



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO**  
**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años

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

Maestra en Educación

**AUTORA:**

Br. Espinoza Gonzales, Erika Carolina

**ASESOR:**

Dr. Garay Peña, Luis Edilberto

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LIMA – PERÚ**

**2018**

**Dedicatoria**

A Dios, a mis padres por el apoyo que me brindaron para poder culminar una meta más en mi carrera profesional

## **Agradecimientos**

A la Universidad César Vallejo por la oportunidad de poder lograr mi meta profesional

## **Página del jurado**

## Declaratoria de autenticidad

### Declaración de Autoría

Yo, Espinoza Gonzales Erika Carolina, estudiante de la Escuela de Posgrado, Maestría en Educación e Idiomas, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima Norte; declaro el trabajo académico titulado "Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años". Presentada, en 110 folios para la obtención del grado académico de Maestro en Educación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

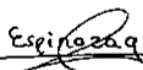
No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, Marzo del 2018

  
Firma

**Espinoza Gonzales Erika Carolina**

## Índice

Carátula	i
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
<b>RESUMEN</b>	x
<b>ABSTRACT</b>	xi
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	12
1.1. Realidad problemática	12
1.2. Trabajos previos	13
1.3. Teorías relacionadas al tema	16
1.4. Formulación del problema	45
1.5. Justificación del estudio	46
1.6. Hipótesis	47
1.7. Objetivos	47
<b>II. MÉTODO</b>	49
2.1. Diseño de investigación	49
2.2. Variables, operacionalización	50
2.3. Población y muestra	51
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	52
2.5. Métodos de análisis de datos	54
2.6. Aspectos éticos	54
<b>III. RESULTADOS</b>	55
<b>IV. DISCUSIÓN</b>	65
<b>V. CONCLUSIONES</b>	68
<b>VI. RECOMENDACIONES</b>	69
<b>VII. REFERENCIAS</b>	70

<b>ANEXOS</b>	<b>74</b>
. Matriz de consistencia	<b>75</b>
. Instrumentos	<b>79</b>
. Operacionalizacion de la variable	<b>80</b>
. Validez de los instrumentos	<b>82</b>
. Confiabilidad del instrumento	<b>88</b>
. Base de datos	<b>90</b>
. Programa de intervención	<b>92</b>

**Índice de tablas**

Tabla 1	Matriz de operacionalización de Variable dependiente: Habilidades sociales	51
Tabla 2	Población de la investigación	52
Tabla 3	Validación de la variable dependiente: habilidades sociales	53
Tabla 4	Frecuencias y porcentajes de la variable habilidades sociales	55
Tabla 5	Frecuencias y porcentajes de la dimension primeras habilidades sociales	56
Tabla 6	Frecuencias y porcentajes de la dimensión habilidades sociales avanzadas	58
Tabla 7	Prueba de normalidad	60
Tabla 8	Prueba de comparación antes y después del desarrollo de las habilidades sociales	61
Tabla 9	Prueba de hipótesis de la dimensión desarrollo de las primeras habilidades sociales	62
Tabla 10	Prueba de la dimensión desarrollo de habilidades avanzadas	63



**índice de figuras**

Figura 1	Comparacion del pretest y postest de la variable desarrollo de habilidades sociales	56
Figura 2	Comparacion del pretest y postest de la dimension primeras habilidades sociales	57
Figura 3	Comparacion del pretest y postest de la dimensión habilidades sociales avanzadas	58

## Resumen

A continuación, se presenta una síntesis de la investigación Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años, la cual tuvo como objetivo de la investigación estuvo dirigido a determinar la influencia del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años. La investigación es de tipo aplicada, el alcance fue explicativa y el diseño utilizado es experimental, de corte longitudinal. La población fue, 20 niños

Para recolectar los datos se utilizó como instrumento para la variable habilidades sociales una lista de cotejo se realizó la confiabilidad de Kr-20 por presentar escala dicotómica. El procesamiento de datos se realizó con el software SPSS (versión 23).

Se concluyó que existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017, ya que el valor de  $p = 0,000 < 0.05$ .

**Palabras claves:** Programa, juego, habilidades sociales, niños

## Abstract

The following is a summary of the research Program of game on the development of social skills in children of five years, which was aimed at determining the influence of the Game Program on the development of skills. social problems in children of five years. The research is of applied type, the scope was explanatory and the design used is experimental, longitudinal cut. The population was, 20 children

To collect the data, a checklist was used as the instrument for the social skills variable, the reliability of Kr-20 was made because it presented a dichotomous scale. Data processing was carried out with the SPSS software (version 23).

It was concluded that there is a significant effect of the Games Program in the development of social skills in children of 5 years of the Initial Educational Institution 2037 "San Antonio de Padua" of the district of Los Olivos, 2017, since the value of  $p = 0.000 < 0.05$ .

**Keywords:** Program, game, social skills, children

## I. Introducción

### 1.1 Realidad problemática

A nivel internacional, se evidencian dificultades respecto al desarrollo de las habilidades sociales en las personas, las cuales son necesarias para lograr nuestro propio éxito personal así como profesional, Goldstein, et al. (1989) afirmo que se evidencian que hay niños que muestran carencia de estas habilidades sociales que les permitirá llevar una vida efectiva.

A nivel nacional, se concibe el juego no como una actividad que permita a los niños lograr aprendizaje sino lo toman como una solución para que no molestan en casa, ello puede ser la causa que muchas personas muestren agresividad en su actuar, y al analizar su actuar caen en cuenta de que hay algo que les hizo falta en su niñez. Sin darse cuenta a veces las personas comenten el error más grande al no darle el tiempo valioso que ese niño o niña pedía en su momento; el juego como dicen varios autores “es la base fundamental en el desarrollo integral y crecimiento del niño o niña”. Si miramos a nuestro alrededor y nos planteamos esta interrogante: ¿cuántos niños y/o niñas comparten tiempo para jugar con sus padres? podemos decir que son pocos los casos que se dan; sin embargo, el juego nunca deja de ser “Juego”.

El juego representa una de las diferentes formas en las que los niños pueden aprender y así demostrar que están aprendiendo, es una manera más creadora que tienen los niños; por lo que, con mayor frecuencia, los juegos se utilizan para ir socializando.

El juego es base de crecimiento y sobre todo de poder socializar con los niños de su entorno; si hablamos de la vida hacemos referencia que los niños es jugar, divertirse, gozar, manipular objetos concretos, moverse. Los niños mediante el juego ejercitan su lenguaje, desarrollan y dominan sus músculos; y lo más importante es que inician su trato y su relación con otros niños.

En medio de la mejora de los ejercicios en las escuelas del nivel subyacente, el logro de los instructores es cuando los jóvenes fueron completamente creados y dispuestos a enfrentar circunstancias problemáticas en su vida cotidiana, por lo que deben ir a prepararse para confrontar circunstancias confusas, establecer opciones de confianza, saber cómo influir en las concurrencias con las personas que piensan de manera única en contraste con ellos, prepararlos para sintonizar y expresar sus emociones a los demás, en particular, asociarse en diversos entornos.

En cada momento pedagógico se pone en manifiesto el desarrollo de las habilidades sociales que tiene los estudiantes pero cuando la maestra se da cuenta que las conductas que esta desarrollando no son adecuadas sería necesario que la maestra plantee estrategias basadas en el juego para corregir dichas conductas. Por ello el presente estudio plantea el juego como una estrategia par desarrollar habilidades sociales.

En la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos en el aula de cinco años se puede observar que existe dificultades durante el desarrollo de las sesiones con los niños ya que les cuesta interrelacionarse durante el juego, si se dan normas para las actividades lúdicas no las respetan ya que quieren realizarlo como ellos quieren lo que implica que se integren como grupo lo cual puede ocasionarles mas adelante el ser aceptados e incorporados en grupos.

## **1.2 Trabajos previos**

### **Internacionales**

En cuanto a las investigaciones encontradas se menciona a Morales (2012), el cual investigo sobre la incidencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de los niños en el cual realizo su trabajo de campo con 50 niños a los que observe en un espacio natural, estos datos recolectados le permitió concluir que las docentes consideran que el juego cooperativo que deben realizar los niños tiene un rol importante en su desarrollo social así como en lo afectivo y emocional permitiendo así mismo mejorar su aprendizaje.

Gonzales (2014) presento su estudio en el cual trabajo con las variable habilidades socioemocionales de los niños, el estudio de enfoque mixto fue trabajado con 10 estudiantes, el autor llego finalmente a concluir que las instituciones que se dedican al campo educativa han tomado consciencia de la importancia de educar a los niños en valores, pero así mismo es necesario que las maestras estén atentas al actuar del niño para no obviar las conductas sociales que se va manifestando dentro del aula. Es el aula donde el estudiante debe socializarse por ello el maestro debe estar atento para obtener información sobre el actuar de los niños para obtener información sobre su comportamiento, por ello es necesario que permanentemente se haga un seguimiento del desarrollo de las habilidades sociales que se van desarrollando en los niños.

García y Rubio (2011),su tesis titulada *El juego y las relaciones sociales en niños de preescolar*, la investigación tuvo como objetivo identificar como el niño utiliza el juego para relacionarse con sus compañeros dentro y fuera del salón de clase, conocer el papel que desempeña el maestro en la adquisición de habilidades sociales del niño de preescolar, fomentar la solución de problemas en los niños por medio de la importancia de un taller sobre la importancia que tiene el juego en la adquisición de habilidades sociales, la investigación es una cualitativa, esta investigación se dio con veintiún niños , de los cuales eran diez niños(as) de cinco y seis años de edad del jardín "Manuel Acuña", ubicado en la calle Santiago Sierra Méndez s/n, Colonia el Realito en la ciudad de Morelia, Michoacán, llegando a la conclusión el juego libre reglamentado le ayudarán a desarrollarse de manera integral , en especial en el área social que es la que se trabajó durante la investigación, es posible afirmar que las habilidades sociales que mejoran fue de útil para los niños ya que le va permitir que logren interactuar entre ellos así como resolver conflictos, que se presentan en el juego.

Cevallos (2013) presento si tesis donde presento una guía didáctica de actividades lúdicas que permiten el desarrollo socioemocional de los niños para lo cual identifico la incidencia de las actividades lúdicas que realizan los niños en su desarrollo socioemocional , el estudio de tipo descriptivo trabajo con 70 niños; se realizó un análisis de las necesidades encontradas lo cual permitió concluir que la

guía presentada permite mejorar e innovar en la forma de enseñar así mismo ello incide la formación de valores y normas que va ir asimilando los niños.

Caballo (2015) en su tesis sobre la validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños, el cual se dio con la finalidad de diseñar un programa de entrenamiento en formato lúdico (JAHSO) para mejorar las habilidades sociales; el estudio de diseño cuasi experimental trabajo con 112 estudiantes, dividido en dos grupos, grupo experimental y grupo de referencia; para medir las habilidades sociales se confecciono un instrumento basado en tres fuentes. Los resultados mostraron los efectos del programa JAHSON en el grupo experimental, observándose que los participantes mostraron comportamientos más asertivos, disminuyendo su ansiedad social.

### **Antecedentes nacionales**

En cuanto a ellos se encontró a Camacho (2012), el cual planteo su estudio con el fin de ver el efecto del juego cooperativo en las habilidades sociales que son necesarias para que sean desarrolladas por los niños de cinco años; el estudio presentado descriptivo uso como instrumento de trabajo de campo la lista de cotejo, los datos recolectados permitieron que el autor concluyera que la implementación de las actividades lúdicas cooperativas permitió que se desarrolle las habilidades sociales en los niños que fueron parte del estudio.

Ortega (2011), realizo también su tesis sobre los juegos cooperativos para ver la mejora que permite en el desarrollo social de los niños, por lo cual su estudio fue experimental en la que trabajo con dos grupos de niños de cuatro años un grupo control y un grupo experimental con el cual se trabajó las actividades lúdicas cooperativas por lo cual mejoro en ellos su desarrollo social permitiendo concluir que el programa implementado basada en los juegos cooperativos mejora el desarrollo social del niño.

Ballena (2010) realizo su estudio con el fin de describir y determinar si no hay diferencias en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, para ello trabajo con 109 niños los cuales resolvieron una escala para determinar el nivel de

desarrollo de sus habilidades sociales, demostrando que no existe diferencias respecto a la interacción social relacionadas con las emociones que se da en niños y niñas.

Olivares (2015) planteo su investigación referida a como el juego social permite el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños y niñas esta estrategia planteada se aplicó a los 32 niños de tercer grado. Los datos recolectados permitieron concluir que el 20% de ellos son socialmente competentes mientras que en el 80% tiene un déficit; después de la aplicación de los juegos sociales planteados como los simbólicos, cooperativos, se notó una mejora en las habilidades sociales.

Puppo (2012) planteo un estudio descriptivo con el fin de evaluar las habilidades sociales en niños de cinco años para lo que se evaluó a 120 niños cuyo nivel socioeconómico era bajo a los que se les aplico una escala de apreciación de las habilidades sociales, los datos mostraron que se dio niveles bajo en cuanto a las a las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos así como las de interacción social y conversacionales así como las de cooperar y compartir.

### **1.3 Teorías relacionadas al tema**

#### **Variable independiente programa de juego**

##### **Definición de programa**

Landa (1976) lo definió como la secuencia de acciones de manera ordenada para en un tiempo determinado lograr resultados planteados con ese fin

##### **Programa de juego**

El Programa de juegos consiste en una metodología pedagógica activa lúdica que dan orientación al desarrollo de las primeras habilidades sociales así como las avanzadas; todo ello reforzado con el uso de estrategias de juego funcional, como los de ficción, adquisición y de fabricación, planteado para niños de cinco años , este programa se planteo en base a diez sesiones de intervención



**Objetivo del programa**

Desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años.

**Evaluación del programa**

La evaluación del programa se realizará mediante metacognición.

Paredes (2002) indicó que no ha habido significado para el juego a través de la historia, en el entrenamiento no se puede decidir el lugar y la hora en que el juego. La utilización de esta idea se ha agregado a la mejora de las apariencias de este movimiento, que se ha elevado a lo largo de la historia y comprende la importancia de la diversión en el individuo que caracteriza algunas definiciones.

Según, RAE (2010) juego proviene del latín IOCUS, que es la actividad y la forma en que es también una diversión recreativa en la que hay algunos principios para las cosas que se pueden ganar o perder, en algo donde tienen la razón de tener un momento fabuloso para divertirse y los términos de un método para diversión, relajación, entretenimiento. La diversión exhibe algunos contrastes entre las diversas circunstancias anticuadas, para los griegos, la diversión implicaba las actividades de los niños, porque la diversión de los hebreos es aludir a bromas y risas mientras que, para los romanos, juego implicaba felicidad o alegría.

Vygotsky (s/f) estableció que el juego es una actividad social que va permitir la interacción de los niños ya que con la imaginación y la representación simbólica se produce la comunicación entre el sujeto y su entorno en el cual el niño le va dando un distinto significado haciendo uso de su imaginación.

Según Calero (2005) afirmó: Ser el juego del tipo de acción que desarrolla al niño, el componente del procedimiento instructivo, tocar la acción del niño no solo como un segmento característico de la vida del joven, sino como un componente del componente de la vida para el método de enseñanza a usar es para la ventaja de su preparación. Posteriormente, la diversión debe ser afirmada y creada en la

escuela. Es una inclinación hacia la determinación, a la luz del hecho de que los recursos del niño están en cuestión.

Los docentes deben tener presente que en los niños el juego es importante por lo cual debe ser considerado en sus sesiones, pero muchas veces no cuentan con un lugar o espacio suficiente por los que lo van postergando dejándolo de lado para colocar actividades que pueden dirigir y supervisar

Martínez (2012) añade que e por medio del juego como se van desarrollando y educando las actitudes de las personas

### **Enfoques teóricos del juego**

El origen de las teorías que explican el juego como una actividad indispensable en la vida de la persona se dan desde mediados del siglo XIX a inicios del siglo XX.

Spencer (1855) sostuvo su teoría del excedente energético en el siglo XIX, esta es la diversión cuyo resultado es vitalidad para la persona, en la adolescencia y la juventud es la fase de la vida en la que no necesita ningún trabajo para sobrevivir, sus necesidades están aseguradas por la intercesión de los adultos jugando esta acción es el tiempo que le queda libre.

Groos (1898) en su Teoría del pre-ejercicio afirma que es la niñez la etapa donde la persona se prepara para ser adulta y mediante el juego va ir viendo las acciones que desempeñara más adelante.

Hall (1904) en su Teoría de la recapitulación afirma que el juego es el comportamiento de los niños en edad preescolar donde van disfrutando mientras van desarrollando actividades propias del actuar adulto

Freud (1932) en su Teoría de la relajación afirmo que el juego como actividad lúdica genera agotamiento pero de agrado del niño por ello es propia de esta etapa.

Piaget (s/f) da una orientación más psicológica a las diversiones, relaciona la diversión con el comienzo de la percepción posterior a la diversión con las

cualidades del motor táctil organizadas y la base táctil en la trascendencia de las actividades sólidas y formales. El niño imita algunos movimientos teniendo en cuenta las imágenes, imágenes y actividades que lo hacen natural y conocido.

