



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN
EDUCACIÓN**

**Modelo didáctico con software libre para competencias en
personal social en niños de 5 años–Institución Educativa Inicial
N° 382-Lajas-Chota**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Cercado Herrera, Luz Delmira (ORCID: 0000-0003-3631-2084)

ASESOR:

Dr. Montenegro Camacho, Luis (ORCID: 0000-0002-8696-5203)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

CHICLAYO - PERÚ

2021

Dedicatoria

A mi madre por ser mi consejera y ejemplo a seguir. Esta tesis y todo lo que logre hacer será gracias a su fe, fortaleza, virtudes y valores inculcados en mí. Hoy que no estás sigues siendo mi pilar para salir adelante... Con amor, tu hija Luz Delmira.

A Froilán por ser el compañero ideal, quien, con su apoyo incondicional, su amor y respaldo, me ayuda a alcanzar mis metas propuestas.

A Claudia, Valeria y Ander por ser la razón de mi vida y mi inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para alcanzar un mejor futuro.

Agradecimiento

Doy gracias a Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi padre Samuel Cercado Aguilar agradezco infinitamente por estar siempre a mi lado y brindarme su apoyo moral e incondicional para seguir logrando los anhelos deseados.

A mis profesores de la UCV quienes supieron impartir sus conocimientos con mucho esfuerzo, para hacer posible la preparación profesional y en especial a mi asesor Dr. Luis Montenegro Camacho por sus aportes a la realización de esta tesis.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de figuras.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1.Tipo y diseño de investigación	15
3.2.Variables, operacionalización.....	16
3.3.Población.....	16
3.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad..	16
3.5.Procedimientos	17
3.6.Métodos de análisis de datos.....	17
3.7.Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN.....	25
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES.....	33
VIII. PROPUESTA.....	34
REFERENCIAS	36
ANEXOS	45

Índice de figuras

Figura 1	<i>Resultados en porcentaje de la dimensión se valora así mismo de los niños de 5 años</i>	19
Figura 2	<i>Resultados en porcentaje de la dimensión practica hábitos con autonomía de los niños de 5 años</i>	20
Figura 3	<i>Resultados en porcentaje de la dimensión interactúa verbalmente de los niños de 5 años</i>	21
Figura 4	<i>Resultados en porcentaje de la dimensión asertividad de los niños de 5 años</i>	21
Figura 5	<i>Resultados en porcentaje de la dimensión empatía de los niños de 5 años</i>	22
Figura 6	<i>Resultados en porcentaje de la dimensión autoestima de los niños de 5 años</i>	23

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo proponer un Modelo didáctico con software libre para desarrollar competencias en personal social en niños de 5 años–Institución Educativa Inicial N° 382 de Lajas de Chota, para lo cual se trabajó un diseño proyectivo con la participación de 22 niños a quienes después de aplicar como instrumento una Ficha de observación de Personal social en niños de 5 años se tuvieron como resultados que en la categoría inicio ha incluido a la gran mayoría de los niños con un 86,36%; después viniendo la categoría proceso con un 13,64%; finalmente la categoría logro con ningún estudiante llegando a alcanzarla, de este modo demostrando que es necesario tomar medidas para poder corregir esta situación problemática que se ha demostrado en los presentes resultados. Por los resultados bajos del diagnóstico es que se diseña El modelo didáctico con software libre para desarrollar competencias en personal social en los niños de 5 años de la Institución Educativa el mismo que fue validado a criterio de tres juicios de expertos quienes dieron su conformidad tanto en el diseño como en su aplicabilidad.

Palabras clave: Modelo Didáctico, Software Libre y área personal social.

Abstract

The objective of this research is to propose a didactic model with free software to develop skills in social personnel in 5-year-old children - Initial Educational Institution No. 382 of Lajas de Chota, for which a projective design was worked with the participation of 22 children. To those who, after applying a Social Personnel Observation Sheet in 5-year-old children as an instrument, the results were that in the beginning category, the vast majority of children were included with 86.36%; later coming the process category with 13.64%; finally, the achievement category with no student reaching it, thus demonstrating that it is necessary to take measures to be able to correct this problematic situation that has been demonstrated in the present results. Due to the low results of the diagnosis, the didactic model with free software is designed to develop competencies in social personnel in the 5-year-old children of the Educational Institution, which was validated at the discretion of three expert judgments who said their agreement both in the design as well as its applicability.

