejora la conducta social en niños de educación inicial.

En relación a las hipótesis específicas; H<sub>1</sub>: El programa lúdico basado en la teoría psicosocial mejora la Relación con otros, la habilidad para hacer amigos, para conversar y respetar a otros, en expresión de emociones y pensamientos y en el Liderazgo en niños de educación inicial.

## II. METODOLOGÍA

El actual estudio es de tipo aplicado, dado que hace uso de bases teóricas respaldadas en evidencia empírica orientadas a resolver una problemática determinada (Ñaupas et al., 2018). De esta manera se busca mejorar en los niños de inicial sus habilidades de interacción.

Asimismo, presenta un enfoque cuantitativo, ya que se abordan dificultades que serán medidas mediante instrumentos de recolección de datos para su posterior análisis estadístico (Sánchez, 2019). Por su alcance, es longitudinal, ya que se realiza un proceso de recojo de información que luego permiten inferencias, son sometidos a un proceso de cambio y se analiza su impacto (Cabrera-Tenecela, 2023).

La investigación es experimental de tipo pre experimental, ya que requiere del control de variables externas que puedan afectar a la variable dependiente, de esta manera se ha manipulado la variable independiente acorde a las hipótesis de estudio; finalmente, cuantifica el efecto en la variable dependiente producto de la manipulación de la variable independiente (Ñaupas et al., 2018).

O1.....X.....O2

En dónde

O1: Pre-Test

X: Programa Educativo

O2: Post- Test

La variable independiente, es el juego lúdico, se considera como una serie de elementos importantes y necesarios de ser empleados durante los primeros años de vida, que debe ser empleado por los docentes en su labor diaria, ya que estimula en los menores la creatividad, imaginación, simbolismo, respeto por las normas, cooperación y comprensión del entorno (Vélez & Tarazona, 2022). En relación a definición operacional, se basa en la aplicación de un programa conformado por 12 sesiones, en los que se busca estimular la socialización, empatía, amabilidad, respeto y la expresión de emociones.

La variable dependiente, es la conducta social, se asume como aquellos comportamientos que cada persona presenta y que se encuentran direccionadas a la sociedad y permite que se generen vínculos sociales mediante el respeto, consideración, armonía y empatía en el que todas las partes involucradas respeten el sentir y pensar de los demás (Jones et al., 2014). En relación a la definición operacional, será asumido a partir de los indicadores evaluados en la guía de Observación elaborado por la investigadora. A la vez presenta las dimensiones relación con los demás, habilidad para hacer amigos, habilidades para conversar y respetar a otros, expresión de emociones y pensamientos y la dimensión liderazgo.

En relación a la población, se conforma por un total de 178 niños del nivel inicial de una institución educativa pública, de ambos sexos, cuyas edades oscilan de 3 a 5 años, del distrito Trujillo. La muestra se conforma por un total de 30 niños de nivel inicial, de ambos sexos de tres años de edad y que acuden a una institución educativa pública del distrito Trujillo. Asimismo, se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia, en el que se considera la selección de los participantes a partir de los criterios establecidos por la investigadora (Sánchez et al., 2018).

Como técnica, se empleó la observación, ya que permite poder recolectar datos a partir de la observación y mediante el empleo de herramientas, cuyos datos no son modificados y son procesados para poder dar respuesta a los objetivos propuestos (Hernández & Mendoza 2018). Como instrumento, se empleó la Guía de Observación, que permite observar y registrar información relevante en la muestra seleccionada para esta investigación (Hernández & Mendoza, 2018). A la vez, presenta una confiabilidad de .75 obtenida mediante el alfa de Cronbach (anexo 07).

En relación al método de análisis se realizó tomando en cuenta los datos recolectados, que permitieron la realización de tablas de frecuencia y porcentajes, en el que se permitirá evaluar el desarrollo de la variable

dependiente y sus dimensiones, para lo cual se empleará el programa Jamovi, analizando la normalidad Shapiro Wilk de las respuestas, permitiendo así comprobar que prueba paramétrica o no paramétricas se empleará. A la vez, a nivel inferencial, se hizo uso de la prueba t de Student, la cual permite poder determinar las diferencias estadísticas en una sola muestra, cuando se han realizado evaluaciones en dos momentos diferentes.

En relación a los criterios éticos, Pérez et al. (2020) es importante tomar en cuenta criterios relacionados a la colaboración, cooperación y confianza en el área investigativa, con la finalidad de poder asegurar que el estudio cumpla con todos los requisitos y estándares necesarios que generen ningún tipo de daño o malestar a los participantes.

Asimismo, se ha tomado en cuenta los principios éticos brindados por la Universidad César Vallejo (2020), como el de beneficencia, el cual evidencia que todo proceso realizado producto del abordaje de objetivos de la investigación debe proporcionar beneficio a los participantes y al ambiente donde este se da. El de no maleficencia, relacionado con que todo proceso debe ser anticipadamente estudiado para no incurrir en práctica indebida o ejercer daño alguno a los participantes. De autonomía, basado en reconocer la capacidad propia de cada participante al tomar la decisión de seguir siendo participe de la investigación o retirarse cuando lo considere necesario. De justicia, referido a la erradicación de comportamientos discriminatorios o negativos al tomar en consideración los puntos de vista de los participantes.



### III. RESULTADOS.

#### Resultados descriptivos.

**Tabla 1.**

*Nivel de conducta social en base al pre y postest.*

Pre-test			Postest		
Nivel	f	%	Nivel	f	%
Alto	13	43.3 %	Alto	21	70.0 %
Medio	8	26.7 %	Medio	2	6.7 %
Bajo	9	30.0 %	Bajo	7	23.3 %

Se aprecia en la tabla 1, en el pre test, un nivel bajo con un 30%, un nivel medio con un 26.7% y un nivel alto con un 43.3%. Posterior a la aplicación del programa se aprecia mejoras significativas, en el que predomina un nivel alto (70%), un nivel medio (6.7%) y un nivel bajo con un 23.3%

**Tabla 2.***Nivel de conducta social por dimensiones em base al pre y postest.*

Pre-test			Postest		
Relación con otros	f	%	Relación con otros	f	%
Alto	4	13.3%	Alto	16	53.3%
Medio	14	46.7%	Medio	12	40 %
Bajo	12	40.0%	Bajo	4	6.7%
Habilidad para hacer amigos	f	%	Habilidad para hacer amigos	f	%
Alto	2	6.7%	Alto	20	66.7 %
Medio	13	43.3%	Medio	6	20 %
Bajo	15	50.0%	Bajo	4	13.3%
Habilidad para conversar y respetar a otros	f	%	Habilidad para conversar y respetar a otros	f	%
Alto	5	16.7%	Alto	16	53.3%
Medio	17	56.7%	Medio	8	26.7%
Bajo	8	26.7%	Bajo	6	20.0%
Expresión de emociones y pensamientos	f	%	Expresión de emociones y pensamientos	f	%
Alto	5	16.7%	Alto	17	56.7 %
Medio	16	53.3%	Medio	10	33.3%
Bajo	9	30.0%	Bajo	3	10 %
Liderazgo	f	%	Liderazgo	f	%
Alto	4	13.3%	Alto	15	50.0%
Medio	5	16.7%	Medio	11	36.7%
Bajo	21	70.0%	Bajo	4	13.3%

Se observa en la tabla 2, que antes de aplicación predomina un nivel bajo en las dimensiones relación con otros (40%), habilidad para hacer amigos (50%) y liderazgo (70%), seguido de un nivel medio en relación con otros (46.7%), habilidad para conversar y respetar a otros (56.7%). Posterior a la aplicación, se aprecia que predomina un nivel alto en relación con otros (53.3%), Habilidad para hacer amigos (66.7%), Habilidad para conversar y respetar a otros (53%), Expresión de emociones y pensamientos (56.7%) y Liderazgo (50%) en todas las dimensiones evaluadas.

## Análisis de normalidad en base a la prueba Shapiro-Wilk.

**Tabla 3.**

Prueba de normalidad.

	GL	Statics	p
Conducta social	28	0.96	0.40
D1	28	0.92	0.03
D2	28	0.94	0.13
D3	28	0.95	0.17
D4	28	0.88	0.003
D5	28	0.75	< .001

En base a la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, se aprecia, que los datos no siguen una distribución normal, frente a esto, se propone hacer uso de la prueba T de Student, para determinar si existen diferencias en las medidas obtenidas antes y después de la aplicación del programa.

## Resultados inferenciales.

### Tabla 4.

*Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial.*

	<b>t</b>	<b>M</b>	<b>p</b>	<b>Tamaño del efecto</b>
Programa lúdico - Pre test		27.13		
Programa lúdico - Pos test	-83.9	77.77	< .001	-15.32

Nota. t: t de Student, M: Media, p: significancia estadística.

Se aprecia en la tabla 4, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 27.13 en la conducta social y una media de 77.77 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la conducta social en los niños de educación inicial.

**Tabla 5.**

*Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión relación con otros.*

	<b>t</b>	<b>M</b>	<b>p</b>	<b>Tamaño del efecto</b>
Relación con otros - pre test		4.77		
Relación con otros - postest	-44.4	17.43	< .001	-8.11

Nota. t: t de Student, M: Media, p: significancia estadística.

Se aprecia en la tabla 5, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 4.77 en la conducta social y una media de 17.43 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la relación con otros en los niños de educación inicial.

**Tabla 6.**

*Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión habilidad para hacer amigos.*

	<b>t</b>	<b>M</b>	<b>p</b>	<b>Tamaño del efecto</b>
Habilidad para hacer amigos - pretest		6.43		
Habilidad para hacer amigos - postet	-37.9	17.17	< .001	-6.92

Nota. t: t de Student, M: Media, p: significancia estadística.

Se aprecia en la tabla 6, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 6.43 en la conducta social y una media de 17.17 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad para hacer amigos en los niños de educación inicial.

**Tabla 7.**

*Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión habilidad para conversar y respetar a otros.*

	<b>t</b>	<b>M</b>	<b>p</b>	<b>Tamaño del efecto</b>
Habilidades para conversar y respetar a otros - pre test		6.87		
Habilidades para conversar y respetar a otros - post	-36.4	17.27	< .001	-6.64

Nota. t: t de Studen, M: Media, p: significancia estadística.

Se aprecia en la tabla 7, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 6.87 en la conducta social y una media de 17.27 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad para conversar y respetar a otros en los niños de educación inicial.

**Tabla 8.**

*Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión expresión de emociones y pensamientos.*

	<b>t</b>	<b>M</b>	<b>p</b>	<b>Tamaño del efecto</b>
Expresión de emociones y		6.63		
pensamientos - pre				
Expresión de emociones y	-33.3		< .001	-6.08
pensamientos - post		17.07		

Nota. t: t de Studen, M: Media, p: significancia estadística.

Se aprecia en la tabla 8, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 6.63 en la conducta social y una media de 17.07 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la expresión de emociones y pensamientos en los niños de educación inicial.



**Tabla 9.**

*Efecto de la aplicación del programa lúdico para mejorar la conducta social en niños de educación inicial en la dimensión liderazgo.*

	<b>t</b>	<b>M</b>	<b>p</b>	<b>Tamaño del efecto</b>
Liderazgo - pre	-39.2	2.43	< .001	-7.16
Liderazgo - post		8.83		

Nota. t: t de Student, M: Media, p: significancia estadística.

Se aprecia en la tabla 9, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 2.43 en la conducta social y una media de 8.83 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad de liderazgo en los niños de educación inicial.

#### **IV. DISCUSIÓN**

Se considera oportuno considerar que los primeros años de vida del niño, son de vital importancia, siendo importante que se les brinde una correcta estimulación en torno a la expresión de emociones, vínculos interpersonales satisfactorios, que lo acompañaran en sus diversas etapas de interacción, capacidades que pueden ser alcanzadas a través de actividades lúdicas (Gutiérrez et al., 2023). Frente a esto, el presente estudio tuvo como objetivo principal determinar la efectividad del Programa lúdico basado en la teoría psicosocial en la conducta social en niños de educación inicial.

A partir de la aplicación de las sesiones, se aprecian los siguientes resultados: Se aprecia en la tabla 1, en el pre-test, un nivel bajo con un 30%, un nivel medio con un 26.7% y un nivel alto con un 43.3%. Posterior a la aplicación del programa se aprecia mejoras significativas, en el que predomina un nivel alto (70%), un nivel medio (6.7%) y un nivel bajo con un 23.3%. Estos datos coinciden con lo realizado a nivel local, por García y García (2022) quienes realizaron un programa basado en la psicomotricidad para estimular la conducta social. La efectividad de su programa se vio reflejada en una mejor capacidad expresiva y de interacción en niños, quienes lograron demostrar una mejor habilidad para poder controlar sus emociones, impulsos y desarrollaron mejores habilidades de socialización.