El juego es un método para aprender y fomentar la colaboración útil y colectiva donde la amabilidad es un entorno social y social a través del límite inventivo, básico y abierto de la persona. Puede descubrir implicaciones sobre los ejercicios de la diversión, donde el aprendizaje se subraya y en la colaboración social en la instrucción la diversión se coordina como un dispositivo educativo, ya que la diversión, el niño y la joven aprenden de una manera divertida y expresiva transmitiendo estas líneas, se desarrolla y produce para la vida adulta. La diversión está cambiando de acuerdo con las necesidades de adaptación de los estudiantes, expande la inspiración para lograr el objetivo instructivo, que debe ser posible independientemente y en reuniones, fortalece la imaginación de cada sujeto, avanza la socialización y los datos a través de la correspondencia verbal y no verbal.

### **Estrategias de la variable independiente: Juego**

#### **Juego funcional**

Wallon (1984) son los más sencillos, que consiste en mover las diferentes partes del cuerpo en actividades que permitan estirarse como encogerse entre otras; estas actividades que se dan buscan darles significados; en ellas predomina la causa-efecto, así como se va relacionando con una evolución del gesto y la postura. (Mélida, 2012).

Wallon y Moreno (2012) indicaron que estas actividades se guían por la ley del efecto en la que se une a movimientos elementales, simples que buscan ejercitar el auto conocimiento corporal, lo que permitirá conocerse así como conocer en contexto ya que le permitirá experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos.

Ayala (2007) afirmó que ello consiste en investigar juguetes u objetos por lo que los golpean y sacuden entre otras acciones como el lanzarlos así mismo está el correr y el saltar en otras actividades.

El juego funcional ayuda al niño a practicar y aprender de acuerdo con la capacidad física que ellos desarrollan mientras exploran las situaciones inmediatas de su alrededor

### **Juego de ficción**

Wallon (1984) Los denomina también como simbólicos ellos corresponden a estructuras cada vez más complejas como el ya empezar a jugar con muñecas, el pasear peluches como mascotas. (Mélida, 2012). Otras actividades que suelen realizarse es el jugar a la familia y a la comida, cada actividad va ir incluyendo elementos simbólicos a los cuales les darán un significado.

### **Juego de adquisición**

Wallon (1984) va a mencionar que en ello se da actividades como el poder aprender canciones, leer cuentos entre otras que le van a permitir aprender cosas novedosas. (Mélida, 2012).

Le permiten entender a las personas, así como el contexto en el que se desenvuelven por medio de los sentidos y la razón el niño va a absorber todo lo que esta alrededor, por ello se aprende a comprender dicho contexto, así mismo permite al niño comprender a los seres humanos por medio de los sentimientos.

### **Juego de fabricación**

Wallon (1984) (Moyles, 1990) indicaron que en ello la creatividad es una actitud básica que se da con facilidad en los niños la cual debe ser alentada y fortalecida

Mélida (2012) indicó que esa creatividad, al igual que el juego son actitudes propias de la niñez por lo que se da de forma natural, ello va unido a las expresiones de pensamiento y emociones que mediante el dibujo como sus expresiones artísticas el niño va mostrando su mundo interior a su familia como a su entorno, la creatividad se va ir desarrollando con el tiempo y la experiencia por lo que es recomendado que el niño disfrute de experiencias diversas que son muchas veces dadas en el juego; todo lo que lo va representando de forma creativa. Aquí se da

una integración entre las etapas anteriores ya que el niño va combinar, unir transformar objetos por medio de la creatividad.

En esta etapa va a ir construyéndose el objeto final donde algunas veces no tiene mucha similitud con el objeto real. Moreno (2002) menciona al respecto que el juego de construcción va a permitir que el niño manipule el objeto con la intención de crear, cambiar, utilizar una serie de recursos intencionales propias de su imaginación.

Wallon (citado por Lemme, Carpinelli y Ariño 2011) preciso que las etapas del juego evolutivo van marcadas por las etapas del desarrollo del niño en la que cada vez más el niño va realizando actividades durante un tiempo, algunos de ellos van a permitir medir la aptitud correspondiente. García (2009) señaló como características del juego las siguientes:

La libertad del juego ya que se da de forma espontánea en el cual no hay condicionamiento por factores del contexto u entorno por lo cual va unida a la alegría, generando placer de forma inmediata por lo que se le asocia a la función del sueño.

Su actuar implica actividad en la que se genera movimiento en la persona, por lo que se le asocia a la etapa de la niñez, se da de manera autónoma propia de su edad y de desarrollo importante en sus vidas.

El juego tiene un fin intrínseco, donde se organizan acciones de forma específica en la que se va interactuando con el contexto por lo que el niño va ir desarrollando estrategias para resolver problemas. El juego va permitir la socialización en el niño ya que va ir conociendo y respetando normas

Vigotsky (s/f) definió que como actividad propia del niño va ir generando en el roles propios gracias a su interactuar con los demás

Martínez (2012) coincidió además que es el juego un rasgo propio de la infancia, mediante se va a interactuar con los demás donde va ir aprendiendo, Glanzer (2000) considera al juego como el actuar propio de un niño, considerada como una forma privilegiada de expresarse por lo que se considera como una actividad necesaria, formativa en los primeros a los de vida considerando más adelante como una actividad que genera placer y distracción

El juego es un movimiento legítimo para los niños en el que comunica sentimientos e información, es correcto que el entrenamiento subyacente debe tomarse al disparar, al respecto la tradición de los privilegios del joven (1989) que fue adoptada por la Asamblea de las Naciones Unidas, en su artículo 31, establecen que el niño tiene el privilegio de descansar, recrearse, jugar y se interesan por los ejercicios estéticos y sociales.

### **Categorías principales de juego**

Existen tres categorías principales de juego en la primera infancia: el juego de ejercicio; el juego simbólico y el juego reglado:

#### **Juegos de simple ejercicio**

En los primeros meses del niño en el cual su actuar es por reflejo para poder adaptarse en su ambiente no podemos hablar del juego; recién podemos hablar de ello cuando hablamos de la adaptación o asimilación, se da entre la relajación del esfuerzo adaptativo en la que se da una conducta por si misma con el solo fin que el placer esta ligado a la misma.

En esta primera etapa se presenta todavía acciones realizadas por puro placer funcional. En el sub estadio II del periodo sensorio motriz se da una asimilación adaptativa, donde se repite el actuar por el placer; si bien no todo el actuar en esta etapa es de carácter lúdico a lo que Piaget señaló que: “un esquema no es jamás en sí mismo lúdico o no lúdico y su carácter de juego no proviene sino del contexto o del funcionamiento actual.”

Aquí se debe observar el aspecto funcional donde la asimilación predomina y las conductas tienden a la adaptación. Los juegos preverbales van del subestadio V y durante el VI se va dando el juego simbólico. Los juegos de ejercicios de pensamiento ya corresponden a la etapa verbal en el cual mediante la combinación de palabras de forma lúdica donde el niño va repitiendo por simple placer, también se da en este contexto las fabulaciones en la que se va combinando ideas solo con el fin de combinar palabras.

La extinción de los juegos de ejercicios se da por la saturación, va apareciendo el lenguaje en el niño, como señaló Piaget el juego de ejercicio va evolucionando en el que se va acompañando de imaginación y deriva entonces el juego simbólico, se va socializando y orientándose a respetar las reglas

### **Juegos simbólicos**

Se diferencia de los juegos como ejercicio en el hacer "como si". Ello implica la representación de un objeto no presente pero que se da un parecido entre el objeto presente.

El juego simbólico es parte de la una de las conductas que se dan como expresión de la función simbólica, la cual se da en la etapa preoperatoria en base a lo cual se va a ir dando las estructuras lógicas propias del período operatorio concreto. Por ello en la etapa preoperatoria se va a dar la representación las cuales en el periodo sensorio motriz en donde las representaciones se coordinan, el pensamiento en el niño es todavía impreciso es aquí donde aparece el juego simbólico donde la persona va a representar un objeto de forma ficticia, donde la relación entre el significante y el significado estuvo en función de los intereses puramente subjetivos.

El contexto donde se va desarrollando el niño es el mundo del lenguaje del adulto, en este sentido Piaget lo denomina símbolos motivados que van a permitir tener una expresión que va a ir acorde con las necesidades. La imaginación simbólica que combina de manera libre, alrededor de los dos años el niño va

asimilando simbólicamente los esquemas que se van dando, pasado los 4 años se va alejando el juego del simple ejercicio, aunque el simbolismo queda todavía.

Hay disociación entre el significante y el significado donde el gesto que se va ejecutando en el juego, así como el objeto al cual se le da el papel de simbolizante. En las edades de cuatro a siete años se va a ir desapareciendo el juego simbólico, porque ya se va ir ordenando y organizando el pensamiento, la preocupación por la imitación exacta de lo real en las representaciones, ya sean éstas escenificaciones o construcciones materiales de la representación (modelados, dibujos, construcciones de objetos concretos, etc.) y el comienzo del simbolismo colectivo. Es allí donde según Piaget el juego evoluciona hacia formas más adaptadas ligadas al trabajo o a la imitación.

### **Juegos reglados**

En él se va a ir planteando reglas que van a permitir relaciones sociales o interindividuales, donde las reglas son impuestas por el grupo en el cual se va relacionando y no cumplirlas lleva a la persona a una sanción. A partir de los once y doce años va a ir desapareciendo el simbolismo, donde los dibujos que se van realizando son cada vez más parecidos a lo real, Piaget agregó además que la actividad lúdica persiste en la edad adulta que le va a permitir socializarse.

La regla además de permitir una obligación a realizar se puede mencionar de dos tipos, las que transmitidas se van a institucionalizar y se dan en el contexto social solo que se transmite de generación en generación, también están las espontáneas que suponen convenios momentáneos. Este último va ir marcando un avance en la socialización como señaló Piaget los juegos de reglas son combinaciones sensorio motoras o intelectuales reguladas por un código que se da de generación en generación de forma improvisada.

Estas formas de juego van apareciendo de forma sucesiva, se va dando relaciones diversas respecto al juego de construcción la cual es considerada como una transformación que orienta la actividad hacia formas de representación más adaptada.



Chateau (1973) señaló que se debe mencionar no solo que un niño crece el cual se va desarrollando mediante el juego ya que al actuar va aflorar su ser va asimilar, las complica y las coordina.

También nos hace referencia que el juego como actividad es elemento fundamental de la infancia del niño en la que va a ir dándose el juego reglado y no reglado.

Sin embargo, antes de entrar en la clasificación de Jean Chateau, detalla la importancia del juego en el desarrollo evolutivo del niño, la aparición de las reglas se va dando en cuatro fases en el juego protagonizado, las cuales están unidas.

**Primera Fase:** en ella todavía no se presentan las reglas propiamente, ya que el niño se va rigiendo por impulsos tanto directos como momentáneos.

**Segunda Fase:** Si bien la reglas e va presentando pero no de manera clara pero si se da situaciones de conflictos prevalece en ello el deseo de actuar con el objeto.

**Tercera Fase:** La regla se va dando aunque no va a determinar la conducta del todo pero se va también dando el deseo de hacer otra actividad que muchas veces se da por el educador

**Cuarta Fase:** La conducta va determinada claramente por las reglas de conductas

### **Juegos No Reglados**

Esta actividad es propia de los niños desde el nacimiento hasta los dos o tres años, lo cual para Piaget ello se da entre los cuatro y cinco años, aquí se puede mencionar los siguientes tipos según el autor.

Los juegos funcionales que buscan dar tono muscular a los niños por lo que se da en los primeros años de vida incluso algunos señalan que se da desde el vientre.

Los juegos hedonísticos se van a producir de forma simultánea con el anterior por lo que va ayudar a que el niño vaya conociendo su cuerpo, en ello se ponen en juego los sentidos por lo que las actividades que se dan estimulan los sentidos en los niños.

### **Juegos Reglados**

Después que el niño pasa la etapa del desorden donde los arrebatos se dan constantemente, se empieza a estructurar esta fase donde en los juegos se va estructurando bajo reglas y normas que deben ser respetadas por lo que a partir de ello el juego va a adquirir un carácter totalmente distinto; ellos se dividen en:

Los juegos de imitación que van a ir retomando acciones del juego funcionales, ya que este tipo de juegos tiene relación con los modelos de padres, allegados y adultos que están en el entorno del niño; por ello ya el niño se va interrelacionando con otros generando un grupo ya que va tener la necesidad de que en el juego se imiten situaciones en las que intervienen diversos personajes.

Los juegos de construcción que van a darse con más frecuencia entre los dos y cuatro años, por lo que van apareciendo junto con los de imitación.

Los juegos de regla arbitraria se van dando entre los cuatro y seis años en la que se va dando reglas que surgen espontáneamente en las actividades que va realizando el niño o de acuerdo con las características propias del juego.

### **Importancia del Juego**

Según Calero preciso que el juego como actividad nunca debe dejar de ser una actividad principal en el actuar del niño, que se debe considerar que las necesidades básicas del niño deben estar satisfechas.

Es mediante el juego que el niño se va ir interrelacionando con los demás así mismo va ir ejercitando su lenguaje, como ir desarrollando sus músculos tomando conciencia de su utilidad, comprende también los obstáculos que hay en el medio físico en el que se desenvuelven.

No se debe dejar de lado el juego como actividad en la escuela ya que es un medio de socialización ya que con él se va ir interrelacionando con los demás, hace amistad con los demás niños, en este actuar se coopera con el grupo, se sacrifica por el grupo, se va ir respetando el derecho de cada uno, se va ir cumpliendo las reglas planteadas que van a permitir el vencer sus dificultades.

### **Variable dependiente: Habilidades sociales**

Existen diversas definiciones propuestas por diferentes autores, así tenemos:

Golstein y cols (1980) consideró que las habilidades sociales refieren al grupo capacidades para el desarrollo interpersonal como la solución de problemas socioemocionales, estas capacidades se dan desde las actividades consideradas como básicas hasta las avanzadas.

Caballo (1986) mencionó que ello refiere al conjunto de conductas emitidas por la persona en un contexto interpersonal en el cual va a ir expresando los sentimientos, deseos, actitudes hasta opiniones de un modo adecuado ante una situación siempre teniendo presente el respeto a los demás para que de esta manera no se genere problemas más adelante.

Monjas (1993) añadió que estas habilidades son necesarias en las personas por que le va a permitir interactuar, por ello están las llamadas habilidades sociales básicas.

Es por ello por lo que el desenvolverse requiere una gran destreza social para expresar nuestros sentimientos, defender nuestros derechos, decir en público nuestra opinión, discrepar del punto de vista sin exasperarnos, iniciar una relación que nos interesaba, entre otros. Depende de estas habilidades el relacionarnos constructivamente en diferentes entornos sociales.

Pozo (1996) considero que las habilidades sociales van generando en la persona su forma de interactuar con los demás ya que van a ser conductas adquiridas en ese proceso.

En cuanto al niño es necesario señalar que el comportamiento interpersonal cobra un rol importante ya que recién ingresan a interrelacionarse con los demás y muchas veces los niños que tienen comportamientos sociales no adecuados buscan aislarse para no sentirse rechazados por el grupo

Rinn y Marke (1979) ambos afirmaron que las habilidades sociales son comportamiento tanto verbales como no verbales que se dan en el contexto interpersonal del niño lo cual va incidir en su medio social.

Según Caballo (citado por Camacho 2012) las habilidades son la conducta socialmente de prácticas emitidas por una persona en un entorno donde expresa sus sentimientos, disposiciones, deseos, evaluaciones o privilegios de ser humano en un camino que se ajusta a la circunstancia de conducta en los demás y que en su mayor parte se asienta rápidamente en la circunstancia al tiempo que limita la probabilidad de problemas futuros.

Son destrezas y conductas que la persona va adquiriendo y desarrollando a lo largo de su vida al interactuar con los demás en el ambiente que le rodea.

Cómo se ganan las habilidades sociales, se dicen los componentes hereditarios e innatos, intervienen en el desarrollo del carácter y la identidad del individuo, sin embargo, cuando el individuo se presenta a las circunstancias sociales, alienta al individuo a obtener habilidades sociales. En los niños a medida que crecen y colaboran con otros como sus educadores, los compañeros de clase los obtienen.

Para Llanos (2006) el aprendizaje se realiza de la siguiente manera: Desde el reclamo cuando los jóvenes lo aprenden por su propia experiencia particular de lo que dicen, hacen y piensan, en el aprendizaje al observar el comportamiento de los demás, el niño no está contento con lo que hacen los demás.

El aprendizaje verbal o la dirección en la que el sujeto gana a partir de lo que dice, en el aprendizaje mediante la información relacional en la que el joven

descubre cómo hacerlo mediante el apoyo social que ha encontrado en una conducta.

Gismero (2000) definió las habilidades sociales como: La disposición de las reacciones verbales y no verbales, en su autonomía el individuo se comunica en una circunstancia específica, sus emociones relacionales, sentimientos, conclusiones, evaluaciones o derechos, exageración y ausencia de consideración, con respecto a esto en el otros, que traen como resultado de la auto fortificación y aumentan las probabilidades de obtener apoyo externo.

También podemos señalar que las habilidades sociales están conformadas por aquellos comportamientos que la persona ha aprendido o va aprendiendo donde se establece que el grado de efectividad de una persona dependerá de lo que se desea conseguir en la situación personal en la que se encuentre. (Paula, 2000).

Partiendo de lo mencionado se puede encontrar que según el tipo de destreza se da tres tipos de habilidades sociales:

En cuanto a las cognitivas, ellas refieren a la forma de pensar en la que se va identificar los gustos y deseos de la persona como de los demás, ello también refiere a los estados de ánimo de las personas por lo que se menciona que aquí abarca el aspecto psicológico.

Respecto a las emocionales ellas van a identifica las diversas manifestaciones de emociones de una persona en las que se considera la ira, el enfado, la alegría como la tristeza, por lo que se relaciona con el sentir del niño.

En cuanto a las instrumentales refieren a las conductas verbales como no verbales que les permite actuar y a desarrollarse. (Serrano, 2010).

Otra forma de tipificarlo es en habilidades racionales y las técnicas funcionales las cuales se asocian con el desempeño de una actividad.

### **Habilidades emocionales Intrapersonales**

Es la capacidad que a través de sus características, habilidades y restricciones según su condición social. Es la capacidad del joven para relacionarse efectivamente a través de la correspondencia, armar el trabajo y, por lo tanto, hacer una obligación de sentimientos, simpatía, comprensión y camaradería en su condición social (Gardner, 1999).

En vista de las definiciones dadas, las habilidades sociales están asociadas a la conducta, que es satisfactorio en sus capacidades y en la capacidad de responder a las fuerzas motrices sociales para su propio beneficio y el de los demás. Las habilidades permitidas para el tipo de conducta que está socialmente compensado, por lo que el tema de las promociones es más percibido y evaluado.

### **Teoría del aprendizaje estructurado de Goldstein.**

Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) precisaron que ello surge los años setenta en Estados Unidos se le conoce como adiestramiento psicopedagógico de habilidades. Debería notarse que la ciencia del cerebro desde su comienzo en los Estados Unidos en la década de los cincuenta está básicamente preocupada por la comprensión y el empoderamiento del procedimiento instructivo. En esta situación específica, los esfuerzos de los psicopedagógicos se estaban preparando de la nada. Este enfoque incluyó la elección de las prácticas particulares que necesita para remediar o energizar, según lo indicado por estos objetivos, se ejecutó en los métodos de lo que se encontró en la instalación de investigación, y luego el maestro del instructor logró el cambio, por último, el logro y la desilusión de este sistema serán evaluados por las prácticas detectables. En los comienzos del aprendizaje organizado, los terapeutas y los especialistas mostraron a los individuos un razonamiento preventivo en el que la recuperación no es suficiente, con el objetivo de que, a partir de ahora, el enfoque de la acción contraria se haya quedado como el modelo a seguir. Esto se toma por la forma en que deberíamos actuar con anticipación antes de que aparezcan las contiendas, en esta línea los individuos que se consideran a sí mismos menos útiles para una consideración más adelante.

Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) señalaron que debido a los grandes cambios que se daba en el campo educativo es que se dio un impulso al aprendizaje, que en base a la educación progresiva y la personal se van generando modelos educativos en los que esta la educación moral de Kohlberg como la educación afectiva de Miller, ellas se dieron con el fin de trabajar en la persona las conductas que están relacionadas con los valores con lo moral así como con lo afectivo. Así también los aportes del adiestramiento psicosocial (Ryan y Hoffman, 1973), adiestramiento en las relaciones humanas (Bradford, Gibb y Benne, 1964), han permitido que el campo educativo abarque ahora algo que muchas veces solo se le asociaba a la salud mental, generándose la educación psicológica primordial para la pedagogía.

### **Modelos teóricos de las habilidades sociales**

Hay diferentes modelos teóricos que han definido y enfatizado los aspectos de las habilidades sociales.

#### **Modelo derivado de la psicología social: Teoría de roles.**

Fernández y Carroble (1981), definieron que las habilidades sociales son las capacidades que las personas tienen para ver, comprender, decodificar y reaccionar a las sacudidas sociales en general, que es una parte de la conducta de los demás.

De esta forma, las habilidades sociales requieren la adquisición y el reconocimiento de la parte del otro y del otro, un resumen y la comprensión de los componentes emblemáticos relacionados con sus respuestas, tanto verbales como no verbales. Por lo tanto, alude a la parte de los deseos coordinada para la parte y la parte de los demás.

#### **Modelo de aprendizaje social.**

Según el modelo de aprendizaje social de Bandura (1977), las aptitudes se encuentran a través de las relaciones vicarios, y se mantienen actualizados y / o modificados por los resultados sociales de un comportamiento específico.

La conducta de los demás es una crítica para el individuo sobre su propia conducta. Estas partes de aprendizaje, conocimiento, visualización y dirección crean deseos de auto viabilidad en el campo relacional. Los deseos de viabilidad propia aluden a la convicción de que uno tendrá la capacidad de enfrentar una circunstancia específica.

### **Modelo cognitivo.**

Ladd y Mize (1983, citados por Arón y Milicic, 1999) precisaron que las habilidades sociales permiten organizar la conducta de la persona dirigido a metas interpersonales en acciones que sean aceptadas.

Desde la perspectiva social afectiva es preciso tres cosas: primero el conocer las metas apropiadas para el interactuar social, las estrategias adecuadas que se van a plantear para alcanzarlas y el contexto o entorno donde se va aplicar estas estrategias.

### **Modelo de percepción social.**

Argyle y Kendon (1967, citados por Fernández y Carrobles, 1981) señalaron que manifestaron que ello está unido a la forma como percibe el otro nuestro actuar la cual está determinado por normas propias de cada contexto que va a permitir entender la comunicación que se da, así como percibir las emociones e intenciones. Aquí se puede observar el desarrollo de las siguientes fases del presente modelo:

En la primera fase tiene que darse los objetivos y las metas bien definidas, en la segunda fase se da la percepción selectiva de las señales

La tercera fase refiere a la significación que se le da a la información percibida, para generar alternativas que sean eficaces y menos costosas

La fase cuarta está relacionada a las respuestas motrices por parte de la persona en el que desarrolla la estrategia planteada como la más adecuada; finalmente la fase quinta o llamada feedback por que permite aplicar la acción correctiva que se puede dar después de obtener información sobre lo eficaz del actuar de la persona, todo ello va a permitir iniciarse en una nueva acción.



### **Factores que intervienen en las habilidades sociales**

García y Gil (1992) precisaron tres factores que van a intervenir en el desarrollo de las habilidades sociales:

#### **Factores personales.**

En el cual esta las capacidades psicofisiológicas y cognitivas, las cuales además de las sensoriales y motoras de cada persona, permiten así mismo el procesamiento de la información que le va a permitir solucionar problemas. (García y Gil, 1992, p.53).

En cuanto a la de información ella da a conocer a los demás los objetivos, así como las reglas que se da en el actuar.

En cuanto a los aspectos psicosociales va a referir a las características sociodemográficas propias de cada grupo social el cual tiene reglas implícitas en cada situación que se da, con características propias de dicho entorno.

Respecto al proceso de carácter motivacional y afectivo, ya que la motivación está presente en la participación o no del sujeto en una situación social en la que se consideran las metas y los resultados de estas.

Habilidades cognitivas, las cuales están unidas a las capacidades que van a permitir a la persona autorregularse en su conducta, a auto recompensarse por su actuar social hábil, en el que se va dando la habilidad de la empatía, la previsión de consecuencias. (García y Gil, 1992).

Procesos psicosociales, ello está unido a la auto presentación que se da frecuentemente en forma no verbal a través del aspecto físico.

Repertorio conductual, que debe contar la persona que le permitirá adecuar su actuar ante situaciones diversas tanto a nivel verbal como no verbal.

**Factores situacionales.**

Son objetivos y necesidades de los sujetos que están en interacción y cada uno de ellos señalan que al producirse un problema se presenta cuando la persona tiene objetivos que puede que no sean conocidos por el otro o que tampoco sean compatibles con los de él.

García y Gil (1992) señalaron que las reglas o normas son propias de cada cultura que han sido aceptadas y aprendidas por lo que no cumplirlas con lleva a una sanción o ruptura de la relación. Existen normas de carácter universal como el no agredir a los demás, así mismo hay normas específicas para cada situación.

Roles, está conformado por los papeles que va ir asumiendo la persona en cada situación y que va depender de la diferenciación de funciones y del control social; por ello señalaron los autores estos roles están claramente definidos para evitar problemas en el interactuar de las personas en una determinada situación.

Secuencias de conducta, según los autores es el orden en que se espera transcurra el encuentro entre dos personas, donde la conducta esperada al inicio es el saludo de ambas.

Conceptos, refiere que al actuar dos personas es necesario que tengan un vocabulario en común para poder interactuar y entenderse

Repertorio de elementos, conformado por elementos como palabras, sentimientos, acciones que se van a dar en cada situación y que constituyen los objetivos finales de los entrenamientos en habilidades sociales.

Cultura, como se mencionó ello va a variar entre las distintas culturas ya que cada una le da una valoración a una determinada conducta, por lo que muchas veces cuando una persona se desplaza en contextos culturales diferentes suele originar problemas ya que tendrá primero que aprender las habilidades que son básicas en el contexto en el que esta.

Los valores entre varias sociedades, y de manera similar, la valoración de que cada cultura de una conducta socialmente diestra es única. En el momento en que un hombre se muda a varios entornos sociales, es posible que tenga problemas, por qué necesita adquirir y relacionarse con los demás para tener desarrollar las habilidades sociales.

Condicionantes físicos, tomamos aquí los factores ambientales como la iluminación, el ruido, la temperatura, entre otros que puedan facilitar o limitar el proceso de comunicación entre las personas.

### **Tipología de las habilidades sociales**

Muñoz y Crespi (2011) ha planteado una tipología de las habilidades sociales en las que señala las siguientes:

#### **Habilidades racionales.**

Son aquellas que van asociadas al desempeño propio en determinada tarea. La cognitiva que va asociada con la capacidad de pensar, que me permitir hacer análisis, síntesis, considerar las causas y efectos que van a permitir tomar decisiones

#### **Habilidades emocionales.**

En la que esta las intrapersonales considerando que ellas me permiten interrelacionarme con los demás por ello se considera aquí el compromiso de casa persona, el optimismo.

En cuanto a los interpersonales refiere a las interrelaciones con otros individuos, entre las que estas acciones como el liderazgo, el trabajo en equipo.

### **Componentes de las habilidades sociales**

Según Caballo (2007) se dan tres componentes en habilidades sociales que son:

#### **Componentes conductuales.**

Caballo (2007) señala que los pertenecen a este rubro son las que estas acciones relacionadas con el actuar y las de dos tipos o formas.

Los segmentos no verbales son las cosas que se muestran particularmente a través de actividades visuales no perceptibles, por ejemplo, las apariencias externas. Estos incluyen: mirar, conexión ojo a ojo, (mirar cuando las conversaciones alternas); mira cuando el sujeto habla, mira en medio del silencio); inercia de las muecas de reacción, movimientos, apariencia externa, pose, cambios de postura, separación / cercanía, articulación corporal, autocontrol, gesticulación, introducción, desarrollo de las piernas, desarrollo ansioso de las manos, apariencia individual.

Los segmentos verbales aluden a la correspondencia que ocurre a través del medio de la palabra. Es a través de la discusión que se logró la transmisión de datos, el pensamiento crítico y la felicidad con respecto a las conexiones sociales, es decir, la interrelación.

### **Componentes cognitivos.**

Caballo (2007) señaló que se da aquí los componentes cognitivos importantes para tomar en cuenta las habilidades sociales y las percepciones en los diferentes ambientes, estos componentes serían la comunicación, los constructos personales, los valores.

### **Componentes fisiológicos.**

En el cual se considera componentes como la tasa cardíaca, la presión, el flujo sanguíneo las cuales son propias de cada persona.

Caballo (2007) indicó que si las personas hacen un buen empleo de los componentes en cada situación que se presente, que muchas veces ello va hacer que la persona que no son socialmente hábiles o asertivas.

### **Funciones de las habilidades sociales**

Las habilidades sociales van a permitir las interacciones sociales, donde podemos rescatar la utilidad de las mismas. Monjas (2000, citado en Cabrera, 2013), señaló que las habilidades sociales tienen las siguientes funciones:

Correspondencia de aprendizaje: en asociación con los compañeros, la correspondencia entre lo que se obtiene y lo que se obtiene es significativa.

Selección de partes: descubres cómo aceptar la parte que se compara con la colaboración, la simpatía, el lugar del otro, etc.

Control de las circunstancias: eso sucede tanto en el puesto de pionero como en el seguimiento de las pautas.

Prácticas de participación: la comunicación amasada fomenta el aprendizaje de habilidades de esfuerzo coordinado, cooperación, fundamentación de principios, articulación de suposiciones, etc.

Ayuda entusiasta de sus compañeros: permita la declaración de amor, habilite, refuerce, incremente la estima, unión, etc.

Aprendizaje de la parte sexual: se crean el marco de estima y los criterios éticos.

Sintetizando se puede ver que las funciones expresan un aprendizaje de interacción, en la que las conductas están orientadas por cualidades que le van a permitir interactuar y tener seguridad personal.

De ello se puede precisar que, si bien el interactuar con los demás favorece, ello no es lo único, sino que la conducta de la persona va garantizar beneficios a nivel personal y social.

### **Causas del déficit de habilidades sociales**

Vallés y Vallés (1996) mencionaron varios factores que pueden ser motivo de un déficit en el desarrollo de las habilidades sociales en las que menciona:

Se puede considerar un déficit en las habilidades sociales de la persona cuando no es así, muchas veces la persona tiene varias formas de responder ante un hecho, pero también se da el caso que el estudiante ejecuta respuestas inapropiadas que no le van a permitir interrelacionarse adecuadamente.

La ansiedad condicionada es otro factor que consiste en que el estudiante percibe que el contexto le hace presión para no responder de una manera social adecuada y por el hecho de ser parte de ello siente ansiedad la cual va a acondicionarlo mediante experiencias adversas.

La evaluación cognitiva deficiente sería otro factor señalado por el autor en la que la persona al autoevaluarse va a considerar que su actuar es incorrecto, esta forma negativa de autoevaluarse va ir acompañado con el sentirse derrotado.

La carencia de motivación para poder actuar adecuadamente en un contexto determinado se puede deber a la falta de valores por parte de las interacciones personales de su alrededor.

En ocasiones el estudiante no reconoce adecuadamente las situaciones en las que se está desarrollando, por lo que una respuesta determinada puede ser efectiva; se da también que el estudiante no está seguro de sus derechos por que no considera que debe responder apropiadamente.

En cuanto a los obstáculos ambientales restrictivos, ellos van a impedir que la persona se exprese apropiadamente y en algunas ocasiones suele castigar la conducta socialmente adecuada que expresa.

El autor señala además que si la persona va a superar estos factores mencionados podemos decir que va a poder desarrollar adecuadamente sus habilidades sociales; así mismo el autor agrega estos otros factores:

La escasez de habilidades, las reacciones de pericia vital están ausentes en la colección de respuestas del alumno. Entonces se podría decir que el estudiante posea reacciones inapropiadas.

Incapacidad adaptada, podría ser que el alumno sienta un nerviosismo moldeado que le impida reaccionar de una manera apropiada. Esta tensión ha sido moldeada por encuentros desfavorables o por aprendizaje sustitutivo.

Mala evaluación psicológica, el alumno consideró erróneamente su ejecución de autoevaluación social contrariamente al respaldo de reflexiones auto derrotistas.

Ausencia de inspiración para actuar adecuadamente en una circunstancia dada, teniendo la capacidad de ser una ausencia de cualidades por las comunicaciones individuales.

El alumno conoce cómo separar apropiadamente las circunstancias, en las que una reacción específica es extremadamente viable.

Obstáculos ecológicos prohibitivos, que mantienen al individuo explícitamente correcto o incluso rechazan la indicación de esa conducta socialmente apropiada.

### **Técnicas para el mejoramiento de las habilidades sociales**

Planteó las siguientes técnicas para el entrenamiento de las habilidades sociales:

Pautas: indicaciones particulares que sirven para separar el apoyo de los sujetos para que guíen y tengan consideración por las prácticas que deben ejecutar para su fortalecimiento.

Demostrando: está ligado a observar las prácticas adecuadas que ejecutan los modelos que están fortalecidos. Los modelos deben ser capaces de prepararse. Los modelos pueden ser mentores o personas individuales.

Según Caballo (2007), señaló que también se puede dar por cintas de video ya que el modelado de conductas es más efectivo cuando los modelos que se consideren son de la misma edad, sexo que el observador, aquí se puede mostrar elementos no verbales y paralingüísticos de una conducta social específica.

La conducta, para Caballo (2007) se trata de que la persona practique repetidas veces conductas para ser evaluadas y reforzadas, por lo que se recomienda que ello se realice simulando situaciones reales, en la que la persona va representar estas situaciones de forma breve en las que las va a describir cada escena.

Retroalimentación y moldeado, consiste en ir mencionando a la persona como va su desempeño en el ensayo de conducta que tiene, así mismo se va retroalimentado de forma visual mediante filmaciones, el reforzamiento se da de forma verbal ya que va a provenir directamente de todos los miembros del grupo; la información que dan los expertos que conducen el grupo o los pares va ayudar a la cohesión del grupo.

Proceso de reforzamiento el cual se da cuando la persona tiene actitudes positivas, cuando su conducta expresada es adecuada en cada ejercicio por ello el entrenador reforzara dicho actuar a veces este refuerzo puede provenir de los mismos integrantes del grupo, los cuales pueden ser de forma continua cuando ya se ha adquirido la conducta por lo que los refuerzos se van a ir aplicando intermitentemente.