Frente a esto, se considera que, desde etapas tempranas, los niños deben recibir una correcta estimulación a nivel cognitivo, físico, social y emocional que genere en los menores estabilidad en sus interacciones, logrando así una convivencia positiva y sana con sus pares y figuras de autoridad, siendo un pilar fundamental la escuela para el logro de estas habilidades (Fernández et al., 2016).

Asimismo, pone en evidencia la importancia y efectividad que tienen las actividades lúdicas y el juego como estrategias de estimulación en niños, que permite poder fortalecer sus habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales (Álvarez & Jurado, 2017). A la vez, una buena conducta social debe

ser estimulada desde etapas muy tempranas, ya que brinda a los menores esquemas positivos sobre la importancia de los vínculos y las relaciones interpersonales sanas, que brindan a las personas mejores herramientas sociales para hacer frente a situaciones positivas o negativas (Brown et al., 2013).

A la vez, a nivel inferencial, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 27.13 en la conducta social y una media de 77.77 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la conducta social en los niños de educación inicial. Esto permite comprender que posterior a la aplicación los niños han desarrollado una mejor capacidad para poder generar y mantener adecuados vínculos sociales entre los que se encuentra el respeto, consideración, armonía y empatía en el que todas las partes involucradas respeten el sentir y pensar de los demás (Jones et al., 2014). Estos resultados son similares fueron encontrados en República Dominicana, Gutierrez et al. (2023) y en Grecia por Andreopoulou y Moustakas (2019), quienes luego de aplicar un programa educativo buscando mejorar las habilidades de interacción, lograron evidenciar que los niños de nivel inicial, presentan mayor respeto por las normas, capacidad para expresar sus deseos, emociones y sentimientos negativos, así como una mejor habilidad para la interacción social, el control de emociones, la expresión asertiva y mejor capacidad para expresar emociones negativas.

Se aprecia en la tabla 2, que antes de aplicación predomina un nivel bajo en las dimensiones relación con otros (40%), habilidad para hacer amigos (50%) y liderazgo (70%), seguido de un nivel medio en relación con otros (46.7%), habilidad para conversar y respetar a otros (56.7%). Posterior a la aplicación, se aprecia que predomina un nivel alto y medio en todas las dimensiones evaluadas. Al respecto, los resultados permiten evidenciar que los niños presentan mejoras en torno a la expresión de emociones, vínculos interpersonales satisfactorios, que les permitirá poder relacionarse mejor en sus diversas etapas de interacción, capacidades que pueden ser alcanzadas a través de actividades lúdicas (Gutiérrez et al., 2023).

De igual forma, los resultados reflejados en la tabla 2, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 4.77 en la conducta social y una media de 17.43 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la relación con otros en los niños de educación inicial. Es decir, el programa ha permitido que los niños logren desarrollar esquemas positivos sobre la importancia de los vínculos y las relaciones interpersonales sanas, que brindan a las personas mejores herramientas sociales para hacer frente a situaciones positivas o negativas (Brown et al., 2013).

Esto se asemeja, a lo encontrado por Bekker (2019), en Países Bajos y por Chuqui (2022) a nivel nacional, quienes a partir de la necesidad evidenciada, elaboraron y aplicaron un programa basado en actividades lúdicas para estimular la interacción social, logrando obtener resultados positivos en los niños de nivel inicial, quienes reflejaban una mejor capacidad para poder relacionarse e interactuar de forma positiva con sus pares y figuras de autoridad, mejor capacidad de expresión, respeto por sus compañeros y facilidad para seguir instrucciones. Se considera que las actividades lúdicas son una serie de actividades placenteras y que al ser empleadas de forma adecuada repercuten en el desarrollo de la infancia, ante esto, es necesario e importante que sea estimulas en todo momento y situación, hasta que logren ser totalmente interiorizadas y sean parte del repertorio de acciones que la persona muestre en diferentes entornos y situaciones cotidianas (Castro & Robles, 2018).

Se aprecia también evidencia que antes de la aplicación del programa lúdico una media de 6.43 en la conducta social y una media de 17.17 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad para hacer amigos en los niños de educación inicial. vínculos sociales mediante el respeto, consideración, armonía y empatía en el que todas las partes involucradas respeten el sentir y pensar de los demás (Jones et al., 2014).

Asimismo, antes de la aplicación del programa lúdico una media de 6.87 en la conducta social y una media de 17.27 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad para conversar y respetar a otros en los niños de educación inicial. Resultados que evidencian una mejorar la capacidad de los niños para poder iniciar y mantener vínculos interpersonales positivos permiten y por ende, poder relacionarse; asimismo, esto conlleva a que tengan mejores habilidades para poder expresar sus emociones, encontrar soluciones, tener iniciativa y contribuye al desarrollo de capacidades como la atención, memoria, concentración y el habla (Mota & Villalobos, 2007).

Resultados similares fueron encontrados por Torres (2022) y Unuzungo et al. (2022), quienes realizaron la aplicación de programas en niños de nivel inicial, con el objetivo de estimular sus capacidades socioemocionales. A partir de sus resultados y la observación, indican que los niños presentan una mejor capacidad para expresar ideas, emociones, mayor imaginación, confianza en los otros, creatividad y empatía.

Antes de la aplicación del programa lúdico una media de 6.63 en la conducta social y una media de 17.07 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la expresión de emociones y pensamientos en los niños de educación inicial. Esto permite comprender, que el programa ha logrado que los niños tengan una mejor capacidad para expresar emociones, creencias y pensamientos de manera asertiva y empática con sus pares y figuras de autoridad. Esto permite comprender la importancia de estimular estas capacidades desde etapas tempranas y a lo largo de su desarrollo, ya que les permite poder desarrollar seguridad, confianza y autoestima (Lemus, 2018)

Por su parte, los estudios realizados en Huancayo por Aucasi (2022) y en Lima por Garambel y Torres (2019), mejores niveles de interacción social, confianza, autoestima y respeto por los otros, siendo capaces de expresar sus sentimientos positivos y negativos de manera asertiva. Lo que pone en

evidencia la importancia de estimular las capacidades socioemocionales en los niños desde etapas tempranas. A la vez, se toma en cuenta lo propuesto Schiller y Lange, quienes consideran al juego como aquel conjunto de actividades que brindan a los niños placer y felicidad, lo que contribuye a que reciban los estímulos, enseñanzas y orientaciones de mejor manera. Esto permite que vivencien una mejor capacidad para poder comprender las diversas normas sociales en las que se establece como factores importantes durante los primeros años de vida el respeto, empatía, capacidad para socializar, el seguir instrucciones y un mejor desarrollo de su creatividad y capacidades cognitivas (Calero, 2005)

Asimismo, que antes de la aplicación del programa lúdico una media de 2.43 en la conducta social y una media de 8.83 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad de liderazgo en los niños de educación inicial. Por su parte, a nivel local, García y García (2022) y Angulo (2021), lograron aplicar programas de estimulación en niños, con la finalidad de estimular su capacidad para socializar con otros. A partir de la aplicación, lograron evidenciar en los niños una mejor capacidad para emplear su capacidad para orientar y ayudar a otros, permitiéndoles tener mayor confianza, a la vez, lograron tener un mejor control de sus emociones, impulsos y desarrollaron respeto por sus compañeros y figuras significativas.

Esto refleja la importancia de ver al niño como aquel ser que necesita recibir constante estimulación y apoyo por parte de sus sistemas más cercanos como es el familiar y cultural que lo rodea y que se espera logre contribuir con su desarrollo en torno a sus competencias emocionales y cognitivas (Mota & Villalobos, 2007).

Frente a lo evidenciado, se demuestra la efectividad del programa lúdico en la mejora de la conducta social. Logrando apreciarse en los niños mejores capacidades para poder relacionarse, expresar su sentir, pedir ayuda, respetar a otros y ser capaces de tomar la iniciativa o seguir

instrucciones, así como el poder ayudar a otros. Capacidades que al ser estimuladas en otros entornos y de manera continua, permitirán a los niños poder relacionarse mejor con ellos mismos y con otros, lo que brinda un mejor proceso de desarrollo y contribuye a la sociedad.

## V. CONCLUSIONES.

1. Se aprecia en la conducta social en el pre test, un nivel bajo con un 30%, un nivel medio con un 26.7% y un nivel alto con un 43.3%. Posterior a la aplicación del programa se aprecia mejoras significativas, en el que predomina un nivel alto (70%), a nivel inferencial, se aprecia una media de 77.77 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la conducta social en los niños de educación inicial. Es decir, se determina que el empleo de la teoría psicosocial y las actividades lúdicas son efectivas en la estimulación de las conductas sociales.
2. Se ha determinado en la dimensión relación con otros, en el pre test, predomina un nivel bajo con un 40%, posterior al programa, se aprecia que predomina un nivel alto con un 53.3%, a nivel inferencial existe una media de 4.77 antes y una media de 17.43 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la relación con otros en los niños de educación inicial.
3. Se ha observado en la dimensión habilidad para hacer amigos, en el pre test, predomina un nivel bajo con un 50%, posterior al programa, se aprecia que predomina un nivel alto con un 66.7%, a nivel inferencial una media de 6.43 en la conducta social y una media de 17.17 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad para hacer amigos en los niños de educación inicial.
4. Se ha visto en la dimensión Habilidad para conversar y respetar a otros, en el pre test, predomina un nivel medio con un 56.7%, posterior al programa, se aprecia que predomina un nivel alto con un 53.3%, a nivel inferencial, se aprecia una media de 6.87 en la conducta social y una media de 17.27 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad para conversar y respetar a otros en los niños de educación inicial.
5. Se ha apreciado en la dimensión Expresión de emociones y pensamientos, en el pre test, predomina un nivel medio con un 53.3%, posterior al programa, se aprecia que predomina un nivel alto con un 56.7%, a nivel



inferencial, existe una media de 6.63 en la conducta social y una media de 17.07 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la expresión de emociones y pensamientos en los niños de educación inicial.

6. Se ha determinado en la dimensión Liderazgo, en el pre test, predomina un nivel bajo con un 70%, posterior al programa, se aprecia que predomina un nivel alto con un 50%, a nivel inferencial, existe una media de 2.43 en la conducta social y una media de 8.83 posterior a la aplicación de las sesiones, lo que refleja una mejora altamente significativa ( $p < .001$ ) en la habilidad de liderazgo en los niños de educación inicial.

## **VI. RECOMENDACIONES.**

1. Comunicar los resultados a la institución educativa, para que tengan conocimiento sobre la efectividad del programa y puedan emplear estrategias lúdicas en las diversas actividades que consideren realizar en favor del desarrollo positivo de las conductas sociales en los niños de nivel inicial.
2. A los docentes, brindar charlas informativas en la que puedan llegar a conocer los resultados obtenidos, su efectividad y las implicancias en el desarrollo socioemocional de los niños que participaron del estudio.
3. A los padres, que conozcan estrategias educativas y lúdicas para que en casa puedan continuar estimulando las capacidades de interacción, expresión y control de emociones, buscando así su participación activa en el proceso de educación de sus menores hijos.
4. A la institución educativa, motivar a brindar siempre las facilidades para que los docentes puedan emplear estrategias novedosas y activas, que les permita poder estimular el desarrollo emocional de los niños de las diferentes edades.

## REFERENCIAS.

- Andreopoulou, P., & Moustakas, L. (2019). Playful Learning and Skills Improvement. *Open Journal for Educational Research*, 3(1), 25-38. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1225922>
- Angulo, B. (2021). *Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una institución educativa particular de Trujillo – 2019*. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/8173>
- Aucasi, G. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 83-91. <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.403>
- Bekker, T., Sturm, J., & Eggen, B. (2019). Designing playful interactions for social interaction and physical play. *Personal and Ubiquitous Computing*, 14(5), 385-396. <https://link.springer.com/article/10.1007/s00779-009-0264-1>
- Blakemore, S. & Mills, K. (2014). Is Adolescence a Sensitive Period for Sociocultural Processing? *Annual review of Psychology*, 65, 1870–1207. <https://doi.org/10.1146/1nnurev-psych-010213-115202>
- Brown, H., Pearson N., Braithwaite, R., Brown, W. & Biddle, J. (2013). Physical activity interventions and depression in children and adolescents. *Sports Medicine*, 43(3), 195-206.
- Cabrera-Tenecela, P. (2023). Nueva organización de los diseños de investigación. *South American Research Journal*, 3(1), 37–51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8050508>
- Cameron, D., Hutcherson, A., Ferguson, A., Scheffer, J., Hadjiandreou, E. & Inzlicht, M. (2019). Empathy is hard work: People choose to avoid empathy because of its cognitive costs. *Journal of Experimental Psychology: General*, 148(6), 962–976. <https://doi.org/10.1037/xge0000595>
- Carbone, P. S., Smith, P. J., Lewis, C., & LeBlanc, C. (2021). Promoting the participation of children and adolescents with disabilities in sports, recreation, and physical activity. *Pediatrics*, 148(6). <https://doi.org/10.1542/peds.2021-054664>
- Carbonero, C. y Cañizares, J. M. (2016). El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física: adaptaciones

metodológicas basadas en las características de los juegos. Wanceulen.  
<https://elibro.net/es/ereader/unsch/63400?page=26>.