Generalización, aquí se señala aquellas habilidades que han sido aprendidas en el entrenamiento la cual va a poner en práctica en distintas situaciones similares, por ello es necesario practicar diferentes comportamientos en ambientes distintos para ser aprendidos y luego generalizados.

Auto-observación: se trata de que la persona debe observar su propia conducta en la que va identificar las situaciones diversas donde debe expresarlas, por lo que es necesario contar con una ficha que permita a la persona ir anotando lo que sintió, como lo hizo, entre otros.

### **Habilidades sociales en el contexto educativo**

Las habilidades sociales desarrollan un rol primordial, además las habilidades sociales asumen una parte crítica en la instrucción de las deficiencias físicas y mentales de hombres, mujeres y jóvenes o de las personas que se encuentran en situaciones de riesgo social, que son las más susceptibles a los problemas de ingreso en su condición de la escuela. Es importante considerar a estos descendientes de las habilidades sociales importantes para enfrentar los desafíos de la incorporación a los que podrían enfrentarse, no podemos dejar de advertir que discuten las circunstancias, la mayoría de las veces, para no resultar del



impedimento o de dificultades socio-entusiastas y sociales en sí mismas, pero debido a su repercusión social, en otras palabras, en vista de la cobertura o el despido abierto de colegas por suplentes que terminan en estas condiciones.

Monjas (2000) consideró que en el campo educativo se hace necesario trabajar las habilidades sociales con los estudiantes de manera directa, intencional que va a permitir que el niño supere los problemas que se generan en su entorno social; por ello es necesario la enseñanza en estos aspectos en la que la escuela cobra un rol esencial para que la persona que se desenvuelve en grupos de riesgo vayan experimentando las dificultades en su relacionarse con los otros y puedan cambiar.

Es necesario utilizar sistemas o procedimientos participativos de conjunción, colaboración, solidaridad, entre otros; requiere coordinación curricular como base instructiva, contextualizar y transmitir una formación más significativa. más aún, de valor

En esta línea, las habilidades sociales son de suma importancia increíble en el ámbito escolar, ya que consideramos que nuestras conexiones relacionales dependen de las excelentes conexiones que tienen el conocimiento intermedio y su interrelación con los demás.

### **Dimensiones de la variable dependiente: habilidades sociales**

#### **Dimensión 1: Primeras habilidades sociales**

Según Goldstein y cols (1980) indicaron que ella también son consideradas como habilidades no verbales en las que se menciona el interés por escuchar, el iniciar una conversación, formular interrogantes, dar las gracias, presentarse adecuadamente a los otros, hacer un cumplido.

Estas habilidades no verbales o de contacto son las que se deben desarrollar al inicio de la vida social de las personas para que luego pueda desarrollar las

habilidades sociales posteriores, pero lamentablemente algunas personas no han desarrollado estas características mínimas.

Según Monjas (1993) estableció que el mirarse cara a cara con el otro, la sonrisa que empleamos al que unimos las palabras y movimientos van a fortalecer el mensaje que deseas transmitir,

Las primeras habilidades sociales son básicas que sirven para relacionarse con los demás, porque gran parte de la vida se pasa en interacción social con otras personas y en contextos diferentes donde las reglas y valores varían, no están definidos con claridad como lo estaban antes.

Es por ello que el desenvolverse requiere una gran destreza social para expresar nuestros sentimientos, defender nuestros derechos, decir en público nuestra opinión, discrepar del punto de vista sin exasperarnos, iniciar una relación que nos interesaba, entre otros. Depende de estas habilidades el relacionarnos constructivamente en diferentes entornos sociales.

Monja (1993) manifestó las relaciones interpersonales van aumentando conforme el niño va creciendo las cuales pueden ser positiva o negativas; aquí señalo el autor que las habilidades básicas para interrelacionarse esta el sonreír, reír, saludar, hacer o pedir un favor, el ser amable; estas conductas deben ser reforzadas en los niños para lograr respuestas positivas.

Por lo que Monja (1993) indicó que es importante realizar las siguientes acciones.

Saludar, lo cual te va a permitir ser cortés con los demás, es necesario que ello pueda darle sentido al gesto que muchas veces se utiliza.

El hacer elogios que van a permitir resaltar el actuar adecuado de los demás, le va ayudar ello a encontrar valores de amistad ya que va ir reconociendo la virtud de los demás.

Ser amable, lo cual va a permiti6 ser diferente a los dem6s, ello dar6 sentido al gesto empleado.

Pedir favor, ya que es necesario que no estamos solos y que todo no lo podemos hacer que es necesario recibir la ayuda del otro ello nos permitir6 relacionarnos mejor, lo interesante aqu6 es la forma como debemos pedirlo.

## **Dimensi6n 2: Habilidades sociales avanzadas**

Seg6n Goldstein y cols (1980), se6nalo como habilidades sociales avanzada el solicitar ayuda, el demostrar inter6s por participar, el dar instrucciones, seguir las mismas, saber pedir disculpas, convencer a los dem6s.

El desarrollo de estas habilidades no solo queda en el relacionarse entre dos personas, sino que tambi6n va a permitir ir uni6ndose con otras personas lo que le permite ir integr6ndose a un grupo; adem6s de irte relacionando con los dem6s i ser parte del grupo se debe conocer primero las normas, reglas roles del grupo en la que debe considerar valores, sentimientos, experiencias previas, a nivel personal y social.

Despu6s de haber desarrollado las primeras habilidades sociales fue m6s f6cil desarrollar las habilidades sociales avanzadas y as6 poder desenvolverse en el mundo que nos rodea

## **Proceso de maduraci6n**

Las habilidades sociales tienen que desarrollarse con el proceso de maduraci6n de la persona, acompa6ado de las experiencias vivenciales que va compartiendo en su proceso de aprendizaje. (Damasio, 2005) estableci6:

La experiencia directa: Es la conducta interpersonal tiene la funci6n de tener consecuencias durante su comportamiento social.

La observación, mediante la cual el niño va a asimilar conductas donde finalmente tendrá modelos que les sean significativos

La instrucción, en la que el niño mediante preguntas e instrucciones formuladas o sugerencias de forma verbal va ir desarrollando sus habilidades sociales; por ello se considera en el desarrollo de estas habilidades las siguientes etapas:

Primero el inconscientemente hábil cuando la persona todavía no tiene la habilidad; luego está el conscientemente hábil donde la persona va reconocer que no tiene dicha habilidad.

En cuanto al conscientemente hábil, es donde la persona no solo reconoció, sino que va tomar la determinación de desarrollarla, en el inconscientemente hábil es cuando la persona va ir desarrollando diferentes habilidades como:

El comunicarse que es importante para poder interrelacionarse con los demás.

El trabajo en grupo, cuando nos vamos agrupando para poder realizar determinadas actividades.

El conducir las reuniones es una forma que va permitir tratar determinada problemática o situaciones de grupo.

El liderazgo donde la persona va ejercer alguna influencia en la forma de ser de los demás.

La toma de decisiones en el cual va a permitir hacer elecciones pertinentes que te permitan solucionar diversas situaciones

## **Destrezas de habilidades sociales**

Según Muñoz y Crispi (2010) el tipo de destrezas encontradas son de tres tipos de habilidades sociales:

Cognitiva en las que se consideran los relacionado al aspecto psicológico el cual va asociado a los gustos, a los deseos de cada uno, ello permite resolver problemas y conocer el estado de ánimo de las personas.

Emocionales en las que se ponen en manifiesto las diversas emociones como la ira, el enfado, a la alegría, la tristeza las cuales van asociadas al sentir de la persona.

Instrumentales las cuales van a relacionadas a las conductas verbales y no verbales.

### **1.4 Formulación del problema**

#### **1.4.1 Problema general**

¿Cuál es el efecto del programa los juego en las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017?

#### **1.4.1 Problemas específicos**

##### **Problema específico 1**

¿Cuál es el efecto del programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales iniciales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017?

##### **Problema específico 2**

¿Cuál es el efecto del Programa de juego en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017?

## **1.5. Justificación.**

Es necesario tener presente que el juego es parte de la realidad del niño por lo cual como docentes tenemos que tener presente en la planificación de nuestras sesiones las cuales buscan lograr aprendizajes significativos en los niños, pero en este proceso es necesario resaltar que el niño está en desarrollándose no solo a nivel cognitivo sino también en lo actitudinal por lo cual es necesario que vaya adquiriendo habilidades sociales que le permita relacionarse con los demás.

### **1.5.1 Justificación teórica**

La información de brinda la presente investigación va a permitir ampliar la teorías en cuanto a la variable juego así como habilidades sociales si bien pueden ser trabajadas en otras investigaciones, ello servirá de base considerándose que el juego es una actividad que debe ser desarrollada desde la infancia para que pueda generar aprendizajes en los niños y se queremos que los niños desarrollen sus habilidades sociales es necesario que los docentes tomemos en consideración el juego como una forma para desarrollarlo.

### **1.5.2 Justificación metodológica**

En la investigación se han empleado técnicas adecuada que han permitido recolectar información relevante así mismo el instrumento utilizado tiene un grado de rigor científico, estos resultados han permitido que se compruebe las hipótesis planteadas permitiendo llegar a conclusiones lo cual ha servido de base para hacer recomendaciones pertinentes a la institución

Por otro lado, se justifican las necesidades de proponer una metodología innovadora aplicable en las habilidades sociales

### **1.5.3. Justificación práctica**

En los últimos años se ha podido observar al deficiencia en las habilidades sociales que debe tener los niños, las cuales derivan de practicas inadecuadas, o carencia de estimulación , por ello los docentes como profesionales en el campo educativo evalúan de forma permanente al niño evidenciando procesos que son necesarios para que los niños puedan desarrollar estas habilidades sociales que les permitirán

relacionarse con los demás; por ello partiendo de lo mencionado el presente estudio planteo la aplicación del juego como un recursos para mejorar las habilidades sociales de los niños, lo cual se trabajara con niños de cinco años, estos resultados permitirán que la institución educativa tome decisiones de mejora en base a un análisis minucioso presentado.

## **1.6 Hipótesis**

### **1.6.1 Hipótesis general**

Existe efecto significativo del Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

### **1.6.2 Hipótesis específicas**

#### **Hipótesis específica 1**

Existe efecto significativo del Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales iniciales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

#### **Hipótesis específica 2**

Existe efecto significativo del Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo General**

Determinar el efecto del Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017.

### **1.7.2. Objetivos Específicos**

#### **Objetivo específico 1**

Determinar el efecto del Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales iniciales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

#### **Objetivo específico 2**

Determinar el efecto del Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017.



## II. MÉTODO

### 2.1 Diseño de investigación

#### Tipo de estudio

El tipo de estudio es aplicado, en el cual se tiene propósitos definidos acertadamente que va a permitir modificar, generar cambios(Carrasco, 2013), por ello el presente estudio planteo como propósito la aplicación del juego que va permitir cambiar la problemática respecto al desarrollo de la habilidades sociales en los niños.

Asimismo, el nivel de la investigación es explicativa ya que en el estudio se plantea medir la como la manipulación de la variable independiente influye en el desarrollo de la variable dependiente, como señalo Hernández et al(2014) este estudio busca responder a las causas de los fenómeno o eventos centrándose en explicar por que se da.

El método que se utilizará en este estudio fue hipotético-deductivo, en el cual se parte de proposiciones en calidad de supuestos las cuales denominamos hipótesis que van a ser contrastadas para deducir de ella las conclusiones que se confrontaran con los hechos (Bernal, 2010)

El diseño del estudio fue experimental de subdiseño pre-experimental. En el que el trabajo con un solo grupo, en la que se manipulo la variable deliberadamente

La investigación fue Pre-experimental: Diseño de Pre prueba-Post prueba con un solo grupo.

Esquema:

G: O1 - X - O2

Donde:

O1: Pre-Test

X: Tratamiento

O2: Post-Test

## **2.2 Variables, Operacionalización.**

### **Definición conceptual**

#### **Variable independiente: Programa de juegos**

Landa (1976) preciso que ello refiere a acciones presentadas de forma organizada que van a permitir lograr un objetivo planteado en un plazo de tiempo preestablecido

El Programa de juegos parte de una metodología activa en la que se plantean sesiones interactivas estructuradas de forma tal que pueden desarrollar las habilidades sociales en los niños. Este enfoque lúdico se refuerza con el empleo de estrategias de juego funcional; la estructura del programa es en base a sesiones reforzadas que tienen inicio proceso y salida.

#### **Variable dependiente: Habilidades sociales**

Golstein y cols (1980) refieren a las habilidades y capacidades que van a permitir el interrelacionarse con los demás dando solución a problemas socioemocionales.

### **Operacionalización de variables**

#### **Definición operacional de habilidades sociales**

Conjunto de actividades estratégicas para desarrollar el programa " para trabajar la mejora de las habilidades sociales.

Tabla 1

*Matriz de operacionalización de Variable dependiente: Habilidades sociales*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
Habilidades Sociales iniciales	Hacer elogios	1,2,3,4,5		Bajo [0 - 8]
	Ser amable	6,7,8,9,10,11,12		Regular [9 – 17]
	Saludar	13,14,15,16		Alto [18- 26]
	Pedir favor	17,18,19,20	Si=1 No=0	
Habilidades sociales avanzadas	Pedir ayuda. Participar. Dar instrucciones. Seguir instrucciones. Disculparse. Convencer a los demás.	21,22,23,24,25,26		

**2.3 Población y muestra****Población**

La población se refiere al grupo donde se pretende desarrollar el estudio de investigación. (Hernández, et al., 2014, p.205).

La población de estudio estuvo conformada por 20 niños de la I.E.I 2037 San Antonio de Padua”

Tabla 2

*Población de la investigación*

Aulas	Cantidad
Aula verano	20
Total	20

**Muestra**

Según lo planteado por Hernández (2014) ello representa a una parte de la población de estudio, la cual debe delimitarse con anterioridad. Para la presente investigación no se realizó una muestra se trabajó con el total de la población

**Criterios de selección**

Criterios de Inclusión:

Se tomó en cuenta, estudiantes de 5 años de la I.E.I 2037 San Antonio de Padua”

Niños asistentes al taller de verano

Criterios de Exclusión:

Estudiantes de otros grados de primaria

**2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad****2.4.1 Técnicas**

Ello refiere a las formas de obtener información de un conjunto de sujetos para lo cual se empleara procedimientos estandarizado. (García, 2010, p. 2).

**2.4.2 Instrumentos****Instrumento para medir las habilidades sociales****Ficha técnica:**

Nombre: Lista de cotejo de habilidades sociales

Autor: Adaptado Espinoza Gonzales Erika Carolina

Año: 2016

Lugar: Perú

Administración: Colectiva

Duración: 30 minutos aproximadamente

Ámbito de aplicación: Niños de 5 años de edad

Validez: De contenido mediante juicio de expertos

### 2.4.3 Validez

El instrumento fue sometido a juicio de expertos, como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 3

*Validación de la variable dependiente: habilidades sociales*

Apellidos y Nombres	Valoración
Viviana Mariela Montalvo Callirgos	Aplicable
Malena Zintia Curo Lanza	Aplicable
María Patricia Cucho Leyva	Aplicable

### 2.2.4 Confiabilidad

Para la confiabilidad del cuestionario, se aplicó una prueba piloto cuyos resultados se procesaron empleando como estadístico el coeficiente Kr-20, cuya fórmula es la siguiente:

Se aplicó KR- 20:

$$\text{Confiabilidad} = \frac{26}{26-1} \left[ 1 - \frac{6.34}{54.5} \right]$$

$$= (26/25) (1 - 0,12) = (1,04) (0,88) = 0,92$$

Interpretación:

El resultado nos indica que el instrumento de la variable habilidades sociales es altamente confiable con una puntuación de 0,92 puntos

## **2.5 Métodos de análisis de datos**

Esta fase se caracteriza por las siguientes fases; para el análisis de los datos se utilizará la distribución de frecuencias y porcentajes, después se realizará la prueba de normalidad para ver si los datos proceden o no de una distribución normal o no lo cual permitió de tomar la decisión de elegir un estadístico paramétrica o no paramétrica, por lo cual se decisión de emplear la prueba de Wilcoxon que permiten comparar los resultados en un solo grupo con respecto al pretest y posttest, los mismos que se realizarán con el apoyo del software SPSS 24.

Los métodos de análisis de datos que se realizarán son: análisis descriptivos y análisis inferencial.

Descriptiva: Tablas de frecuencias y porcentajes, figuras con cajas y bigotes

Inferencial: Se realizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para probar la hipótesis

## **2.6 Aspectos éticos**

Para la realización de la presente investigación, se solicitó permiso y autorización a la dirección y padres de familia, además de presentar el consentimiento informado y una vez concluida la presente investigación, se hará entrega al personal directivo de la Institución Educativa.

### III. Resultados

#### Resultados descriptivos

Tabla 4

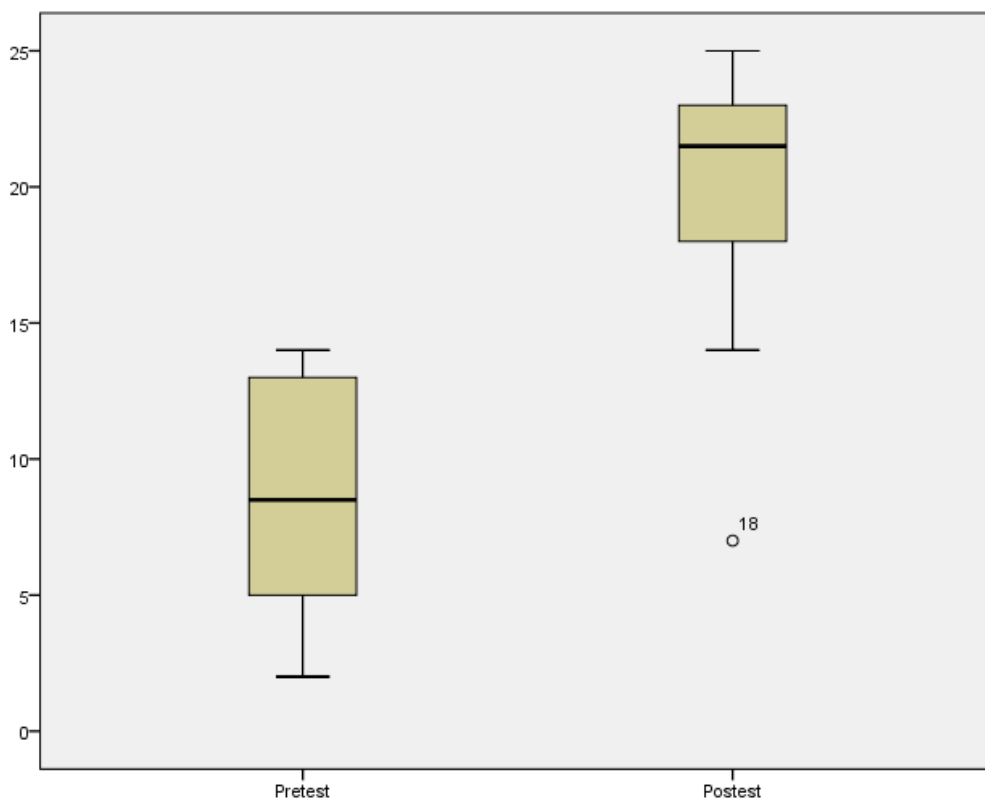
*Frecuencias y porcentajes de la variable habilidades sociales*

Niveles	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	f	%	f	%
Alto	0	0	17	85
Regular	10	50	2	10
Bajo	10	50	1	5
Total	20	100	20	100
Media	8,700		20,200	

*Fuente:* Base de datos

Los datos mostrados en la tabla evidencian que los niveles de la prueba del pretest en el que se obtiene que 10 niños (50%) tuvieron un nivel regular de desarrollo de las habilidades sociales, mientras que 10 niños (50%) se ubicaron en un nivel de bajo desarrollo de las habilidades sociales; además de presentar un puntaje promedio de 8,700

Asimismo los datos respectivos al posttest presentan que 1 niño (5%) después de aplicarse el posttest se ubicó en el nivel de bajo desarrollo de habilidades sociales, 2 niños (10%) se ubicaron en un nivel regular, pero 17 niños (85%) llegaron a ubicarse en un alto nivel en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales



*Figura 1: comparación del pretest y posttest de la variable desarrollo de habilidades sociales*

De la figura se observa que en el posttest los niños presentan ventaja respecto a los resultados del pretest en cuanto al desarrollo de habilidades sociales ello se debe gracias a la aplicación del programa de juegos

Tabla 5

*Frecuencias y porcentajes de la dimensión primeras habilidades sociales*

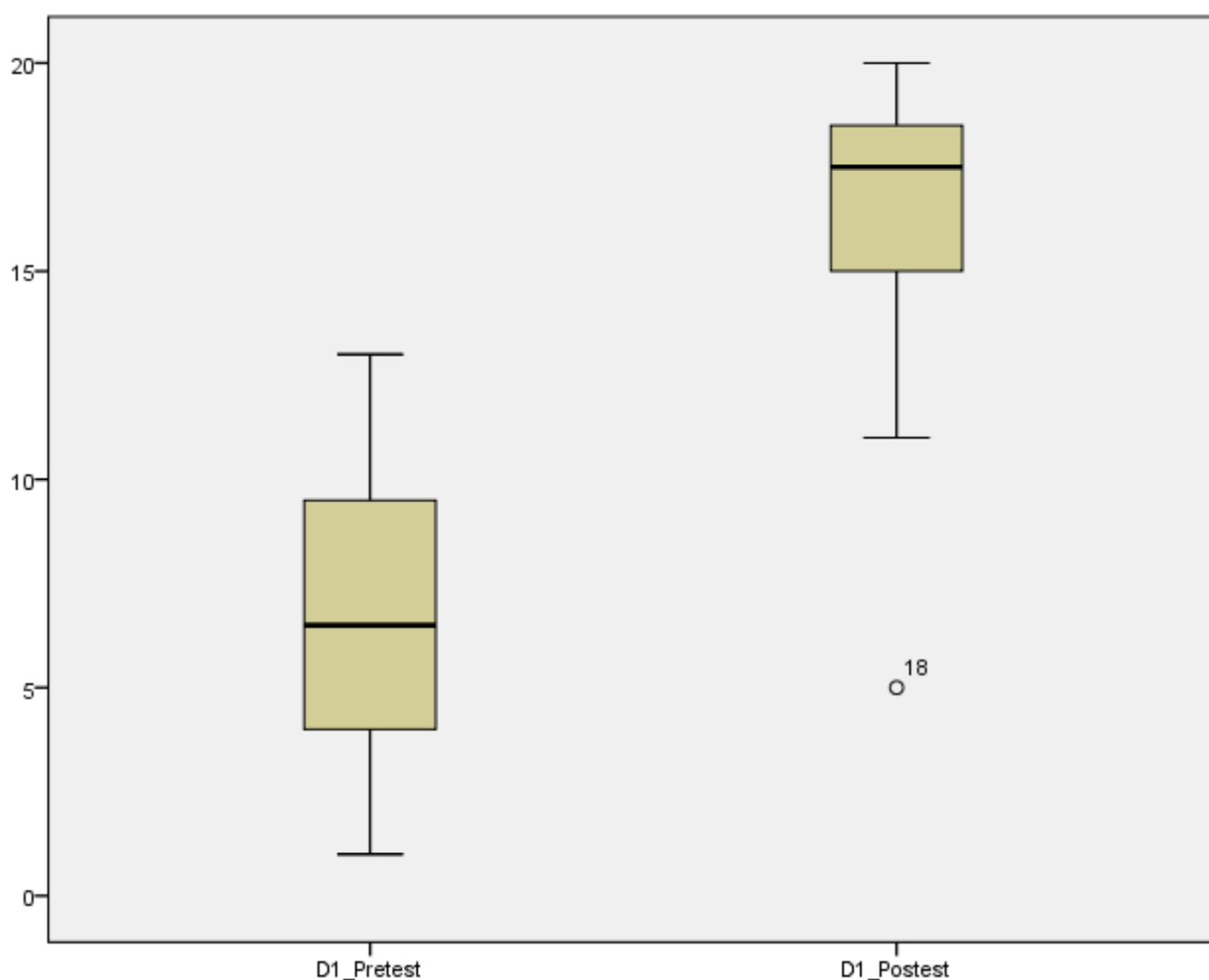
Niveles	Pretest		Posttest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	f	%	f	%
<b>Alto</b>	1	5	18	90
<b>Regular</b>	9	45	1	5
<b>Bajo</b>	10	50	1	5
<b>Total</b>	20	100	20	100
Media	6,650		16,150	

*Fuente:* Base de datos



La tabla muestra que con respecto a la prueba del pretest en el que se obtiene que 10 niños (50%) tuvieron un nivel bajo en cuanto a la dimensión primeras habilidades sociales, mientras que 9 niños (45%) se ubicaron en un nivel regular y 1 niño (5%) se ubico en el nivel alto; además de presentar un puntaje promedio de 6,650

Asimismo los datos respectivos al postest presentan que un niño (5%) después de aplicarse el postest se ubico en el nivel de bajo con respecto a la dimensión primeras habilidades sociales, un niño (5%) se ubicaron en un nivel regular, pero 18 niños (90%) llegaron a ubicarse en un alto nivel en cuanto al desarrollo de las primeras habilidades sociales



*Figura 2:* comparacion del pretest y postest de la dimension primeras habilidades sociales

De la figura se observa que en el postest los niños presenta ventaja respecto a los resultados del pretest en cuanto al desarrollo de las primeras habilidades sociales ello se debe gracias a la aplicación del programa de juegos

Tabla 6

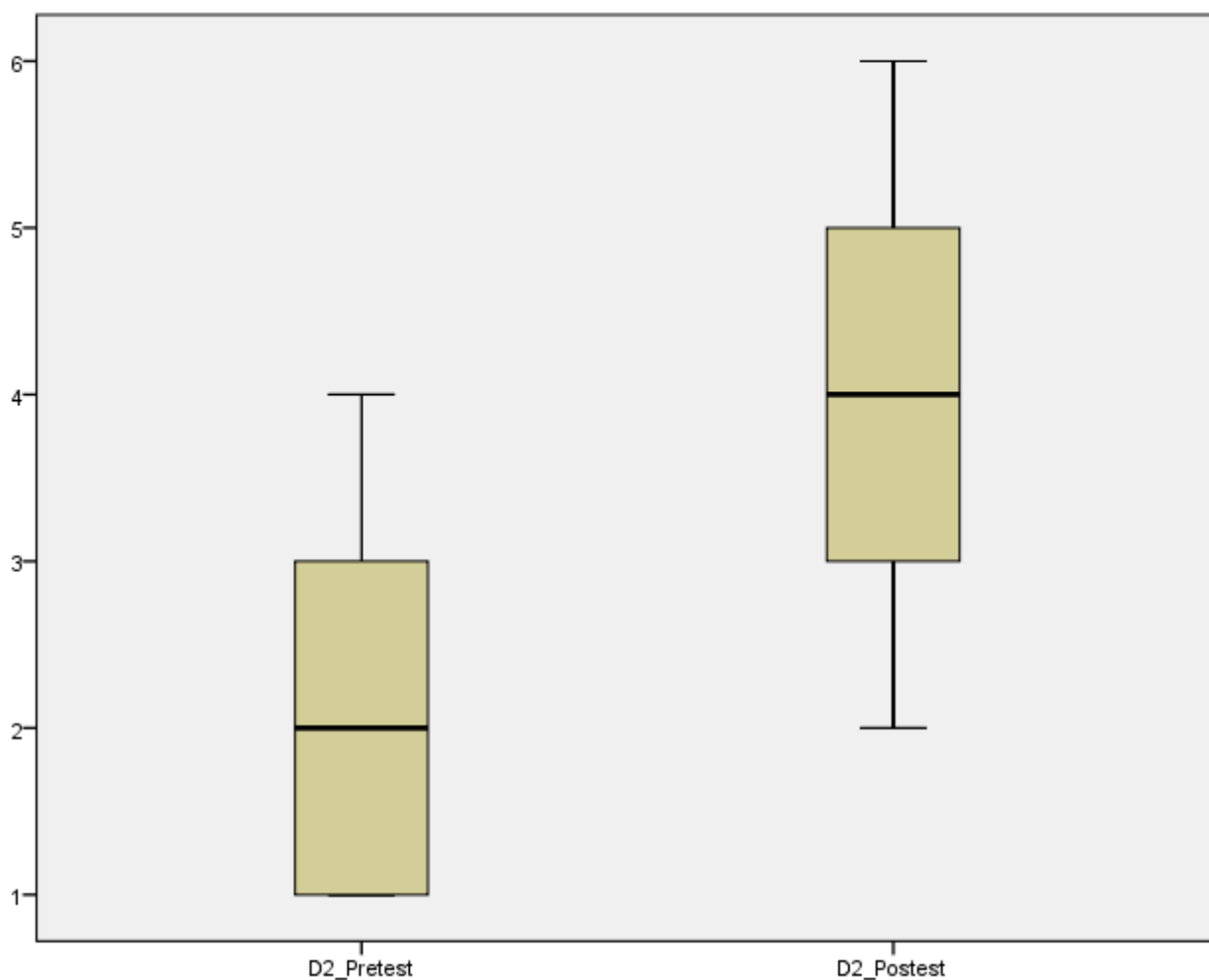
*Frecuencias y porcentajes de la dimensión habilidades sociales avanzadas*

Niveles	Pretest		Postest	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	f	%	f	%
<b>Alto</b>	0	0	7	35
<b>Regular</b>	6	30	11	55
<b>Bajo</b>	14	70	2	10
<b>Total</b>	20	100	20	100
Media	2,050		4,050	

*Fuente:* Base de datos

La tabla muestra que con respecto a la prueba del pretest en el que se obtiene que 14 niños (70%) tuvieron un nivel bajo en cuanto a la dimensión habilidades sociales avanzadas, mientras que 6 niños (30%) se ubicaron en un nivel regular ; además de presentar un puntaje promedio de 2,050

Asimismo los datos respectivos al postest presentan que 2 niños (10%) después de aplicarse el postest se ubico en el nivel de bajo con respecto a la dimensión habilidades sociales avanzadas, 11 niños (55%) se ubicaron en un nivel regular, pero 7 niños (35%) llegaron a ubicarse en un alto nivel en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales avanzadas, además de presentar un puntaje promedio de 4,050



*Figura 3:* comparación del pretest y posttest de la dimensión habilidades sociales avanzadas

En la figura se observa que en el posttest los niños presenta ventaja respecto a los resultados del pretest en cuanto al desarrollo de las habilidades sociales avanzadas, ello se debe gracias a la aplicación del programa de juegos.

### 3.2.- Prueba de hipótesis

#### Prueba de normalidad

Para la demostración de la hipótesis, se realizó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, ya que la muestra es menor que 50, por lo tanto se plantea las siguientes hipótesis para demostrar la normalidad:

Utilizando el SPSS, nos presenta:

Tabla 7

*Prueba de normalidad*

	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,641	20	0,000
Posttest	,447	20	0,000

Los datos evidenciados permiten señalar que los datos del variable desarrollo de habilidades sociales no tienen distribución normal, por lo tanto los resultados permiten aplicar la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon

**Hipótesis general**

Hipótesis Nula (H0) No existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 "San Antonio de Padua" del distrito de Los Olivos, 2017

Hipótesis Alterna (H1) Existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 "San Antonio de Padua" del distrito de Los Olivos, 2017

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Regla de decisión**

$p \geq \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis nula H0

$p < \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis alterna Ha

**Tabla 8***Prueba de comparación antes y después del desarrollo de las habilidades sociales*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	19 <sup>b</sup>	10,00	190,00
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	20		
Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo			Z	-3,830
			Sig.	,000

Como se observa en la tabla muestran que existen diferencias antes y después de realizarse el programa de juegos. Además como el valor de significación observada en la Prueba de Wilcoxon  $p = 0.000$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula. Ello significa que hay diferencias en el desarrollo de las habilidades sociales es en los niños antes y después del programa de juegos; Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de investigación, ya que existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

### **Hipótesis específica 1**

Hipótesis Nula (H0) No existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

Hipótesis Alterna (H1) Existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Regla de decisión**

$\rho \geq \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis nula  $H_0$

$\rho < \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis alterna  $H_a$

**Tabla 19**

*Prueba de hipótesis de la dimensión desarrollo de las primeras habilidades sociales*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D1_Postest - D1_Prestest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	19 <sup>b</sup>	10,00	190,00
	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	20		
Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo		Z	-3,827 <sup>b</sup>	
		Sig.	,000	

Como se observa en la tabla existen diferencias antes y después del programa de juegos en cuanto a la dimensión desarrollo de las primeras habilidades sociales, con ventaja en los resultados del posttest. Además como el valor de significación observada en la Prueba de Wilcoxon  $p = 0.000$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula. Ello significa que hay diferencias en el desarrollo de las primeras habilidades sociales antes y después del programa de juegos; por lo tanto, se acepta la hipótesis general de investigación, que existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

**Hipótesis específica 2**

Hipótesis Nula ( $H_0$ ) No existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la

Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

Hipótesis Alternativa (H1) Existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017

**Nivel de significancia:**  $\alpha = 0.05$

**Regla de decisión**

$p \geq \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis nula  $H_0$

$p < \alpha \rightarrow$  se acepta la hipótesis alternativa  $H_a$

**Tabla 13**

*Prueba de la dimensión desarrollo de habilidades avanzadas*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D2_Postest - D2_Prestest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	17 <sup>b</sup>	9,00	153,00
	Empates	3 <sup>c</sup>		
	Total	20		
Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo			Z	-3,658 <sup>b</sup>
			Sig.	,000

Como se observa en la tabla 13, existen diferencias antes y después de la aplicación del programa de juegos en cuanto a la dimensión desarrollo de habilidades sociales avanzadas, con ventaja en los resultados del posttest.; como el valor de significación observada en la Prueba de Wilcoxon  $p = 0.000$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula.

aceptar la hipótesis general de investigación, que existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños

de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 "San Antonio de Padua" del distrito de Los Olivos, 2017



## IV. Discusión

En la presente tesis se investigó la influencia del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

En influencia a la hipótesis general los resultados encontrados en esta investigación fue que el Valor  $**p < .05$ , podemos afirmar que existe influencia significativa del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años ; es necesario precisar que como afirma Caballo (citado por Camacho 2012) las habilidades sociales que desarrolla el niño le va a permitir expresar sus sentimientos, disposición, son las destrezas y conductas que va ir adquiriendo en su interactuar con el contexto en el que se va desarrollando he ahí la importancia de la aplicación del programa de juegos la cual parte de una metodología pedagógica activa en la que el niño a través del juego pudo expresarse mejor desarrollando sus habilidades sociales como; coincidiendo con la investigación de Hernández (2008) llega a la conclusión que es básico el juego como herramienta para fortalecer las habilidades sociales; que dicha actividad es una experiencia donde el niño va hacer uso de su creatividad e imaginación, se entiende que es relevante esta investigación por que aborda una la variable habilidades sociales. Además, coincide con Ortega (2011) quien manifestó que los juegos cooperativos permitieron el desarrollo social de los niños.