Chuqui, G. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 "Nuestra Señora De Fátima"- Huacho, durante el año escolar 2021*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.  
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7459/CHUQUI%20SARAZU.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Corrales, A., Quijano, N., & Góngora, E. (2017). Empatía, comunicación asertiva y seguimiento de normas. Un programa para desarrollar habilidades para la vida. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 22(1), 58-65.

El Peruano. (2023). *Salud mental: Minsa atendió más de 23,000 casos de trastornos de la conducta en niños y adolescentes*.  
<https://www.elperuano.pe/noticia/221465-salud-mental-minsa-atendio-mas-de-23000-casos-de-trastornos-de-la-conducta-en-ninos-y-adolescentes>

EsSalud. (2022). *EsSalud alerta de que el 90% de niños y adolescentes presentan problemas de conducta o emocionales*.  
<http://noticias.essalud.gob.pe/?innoticia=essalud-alerta-de-que-el-90%E2%80%AF-de-ninos-y-adolescentes-presentan-problemas-de-conducta-o-emocionales>

Fernández, I., García, I., Martínez, P. & Xavier, G. (2016). Educación infantil. *Revista Americana de Educación*, 71(1), 226. <http://rieoei.org/index.php>

Fierro, C. y Carbajal, P. (2019). Convivencia escolar: una revisión del concepto. *Revista Psicoperspectivas*, 18(1), 1-19.  
[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-69242019000100009](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-69242019000100009)

Fong, K., Hart, J. & James, P. (2018). A Review of Epidemiologic Studies on Greenness and Health: Updated Literature Through 2017. *Curr Envir Health Rpt* 5, 77–87. <https://doi.org/10.1007/s40572-018-0179-y>

Frogner, L., Hellfeldt, K., Ångström, A. K., Andershed, A. K., Källström, Å., Fanti, K. A., & Andershed, H. (2021). Stability and Change in Early Social Skills Development in Relation to Early School Performance: A Longitudinal Study of A Swedish Cohort. *Early Education and Development*, 33(1), 17–

37. <https://doi.org/10.1080/10409289.2020.1857989>

Garambel, A. y Torres, C. (2019). Programa de estrategias lúdicas “Me divierto jugando” para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. cuna jardín UNSA del distrito de Cercado - Arequipa 2019. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/79999dcc-f295-4910-80fa-ee73edf04c16>

García, M. y García, L. (2022). Taller psicomotricidad virtual mediado para mejorar desempeños de identidad personal en estudiantes de 5 años de Inicial, Trujillo, 2021. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20500.12759/9643>

Gismero, E. (2010). Manual de la Escala de Habilidades Sociales (3ª ed.). Madrid: TEA Ediciones S.A.

González, M. y Rodríguez, M. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. [Trabajo de grado]. Universidad Estatal de Milagro. Ecuador. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>

Gutiérrez, R., Fernández, M. & De León, P. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en Educación Inicial a partir del programa Aprender a Convivir. *Revista de Investigación y Evaluación Educativa*, 10(1), 69-87. <https://doi.org/10.47554/revie.vol10.num1.2023.pp69-87>

Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&tlng=es).

Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: Editorial McGrawHill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p

Jones, R., Somerville, L., Li, J., Ruberry, E. (2014) Adolescent-specific patterns of

- behavior and neural activity during social reinforcement learning. *Cognitive, Affective, & Behavioral Neuroscience*. 14(2): p. 683-697.
- Kaya, İ., & Deniz, M. E. (2020). The effects of life skills education program on problem behaviors and social skills of 4-year-old preschoolers. *Elementary Education Online/İlköğretim Online*, 19(2), 612–623. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.692983>
- Litwiller, F., White, C., Hamilton-Hinch, B. y Gilbert, R. (2018). Los impactos de los programas de recreación en la salud mental de los estudiantes de educación superior en América del Norte: una revisión integradora. *Leisure Sciences*, 44(1), 96–120. <https://doi.org/10.1080/01490400.2018.1483851>
- MINEDU. (2022). Orientaciones pedagógicas para el desarrollo de competencias de las niñas y niños. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2918979/Orientaciones%20pedag%C3%B3gicas%20para%20desarrollar%20competencias.pdf>
- Ministerio de Educación. (2015). Compromisos de gestión escolar. Lima: MINEDU; 2015. <https://www.dreim.gob.pe/dreim/wp-content/uploads/2016/01/RM-572-2015-MINEDU.pdf>
- Naciones Unidas. (2020). UNICEF advierte que muchos de los países más ricos del mundo están fallando a los niños y niñas. <https://news.un.org/es/story/2020/09/1479942#:~:text=En%20la%20mayor%20de%20los%20pa%C3%ADses%20al%20menor%20de,sociales%20para%20hacer%20nuevos%20amigos>.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: INDE.
- Pérez, M., Berea, R., Roy, I., Palacios, L., y Rivas, R. (2020). Lista de Aspectos Éticos de Investigaciones en Humanos. *Revista Alergia México*, 66(4), 474-482. <https://acortar.link/gUk59a>
- Piaget, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. La Habana: Editorial Revolucionaria.
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Ramírez, A., Martínez, P., Cabrera, J., Buestán, P., Torracchi, E., & Carpio, M. (2020). Habilidades sociales y agresividad en la infancia y adolescencia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 39(2), 209-214.

[http://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft\\_2\\_2020/12\\_habilidad es.pdf](http://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft_2_2020/12_habilidad es.pdf)

- Salimi, M., Dardiri, A. & Sujarwo. (2021). The profile of students' social skills of Begawan solo elementary nature school. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 211-226. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.1.211>
- Servicio de Información sobre Discapacidad. (2021). *España es el país europeo con más niños y adolescentes con problemas de salud mental*. <https://sid-inico.usal.es/noticias/espana-es-el-pais-europeo-con-mas-ninos-y-adolescentes-con-problemas-de-salud-mental/>
- Syarifuddin, P., Sulton, D., & Sartika, D. (2020). The effect of the Community of Inquiry (Col) learning model and learning style towards social skills. *European Journal of Educational Research*, 9(2), 569-578. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.569>
- Torres, G. (2022). El Títtere como estrategia didáctica para mejorar la socialización en niños de 5 años de la I.E 469 Tejedores, Tambogrande. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98663/Torres\\_SGV-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98663/Torres_SGV-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Universidad César Vallejo. (2020). *Código de ética en investigación de la Universidad César Vallejo*. UCV. <https://bit.ly/3MfGbl6>
- Unuzungo, M., Balladares, C., Bravo, B. J., Gordon, C., Quito, L. & Fernandez, G. D. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1517](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517)
- Vélez, M. & Tarazona, A. (2022). Metodológica lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB*, 622-643. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.16>

## ANEXOS

### ANEXO 01. Cuadro de operacionalización.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Escala de medición
Actividades lúdicas	Se considera como una serie de elementos importantes y necesarios de ser empleados durante los primeros años de vida, que debe ser empleado por los docentes en su labor diaria, ya que estimula en los menores la creatividad, imaginación, simbolismo, respeto por las normas, cooperación y comprensión del entorno (Vélez & Tarazona, 2022).	En relación a definición operacional, se basa en la aplicación de un programa conformado por 12 sesiones.	Planificación, implementación y evaluación.	Ordinal
Conducta social	Se asume como aquellos comportamientos que cada persona presenta y que se encuentran direccionadas a la sociedad y permite que se generen vínculos sociales mediante el respeto, consideración, armonía y empatía en el que todas las partes involucradas respeten el sentir y pensar de los demás (Jones et al., 2014).	Será asumido a partir de los indicadores evaluados en la lista de cotejo elaborado por la investigadora.	Relación con los demás, habilidad para hacer amigos, habilidades para conversar y respetar a otros, expresión de emociones y pensamientos y la dimensión liderazgo.	Ordinal



**Título: Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024**

**Gómez Agüero Jeanette Alexandra**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
Problema General	Objetivo General	Hipótesis general	<b>Variable(X): PROGRAMA LUDICO</b>				
<b>Problema general</b>	<b>Objetivo general:</b>	<b>Hipótesis general:</b>	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
¿En qué medida el programa lúdico basado en la teoría psicosocial mejorará la conducta social en niños de educación inicial?	Determinar la efectividad del Programa lúdico basado en la teoría psicosocial en la conducta social en niños de educación inicial.  Objetivos específicos: a) Aplicar el pretest para poder determinar el nivel de conducta social que presentan los niños de educación inicial b) Aplicar el programa lúdico basado en la teoría psicosocial en la conducta social en niños de educación inicial. c) Aplicar el postest para poder determinar el nivel de conducta social que presentan los niños de educación inicial luego de participar del programa.	Hipótesis general:  Programa lúdico basado en la teoría psicosocial mejora la conducta social en niños de educación inicial.  Hipótesis Nula Programa lúdico basado en la teoría psicosocial no mejora la conducta social en niños de educación inicial.	<b>PLANIFICACION</b>	➤ Las actividades realizadas son adecuadas al contexto de los niños y niñas. ➤ Las actividades realizadas son adecuadas a las características de los niños y niñas. ➤ Considera materiales de acuerdo a la edad de los niños y niñas ➤ Incorpora dinámicas y juegos pertinentes ➤ Presenta los elementos básicos de programa de aprendizaje.	1	Escala Ordinal:  Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4 casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1	Escala ordinal  Cuantitativo  <b>BAJO:</b>  <b>MEDIO:</b>  <b>ALTO:</b>
Problemas específicos:  ¿Cómo se relacionan las conductas sociales con un programa Lúdico?				2	Escala Ordinal:  Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4 casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1		
				3	Escala Ordinal:  Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4		

	d) Realizar el analisis comparativo de ambos resultados.			<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Las capacidades programadas permiten el logro de los objetivos de la investigación.</li> </ul>		casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1	
				<b>IMPLEMENTACION</b>	Esta implementada de acuerdo a lo requerido en la investigación, presentando en sus anexos lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Instrumentos de evaluación.</li> <li>➤ Fichas de trabajo</li> <li>➤ Documentos de autorización y coordinación.</li> <li>➤ Presenta las sesiones debidamente implementadas</li> </ul>	4	Escala Ordinal:  Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4 casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1
						5	Escala Ordinal:  Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4 casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1
						6	Escala Ordinal:  Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4
7	Escala Ordinal:  Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4						

						casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1	
			<b>EVALUACION</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es permanente</li> <li>➤ Involucra a todos los sujetos de la muestra</li> <li>➤ Incorpora instrumentos y técnicas adecuadas</li> <li>➤ Cumple las funciones de una evaluación integral.</li> </ul>	8  9  10	Escala Ordinal:  Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4 casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1	
<b>Variable(Y): CONDUCTAS SOCIALES</b>							
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
			Relación con otros	Compañerismo Escucha Amabilidad Cortesía	Del 1 al 4.	Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4 casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1	Escala ordinal  Cuantitativo  <b>BAJO:</b> 100 -76 <b>MEDIO:</b>
			Habilidad para hacer amigos	Iniciativa Comparte experiencias Interactúa con otros Participación	5 al 8		
			Habilidades para conversar	Respetar los turnos	9 al 12		

			y respetar a otros	Respetar las decisiones Presenta tolerancia Trabaja en equipo			125-101 <b>ALTO:</b> 150-126	
			Expresión de emociones y pensamientos	Logra expresarse verbalmente de manera positiva Compartir ideas. Ser paciente. Seguridad al relacionarse.	13 al 16	Totalmente de acuerdo= 5 Muy de acuerdo= 4 casi de acuerdo=3 nada de acuerdo= 2 no opina = 1		
			Liderazgo	Seguridad al interactuar. Seguridad para realizar actividades	17 y 18			
<b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b> TIPO: APLICADA DISEÑO: cuasiexperimental  <b>MÉTODO:</b> Hipotético, Cualitativo, estadístico, Deductivo. I Programa Ludico se aplicará a un grupo de niños, el mismo que se aplicará un pre-test y post-test. El mismo que se grafica de la siguiente manera:	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b> Niños de educación INICIAL POBLACIÓN: ESTARA CONSTITUIDA 177 Alumnos de preescolar	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>  <b>Variable X:</b> <b>PROGRAMA LUDICO</b> <b>Técnicas:</b> <b>Instrumentos:.</b> <b>Autora: Gómez Agüero Jeanette Alexandra</b>  <b>Variable Y:</b> <b>CONDUCTAS SOCIALES</b>						

O1.....X..... - O2 En donde: O1: Pre-Test X: Programa Educativo					
--	--	--	--	--	--

ANEXO 02. Instrumento de Recolección de Datos.