En cuanto al efecto significativo del programa, Leyva (2009) preciso que el programa tiene un efecto en el fortalecimiento de las habilidades sociales resaltando el fomentar el compañerismo para las buenas relaciones entre ellos.

Es importante destacar la recomendación de García y Rubio (2011) encontraron la importancia de un taller acerca de la importancia que tiene el juego en la adquisición de habilidades sociales y llega a la conclusión el juego libre reglamentado le ayudarán a desarrollarse de manera integral , en especial en el área social que es la que se trabajó durante la investigación,.

Además, Gonzales (2014) señaló que la escuela de hoy debe considerar lo importante que es educar al niño en valores, por lo que los docentes debe estar

atentos a las conductas de los niños para obtener información del comportamiento del niño y poder hacer un seguimiento que le permita mejorar. Es por ello que el desenvolverse requiere una gran destreza social para expresar nuestros sentimientos, defender nuestros derechos, decir en público nuestra opinión, discrepar del punto de vista sin exasperarnos, iniciar una relación que nos interesaba, entre otros. Depende de estas habilidades el relacionarnos constructivamente en diferentes entornos sociales.

En influencia a la primera hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el Valor  $**p < .05$ , podemos afirmar que existe influencia significativa del Programa de juegos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años, ello implica afirmar que el aplicar como estrategia metodológica activa basada en el juego logra mejorar en el niño aquellas primeras habilidades sociales que como afirma Goldstein y cols (1980) mencionó que, también son llamadas habilidades no verbales o de contacto, son las que se deben desarrollar al inicio de la vida social de las personas; Monjas (1993) precisa que ello sirve al niño para relacionarse con los demás, porque gran parte de la vida va a pasar interactuando con otras personas y en contextos diferentes donde las reglas y valores varían.

La investigación de Caballo (2015) cuyos resultados mostraron los efectos del programa JAHSON en el grupo experimental, observándose que los participantes mostraron comportamientos más asertivos, disminuyendo su ansiedad social. Además, Ballena (2010) encontró niveles bajos de habilidades sociales, así como en la presente investigación y los resultados permitieron afirmar que existen diferencias entre niños y niñas en cuanto a la interacción social, de iniciación y conversacionales. Las primeras habilidades sociales estas habilidades no verbales o de contacto son las que se deben desarrollar al inicio de la vida social de las personas para que luego pueda desarrollar las habilidades sociales posteriores, pero lamentablemente algunas personas no han desarrollado estas características mínimas.

En influencia a la segunda hipótesis específica los resultados encontrados en esta investigación fue que el Valor  $**p < .05$ , podemos afirmar que existe influencia significativa del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años, ello implica señalar que tomando en referencia a lo expuesto por Goldstein y Cols (1980), las habilidades sociales avanzadas permite que el niño no solo se relacione con otra persona, sino que forma parte del proceso que permite unir a otras personas después de que ya lograste una relación. Coincidiendo con la investigación de Camacho (2012) llegó a la conclusión que mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado positivamente en el grupo.

Así como Puppo (2012) encontró que los niños están en nivel medio en cuanto a las habilidades básicas, las de iniciación de la interacción social como las conversacionales, las de cooperar. Las de autoafirmación mientras que están en nivel bajo las habilidades relacionadas con las emociones y sentimientos.

Por otro lado, Morales (2012) preciso la base fundamental del juego cooperativo en la formación del niño como ello le permite desarrollarse socialmente como afectiva y emocionalmente y sobre todo la importancia que cobra en el proceso de aprendizaje.

## V. Conclusiones

En cuanto a los objetivos planteados se tiene que:

Primero: Se determinó que existe un efecto del Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017, al obtenerse que el valor de  $p= 0,000$

Segunda: En cuanto al objetivo específico primero se determinó que existe un efecto del Programa de juego en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017 al obtenerse que el valor de  $p= 0,000$

Tercera: En cuanto al objetivo específico primero se determinó que existe un efecto del Programa de juego en el desarrollo de las primeras habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 2037 “San Antonio de Padua” del distrito de Los Olivos, 2017 al obtenerse que el valor de  $p= 0,000$

## **V. Recomendaciones**

Primero: A los directivos de la institución el realizar capacitaciones con sus docentes sobre manejo de habilidades sociales así como de control emocional ya que hay que considerar que el niño absorbe lo que tiene a alrededor.

Segunda: Trabajar con las docentes como parte del primer bimestre la situación significativa de las habilidades sociales para que el niño se vaya adecuando a continuar practicándola en casa.

Tercero: En cuanto a los padres de familia reforzar en sus niños las ideas mencionadas lo cual ayudara al desarrollo psicosocial del niño.

## Referencias

- Arón, A. y Milicic, N. (1999). *Vivir con otros. Programa de Desarrollo de Habilidades Sociales*. 4ta. Edición. Santiago de Chile: Universitaria.
- Ayala, E. (2007). *Hablando nos entendemos los dos: Una guía para comunicarse padres sobre cómo ayudar a sus hijos a comunicarse*. Canadá: The hanen cente
- Ballena, A. (2010), *Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red N°4 del distrito Callao*. (Tesis de maestría. Universidad San Ignacio de Loyola)
- Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa – Calpe
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación. Para educación, economía, humanidades y ciencias sociales*. (3ª ed.). México: Pearson Educación
- Caballo, J. (1993). *Habilidades Sociales en Jóvenes*. Recuperado el 3 de setiembre del 2013 de: <http://www.documentacion.edex.es/docs/0310VALhab.pdf>
- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. 7ma. Edición. España: Siglo XXI.
- Caballo, V. (2015) *Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años* (Tesis doctoral) Universidad de Granada
- Cabrera, V. (2013). *Desarrollo de Habilidades Sociales en adolescentes varones de 15 a 18 años del Centro Municipal de Formación Artesanal Huancavelica de la ciudad de Guayaquil-2012*. Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Calero, M. (1998). *Educar jugando*. Lima .Perú: San Marcos

- Camacho, L (2012), *Juegos Cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años de un colegio Católico Privado de Lima*. Tesis de licenciatura. Universidad Pontificia Católica del Perú
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de investigación científica*. Perú: San Marcos
- Cevallos, M (2013) *Aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional en los niños de educación inicial de la unidad educativa "Nuestro mundo" del Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2012-2013*. (Tesis de grado) Universidad Estatal Península de Santa Elena
- Chateau (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz  
<http://www.redalyc.org/html/311/31100207/>
- Fernández, R. y Carroble, J. (1981). *Evaluación conductual: metodología y aplicaciones*. España: Pirámide.
- Freud, S. (1932). *Lo siniestro, en Obras completas*. Madrid: Biblioteca Nueva
- García A, (2009), *El juego infantil y su metodología* España: Editex
- García, M. y Gil, F. (1992). *Conceptos, supuestos y modelo explicativo de las habilidades sociales*. En F.Gil, J.M<sup>a</sup> León y L. Jarama (Eds.) *Habilidades Sociales y Salud*. Eudema, S.A. Madrid.
- Gardner, H. (1999). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gismero, E. (2000). *EHS Escala de Habilidades Sociales*. Madrid: TEA Ediciones.
- Glanzer, M. (2000). *El juego tomado en la niñez. Un estudio de la cultura lúdica infantil*. Buenos aires: Aique

- Golstein y cols (1980). *Lista de chequeo de habilidades sociales*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/230003203/HS-Habilidades-Sociales-Goldstein>
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N., y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona, España: Ediciones Martínez Roca
- Gonzales, C (2014). *Las habilidades sociales emocionales en la infancia* universidad de Cádiz.
- Hernández (2008). *El juego como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de tres años*
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ª ed.). México: MCGRAW-HILL
- Landa (1976). *Instructional Regulation and Control: Cybernetics, Algorithmization, and Heuristics in Education*.
- Lemme, A. Carpinelli, A y Ariño, J (2011). *Juegos y juguetes para la autorrealización y aprendizaje en los niños en barrios periurbanos*. Universidad nacional de mar de plata
- Leyva, N. (2009). *Influencia del programa “Aprendamos a ser mejores personas” en el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y niñas del 5º grado de educación primaria de la institución educativa Ramón Castilla Marquezado del distrito de Castilla – Piura, 2008* (Tesis maestría Universidad Cesar Vallejo).
- Llanos, C. (2006). *Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales*. Tesis doctoral Universidad de Granada



- Martínez (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial. (Tesis de licenciatura. Universidad abierta interamericana)*
- Minedu (2007). *Fascículo de habilidades sociales*. Recuperado de: [http://sistemas02.minedu.gob.pe/archivosdes/fasc\\_ped/01\\_pedg\\_d\\_s2\\_f1.pdf](http://sistemas02.minedu.gob.pe/archivosdes/fasc_ped/01_pedg_d_s2_f1.pdf).
- Mélida, S. (2012). *La presencia del juego en los materiales didácticos y en la enseñanza de las ciencias sociales*. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2907/1/TFG-L158.pdf>
- Monjas, C. (2000). *Programa de Enseñanza de Habilidades de Interacción Social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. 5ta. Edición. Madrid.
- Moreno, J (2002) *Aprendizaje a través del juego* Madrid, España. Aljibes.
- Muñoz C. y Crispi, P. (2010). *Habilidades Saociales* .Madrid - España.
- Muñoz, C. y Crespi, P. (2011). *Habilidades Sociales*. Madrid: Paraninfo.
- Ortega, Q. (2011). *Programa sobre Juegos Cooperativo para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años de J.N 207 "Alfredo Pinillos Goicochea" de la ciudad de Trujillo*
- Paula, P. (2000). *Habilidades Sociales: Educar hacia la Autoregulación*.1era edición. Barcelona.
- Piaget (1959) *La formación del símbolo en el niño*. FCE, México
- Puppo (2012). *Habilidades Sociales en niños de 5 años del Nivel Inicial Red N°10 del Callao*

RAE (2014). *Real Academia Española*. España

Vallés, A. y Vallés, T. (1996). *Las habilidades sociales en la escuela: una propuesta curricular*. Madrid: EO.

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Madrid, España: Paidós

## **Anexos**

## ANEXO 1: Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA TESIS: "Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años"

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES									
			Variable 1: Programa de juegos									
<p>Problema General: ¿Cuál es el efecto del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años?</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cuál es el efecto del Programa de juegos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años?</p> <p>¿Cuál es el efecto del Programa de juegos en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años?</p>	<p>Objetivo General: Determinar el efecto del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.</p> <p>Objetivos Específicos: Determinar el efecto del Programa de juegos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años.</p> <p>Determinar el efecto del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años.</p>	<p>Hipótesis General Existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.</p> <p>Hipótesis específicas Existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años.</p> <p>Existe efecto significativo del Programa de juegos en el desarrollo de las habilidades sociales</p>	<table border="1"> <tr> <td>Estrategias del programa</td> <td>Sesiones</td> </tr> <tr> <td>Juego funcional</td> <td>Sesiones para desarrollar las habilidades sociales</td> </tr> <tr> <td>Juego de ficción</td> <td>Sesiones para desarrollar las habilidades sociales</td> </tr> <tr> <td>Juego de adquisición</td> <td>Sesiones para desarrollar las habilidades sociales</td> </tr> </table>		Estrategias del programa	Sesiones	Juego funcional	Sesiones para desarrollar las habilidades sociales	Juego de ficción	Sesiones para desarrollar las habilidades sociales	Juego de adquisición	Sesiones para desarrollar las habilidades sociales
Estrategias del programa	Sesiones											
Juego funcional	Sesiones para desarrollar las habilidades sociales											
Juego de ficción	Sesiones para desarrollar las habilidades sociales											
Juego de adquisición	Sesiones para desarrollar las habilidades sociales											
			VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES									

		avanzadas en niños de 5 años.	Juego de fabricación	Sesiones para desarrollar las habilidades sociales												
			<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1122 403 1330 459">Dimensiones</th> <th data-bbox="1330 403 1630 459">Indicadores</th> <th data-bbox="1630 403 1803 459">ESCALA</th> <th data-bbox="1803 403 2085 459">NIVELES Y RANGOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1122 459 1330 754">Primeras habilidades sociales</td> <td data-bbox="1330 459 1630 754">                     Hacer elogios                      Ser amable                      saludar                      Pedir favor                 </td> <td data-bbox="1630 459 1803 754">                     Si                       No                 </td> <td data-bbox="1803 459 2085 754">                     Alto                      Medio                      Bajo                 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1122 754 1330 1011">Habilidades sociales avanzadas</td> <td data-bbox="1330 754 1630 1011">                     Pedir ayuda.                      Participar.                      Dar instrucciones.                      Seguir instrucciones.                      Disculparse.                      Convencer a los demás                 </td> <td data-bbox="1630 754 1803 1011"></td> <td data-bbox="1803 754 2085 1011">                     Alto                      Medio                      Bajo                 </td> </tr> </tbody> </table>		Dimensiones	Indicadores	ESCALA	NIVELES Y RANGOS	Primeras habilidades sociales	Hacer elogios Ser amable saludar Pedir favor	Si  No	Alto Medio Bajo	Habilidades sociales avanzadas	Pedir ayuda. Participar. Dar instrucciones. Seguir instrucciones. Disculparse. Convencer a los demás		Alto Medio Bajo
Dimensiones	Indicadores	ESCALA	NIVELES Y RANGOS													
Primeras habilidades sociales	Hacer elogios Ser amable saludar Pedir favor	Si  No	Alto Medio Bajo													
Habilidades sociales avanzadas	Pedir ayuda. Participar. Dar instrucciones. Seguir instrucciones. Disculparse. Convencer a los demás		Alto Medio Bajo													

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
		Variable Independiente: Programa juegos	



**ANEXO 2: INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LAS HABILIDADES SOCIALES**

**FINALIDAD:** Medir la influencia del programa en las habilidades sociales

Dimensiones	Indicadores	Ítems	SI	NO
<b>Primeras habilidades sociales</b>	Hacer elogios	1. Elogia a su profesora		
		2. Pronuncia palabras elogiantes		
		3. Expresa elogios a sus compañeros		
		4. Demuestra su cariño a su escuela		
		5. Sonríe a los demás cuando es oportuno		
	Ser amable	6. Ayuda a su maestra cuando se lo solicita		
		7. Es amable con adultos conocidos		
		8. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades		
		9. Presta y comparte sus cosas con los demás		
		10. Ayuda a otros niños en actividades y juegos		
		11. Comparte algún alimento o juguete con un niño que conoce		
		12. afecto a otros niños		
	saludar	13. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido		
		14. Saluda y se despide de las personas de un lugar conocido		
		15. Sonríe y saluda a las personas que conoce		
		16. Se despide adecuadamente al terminar		
Pedir favor	17. Hace pequeños favores a otros compañeros			
	18. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita			
	19. Expresa frases adecuadas cuando quiere pedir algo			
	20. Pide perdón o dice lo siento por iniciativa propia			
<b>Habilidades sociales avanzadas</b>	Pedir ayuda.	21. Pide ayuda cuando tiene dificultad		
	Participar.	22. Participa en las actividades		
	Dar instrucciones	23. Explica cómo hacer una tarea específica		
	Seguir instrucciones	24. Presta atención a las instrucciones		
	Disculparse.	25. Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal		
	Convencer a los demás	26. Intenta convencer a los demás que sus ideas son mejores y que fue de utilidad.		

**Gracias**

### ANEXO 3: OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

#### OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIALES

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	Escala	NIVEL
Primeras habilidades Sociales.	Hacer elogios	1. Elogia a su profesora 2. Pronuncia palabras elogiantes 3. Expresa elogios a sus compañeros 4. Demuestra su cariño a su escuela 5. Sonríe a los demás cuando es oportuno	Si No	Bajo
	Ser amable	6. Ayuda a su maestra cuando se lo solicita 7. Es amable con adultos conocidos 8. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades 9. Presta y comparte sus cosas con los demás 10. Ayuda a otros niños en actividades y juegos 11. Comparte algún alimento o juguete con un niño conoce 12. Demuestra afecto a otros niños		Medio
	Saludar	13. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido 14. Saluda y se despide de las personas de un lugar conocido 15. Sonríe y saluda a las personas que conoce 16. Se despide adecuadamente al terminar		Alto
	Pedir favor	17. Hace pequeños favores a otros compañeros 18. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita 19. Expresa frases adecuadas cuando quiere pedir 20. Pide perdón o dice lo siento por iniciativa propia		



Habilidades sociales avanzadas	Pedir ayuda. Participar. Dar instrucciones. Seguir instrucciones. Disculparse. Convencer a los demás.	21. Pide ayuda cuando tiene dificultad 22. Participa en las actividades 23. Explica cómo hacer una tarea específica 24. Presta atención a las instrucciones 25. Pide disculpas a los demás por haber hecho algo 26. Intenta convencer a los demás que sus ideas son mejores y que fuen de utilidad.	<b>Si</b> <b>No</b>	Bajo Medio Alto
--------------------------------	--	--	------------------------	-----------------------

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Primeras habilidades sociales</b>							
1. Elogia a su profesora	✓		✓		✓		
2. Pronuncia palabras elogiantes	✓		✓		✓		
3. Expresa elogios a sus compañeros	✓		✓		✓		
4. Demuestra su cariño a su escuela	✓		✓		✓		
5. Sonríe a los demás cuando es oportuno	✓		✓		✓		
6. Ayuda a su maestra cuando se lo solicita	✓		✓		✓		
7. Es amable con adultos conocidos	✓		✓		✓		
8. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades	✓		✓		✓		
9. Presta y comparte sus cosas con los demás	✓		✓		✓		
10. Ayuda a otros niños en actividades y juegos	✓		✓		✓		
11. Comparte algún alimento o juguete con un niño que conoce	✓		✓		✓		
12. afecto a otros niños	✓		✓		✓		
13. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido	✓		✓		✓		
14. Saluda y se despide de las personas de un lugar conocido	✓		✓		✓		
15. Sonríe y saluda a las personas que conoce	Si	No	Si	No	Si	No	
16. Se despide adecuadamente al terminar	✓		✓		✓		
17. Hace pequeños favores a otros compañeros	✓		✓		✓		
18. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita	✓		✓		✓		
19. Expresa frases adecuadas cuando quiere pedir algo	✓		✓		✓		
20. Pide perdón o dice lo siento por iniciativa propia	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas</b>	Si		Si	No	Si	No	
21. Pide ayuda cuando tiene dificultad	✓		✓		✓		
22. Participa en las actividades	✓		✓		✓		
23. Explica cómo hacer una tarea específica	✓		✓		✓		
24. Presta atención a las instrucciones	✓		✓		✓		

## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIANTE DE HABILIDADES SOCIALES

25. Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal	✓		✓		✓		
26. Intenta convencer a los demás que sus ideas son mejores y que serán de utilidad.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable     Aplicable después de corregir     No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Malena Zintia Curo Lanza    DNI: 42470167

Especialidad del validador: Docencia y Gestión Educativa


01 de 09 del 2017

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Firma del Experto Informante.

Especialidad

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES**

DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Primeras habilidades sociales</b>							
1. Elogia a su profesora	✓		✓		✓		
2. Pronuncia palabras elogiantes	✓		✓		✓		
3. Expresa elogios a sus compañeros	✓		✓		✓		
4. Demuestra su cariño a su escuela	✓		✓		✓		
5. Sonríe a los demás cuando es oportuno	✓		✓		✓		
6. Ayuda a su maestra cuando se lo solicita	✓		✓		✓		
7. Es amable con adultos conocidos	✓		✓		✓		
8. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades	✓		✓		✓		
9. Presta y comparte sus cosas con los demás	✓		✓		✓		
10. Ayuda a otros niños en actividades y juegos	✓		✓		✓		
11. Comparte algún alimento o juguete con un niño que conoce	✓		✓		✓		
12. afecto a otros niños	✓		✓		✓		
13. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido	✓		✓		✓		
14. Saluda y se despide de las personas de un lugar conocido	✓		✓		✓		
15. Sonríe y saluda a las personas que conoce	Si	No	Si	No	Si	No	
16. Se despide adecuadamente al terminar					✓		
17. Hace pequeños favores a otros compañeros					✓		
18. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita					✓		
19. Expresa frases adecuadas cuando quiere pedir algo					✓		
20. Pide perdón o dice lo siento por iniciativa propia					✓		
<b>Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas</b>	Si		Si	No	Si	No	
21. Pide ayuda cuando tiene dificultad	✓		✓		✓		
22. Participa en las actividades	✓		✓		✓		
23. Explica cómo hacer una tarea específica	✓		✓		✓		
24. Presta atención a las instrucciones	✓		✓		✓		

25. Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal	✓		✓		✓		
26. Intenta convencer a los demás que sus ideas son mejores y que serán de utilidad.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: VIVIANA MARICHA Montalvo Collings    DNI: 07513267

Especialidad del validador: EDUCACIÓN INICIAL

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

10 de 11 del 2017

*Montalvo*

Firma del Experto Informante.

Especialidad

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES**

DIMENSIONES / items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
	Si	No	Si	No	Si	No	
<b>Dimensión 1: Primeras habilidades sociales</b>							
1. Elogia a su profesora	✓		✓		✓		
2. Pronuncia palabras elogiantes	✓		✓		✓		
3. Expresa elogios a sus compañeros	✓		✓		✓		
4. Demuestra su cariño a su escuela	✓		✓		✓		
5. Sonríe a los demás cuando es oportuno	✓		✓		✓		
6. Ayuda a su maestra cuando se lo solicita	✓		✓		✓		
7. Es amable con adultos conocidos	✓		✓		✓		
8. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades	✓		✓		✓		
9. Presta y comparte sus cosas con los demás	✓		✓		✓		
10. Ayuda a otros niños en actividades y juegos	✓		✓		✓		
11. Comparte algún alimento o juguete con un niño que conoce	✓		✓		✓		
12. afecto a otros niños	✓		✓		✓		
13. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido	✓		✓		✓		
14. Saluda y se despide de las personas de un lugar conocido	✓		✓		✓		
15. Sonríe y saluda a las personas que conoce	Si	No	Si	No	Si	No	
16. Se despide adecuadamente al terminar	✓		✓		✓		
17. Hace pequeños favores a otros compañeros	✓		✓		✓		
18. Pide ayuda o un favor cuando lo necesita	✓		✓		✓		
19. Expresa frases adecuadas cuando quiere pedir algo	✓		✓		✓		
20. Pide perdón o dice lo siento por iniciativa propia	✓		✓		✓		
<b>Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas</b>	Si		Si	No	Si	No	
21. Pide ayuda cuando tiene dificultad	✓		✓		✓		
22. Participa en las actividades	✓		✓		✓		
23. Explica cómo hacer una tarea específica	✓		✓		✓		
24. Presta atención a las instrucciones	✓		✓		✓		

25. Pide disculpas a los demás por haber hecho algo mal	✓		✓		✓	
26. Intenta convencer a los demás que sus ideas son mejores y que serán de utilidad.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:    Aplicable     Aplicable después de corregir     No aplicable

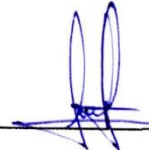
Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Cacho Leyva Maria Patricia ..... DNI: 43560138 .....

Especialidad del validador: Doc. Educación Inicial .....

- <sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- <sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
- <sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

13 de 11 del 2017



Firma del Experto Informante.

Especialidad





**Se aplicó KR- 20:**  $Confiabilidad = \frac{26}{26-1} \left[ 1 - \frac{6.34}{54.5} \right] = (26/25) (1 - 0,12) =$

$$(1,04) (0,88) = 0,92$$

**Interpretación:**

El resultado nos indica que el instrumento de la variable habilidades sociales es altamente confiable con una puntuación de 0,92 puntos.

## BASE DE DATOS PRETEST

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	D1	21	22	23	24	25	26	D2	TOTAL
1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4	1	0	0	1	0	0	2	6
2	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	0	0	0	0	1	0	1	14
3	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	1	0	0	0	0	0	1	5
4	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	9	1	1	0	0	1	1	4	13
5	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	0	1	4
6	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	8	0	1	0	1	0	0	2	10
7	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5	1	0	0	0	0	1	2	7
8	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	10	0	1	0	0	1	1	3	13
9	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	8	0	0	0	1	0	0	1	9
10	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	5	1	0	0	1	1	0	3	8
11	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	10	0	0	0	0	1	0	1	11
12	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	1	0	0	0	0	0	1	5
13	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	9	1	1	0	0	1	1	4	13
14	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	0	1	4
15	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	10	1	1	0	0	1	1	4	14
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	2
17	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	8	0	1	0	1	0	0	2	10
18	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5	1	0	0	0	0	1	2	7
19	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	1	0	0	0	0	0	1	5
20	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	10	1	1	0	0	1	1	4	14

## Base de datos postest

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		21	22	23	24	25	26			
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16	1	1	1	1	1	1	1	6	22
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	0	1	1	1	0	4	23	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	1	1	1	1	1	1	1	6	24
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	0	1	1	1	1	5	23
5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	15	1	0	1	1	0	0	3	18	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	1	1	0	1	0	0	3	22	
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	1	1	1	1	1	1	6	25
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	16	1	1	0	1	1	0	4	20	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	0	1	1	1	0	4	23	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	1	1	0	1	1	0	4	22	
11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	1	1	1	0	1	1	5	23	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	1	0	1	1	1	1	5	25	
13	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	15	1	1	1	0	1	1	5	20	
14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	15	1	1	0	0	1	0	3	18	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	17	1	0	1	1	0	1	4	21	
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	1	0	1	0	0	0	2	20	
17	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13	0	1	0	1	1	0	3	16	
18	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	5	1	0	0	0	0	1	2	7	
19	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	11	1	0	1	0	1	0	3	14	
20	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	1	1	0	0	1	1	4	18	

# PROGRAMA DE JUEGO



## **Introducción**

El Programa de juego consiste en una metodología pedagógica y educativa, estructurada de tal manera que permitirá la orientación y el estímulo de las primeras habilidades sociales y habilidades sociales avanzadas. Con el enfoque lúdico reforzado con el uso de estrategias de juego funcional, juegos de ficción y juegos de adquisición y juegos de fabricación. El mismo está diseñado en actividades que desarrollan las habilidades sociales en los niños de 5 años. Finalmente, el programa se compone estructuralmente con sesiones de inicio, procesos y salida.

## **Justificación**

Basándose en que el juego es un método para aprender y fomentar la colaboración útil y colectiva; es algo que es innato en el niño, tal como lo señaló Hall (1904) en su Teoría de la recapitulación donde el juego es el comportamiento ontogenético en las formas de vida de las razas humanas los niños en esta edad escolar disfrutaban haciendo cabañas donde se reflejar la actividad primitiva de la especie humana también hacen viviendas para protegerse.

Por ello si queremos brindar un aprendizaje significativo en el niño, si queremos formarlo integralmente y no solo cognitivamente, es necesario que se desarrollen actividades lúdicas para lograr lo planificado.

## Objetivos

Desarrollar las habilidades sociales en los niños de cinco años mediante el programa basado en juegos

### Cronograma de sesiones

N°	Sesiones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Pide ayuda cuando lo necesita.	X									
2	Dar instrucciones		X								
3	Ayuda a otros niños en actividades de juego.			X							
4	Elaboramos nuestro auto siguiendo instrucciones				X						
5	Creamos historias para ser amables con los demás					X					
6	Saludando a mi compañero						X				
7	Pide ayuda cuando lo necesita							X			
8	Pedir por favor a mi amigo								X		
9	Convencer a los demás del cariño que tengo a mis amigos y maestra									X	
10	Haciendo elogios a mis papitos										X

### Sesiones del taller

# Sesión N° 1

ÁREA CURRICULAR		COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
COMUNICACIÓN		Producción de textos	Se apropia del sistema de escritura	Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura	<u>Indicador Preciado</u> Realiza grafías libremente
T A L L E R	PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza acciones motrices de coordinación al realizar diversos movimientos con ula-ula	<u>Indicador Preciado</u> Realiza acciones motrices básicas ,al realizar movimiento con ula-ula

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida</li> <li>* Uso De Los SS.HH</li> <li>* Juego libres en los Sectores               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escogen el sector de su agrado</li> <li>&gt; Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>&gt; Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>&gt; Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>&gt; Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>&gt; Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul> </li> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración , calendario ,tiempo ,juegos verbales (rimas ,adivinanzas, poesías, etc) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día ,responsabilidades ,cumpleaños, etc</li> </ul> <p style="text-align: center;">Título de la sesión :Pide ayuda cuando lo necesita</p> <p>Inicio</p> <p>Motivación :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mostramos una bolsa y comentamos que lo han dejado olvidada en el salón, y preguntamos a los niños si desean ver lo que está dentro, creando expectativa en ellos.</li> </ul> <p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Que creen que habrá dentro de la bolsa?</li> <li>✓ ¿De quién será lo hay dentro?</li> <li>✓ Sacamos prenda por prenda... ¿Qué será lo que he sacado para que servirá?</li> <li>✓ ¿A quién le pertenece?</li> <li>✓ ¿Cómo saben a quién le pertenece?</li> <li>✓ ¿Qué pasaría si el policía no tuviera todo estos implementos?</li> </ul> <p>Propósito:</p> <p>Hoy hablaremos del nuestro amigo el policía de tránsito que cuando necesitamos ayuda él nos protege</p> <p>Desarrollo</p> <p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>Presentamos a los niños todos los implementos que se utiliza el policía de tránsito, luego proponemos jugar con ellos disfrazando a un niño de policía de tránsito el cual tendrás paletas de color: rojo y verde, los niños caminaran y simulan que necesitan ayuda y el policía les ayuda, y saben que los apoya.</p> <p>Si levanta en rojo se detienen, si levanta en verde siguen caminando, damos la oportunidad a diversos niños para que sean policías de tránsito.</p> <p>Cierre</p> <p>Evaluación:</p> <p>En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> <li>* Taller de danza : Bailamos “ La Patita”</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Sectores</p> <p style="text-align: center;">Bolsa Chaleco Silbato</p> <p style="text-align: center;">Papeles de colores</p>

# Sesión N° 2

ÁREA CURRICULAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
COMUNICACIÓN	Comprensión de textos	Infiere el significado de los textos orales	Menciona las características de personas, personajes, objetos y lugares del texto escuchado	<u>Indicador Preciado</u> Se expresa mediante gestos y palabras
T A L L E R	PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	<u>Indicador Preciado</u> Realiza acciones motrices básicas, como empujar y arrastrar objetos.

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida</li> <li>* Uso De Los SS.HH</li> <li>* Juego libres en los Sectores               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escogen el sector de su agrado</li> <li>➤ Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>➤ Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>➤ Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>➤ Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>➤ Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul> </li> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración , calendario ,tiempo ,juegos verbales (rimas ,adivinanzas, poesías, etc) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día ,responsabilidades ,cumpleaños, etc</li> </ul> <p style="text-align: center;">Título de la sesión : Dar Instrucciones</p> <p><b>INICIO</b> Motivación :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Invitamos a los niños a jugar a: “los carros de la ciudad”, en la cual los niños se agrupan de a dos, uno se colocara de chofer y otro será el carro, se desplazaran por todo el patio a la orden que de la maestra al compás de una canción evitando chocarse con otros compañeros.</li> </ul> <p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿A que hemos jugado?</li> <li>✓ ¿Les gusto el juego?</li> <li>✓ ¿Porque?</li> <li>✓ ¿Qué hicieron?</li> <li>✓ ¿Todos se desplazaron de la misma manera?</li> </ul> <p>Propósito: Hoy aprenderemos a jugar y ayudarnos</p> <p><b>DESARROLLO</b> Gestión y Acompañamiento: Narramos el cuento “EL AUTO DE PAPÁ”, vamos realizando diversas preguntas en el proceso de lectura: Antes: ¿De qué trata el cuento?           ¿Porque creen que se llama el auto de papá? Durante: ¿Qué pasara ahora con los niños?           ¿A dónde más se podrá ir de paseo? Después: ¿Por qué los niños no se lastimaron cuando fueron a pasear en auto?           ¿Cómo deberíamos viajar en un auto? Los niños dibujaran lo que más le gusto del cuento</p> <p><b>CIERRE</b> Evaluación: En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> <li>* Taller de Psicomotricidad: “Arrastrando y empujando objetos”</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Sectores</p> <p style="text-align: center;">Imagen de auto</p> <p style="text-align: center;">Cuento “EL AUTO DE PAPÁ”</p> <p style="text-align: center;">Cajas Bloques de psicomotricidad Pelotas</p>



# Sesión N° 3

ÁREA CURRICULAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
MATEMATICA	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimientos y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa la ubicación de objetos usando expresiones :delante – detrás ,dentro-fuera	<u>Indicador Preciado</u> Manipula material concreto
T A L L E R	Grafico Plástico	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Juega libremente con materiales graficos y plásticos y menciona espontáneamente los significados de sus representaciones.	<u>Indicador Preciado</u> Juega libremente con materiales gráficos plásticos.