**Guía de Observación para evaluar las Conductas Sociales de los niños y niñas de Educación Inicial**

Nombres y Apellidos \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Evaluadora \_\_\_\_\_

**Instrucciones:**

La presente Guía de Observación mide niveles y rangos de conductas sociales en niños de educación inicial

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 5 su valoración,

**5: Totalmente deacuerdo**

**4: Muy deacuerdo**

**3: Casi deacuerdo**

**2: En desacuerdo**

**1: No denota**

N°	INDICADORES					
		1	2	3	4	5
1	Anima a sus compañeros ante la solución de sus dificultades.					
2	Sabe escuchar las opiniones de sus compañeros.					
3	Se muestra amable con sus compañeros, brindándoles apoyo cuando están en problemas,					
4	Es educado y cortés en su comportamiento ante los demás.					
5	Consigue conocer nuevas amistades con facilidad.					
6	Gusta más de las actividades grupales que individuales.					
7	Le agrada interactuar con sus compañeros, se siente bien entre ellos.					
8	Participa con entusiasmo en las actividades que se realizan en el aula.					
9	Pide la palabra, y espera su turno para hablar.					
10	Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acata.					
11	Es tolerante y acepta la derrota de él o, del grupo al que pertenece.					
12	Permite que el trabajo de sus compañeros sea pasivo, evitando molestarlos durante el trabajo.					
13	Tiene facilidad al expresarse verbalmente.					
14	Comparte con los demás sus ideas e inquietudes.					
15	Sabe esperar su turno guardando cordura y paciencia.					

<b>16</b>	Se relaciona con total normalidad con los compañeros de su grupo, no se avergüenza.					
<b>17</b>	Realiza con facilidad actividades que se le encomiendan y lo hace sin miedo.					
<b>18</b>	Acepta lo que le encargan y lo realiza con seriedad y responsabilidad.					

### ANEXO 03. Evaluación por juicio de expertos.

#### Ficha de validación de contenido para instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Guía de observación para evaluar la conducta social en niños de educación inicial, que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024”**, por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

#### Matriz de validación del cuestionario guía de observación para evaluar la conducta social de niños de educación inicial.

##### Definición de la variable:


Representa aquel conjunto de comportamientos que permiten la fácil interacción con otros a través del respeto, empatía y amabilidad con los pares y figuras significativas o de autoridad (Williams, 2015).



Dimensión	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
<b>Relación con los demás</b>	Capacidad para motivar a otros.	1. Anima a sus compañeros ante la solución de sus dificultades.	1	1	1	1	
	Capacidad para escuchar a otros.	2. Sabe escuchar las opiniones de sus compañeros.	1	1	1	1	
	Muestra amabilidad y apoyo.	3. Se muestra amable con sus compañeros, brindándoles apoyo cuando están en problemas.	1	1	1	1	
	Demuestra cortesía.	4. Es educado y cortés en su comportamiento ante los demás.	1	1	1	1	
<b>Habilidad para hacer amigos.</b>	Facilidad para hacer amigos.	1. Consigue conocer nuevas amistades con facilidad.	1	1	1	1	
	Facilidad para integrarse a jugar o trabajar con otros compañeros.	2. Gusta más de las actividades grupales que individuales.	1	1	1	1	
		3. Le agrada comportarse interactuar con sus compañeros, se siente bien entre ellos.	1	1	1	1	
	Disfruta de las actividades.	4. Participa con entusiasmo en las actividades que se realizan en el aula.	1	1	1	1	
<b>Habilidades para conversar y respetar a otros.</b>	Saber respetar a otros.	1. Pide la palabra, y espera su turno para hablar.	1	1	1	1	
	Respeto las decisiones grupales.	2. Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acata.	1	1	1	1	
	Muestra tolerancia y respeto.	3. Es tolerante y acepta la derrota de él o del grupo al que pertenece.	1	1	1	1	

	Respeto el espacio de trabajo.	4. Permite que el trabajo de sus compañeros sea pasivo, evitando molestarlos durante el trabajo.	1	1	1	1	
<b>Expresión de emociones y pensamientos.</b>	Capacidad para expresarse	1. Tiene facilidad al expresarse verbalmente.	1	1	1	1	
		2. Comparte con los demás sus ideas e inquietudes.	1	1	1	1	
	Respeto a los demás.	3. Sabe esperar su turno guardando cordura y paciencia.	1	1	1	1	
	Facilidad para relacionarse.	4. Se relaciona con total normalidad con los compañeros de su grupo, no se avergüenza.	1	1	1	1	
<b>Liderazgo</b>	Iniciativa.	1. Realiza con facilidad actividades que se le encomiendan y lo hace sin miedo.	1	1	1	1	
	Compromiso y responsabilidad.	2. Acepta lo que le encargan y lo realiza con seriedad y responsabilidad.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Escala de Conducta social en niños
Objetivo del instrumento	Medir las conductas sociales de interacción en niños de nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Richard Irvin Salirrosas Cabada
Documento de identidad	44727724
Años de experiencia en el área	12 años
Máximo Grado Académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	956363278
Firma	
Fecha	01-06-2024

## Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Guía de observación para evaluar la conducta social en niños de educación inicial, que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024”**, por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario guía de observación para evaluar la conducta social de niños de educación inicial.


#### Definición de la variable:

Representa aquel conjunto de comportamientos que permiten la fácil interacción con otros a través del respeto, empatía y amabilidad con los pares y figuras significativas o de autoridad (Williams, 2015).

Dimensión	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
<b>Relacion con los demás</b>	Capacidad para motivar a otros.	1. Anima a sus compañeros ante la solución de sus dificultades.	1	1	1	1	
	Capacidad para escuchar a otros.	2. Sabe escuchar las opiniones de sus compañeros.	1	1	1	1	
	Muestra amabilidad y apoyo.	3. Se muestra amable con sus compañeros, brindándoles apoyo cuando están en problemas.	1	1	1	1	
	Demuestra cortesía.	4. Es educado y cortés en su comportamiento ante los demás.	1	1	1	1	
<b>Habilidad para hacer amigos.</b>	Facilidad para hacer amigos.	1. Consigue conocer nuevas amistades con facilidad.	1	1	1	1	
	Facilidad para integrarse a jugar o trabajar con otros compañeros.	2. Gusta más de las actividades grupales que individuales.	1	1	1	1	
		3. Le agrada comportarse interactuar con sus compañeros, se siente bien entre ellos.	1	1	1	1	
	Disfruta de las actividades.	4. Participa con entusiasmo en las actividades que se realizan en el aula.	1	1	1	1	
<b>Habilidades para conversar y respetar a otros.</b>	Saber respetar a otros.	1. Pide la palabra, y espera su turno para hablar.	1	1	1	1	
	Respetar las decisiones grupales.	2. Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acata.	1	1	1	1	
	Muestra tolerancia y respeto.	3. Es tolerante y acepta la derrota de él o del grupo al que pertenece.	1	1	1	1	

	Respetar el espacio de trabajo.	4. Permite que el trabajo de sus compañeros sea pasivo, evitando molestarlos durante el trabajo.	1	1	1	1	
<b>Expresión de emociones y pensamientos.</b>	Capacidad para expresarse	1. Tiene facilidad al expresarse verbalmente.	1	1	1	1	
		2. Comparte con los demás sus ideas e inquietudes.	1	1	1	1	
	Respetar a los demás.	3. Sabe esperar su turno guardando cordura y paciencia.	1	1	1	1	
	Facilidad para relacionarse.	4. Se relaciona con total normalidad con los compañeros de su grupo, no se avergüenza.	1	1	1	1	
<b>Liderazgo</b>	Iniciativa.	1. Realiza con facilidad actividades que se le encomiendan y lo hace sin miedo.	1	1	1	1	
	Compromiso y responsabilidad.	2. Acepta lo que le encargan y lo realiza con seriedad y responsabilidad.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Escala de Conducta social en niños
Objetivo del instrumento	Medir las conductas sociales de interacción en niños de nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Rosa Elizabeth Piedra Echeverre
Documento de identidad	41454131
Años de experiencia en el área	12 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	IE. 82208 Marqués de Torre Tagle
Cargo	Docente
Número telefónico	948160805
Firma	
Fecha	15-05-2024

### Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Guía de observación para evaluar la conducta social en niños de educación inicial, que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024”** , por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario guía de observación para evaluar la conducta social de niños de educación inicial.


**Definición de la variable:**

Representa aquel conjunto de comportamientos que permiten la fácil interacción con otros a través del respeto, empatía y amabilidad con los pares y figuras significativas o de autoridad (Williams, 2015).

Dimensión	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
<b>Relacion con los demás</b>	Capacidad para motivar a otros.	1. Anima a sus compañeros ante la solución de sus dificultades.	1	1	1	1	
	Capacidad para escuchar a otros.	2. Sabe escuchar las opiniones de sus compañeros.	1	1	1	1	
	Muestra amabilidad y apoyo.	3. Se muestra amable con sus compañeros, brindándoles apoyo cuando están en problemas.	1	1	1	1	
	Demuestra cortesía.	4. Es educado y cortés en su comportamiento ante los demás.	1	1	1	1	
<b>Habilidad para hacer amigos.</b>	Facilidad para hacer amigos.	1. Consigue conocer nuevas amistades con facilidad.	1	1	1	1	
	Facilidad para integrarse a jugar o trabajar con otros compañeros.	2. Gusta más de las actividades grupales que individuales.	1	1	1	1	
		3. Le agrada comportarse interactuar con sus compañeros, se siente bien entre ellos.	1	1	1	1	
	Disfruta de las actividades.	4. Participa con entusiasmo en las actividades que se realizan en el aula.	1	1	1	1	
<b>Habilidades para conversar y respetar a otros.</b>	Saber respetar a otros.	1. Pide la palabra, y espera su turno para hablar.	1	1	1	1	
	Respetar las decisiones grupales.	2. Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acata.	1	1	1	1	
	Muestra tolerancia y respeto.	3. Es tolerante y acepta la derrota de él o del grupo al que pertenece.	1	1	1	1	

	Respetar el espacio de trabajo.	4. Permite que el trabajo de sus compañeros sea pasivo, evitando molestarlos durante el trabajo.	1	1	1	1	
<b>Expresión de emociones y pensamientos.</b>	Capacidad para expresarse	1. Tiene facilidad al expresarse verbalmente.	1	1	1	1	
		2. Comparte con los demás sus ideas e inquietudes.	1	1	1	1	
	Respetar a los demás.	3. Sabe esperar su turno guardando cordura y paciencia.	1	1	1	1	
	Facilidad para relacionarse.	4. Se relaciona con total normalidad con los compañeros de su grupo, no se avergüenza.	1	1	1	1	
<b>Liderazgo</b>	Iniciativa.	1. Realiza con facilidad actividades que se le encomiendan y lo hace sin miedo.	1	1	1	1	
	Compromiso y responsabilidad.	2. Acepta lo que le encargan y lo realiza con seriedad y responsabilidad.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Escala de Conducta social en niños
Objetivo del instrumento	Medir las conductas sociales de interacción en niños de nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Hans Pablo Aguilar Aguirre
Documento de identidad	42922908
Años de experiencia en el área	15 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	Centro de Salud Mental- Moche
Cargo	Psicólogo
Número telefónico	948724471
Firma	



Fecha	15-05-2024
-------	------------

## Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Guía de observación para evaluar la conducta social en niños de educación inicial, que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024”**, por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

## Matriz de validación del cuestionario guía de observación para evaluar la conducta social de niños de educación inicial.

### Definición de la variable:

Representa aquel conjunto de comportamientos que permiten la fácil interacción con otros a través del respeto, empatía y amabilidad con los pares y figuras significativas o de autoridad (Williams, 2015).