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida</li> <li>* Uso De Los SS.HH</li> <li>* Juego libres en los Sectores               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escogen el sector de su agrado</li> <li>&gt; Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>&gt; Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>&gt; Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>&gt; Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>&gt; Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul> </li> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración , calendario ,tiempo ,juegos verbales (rimas ,adivinanzas, poesías, etc) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día ,responsabilidades ,cumpleaños, etc</li> </ul> <p style="text-align: center;">Título de la sesión :AYUDA A OTROS NIÑOS EN ACTIVIDADES DE JUEGO</p> <p>Motivación :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mostramos una bolsa y comentamos que lo han dejado olvidada en el salón, y preguntamos a los niños si desean ver lo que está dentro, creando expectativa en ellos.</li> </ul> <p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Que creen que habrá dentro de la bolsa?</li> <li>✓ ¿De quién será lo hay dentro?</li> <li>✓ Sacamos prenda por prenda... ¿Qué será lo que he sacado para que servirá?</li> <li>✓ ¿A quién le pertenece?</li> <li>✓ ¿Cómo saben a quién le pertenece?</li> <li>✓ ¿Qué pasará si el policía no tuviera todo estos implementos?</li> </ul> <p>Propósito:</p> <p>Hoy hablaremos del nuestro amigo el policía de tránsito que cuando necesitamos ayuda él nos protege</p> <p>Desarrollo</p> <p>Gestión y Acompañamiento:</p> <p>Explicamos a los niños que nos hemos desplazado con nuestros cuerpos. En el aula mostramos diversos materiales: bloques, playgo, octogonitos, cintas, carritos preguntamos a los niños, que así como hemos jugado con nuestros cuerpos siendo siendo carros, como podemos jugar usando estos materiales nos ayudamos entre nosotros.</p> <p>Organizamos a los niños en grupo recordando los acuerdos para que jueguen con el material concreto, luego vamos pasando por cada grupo preguntando que están realizando con el material.</p> <p>Después pedimos que guarden los materiales.</p> <p>Invitamos a los niños lo que más les gusto de la actividad, recordando todo lo que hemos realizado.</p> <p>Cierre</p> <p>Evaluación:</p> <p>En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> <li>* Taller de psicomotricidad: Jugamos con las sogas'</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Sectores</p> <p style="text-align: center;">Patio</p> <p style="text-align: center;">Octogonitos Bloques Playgos Cintas Carritos de plásticos</p> <p style="text-align: center;">Hojas bon Lápiz Colores</p> <p style="text-align: center;">Sogas</p>

# Sesión N° 4

ÁREA CURRICULAR		COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
COMUNICACIÓN		Comprensión de textos escritos	Recupera información de diversos textos escritos.	Localiza información en carteles (señales de tránsito) que combinan imágenes y palabras.	<u>Indicador Preciado</u> Reconoce algunas señales de tránsito.
T A L L E R	Danza	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Baila libremente con y sin elementos, explorando distintos movimientos ,posturas y desplazamientos con distintas melodías y ritmos musicales	<u>Indicador Preciado</u> Baila libremente con y sin elementos.

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida</li> <li>* Uso De Los SS.HH</li> <li>* Juego libres en los Sectores               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escogen el sector de su agrado</li> <li>&gt; Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>&gt; Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>&gt; Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>&gt; Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>&gt; Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul> </li> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración , calendario ,tiempo ,juegos verbales (rimas ,adivinanzas, poesías, etc) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día ,responsabilidades ,cumpleaños, etc</li> </ul> <p>Título de la sesión : ELABORAMOS NUESTRO AUTO SIGUIENDO INSTRUCCIONES</p> <p>Motivación :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mostramos la imagen de un auto</li> </ul> <p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué será lo que he traído?</li> <li>✓ ¿Lo han visto antes?</li> <li>✓ ¿Dónde?</li> <li>✓ ¿Ustedes han viajado en un auto?</li> <li>✓ ¿Cómo debemos viajar en un auto?</li> <li>✓ ¿Por dónde irán los autos?</li> <li>✓ ¿Qué pasaría si no existen autos?</li> </ul> <p>Propósito: Hoy elaboraremos un auto para jugar respetando las instrucciones</p> <p>Desarrollo Gestión y Acompañamiento: Mostramos a los niños y niñas los materiales (cajas, papelotes tijera, goma, temperas, colores), dejemos que exploren y describan lo que coja los materiales de su agrado y armen sus carros decorándolo libremente después pedimos a cada niño que muestren sus creaciones a sus amigos.</p> <p>Cierre Evaluación: En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> <li>* Taller de danza : Bailamos “ La Patita”</li> </ul>	<p>Sectores</p> <p>Imagen de auto</p> <p>Cajas Papelotes Temperas Pinceles Colores Lápiz</p> <p>Papelotes</p>



# Sesión N° 6

ÁREA CURRICULAR		COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
Personal Social		Afirma su identidad	Autor regula sus emociones y comportamiento	Hace uso de la palabra como medio para manifestar una emoción y actúa de acuerdo a las normas de convivencia establecidas en el salón	<u>Indicador Preciado</u> Se expresa mediante gestos o señas.
T A L L E R	PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza acciones motrices de coordinación al realizar diversos movimientos con el cuerpo.	<u>Indicador Preciado</u> Realiza acciones motrices básicas, girando sobre su cuerpo.

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida</li> <li>* Uso De Los SS.HH</li> <li>* Juego libres en los Sectores               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escogen el sector de su agrado</li> <li>&gt; Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>&gt; Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>&gt; Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>&gt; Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>&gt; Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul> </li> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración, calendario, tiempo, juegos verbales (rimas, adivinanzas, poesías, etc.) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día, responsabilidades, cumpleaños, etc.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Título de la sesión :SALUDAR A MI COMPAÑERO</p> <p>Inicio Motivación :  <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mostramos una cajita con imágenes donde hay encontramos acciones de como saludar a nuestros compañeros dejamos que los niños observen algunos minutos.</li> </ul>           Problematización:  <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué creen que habrá dentro de la cajita?</li> <li>✓ ¿Qué imágenes encontramos?</li> <li>✓ Sacamos imagen por imagen. ¿Qué será lo que he sacado de la cajita?</li> <li>✓ ¿A quién representa esas imágenes?</li> <li>✓ ¿Cómo saben que significa esta imagen?</li> <li>✓ ¿Cómo se sentiría tu amigo si no lo saludamos?</li> </ul>           Propósito:            Hoy hablaremos de como saludar a nuestros compañeros a la hora de ingresar al aula.         </p> <p>Desarrollo Gestión y Acompañamiento:            La maestra deja a los niños y niñas que se expresen libremente al ver las diversas laminas, luego realizamos diversas preguntas a los niños con respecto a cada lamina, incitando a que ellos nos manifiesta si las acciones son las correctas y cuáles son las incorrectas y como deberíamos ser tratados .La maestra escribe en un papelote lo manifestado por los estudiantes, luego la maestra conjuntamente con los niños leen lo que se ha escrito y explicamos a los niños porque es importante saber cómo saludar a los compañeros.         </p> <p>Cierre Evaluación:            En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.         </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> <li>* Taller de danza : Bailamos “ La Patita Lulu”</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Sectores</p> <p style="text-align: center;">Cajita Imágenes</p> <p style="text-align: center;">Papelografo</p>

# Sesión N° 7

ÁREA CURRICULAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
Personal Social	Participa en asuntos públicos para promover el bien común.	Propone y gestiona iniciativas para lograr el bienestar de todos y la promoción de los derechos humanos	Identifica acciones o palabras que vulneran sus derechos.	<u>Indicador Preciado</u> Identifica acciones de disculpas con los compañeros

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida</li> <li>* Uso De Los SS.HH</li> <li>* Juego libres en los Sectores               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escogen el sector de su agrado</li> <li>&gt; Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>&gt; Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>&gt; Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>&gt; Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>&gt; Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul> </li> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración , calendario ,tiempo ,juegos verbales (rimas ,adivinanzas, poesías, etc) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día ,responsabilidades ,cumpleaños, etc</li> </ul> <p style="text-align: center;">Título de la sesión :Pide ayuda cuando lo necesita</p> <p>Inicio Motivación : Entonamos la canción "DAME AMOR":</p> <p style="text-align: center;">No me empujes, No debo pelear con mis amiguitos , Dame amor, Dame amor, Yo soy tu amiguito, Yo soy tu amiguito y te pido disculpas por favor.</p> <p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿De qué se trata la canción?</li> <li>✓ ¿De quién que hablemos en la canción?</li> <li>✓ ¿Qué nos habla la canción?</li> <li>✓ ¿Qué debemos hacer si los compañeros nos empujan?</li> <li>✓ ¿Estaría bien pedir disculpas a nuestros compañeros?</li> </ul> <p>Propósito: Hoy aprenderemos que los niños y niñas propongan acciones para el buen trato entre sus compañeros y como pedir disculpas a sus amigos del aula.</p> <p>Desarrollo Gestión y Acompañamiento: Sentamos a los niños en semicírculo y narramos un cuento "EL NIÑO QUE NO DEBE EMPUJAR A SU COMPAÑERO Y DEBE PEDIR DISCULPAS" La maestra realiza diversa preguntas a los niños siguiendo las pautas de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Antes: ¿de qué trataba la lectura?</li> <li>* Durante: ¿Qué pasara ahora con LALO? ¿Lalo empuja a su amigo Mario, porque?</li> <li>* Después: ¿Estará bien que Lalo empuje a su amigo? ¿Qué deberíamos hacer cuando alguien nos empuja? ¿Estaría bien que pidamos disculpas después de empujar al amigo?</li> </ul> <p>Luego la maestra propone a los niños escribir una carta al amigo que algún momento empujamos en el aula de pidiéndole disculpas por haberlo empujado.</p> <p>Cierre Evaluación: En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Sectores</p> <p style="text-align: center;">Radio Cuento Hojas bond Colores Lapiz</p>

# Sesión N° 8

ÁREA CURRICULAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
PERSONAL SOCIAL	Afirma su Identidad	Se valora a si mismo	Expresa sus emociones que siente en diferentes situaciones que vive, mediante una carta que escribe.	<u>Indicador Preciado</u> Se expresa mediante gestos o señas.

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida</li> <li>* Uso De Los SS.HH</li> <li>* Juego libres en los Sectores               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escogen el sector de su agrado</li> <li>&gt; Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>&gt; Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>&gt; Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>&gt; Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>&gt; Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul> </li> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración , calendario ,tiempo ,juegos verbales (rimas ,adivinanzas, poesías, etc) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día ,responsabilidades ,cumpleaños, etc</li> </ul> <p style="text-align: center;">Título de la sesión :PEDIR FAVOR A MI AMIGUITO</p> <p><b>Inicio</b>  <b>Motivación :</b>  <input checked="" type="checkbox"/> Mostramos a los niños juegos que ellos mismos trajeron y lo intercambiamos entre ellos y preguntamos a los niños que debemos hacer si nuestros amigos tiene algo que les pertenece.</p> <p><b>Problematicación:</b>  <input checked="" type="checkbox"/> ¿Qué debemos hacer si mi amigo tiene algo que no le pertenece?  <input checked="" type="checkbox"/> ¿debemos quitarle al amigo el juguete?  <input checked="" type="checkbox"/> ¿Debemos pedir por favor para que nos devuelvan el juguete?  <input checked="" type="checkbox"/> ¿la maestra que nos enseñó hoy día en clase?  <input checked="" type="checkbox"/> ¿Cómo saben a quién le pertenece el juguete?  <input checked="" type="checkbox"/> ¿Qué pasaría si el amigo no le pide por favor que le devuelva el juguete?</p> <p><b>Propósito:</b>  Hoy hablaremos de como el amigo le pide por favor para que le devuelvan el juguete.</p> <p><b>Desarrollo</b>  <b>Gestión y Acompañamiento:</b>  Realizamos diversas preguntas a los niños con respecto a la historia, ¿ustedes les gustaría que no le pida por favor las cosas? ¿Qué debemos hacer para que nos pidamos por favor?  Proponemos a los niños que escriban una carta expresando como les gustaría que los trataran y luego lo echaríamos en el cofre del buen trato.  Realizamos con los niños los pasos para la textualización de textos realizando las diversas preguntas: ¿a quién le vamos a escribir? ¿Qué vamos escribir? ¿Para qué le vamos a escribir?  Los niños escriben según su nivel, expresando como quisieran que los traten, luego decoran libremente su carta, las guarda en un sobre, y explicamos que es bueno expresar como nos sentimos, como nos gustaría que nos traten.</p> <p><b>Cierre</b>  <b>Evaluación:</b>  En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Sectores</p> <p style="text-align: center;">Juguetes Hojas bond Colores lapiz</p> <p style="text-align: center;">Carta</p>

# Sesión N° 9

ÁREA CURRICULAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
Personal Social	Convive respetándose a sí mismo y a los demás.	Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados.	Participa en asambleas para resolver conflictos que se presentan tanto en el hogar, como en el aula.	<u>Indicador Preciado</u> Se expresa mediante señas o gestos y emociones.

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<p>           * Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida            * Uso De Los SS.HH            * Juego libres en los Sectores           <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Escogen el sector de su agrado</li> <li>➤ Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>➤ Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>➤ Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>➤ Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>➤ Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul>           * Uso de los SS.HH            * Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración , calendario ,tiempo ,juegos verbales (rimas ,adivinanzas, poesías, etc) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día ,responsabilidades ,cumpleaños, etc         </p> <p>Título de la sesión :CONVENCER A LOS DEMAS DEL CARIÑO QUE TENGO HACIA MI MAESTRA O COMPAÑERO</p> <p>Inicio Motivación :</p> <p>Entonamos la canción "TE QUIERO YO" de Barney, utilizando un fondo musical .</p> <p>Problematización:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué queremos demostrar en la canción?</li> <li>✓ ¿De quién hablara en la canción?</li> <li>✓ ¿A quién demostramos nuestro cariño?</li> <li>✓ ¿Cómo convencemos que queremos a nuestros amigos y maestra?</li> <li>✓ ¿Qué pasaría si no queremos a nuestros amigos?</li> </ul> <p>Propósito:</p> <p>Hoy hablaremos que los niños y niñas expresen mediante diversas técnicas grafico plástica sus emociones y sentimientos</p> <p>Desarrollo Gestión y Acompañamiento:</p> <p>Realizamos diversas preguntas en torno a la canción escuchada: ¿qué dice la canción? ¿A quién debo querer?¿qué le debemos a dar a las personas que queremos?¿y qué le deberíamos dar a las personas que no queremos, aquella que nos da un mal trato? Los niños expresan sus sentimientos y emociones, dando propuestas de cómo deberían de tratarlos a ellos todos los días. Proponemos a los niños y niñas realizar un panel del buen trato donde dibujaremos como quisieran que los traten, para que todos los padres del colegio los puedan ver, utilizando diversas técnicas grafico plásticas.</p> <p>Cierre Evaluación:</p> <p>En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> </ul>	<p>Sectores</p> <p>Radio Tempera Hojas o papelotes</p> <p>Papeles de colores</p>

# Sesión N° 10

ÁREA CURRICULAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	
PERSONAL SOCIAL	Se valora a si mismo	Reconoce a los miembros de su escuela y cuenta algunas rutinas familiares	Expresa como se siente como miembro de su familia y escuela.	<u>Indicador Preciado</u> Se expresa mediante emociones

FECHA	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Actividades de ingreso : Saludo y bienvenida</li> <li>* Uso De Los SS.HH</li> <li>* Juego libres en los Sectores               <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Escogen el sector de su agrado</li> <li>&gt; Deciden el juego a realizar (individual o grupal)</li> <li>&gt; Juegan de acuerdo a la organización ,comparten materiales</li> <li>&gt; Guardan los materiales y dejan ordenado los sectores.</li> <li>&gt; Verbalizan y cuentan al grupo a lo que jugaron.</li> <li>&gt; Dibujan sus experiencias compartidas.</li> </ul> </li> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Actividades permanentes o de rutinas: Saludo, asistencia, oración , calendario ,tiempo ,juegos verbales (rimas ,adivinanzas, poesías, etc) acuerdos o normas de convivencia, noticias del día ,responsabilidades ,cumpleaños, etc</li> </ul> <p style="text-align: center;">Título de la sesión : HACER ELOGIOS A LOS PADRES</p> <p><b>Inicio</b>  <b>Motivación :</b>          Realizamos la asamblea con los niños y les explicamos que vamos a salir al patio, porque han venido los padres de familia demostrar cómo queremos a nuestros padres y decirle palabras elogiantes por ejemplo te quiero ,te amo ,</p> <p><b>Problematización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Que creen que los padres le dirán a los niños?</li> <li>✓ ¿De qué manera les responderán los niños a los padres?</li> <li>✓ ¿Cómo saben los niños el amor que les tiene los padres?</li> <li>✓ ¿Cómo demostramos que queremos a nuestros padres?</li> <li>✓ ¿debemos decirle palabras elogiantes a nuestros padres y ellos a nosotros?</li> </ul> <p><b>Propósito:</b>          Hoy hablaremos con los niños sobre los momentos de decirle palabras elogiantes a nuestros hijos y ellos a nosotros.</p> <p><b>Desarrollo</b>  <b>Gestión y Acompañamiento:</b>          En el patio las docentes de la institución educativa realizan una pequeña reflexión con los padres y niños de cómo decirles palabra elogiantes a los niños y así darse el buen trato entre todos nosotros mediante una dramatización y asumiendo los compromisos del buen trato.          Luego en el aula los niños expresan cómo se siente en esta escuela y casa y si reciben palabras elogiantes.</p> <p><b>Cierre</b>  <b>Evaluación:</b>          En forma verbal los niños y niñas expresan sus ideas y sentimientos. Recuerdan todo lo que aprendieron y trabajaron durante el día a través de las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Para qué lo aprendimos? consolidando sus aprendizajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Uso de los SS.HH</li> <li>* Lonchera</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Sectores</p> <p style="text-align: center;">Padres de Familia Maestra Niños</p>