Dimensión	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
<b>Relacion con los demás</b>	Capacidad para motivar a otros.	1. Anima a sus compañeros ante la solución de sus dificultades.	1	1	1	1	
	Capacidad para escuchar a otros.	2. Sabe escuchar las opiniones de sus compañeros.	1	1	1	1	
	Muestra amabilidad y apoyo.	3. Se muestra amable con sus compañeros, brindándoles apoyo cuando están en problemas.	1	1	1	1	
	Demuestra cortesía.	4. Es educado y cortés en su comportamiento ante los demás.	1	1	1	1	
<b>Habilidad para hacer amigos.</b>	Facilidad para hacer amigos.	1. Consigue conocer nuevas amistades con facilidad.	1	1	1	1	
	Facilidad para integrarse a jugar o trabajar con otros compañeros.	2. Gusta más de las actividades grupales que individuales.	1	1	1	1	
		3. Le agrada comportarse interactuar con sus compañeros, se siente bien entre ellos.	1	1	1	1	
	Disfruta de las actividades.	4. Participa con entusiasmo en las actividades que se realizan en el aula.	1	1	1	1	
<b>Habilidades para conversar y respetar a otros.</b>	Saber respetar a otros.	1. Pide la palabra, y espera su turno para hablar.	1	1	1	1	
	Respetar las decisiones grupales.	2. Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acata.	1	1	1	1	
	Muestra tolerancia y respeto.	3. Es tolerante y acepta la derrota de él o del grupo al que pertenece.	1	1	1	1	

	Respetar el espacio de trabajo.	4. Permite que el trabajo de sus compañeros sea pasivo, evitando molestarlos durante el trabajo.	1	1	1	1	
<b>Expresión de emociones y pensamientos.</b>	Capacidad para expresarse	1. Tiene facilidad al expresarse verbalmente.	1	1	1	1	
		2. Comparte con los demás sus ideas e inquietudes.	1	1	1	1	
	Respetar a los demás.	3. Sabe esperar su turno guardando cordura y paciencia.	1	1	1	1	
	Facilidad para relacionarse.	4. Se relaciona con total normalidad con los compañeros de su grupo, no se avergüenza.	1	1	1	1	
<b>Liderazgo</b>	Iniciativa.	1. Realiza con facilidad actividades que se le encomiendan y lo hace sin miedo.	1	1	1	1	
	Compromiso y responsabilidad.	2. Acepta lo que le encargan y lo realiza con seriedad y responsabilidad.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Escala de Conducta social en niños
Objetivo del instrumento	Medir las conductas sociales de interacción en niños de nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Jeanette Emérita Arroyo Alfaro
Documento de identidad	18197830
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo Grado Académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	1629
Cargo	Directora
Número telefónico	965786733

Firma	
Fecha	16-05-2024

## Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Guía de observación para evaluar la conducta social en niños de educación inicial, que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024”**, por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario guía de observación para evaluar la conducta social de niños de educación inicial.


#### Definición de la variable:

Representa aquel conjunto de comportamientos que permiten la fácil interacción con otros a través del respeto, empatía y amabilidad con los pares y figuras significativas o de autoridad (Williams, 2015).

Dimensión	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
<b>Relacion con los demás</b>	Capacidad para motivar a otros.	1. Anima a sus compañeros ante la solución de sus dificultades.	1	1	1	1	
	Capacidad para escuchar a otros.	2. Sabe escuchar las opiniones de sus compañeros.	1	1	1	1	
	Muestra amabilidad y apoyo.	3. Se muestra amable con sus compañeros, brindándoles apoyo cuando están en problemas.	1	1	1	1	
	Demuestra cortesía.	4. Es educado y cortés en su comportamiento ante los demás.	1	1	1	1	
<b>Habilidad para hacer amigos.</b>	Facilidad para hacer amigos.	1. Consigue conocer nuevas amistades con facilidad.	1	1	1	1	
	Facilidad para integrarse a jugar o trabajar con otros compañeros.	2. Gusta más de las actividades grupales que individuales.	1	1	1	1	
		3. Le agrada comportarse interactuar con sus compañeros, se siente bien entre ellos.	1	1	1	1	
	Disfruta de las actividades.	4. Participa con entusiasmo en las actividades que se realizan en el aula.	1	1	1	1	
<b>Habilidades para conversar y respetar a otros.</b>	Saber respetar a otros.	1. Pide la palabra, y espera su turno para hablar.	1	1	1	1	
	Respetar las decisiones grupales.	2. Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acata.	1	1	1	1	
	Muestra tolerancia y respeto.	3. Es tolerante y acepta la derrota de él o del grupo al que pertenece.	1	1	1	1	

	Respeto el espacio de trabajo.	4. Permite que el trabajo de sus compañeros sea pasivo, evitando molestarlos durante el trabajo.	1	1	1	1	
<b>Expresión de emociones y pensamientos.</b>	Capacidad para expresarse	1. Tiene facilidad al expresarse verbalmente.	1	1	1	1	
		2. Comparte con los demás sus ideas e inquietudes.	1	1	1	1	
	Respeto a los demás.	3. Sabe esperar su turno guardando cordura y paciencia.	1	1	1	1	
	Facilidad para relacionarse.	4. Se relaciona con total normalidad con los compañeros de su grupo, no se avergüenza.	1	1	1	1	
<b>Liderazgo</b>	Iniciativa.	1. Realiza con facilidad actividades que se le encomiendan y lo hace sin miedo.	1	1	1	1	
	Compromiso y responsabilidad.	2. Acepta lo que le encargan y lo realiza con seriedad y responsabilidad.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Escala de Conducta social en niños
Objetivo del instrumento	Medir las conductas sociales de interacción en niños de nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Carmen Zoila Rodríguez García
Documento de identidad	18036863
Años de experiencia en el área	12 años
Máximo Grado Académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	IE 1583 "Tupac Amaru"
Cargo	Docente
Número telefónico	934135516
Firma	
Fecha	15-05-2024

### Ficha de validación de contenido para un instrumento



INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos Guía de observación para evaluar la conducta social en niños de educación inicial, que permitirá recoger la información en la presente investigación: **“Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024”** , por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

*Nota.* Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008).

### Matriz de validación del cuestionario guía de observación para evaluar la conducta social de niños de educación inicial.


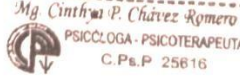
**Definición de la variable:**

Representa aquel conjunto de comportamientos que permiten la fácil interacción con otros a través del respeto, empatía y amabilidad con los pares y figuras significativas o de autoridad (Williams, 2015).

Dimensión	Indicador	Ítem	S u f i c i e n c i a	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Observación
<b>Relacion con los demás</b>	Capacidad para motivar a otros.	1. Anima a sus compañeros ante la solución de sus dificultades.	1	1	1	1	
	Capacidad para escuchar a otros.	2. Sabe escuchar las opiniones de sus compañeros.	1	1	1	1	
	Muestra amabilidad y apoyo.	3. Se muestra amable con sus compañeros, brindándoles apoyo cuando están en problemas.	1	1	1	1	
	Demuestra cortesía.	4. Es educado y cortés en su comportamiento ante los demás.	1	1	1	1	
<b>Habilidad para hacer amigos.</b>	Facilidad para hacer amigos.	1. Consigue conocer nuevas amistades con facilidad.	1	1	1	1	
	Facilidad para integrarse a jugar o trabajar con otros compañeros.	2. Gusta más de las actividades grupales que individuales.	1	1	1	1	
		3. Le agrada comportarse interactuar con sus compañeros, se siente bien entre ellos.	1	1	1	1	
	Disfruta de las actividades.	4. Participa con entusiasmo en las actividades que se realizan en el aula.	1	1	1	1	
<b>Habilidades para conversar y respetar a otros.</b>	Saber respetar a otros.	1. Pide la palabra, y espera su turno para hablar.	1	1	1	1	
	Respetar las decisiones grupales.	2. Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acata.	1	1	1	1	
	Muestra tolerancia y respeto.	3. Es tolerante y acepta la derrota de él o del grupo al que pertenece.	1	1	1	1	

	Respetar el espacio de trabajo.	4. Permite que el trabajo de sus compañeros sea pasivo, evitando molestarlos durante el trabajo.	1	1	1	1	
<b>Expresión de emociones y pensamientos.</b>	Capacidad para expresarse	1. Tiene facilidad al expresarse verbalmente.	1	1	1	1	
		2. Comparte con los demás sus ideas e inquietudes.	1	1	1	1	
	Respetar a los demás.	3. Sabe esperar su turno guardando cordura y paciencia.	1	1	1	1	
	Facilidad para relacionarse.	4. Se relaciona con total normalidad con los compañeros de su grupo, no se avergüenza.	1	1	1	1	
<b>Liderazgo</b>	Iniciativa.	1. Realiza con facilidad actividades que se le encomiendan y lo hace sin miedo.	1	1	1	1	
	Compromiso y responsabilidad.	2. Acepta lo que le encargan y lo realiza con seriedad y responsabilidad.	1	1	1	1	

### Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Escala de Conducta social en niños
Objetivo del instrumento	Medir las conductas sociales de interacción en niños de nivel inicial.
Nombres y apellidos del experto	Cinthy Pamela Chávez Romero
Documento de identidad	47124504
Años de experiencia en el área	9 años
Máximo Grado Académico	Magister
Nacionalidad	Peruana
Institución	CSMC- El Porvenir
Cargo	Psicóloga
Número telefónico	989365722
Firma	 
Fecha	15-05-2024

ANEXO 04. Consentimiento informado de la Universidad Cesar Vallejo.



**"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA  
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE  
JUNÍN Y AYACUCHO"**

Trujillo, 15 de mayo de 2024

**CARTA N° 051-2024-UCV-VA-EPG-F01/J**

Mg. Jeanette Arroyo Alfaro  
Directora  
I.E.I. N° 1629 "EL MILAGRO"  
**PRESENTE.** –

**ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS PARA EL DESARROLLO DE TESIS**

Es grato dirigirme a usted para saludarle cordialmente y así mismo presentar a la estudiante **JEANETTE ALEXANDRA GÓMEZ AGÜERO**, del programa de **MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**, de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo.

La estudiante en mención solicita autorización para aplicar los instrumentos necesarios para el desarrollo de su tesis denominada: **"PROGRAMA LÚDICO BASADO EN LA TEORÍA PSICOSOCIAL PARA MEJORAR LA CONDUCTA SOCIAL EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, TRUJILLO 2024"**, en la institución que usted dirige.

El objetivo principal de este trabajo de investigación es determinar la efectividad del programa lúdico basado en la teoría psicosocial, en la conducta social en niños de educación inicial.

Agradeciendo la atención que brinde a la presente, aprovecho la oportunidad para expresarle mi consideración y respeto.

**Atentamente.** –



*R Benites*

Mg. Ricardo Benites Aliaga  
Jefe de la Escuela de Posgrado-Trujillo  
Universidad César Vallejo

**ADJUNTO:**

- Instrumentos de recolección de datos.



*Jeanette Arroyo Alfaro*  
DIRECTORA  
I.E.I. N° 1629 - EL MILAGRO

Recibido 16 - 05 - 2024

## ANEXO 05. Reporte Turnitin

gomez agüero \_turnitin

### INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	www.scielo.sa.cr Fuente de Internet	2%
5	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%
7	revistas.reduc.edu.cu Fuente de Internet	<1%
8	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%

10	<a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://www.udem.edu.mx">www.udem.edu.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://carlosagaton.blogspot.com">carlosagaton.blogspot.com</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://ciacua.uniandes.edu.co">ciacua.uniandes.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://quintpub.com">quintpub.com</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://www.publicidadymercadeo.net">www.publicidadymercadeo.net</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://www.razonypalabra.org.mx">www.razonypalabra.org.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
20	Shihong Hu, Yang Li. " Perception of classical music: development of creativity and musical experience in middle music schools ( : ) ", Culture and Education, 2023 Publicación	<1 %

21	<b>cybertesis.unmsm.edu.pe</b> Fuente de Internet	<1 %
22	<b>dokumen.pub</b> Fuente de Internet	<1 %
23	<b>myhealth.ucsd.edu</b> Fuente de Internet	<1 %
24	<b>qdoc.tips</b> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado



## ANEXO 06. Autorización para el desarrollo del Proyecto de Investigación



**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 1629-EL MILAGRO**

“Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

### **AUTORIZACION**

La que suscribe, **Jeanette Emérita Arroyo Alfaro**, directora de la Institución Educativa Inicial N° 1629 del C.P.M El milagro, Distrito de Huanchaco, Provincia de Trujillo; mediante el presente documento hace constar que:

La docente **Jeanette Alexandra Gómez Agüero** identificado con D.N.I. N° 45556876 se encuentra autorizada el presente año 2024, de ejecutar su trabajo de tesis **Programa lúdico basado en la teoría psicosocial para mejorar la conducta social en niños de educación inicial, Trujillo 2024** en nuestra INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1629, EL MILAGRO – HUANCHACO.

Se expide la presente Autorización a petición de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

El Milagro, 16 de Mayo del 2024



## Anexo 07 – Base de datos de la confiabilidad del instrumento

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
<b>NIÑOS</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>
<b>1</b>	3	4	5	4	3	5	4	5	5	3	4	3	4	5	4	3	4	4
<b>2</b>	2	4	5	4	3	4	5	5	4	4	4	1	4	4	1	4	1	1
<b>3</b>	5	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4
<b>4</b>	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	3	5	4
<b>5</b>	2	4	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	1	4
<b>6</b>	5	5	5	5	2	3	4	4	1	4	4	4	5	3	5	5	4	5
<b>7</b>	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	5	3	5	3	4	4
<b>8</b>	4	5	1	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	4	3	5
<b>9</b>	5	5	5	3	1	2	5	2	2	3	4	5	5	4	3	5	5	4
<b>10</b>	3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	3	1	4
<b>11</b>	4	5	5	3	4	5	4	5	5	2	5	2	5	4	4	4	4	5
<b>12</b>	5	5	5	5	3	5	4	4	4	5	3	4	4	3	1	5	5	5
<b>13</b>	3	5	5	5	5	4	4	3	5	5	3	5	5	4	5	3	2	5
<b>14</b>	2	5	2	2	5	5	2	2	4	4	2	4	5	5	4	2	5	4
<b>15</b>	5	5	5	3	5	3	5	5	5	3	4	5	5	4	3	5	5	4

**ANEXO 08: Confiabilidad total del instrumento de medición.**

<b>Variable</b>	<b>α de Cronbach</b>
Guía de observación de conductas sociales	0.75

**Anexo 09: Confiabilidad por ítems y dimensiones de**

<b>Relación con otros</b>	<b>Correlación ítem-test</b>	<b>Alfa de Cronbach si se elimina el ítem</b>
1	.79	0.68
2	.21	0.75
3	.55	0.72
4	.21	0.77
<b>Habilidad para hacer amigos</b>	<b>Correlación ítem-test</b>	<b>Alfa de Cronbach si se elimina el ítem</b>
5	.43	0.73
6	.48	0.73
7	.58	0.72
8	.21	0.76
<b>Habilidades para conversar y respetar a otros</b>	<b>Correlación ítem-test</b>	<b>Alfa de Cronbach si se elimina el ítem</b>
9	.39	0.73
10	.25	0.75
11	.45	0.73
12	.24	0.77
<b>Expresión de emociones y pensamientos</b>	<b>Correlación ítem-test</b>	<b>Alfa de Cronbach si se elimina el ítem</b>
13	.17	0.75
14	.46	0.73
15	.29	0.76
16	.92	0.69
<b>Liderazgo</b>	<b>Correlación ítem-test</b>	<b>Alfa de Cronbach si se elimina el ítem</b>
17	.20	0.75
18	.32	0.74

## **ANEXO 09. PROGRAMA LÚDICO - ACTIVIDADES**

### **PROGRAMA LÚDICO PARA MEJORAR LAS CONDUCTAS SOCIALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

#### **I. DATOS REFERENCIALES**

- 1.1. Denominación Trabajo de Investigación : Programa ludico basado en la teorí'a psicosocial para mejorar la conducta social en ninos de educacion inicial, Trujillo- 2024.
- 1.2. Lugar : Institución educativa inicial, El Milagro
- 1.3. Investigadora : Jeanette Gómez Agüero
- 1.4. Duración : 12 sesiones

#### **II. JUSTIFICACION**

El desarrollo de la conducta social a través del juego en niños de educación inicial es un tema que reclama atención por parte de las educadoras, puesto que, a través del juego los niños no solo se divierten, sino que socializan, mejoran su conducta social, incrementan su seguridad y aprenden de una manera significativa, lo cual les permitirá incorporarse a los grupos familiares y escolares con los que le toca alternar.

Con un taller de juegos:

- ✓ Los niños podrán expresar sus emociones, sentimientos y deseos con mayor facilidad.
- ✓ Al mejorar la conducta social de los niños se dará lugar a una mejor convivencia dentro y fuera del centro educativo.
- ✓ Facilitará el desarrollo de la conducta social de los niños y niñas, lo que conllevará a que se desarrollen físico, intelectual, social y emocionalmente.
- ✓ Permitirá que las docentes tomen conciencia de la necesidad de utilizar la actividad lúdica para facilitar el desarrollo de la conducta social de los niños y niñas de educación inicial.

### III.OBJETIVOS

#### 3.1 Objetivo General

Facilitar el desarrollo de una conducta social en los niños y niñas de educación inicial.

#### 3.2 Objetivos Específicos

- Motivar a los niños y niñas para su participación activa y permanente a las sesiones programadas en el taller.
- Evaluar cada una de las sesiones del taller para mejorar sucesivamente las actividades.
- Que los niños de educación inicial logren un aprendizaje mediante el juego, siendo este de suma importancia, pues no solamente se adquieren conocimientos intelectuales sino también emocionales y actitudinales.

### IV.METODOLOGIA

La metodología del programa es básicamente participativa, permitiendo y generando un involucramiento activo de los participantes. En el transcurso de las sesiones se emplean las siguientes técnicas metodológicas:

- **Técnicas participativas:**
  - ✓ Lluvia de ideas.
- **Técnicas grupales:**
  - ✓ Dinámicas.
- **Técnicas evaluativas:**
  - ✓ Hoja de registro de emociones
  - ✓ Guías de Observación

## V. CUADRO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	OBJETIVO	ESTRATEGIAS
01. Juguemos libremente	Se identifica como niño o niña reconociendo y valorando sus características físicas y afectivas	Es solidario con sus compañeros ofreciendo su ayuda sin que ésta le sea pedida.	Ayuda a sus compañeros a resolver dificultades: subir escaleras, trepar, empujar) de manera espontánea	Fomentar en los niños los valores de solidaridad, compañerismo y amistad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en un espacio abierto (parque o patio del jardín)</li> <li>- Utilizaremos los juegos recreativos que se encuentren en ese lugar.</li> </ul>
	Participa en actividades grupales en diversos espacios y/o contextos identificándose como parte de un grupo social.	Se interesa y disfruta de actividades sociales en los que se siente acogido e integrado	Juega con entusiasmo con sus compañeros sintiéndose parte del grupo.		
		Respeto normas de convivencia y reconoce comportamientos y actitudes socialmente aceptados en el grupo social.	Cumple normas de convivencia acordadas en el aula: no empujar a sus compañeros, ayudarse mutuamente,		

			mantenerse unidos.		
02. Buscadores de tesoros	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas: juego	Practica hábitos elementales de organización, iniciativa y capacidad de esfuerzo en la propia actividad.	Anima a los miembros de su equipo a encontrar objetos (monedas de cartón) participando activamente en la actividad.	Promover en los niños el trabajo en equipo, iniciativa cooperación y responsabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio del jardín.</li> <li>- Utilizaremos pañoletas negras, parches de ojos, cajas de cartón, banderas y monedas de cartón.</li> </ul>
	Participa en actividades grupales en diversos espacios y/o contextos identificándose como parte de un grupo social.	Participa en actividades colectivas del aula, equipo de trabajo, aportando ideas y siendo parte del grupo al asumir responsabilidades.	Muestra entusiasmo por participar en la actividad trabajando en equipo.		
03. Vamos a la Selva	PERSONAL SOCIAL Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las	Interactúa con seguridad frente a los demás al realiza tareas cotidianas y nuevas.	Se relaciona con facilidad con sus compañeros al realizar el juego.	Fomentar que los niños expresen sus ideas con facilidad, iniciativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio del jardín con ayuda de las docentes, con música de fondo.</li> </ul>

	actividades cotidianas: JUEGO			y relación con sus compañeros.	- Se utilizará láminas gigantes de la selva, radio y música de la selva.
	COMUNICACION Expresa espontáneamente y con placer sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje dramático que le permite mayor creación e innovación.	Imita y representa personajes sencillos, algunos reales y otros ficticios.	Imita de manera libre a los animales de la selva (mono, culebra, etc.), no muestra vergüenza.		
04. Puzzle	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.	Participa y colabora en el grupo de aula y equipo de trabajo aportando ideas, asumiendo tareas concretas y compartidas.	Coopera con su equipo al armar el rompecabezas.	Promover el trabajo en equipo, responsabilidad en equipo.	. La actividad se realizará en el patio del jardín con ayuda de las docentes, con música de fondo. . Se utilizará 3 rompecabezas grandes.

<p>05. Tierra, mar y aire</p>	<p>Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.</p>	<p>Se interesa y disfruta en actividades sociales en los que se siente acogido e integrado.</p>	<p>Se desenvuelve con entusiasmo al jugar con sus compañeros en la actividad.</p>	<p>Se promoverá el trabajo en equipo en los niños.</p>	<p>La actividad se realizará en un espacio amplio (puede ser el patio del jardín o un parque grande como el parque Cuzco)</p> <p>Se utilizará plásticos de 3 colores (celeste, blanco y negro)</p>
<p>06. Manteo pasado por agua</p>	<p>Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.</p>	<p>Participa y colabora con el grupo de aula y equipo de trabajo aportando ideas, asumiendo responsabilidades, tareas concretas y compartidas.</p>	<p>Ayuda a sus compañeros a trasladar el globo trabajando en equipo.</p>	<p>Fomentar en los niños el compañerismo y cooperación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio del jardín con ayuda de las docentes, con música de fondo.</li> <li>- Se utilizará globos grandes con agua y bolsas grandes de plásticos.</li> </ul>



07. Construyamos un castillo	PERSONAL SOCIAL	Se interesa y disfruta en actividades sociales en los que se siente acogido e integrado	Muestra alegría al participar junto con sus compañeros en su actividad.	Fomentar que los niños socialización, trabajo en grupo y cooperación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio del jardín con ayuda de las docentes, con música de fondo.</li> <li>- Se utilizará Vasos de plástico y silicona líquida.</li> </ul>
	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.	Demuestra interés por participar y asumir responsabilidades y cumplir con tener iniciativa, disponibilidad y cooperación.	Colabora con sus compañeros en la construcción de un castillo.		
	COMUNICACION	Disfruta sus expresiones artísticas tanto individuales como colectivas y da una opinión sobre su producción y	Da una opinión sobre la producción de su grupo y la de los demás.		
Expresa espontáneamente y con placer sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje dramático que le					

	permite mayor creación e innovación.	las que realizan sus compañeros.			
08. Rebota Bota la pelota	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio y coordinación para mantener la pelota rebotando y siguiendo indicaciones.	Mejorar: equilibrio, precisión, concentración óculo manual, utilizan una posición de su cuerpo acorde a la necesidad de no dejar ir la pelota. (sentido de propiocepción)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio.</li> <li>- Se utilizará pelotas grandes tamaño #5</li> </ul>
09. Caminamos en punta de pies, imitamos gigantes y enanos”	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio y coordinación para mantener la posición según se indique.	Mejorar: equilibrio, precisión, concentración, audición utilizan una posición de su cuerpo acorde a lo que se indique destacando su sentido vestibular.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio.</li> <li>- Se utilizará todo el cuerpo.</li> </ul>
10. El pisa Globos	Se desenvuelve de manera autónoma	Comprende su cuerpo	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el	Mejorar la coordinación y el equilibrio,	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio.</li> </ul>

	a través de su motricidad		equilibrio – coordinación para mantener la posición y poder pisar-reventar los globos según lo que se indique..	utilizando la posición de su cuerpo para poder pisar los globos de la pareja contraria, destacando su sentido propioceptivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se utilizará todo el cuerpo y se iniciará al sonido del silbato.</li> <li>- Gana el que pise más globos.</li> </ul>
11. MI Globito	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio y coordinación para lograr que el globo no caiga.	Mejorar: equilibrio, precisión, concentración, audición utilizan una posición de su cuerpo acorde a lo que se indique destacando su sentido vestibular.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio.</li> <li>- Se utilizará todo el cuerpo.</li> </ul>

12. Carrera de caballos	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio y coordinación para lograr llegar a la meta.	Mejorar: equilibrio, precisión, concentración, audición utilizan una posición de su cuerpo acorde a lo que se indique destacando su sentido vestibular de orientación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La actividad se realizará en el patio.</li> <li>- Se utilizará todo el cuerpo.</li> </ul>
-------------------------	---	---------------------	--	--	--

## **VI. RECURSOS MATERIALES**

- Pañoletas negras
- Parches de ojos
- Cajas de cartón
- Banderas elaboradas de plástico negro
- Monedas de cartón
- Video
- Cd de música
- Dos rompecabezas grandes
- Plásticos de 3 colores (blanco, celeste y negro)
- Bolsa de globos
- Bolsas grandes de plástico
- Juegos de playa
- Baldes
- Tapers
- Tela
- 2 juegos de témpera (azul, rojo, amarillo, verde)
- 3 bandejas (azul. Roja, amarilla)
- Una docena de papel sabana.
- Cinta de embalaje
- 3 caballos de plástico.
- tina de plástico

## SESIONES

### SESIÓN N° 1

#### “JUGUEMOS LIBREMENTE”

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Socialización

**RECURSO** : Acción de grupo.

ÁREA	COMPETENCIA	Capacidades Y Actitudes	Indicadores
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Se identifica como niño o niña reconociendo y valorando sus características físicas y afectivas	Es solidario con sus compañeros ofreciendo su ayuda sin que ésta le sea pedida.	Ayuda a sus compañeros a resolver dificultades: subir escaleras, trepar, empujar) de manera espontánea
	Participa en actividades grupales en diversos espacios y/o contextos identificándose como parte de un grupo social.	Se interesa y disfruta de actividades sociales en los que se siente acogido e integrado	Juega con entusiasmo con sus compañeros sintiéndose parte del grupo.
		Respeto normas de convivencia y reconoce comportamientos y actitudes socialmente aceptados en el grupo social.	Cumple normas de convivencia acordadas en el aula: no empujar a sus compañeros, ayudarse mutuamente, mantenerse unidos.

#### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

- La actividad se realizará en un espacio abierto (parque o patio del jardín)
- Utilizaremos los juegos recreativos que se encuentren en ese lugar.

#### OBJETIVO

Fomentar en los niños los valores de solidaridad, compañerismo y amistad.

### **DESCRIPCION**

Se iniciará la actividad en el aula, motivando a los niños con la canción “vamos de paseo”, al mismo tiempo que imaginamos estar manejando un auto, haciendo movimientos de acuerdo a la letra de la canción.

“VAMOS DE PASEO”

Vamos de paseo pipipi  
en un auto feo pipipi  
pero no me importa pipipi  
porque llevo torta pipipi

Y ahora vamos a pasear por un túnel.

Por el túnel pasaras,  
la bocina tocaras,  
la canción del pipipi  
la canción del papapa

Vamos de paseo pipipi  
en un auto feo pipipi  
pero no me importa pipipi  
porque llevo torta pipipi

Atención que viene un semáforo

El viajar es un placer,  
que nos suele suceder  
en el auto de papa  
nos iremos a pasear

Vamos de paseo pipipi  
en un auto feo pipipi  
pero no me importa pipipi  
porque llevo torta pipipi

En seguida se preguntará a los niños y niñas ¿de qué trata la canción?. Luego de sus respuestas se invitará a los niños a ir de paseo proponiéndoles alternativas como:

- Juegos del Real Plaza
- Parque Los Laureles
- Patio del Colegio

Luego los niños votarán por el lugar de su preferencia para irnos de paseo, previamente se acordó con los niños que iremos al lugar que obtenga la mayoría de votos.

A continuación los niños formarán 2 filas (una de niñas y una de niños). Luego rezaremos para que en el paseo todo nos vaya bien, nos podamos divertir y que no nos pase nada malo, también se les recordará que debemos de cumplir las normas de convivencia como:

- Jugar con los amigos sin empujarse.
- Mantenerse siempre unidos.
- Ayudarse mutuamente.

Luego de esto, los niños y niñas subirán ordenadamente a la movilidad para ir rumbo al lugar elegido, en este caso escogeremos el parque Los laureles, mientras cantamos la canción ya mencionada. Ya en el parque, los niños y niñas observarán los juegos y se les explicará que en todos los juegos se pasearan permaneciendo siempre unidos.

En todo momento se observará el desenvolvimiento de cada uno de los niños, sus actitudes, comportamientos y la manera como se relaciona con los demás. Luego que los niños terminan de pasearse en todos los juegos, formarán nuevamente dos filas para retornar al jardín.

En el aula los niños dibujarán lo que más les agrado de la actividad.

Luego se preguntará a los niños ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo se sintieron? Al finalizar se felicitará a los niños por su participación y se les entregará un pequeño Souvenir.

## **SESIÓN N° 2**

### **“BUSCADORES DE TESOROS”**

**DURACIÓN** : 45 minutos



**INTERACCIÓN** : Sensorial- cooperativo

**RECURSO** : Atención

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>Capacidades Y Actitudes</b>	<b>Indicadores</b>
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas: juego	Practica hábitos elementales de organización, iniciativa y capacidad de esfuerzo en la propia actividad.	Anima a los miembros de su equipo a encontrar objetos (monedas de cartón) participando activamente en la actividad.
	Participa en actividades grupales en diversos espacios y/o contextos identificándose como parte de un grupo social.	Participa en actividades colectivas del aula, equipo de trabajo, aportando ideas y siendo parte del grupo al asumir responsabilidades.	Muestra entusiasmo por participar en la actividad trabajando en equipo.

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio del jardín.
- Utilizaremos pañoletas negras, parches de ojos, cajas de cartón, banderas y monedas de cartón.

### **OBJETIVO**

Promover en los niños el trabajo en equipo, iniciativa cooperación y responsabilidad.

### **DESCRIPCION**

Se iniciará la actividad narrando a los niños el cuento de “Los Piratas” (anexos) en seguida se les preguntará:

- ¿Les gustó el cuento?
- ¿Qué parte del cuento les gustó más?

- ¿Qué buscaban los piratas?
- ¿Cuál era la vestimenta de los piratas?
- ¿Les gustaría disfrazarse de piratas?

Luego de sus respuestas, invitaremos a los niños a formar dos filas y de manera ordenada saldremos al patio del jardín.

Nos sentaremos en medio del patio formando un círculo, luego se les mostrará los baúles de piratas (cajas de cartón forradas), preguntando a los niños y niñas: ¿Por qué creen que están acá estos baúles? ¿Ustedes creen que debemos encontrar algún tesoro? ¿Por qué habrá sólo dos? ¿Qué hacemos para vernos como piratas?, esperaremos sus respuestas.

Enseguida se formarán dos equipos, a cada equipo se le entregará un mapa (indicando cada una de las pistas en donde se encuentran las monedas de cartón), un baúl y una bandera.

Los jugadores de ambos equipos tendrán que encontrar las monedas siguiendo las pistas del mapa, cada uno de los equipos tendrá un líder elegido por ellos mismos, el cual se encargue de dirigir a sus demás compañeros.

Se finalizará el juego cuando los grupos hayan encontrado todas las monedas.

Cada equipo presentará su baúl de tesoro y con ayuda de las docentes contarán las monedas de cada equipo otorgando un punto ¿por cada una de ellas.

Luego de esto regresaremos al aula donde se les preguntará ¿Les gustó jugar a los piratas? ¿Qué aprendimos con este juego?

Se felicitará a los niños y niñas por su participación otorgándoles un Souvenir.

## **OBSERVACIONES**

- El juego buscará que los niños trabajen en equipo.
- Se observará la tolerancia del niño si no es él el ganador.

### SESIÓN N° 3

#### “VAMOS A LA SELVA”

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Acción Individual

**RECURSO** : Atención

ÁREA	COMPETENCIA	Capacidades Y Actitudes	Indicadores
PERSONAL SOCIAL	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas: JUEGO	Interactúa con seguridad frente a los demás al realiza tareas cotidianas y nuevas.	Se relaciona con facilidad con sus compañeros al realizar el juego.
COMUNICACION INTEGRAL	Expresa espontáneamente y con placer sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje dramático que le permite mayor creación e innovación.	Imita y representa personajes sencillos, algunos reales y otros ficticios.	Imita de manera libre a los animales de la selva (mono, culebra, etc.), no muestra vergüenza.

#### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio del jardín con ayuda de las docentes, con música de fondo.
- Se utilizará láminas gigantes de la selva, radio y música de la selva.

#### **OBJETIVO**

Fomentar que los niños expresen sus ideas con facilidad, iniciativa y relación con sus compañeros.

#### **DESCRIPCION**

Los niños y niñas observarán una lámina de la selva, la cual contiene un paisaje con imágenes de animales, a la vez describen lo que observa.

En seguida los niños responden a las siguientes interrogantes:

¿Cómo creen que los monos se trepan en los árboles?

¿Por qué las culebras reptan en los suelos?

¿Qué pasaría si los animales de la selva vivieran en la costa?

Luego invitaremos a los niños a ir al patio del jardín, en seguida las maestras forman parte del grupo de niños y niñas y todos juntos se sientan formando un círculo, de forma que todos puedan observar los gestos que hace cada uno.

A continuación se colocará música de fondo de la selva, los niños y niñas bailarían libremente al son de la música, para luego volver a tomar asiento. Luego de ello se preguntará a los niños: ¿Qué música han escuchado? ¿De qué región del Perú es esta música? ¿Cómo creen que será la selva? ¿Qué animales viven en ella?

La docente propone a los niños jugar a la selva y les explicará la dinámica del juego:

- Seguir las indicaciones dadas e imitar al animal que se mencione.

La docente empezará diciendo: ¡Vamos a cazar pumas! Y todos los niños tendrán que imitar el sonido y movimientos que emite dicho animal. A continuación se preguntará ¿Qué otro animal podemos observar en la selva?, a medida que los niños emitan sus respuestas iremos imitando al animal mencionado, por ejemplo: Un niño o niñas dirá ¡Vamos a cazar monos! Y todos imitarán el sonido y movimientos de dicho animal.

Al finalizar todos aplaudiremos por la participación en el juego y regresaremos al aula para dialogar sobre lo experimentado.

### **Observaciones**

- Se buscará la participación activa de todos los niños, al mencionar e imitar a los animales de su agrado.

## **SESIÓN N° 4**

### **“PUZZLE”**

**DURACIÓN** : 20 minutos

**INTERACCIÓN** : Cooperación

**RECURSO** : Atención

ÁREA	COMPETENCIA	Capacidades Y Actitudes	Indicadores
PERSONAL SOCIAL	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.	Participa y colabora en el grupo de aula y equipo de trabajo aportando ideas, asumiendo tareas concretas y compartidas.	Coopera con su equipo al armar el rompecabezas.

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio del jardín con ayuda de las docentes, con música de fondo.
- Se utilizará 3 rompecabezas grandes.

### **OBJETIVO**

Promover el trabajo en equipo, responsabilidad en equipo.

### **DESCRIPCION**

La docente enseñará a los niños tres cajas forradas con papel de regalo y les dirá que las encontró en la dirección y que son para los niños de 5 años porque saben que en esa aula hay niños muy obedientes, cariñosos y estudiosos, y se les preguntará: ¿Qué creen que pueda haber dentro? Al mismo tiempo que cantamos la canción ¿Qué será?

¿Qué será?

¿Qué será? ¿Qué será?

¿Qué será? Lo que tengo aquí

Yo no sé lo que es, pero pronto lo sabré.

En seguida se abrirán las cajas de regalo y se les mostrará a los niños y niñas las piezas de los rompecabezas, preguntándoles: ¿Qué imágenes se armarán con estos rompecabezas?, para ello a modo de adivinanza los niños resolverán la incógnita:

- Es un animalito muy pequeño, tiene una larga cola, le encanta el queso y le asustan los gatos. ¿Quién será?

A continuación la docente se colocará una máscara y cantarán la canción Un pericotito, Luego se formarán dos equipos otorgándole a cada uno de ellos las piezas de un Puzzle.

El equipo tendrá que armar el Puzzle colocando ordenadamente cada fragmento de este hasta llegar a armar el rompecabezas por completo.

La docente observará el trabajo de cada equipo y ganará el equipo que haya logrado armar el Puzzle en el menor tiempo posible.

Al finalizar regresaremos al aula donde se preguntará a los niños ¿Qué aprendimos hoy?

### **OBSERVACIONES**

- Algunos participantes intentarán intercambiar sus piezas para reunirse con su grupo de amigos, la docente tendrá que evitar dicha situación.
- Se observará si los niños trabajan en equipo.

## SESIÓN N° 5

### “TIERRA, MAR Y AIRE”

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Acción en grupo

**RECURSO** : Atención

ÁREA	COMPETENCIA	Capacidades Y Actitudes	Indicadores
PERSONAL SOCIAL	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.	Se interesa y disfruta en actividades sociales en los que se siente acogido e integrado.	Se desenvuelve con entusiasmo al jugar con sus compañeros en la actividad.

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en un espacio amplio (puede ser el patio del jardín o un parque grane como el parque Cuzco)
- Se utilizará plásticos de 3 colores (celeste, blanco y negro)

### **OBJETIVO**

Se promoverá el trabajo en equipo en los niños.

### **DESCRIPCION**

Se motivará a los niños invitándoles a salir del aula e ir al patio o al parque según decida la mayoría del grupo, luego formarán una fila de manera ordenada y caminaremos hacia nuestro destino, previamente se pidió a los niños cumplir con las normas de salida como:

- Mantenerse siempre en fila.
- Caminar con mucho cuidado.
- No empujar a sus compañeros.

A lo largo del camino cantaremos la canción “A dónde vas”, para así poder hacer amena nuestra caminata.

“A dónde vas”

A dónde vas, con esa canastita  
Me voy al bosque a ver a mi abuelita  
Y si te encuentras al lobo por ahí  
Le jalas las orejas y le tuerces la nariz, achis.

Ya en el parque o patio los niños ayudarán a colocar los tres plásticos (negro, celeste y blanco) en el piso, cada uno separado del otro. Luego nos sentaremos formando un círculo para explicar a los niños que es lo que vamos a realizar con nuestros plásticos.

- Plástico Negro: Tierra
- Plástico Celeste: Mar
- Plástico Blanco: Aire

Para empezar todos los participantes se colocarán fuera de las tres zonas.

A continuación se dirá a los niños: ¡Vamos por el mar nadando! Y todos los niños en conjunto tendrán que colocarse en el plástico celeste haciendo movimientos con sus brazos imitando nadar. Luego se dirá ¡Vamos al aire volando! Y todos los niños se colocarán en el plástico blanco realizando movimientos con sus brazos simulando volar. En seguida se dirá ¡vamos a la tierra gateando! Y todos se trasladarán al plástico negro gateando.

Luego se realizará lo mismo utilizando otros movimientos. Al finalizar se felicita a los niños por su participación. Nos formamos para regresar al aula.

Los niños responderán: ¿les gustó salir del aula? ¿Qué aprendieron en la actividad de hoy?

**SESIÓN N° 6**

**“MANTEO PASADO POR AGUA”**

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Cooperación

**RECURSO** : Coordinación Motriz

ÁREA	COMPETENCIA	Capacidades Y Actitudes	Indicadores
------	-------------	----------------------------	-------------



<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.	Participa y colabora con el grupo de aula y equipo de trabajo aportando ideas, asumiendo responsabilidades, tareas concretas y compartidas.	Ayuda a sus compañeros a trasladar el globo trabajando en equipo.
------------------------	---	---	---

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio del jardín con ayuda de las docentes, con música de fondo.
- Se utilizará globos grandes con agua y bolsas grandes de plásticos.

### **OBJETIVO**

Fomentar en los niños el compañerismo y cooperación.

### **DESCRIPCION**

Se iniciará la actividad invitando a los niños a salir del aula, para lo cual formarán una fila de niños y una de niñas. Ya en el patio los niños se sentarán formando un círculo. La docente se colocará dentro del círculo y juntos cantaremos la canción ¿Cómo están los niños como están?

¿Cómo están los niños como están?

¿Cómo están los niños como están? ¡Muy bien!

Este es un saludo de amistad, ¡qué bien!

Haremos lo posible para ser buenos amigos

¿Cómo están los niños como están? ¡Muy Bien!

En seguida la docente enseñará a los niños los materiales a emplear en la actividad (bolsas negras y globos), preguntará a los niños y niñas ¿Alguien sabe para qué sirven estos materiales?, esperaremos sus respuestas.

Luego la docente mostrará a los niños dos globos uno con aire y uno con agua y les preguntará a los niños: ¿Cuál de estos globos pesa más? Esperamos su respuesta. A continuación se invitará a los niños a jugar con el globo de agua para lo cual los jugadores se agruparán en parejas, a cada pareja se le otorgará una

bolsa negra, la que cada niño sostendrá de cada extremo, como si se tratase de una manta o una sábana. La maestra llenará un globo con agua y lo depositará sobre la bolsa de una de las parejas, previamente las parejas se colocaron en fila y estas deberán pasarse el globo sin que este caiga al suelo, cada pareja impulsa el globo hacia la bolsa que sostiene la siguiente pareja y así sucesivamente. Si una de las parejas deja caer el globo , ésta recibirá un castigo como bailar, cantar, recitar, etc.

Se finalizará el juego hasta que el globo transcurra ida y vuelta por cada pareja. Al finalizar los niños formarán una fila para regresar al aula. En el aula dialogaremos con los niños sobre la actividad realizada y sobre lo que aprendieron en ella.

### **OBSERVACIONES**

- El juego buscará que los niños trabajen en pareja
- Se observará la ayuda mutua.

**SESIÓN N° 7****“CONSTRUYAMOS UN CASTILLO”****DURACIÓN** : 45 minutos**INTERACCIÓN** : Acción en grupo**RECURSO** : socialización, trabajo en grupo.

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>Capacidades Y Actitudes</b>	<b>Indicadores</b>
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Participa en actividades grupales en diversos espacios y contextos identificándose como parte de un grupo social.	Se interesa y disfruta en actividades sociales en los que se siente acogido e integrado	Muestra alegría al participar junto con sus compañeros en su actividad.
		Demuestra interés por participar y asumir responsabilidades y cumplir con tener iniciativa, disponibilidad y cooperación.	Colabora con sus compañeros en la construcción de un castillo.
<b>COMUNICACION INTEGRAL</b>	Expresa espontáneamente y con placer sus emociones y sentimientos, a través del lenguaje dramático que le permite mayor creación e innovación.	Disfruta sus expresiones artísticas tanto individuales como colectivas y da una opinión sobre su producción y las que realizan sus compañeros.	Da una opinión sobre la producción de su grupo y la de los demás.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio del jardín con ayuda de las docentes, con música de fondo.
- Se utilizará Vasos de plástico y silicona líquida.

### **OBJETIVO**

Fomentar que los niños socialización, trabajo en grupo y cooperación.

### **DESCRIPCION**

Se iniciará la actividad mostrando a los niños una caja con diferentes elementos(vasos y canastillas) y se les preguntará ¿Qué podremos realizar con estos elementos? ¿será fácil hacer una torre? ¿Qué creen que pueda pasar?

Los niños se agruparán en 2 grupos diferentes y cada grupo elegirá con que elemento desea iniciar el juego.

El grupo que tiene los vasos tendrá que esperar a la indicación según la cantidad de vasos que deben ir en la base, mientras que el grupo de canastillas tendrá que ir armando intercalando una castillas hacia arriba y una hacia debajo de manera que lleguen a hacer una torre muy alta pueden agenciarse de su cuerpo para evitar que esta se caiga.

### **OBSERVACIONES**

- El juego buscará que los niños trabajen en equipo.
- Se observará la precisión, coordinación, posición corporal.

**SESIÓN N° 8**  
**“REBOTA, BOTA LA PELOTA”**

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Coordinación

**RECURSO** : Coordinación Motriz, sentido de la propiocepción

<b>ÁREA</b>	<b>Indicadores</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio y coordinación para mantener la pelota rebotando y siguiendo indicaciones.

**OBJETIVO**

Mejorar: equilibrio, precisión, concentración óculo manual, utilizan una posición de su cuerpo acorde a la necesidad de no dejar ir la pelota. (sentido de propiocepción)

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio.
- Se utilizará pelotas grandes tamaño #5

**DESCRIPCION**

Se iniciará la actividad mostrando a los niños una cesta con pelotas y bailaran al ritmo de la canción “BOTA MI PELOTA” (<https://www.youtube.com/watch?v=53GxZYgBO6>) se les preguntará ¿de que trato la canción? ¿Qué podremos realizar con estas pelotas? ¿será fácil rebotar la pelota? ¿Qué creen que pueda pasar si hacemos diferentes indicaciones sin que se vaya la pelota?

Cada niño tendrá una pelota y al ritmo de la canción jugarán con ella, sin dejar que la pelota se vaya de sus manos, luego harán lo que indique la maestra:

- Rebotar levantando un pie
- Rebotar levantando otro pie
- Rebotar con los ojos cerrados
- Rebotar pasando la pelota bajo una pierna
- Rebotar poniéndose de cuclillas, etc.

**OBSERVACIONES**

- El juego buscará que los niños trabajen coordinación óculo manual.
- Se observará la precisión, coordinación, posición corporal (propiocepción)

## SESIÓN N° 9

### “CAMINAMOS EN PUNTA DE PIES, IMITAMOS GIGANTES Y ENANOS”

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Coordinación

**RECURSO** : Coordinación Motriz, sentido de la propiocepción

ÁREA	Indicadores
PSICOMOTRICIDAD	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio y coordinación para mantener la posición según se indique.

#### **OBJETIVO**

Mejorar: equilibrio, precisión, concentración, audición utilizan una posición de su cuerpo acorde a lo que se indique destacando su sentido vestibular.

#### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio.
- Se utilizará todo el cuerpo.

#### **DESCRIPCION**

Se iniciará la actividad escuchando la canción “CLAP, CLAP SONG” <https://www.youtube.com/watch?v=0HByXWgkMwk> se les preguntará ¿Qué pudieron oír? ¿serán ritmos iguales? ¿será fácil distinguir los ritmos? ¿Qué creen que podemos imitar con esos sonidos?. Se indica a los niños que hoy imitan a gigantes y enanos, siguiendo el ritmo de la canción.

Cada niño tendrá una hoja de papel, según el ritmo imitaran si es gigantes harán pisadas fuertes, si es sonido mas suave o leve harán puntitas y caminarían haciéndose mas pequeños, imitando a los enanos.

#### **OBSERVACIONES**

- El juego buscará que los niños trabajen coordinación, audición, sentido vestibular..
- Se observará la precisión, coordinación, posición corporal (propiocepción)

## SESIÓN N° 10 “EL PISA GLOBOS ”

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Equilibrio

**RECURSO** : Coordinación óculo pédica ( ojo-pies), sentido de la propiocepción

ÁREA	Indicadores
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio – coordinación para mantener la posición y poder pisar-reventar los globos según lo que se indique.

### **OBJETIVO**

Mejorar la coordinación y el equilibrio, utilizando la posición de su cuerpo para poder pisar los globos de la pareja contraria, destacando su sentido propioceptivo.

### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio.
- Se utilizará todo el cuerpo y se iniciará al sonido del silbato.
- Gana el que pise más globos.

### **DESCRIPCION**

Se iniciará la actividad escuchando y bailando la canción “**Choca manos y pies**”

se les preguntará ¿Qué trata la canción? ¿les gusto la canción? ¿Qué tenemos que chocar? ¿Qué parte de nuestro cuerpo nos indica la canción? ¿si queremos pisar un objeto, qué parte de nuestro cuerpo usaríamos?

Les diremos a los niños y niñas que el día de hoy ellos jugaran a pisar globos en parejas .

- Primero veremos el espacio donde se desarrollará la actividad.
- Luego se formará parejas de dos y con una cinta de colores se les amarrará los pies de los dos participantes.
- Luego en el otro lado se les colocara globos a ambos niños
- Ellos tendrán que equilibrarse y coordinar para poder pisar los globos de la pareja contrincante sin caerse.
- Cada pareja tendrá un tiempo de 3 minutos para pisar los globos de su rival

- **OBSERVACIONES**

- El juego buscará que los niños trabajen coordinación óculo pédica , equilibrio
- Se observará la precisión, posición corporal (propiocepción)
- El juego busca desarrollar su coordinación, equilibrio y precisión



**SESIÓN N° 11**  
**“MI LINDO GLOBITO”**

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Coordinación

**RECURSO** : Coordinación Motriz, sentido de la propiocepción

<b>ÁREA</b>	<b>Indicadores</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio y coordinación para lograr que el globo no caiga.

**OBJETIVO**

Mejorar: equilibrio, precisión, concentración, audición utilizan una posición de su cuerpo acorde a lo que se indique destacando su sentido vestibular.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio.
- Se utilizará todo el cuerpo.

**DESCRIPCION**

Se iniciará la actividad observando el video <https://youtu.be/1kmEGhMIOCA> “desafío sin dejar caer el globo”, se les preguntará ¿Qué pudieron observar? ¿De qué se trata el desafío? ¿Podremos lograr que el globo no caiga?

Se les entrega un globo de diferente color a cada niño y se les indica que se realizará el desafío por el tiempo de un minuto y que no deben salir del círculo trazado en el piso.

**OBSERVACIONES**

- El juego buscará que los niños trabajen coordinación, audición, sentido vestibular.
- Se observará la precisión, coordinación, posición corporal (propiocepción)

**SESIÓN N° 12**  
**“CARRERA DE CABALLOS”**

**DURACIÓN** : 45 minutos

**INTERACCIÓN** : Coordinación

**RECURSO** : Coordinación Motriz, sentido de la propiocepción

<b>ÁREA</b>	<b>Indicadores</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Con ayuda de su cuerpo mantendrán el equilibrio y coordinación para lograr llegar a la meta.

**OBJETIVO**

Mejorar: equilibrio, precisión, concentración, audición utilizan una posición de su cuerpo acorde a lo que se indique destacando su sentido vestibular de orientación.

**ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:**

- La actividad se realizará en el patio.
- Se utilizará todo el cuerpo.

**DESCRIPCION**

Se les indica a los niños que irán sobre un caballito de madera y se les solicitará que caminen de manera rápida sobre las marcas delineadas en el patio. El que llega más rápido y son salir de las marcas será el ganador.

**OBSERVACIONES**

- El juego buscará que los niños trabajen coordinación, sentido vestibular.
- Se observará la precisión, coordinación, posición corporal (propiocepción)