Keywords: Didactic Model, Free Software and personal social area.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel internacional el trabajo de formación y educación en el nivel inicial involucra tanto a niños estudiantes como su entorno donde se desarrolla y los elementos necesarios para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se dé, esto se refiere a la tecnología tanto de información como de comunicación puestos en marcha en el aula y en algunos casos fuera de ella. Yañez, et, al. (2014) mencionan que tratar de implantar el uso de las TIC en las prácticas educativas en aula sobre todo en el nivel inicial ha sido y es aún un dilema debido a La multiplicidad de recursos que encontramos en el entorno virtual, lo cual genera titubeo al tratar de optar por uno u otro recurso si de pertinencia se trata. El problema que surge al optar por una herramienta tecnológica generalmente es que debido a su multiplicidad y complejidad en algunos casos estos no se aplican eficientemente en el trabajo con los niños. (Andión-Gamboa, 2011).

Si tomamos el caso de México, la secretaria de Educación Pública, SEP (2017) argumenta que el currículo urge de un trabajo de adaptación y diversificación que apunte a garantizar el desarrollo de los aprendizajes del niño además de contar con la colaboración de su entorno familiar y la docente. Un aspecto a considerar es la debilidad observada respecto a la planificación y ejecución de las experiencias de aprendizaje haciendo uso de estos entornos virtuales. Enfatizan Garassini y Padrón (2004) que el currículo debe ser implementado de manera global, incluyendo el manejo de herramientas tecnológicas, procurando que sus componentes sean accesibles para las familias.

A nivel nacional en el caso del área de comunicación para evaluar básicamente el área de comprensión lectora se han realizado evaluaciones a partir del 2016 por el MINEDU, mediante la Evaluación Censal Educativa (ECE) aplicada a diferentes grados de la Educación Básica Regular: en primaria se evaluó a segundo y cuarto grado, mientras en secundaria a segundo grado, mostrando resultados similares a los que se obtienen en el examen PISA (Programa para la Evaluación Internacional de alumnos) en la que problemáticamente aún nos encontramos en los últimos lugares. En el caso de la

Región Chota nos ubicamos cerca del Promedio a nivel de Perú. Muchos responsabilizan de ese problema a la formación de los niños desde educación inicial.

A nivel local en la Institución Educativa N° 382 Cadmalca – Lajas no se hace ajena a esta problemática puesto que puede apreciar bajos niveles en el aprovechamiento académico, correspondiente al área: Personal Social, como consecuencia de la poca utilización de estrategias modernas y novedosas y de recursos tecnológicos como los software y programas educativos. En ese sentido la responsabilidad del maestro es importante en este proceso, su capacidad de hacer efectivo la adquisición de capacidades y competencias por parte del alumno, requiere sin duda de métodos y estrategias modernas y coherentes con las debilidades académicas de los estudiantes y con las demandas de una sociedad cambiante y dinámica, además de la utilización de recursos y materiales acordes con los nuevos tiempos donde la ciencia y la tecnología se han desarrollado de manera casi explosiva y los nuevos enfoques apuntan hacia la consolidación de estos elementos, como vitales en todo proceso educativo a corto y largo alcance.

A juicio de Karsenti y Fievez (2013) los niños tienen opciones en cuanto al uso de herramientas TIC, las cuales puede hacer uso tanto en la escuela como fuera de ella y estas pueden ser un celular, tablet o laptop, cabe mencionar que aún no se dan las condiciones para su uso apropiado argumentando que estas herramientas disminuye el nivel de creatividad en los niños. Esto explica por qué los recursos tecnológicos y de comunicación como el televisor no eran de uso cotidiano, motivo por el cual el panorama se presenta muy incierto en cuanto a la puesta en marcha y evaluación del manejo de las TIC por parte de los estudiantes. En este contexto con la presencia y rebrote del Covid 19 se ha puesto en evidencia las debilidades respecto a los obstáculos para que el estudiante haga uso de estas herramientas en diferentes entornos. Es sabido que el nivel inicial en la educación pública no ha logrado protagonismo en cuanto al manejo de las TIC, una razón de ello es la escasa implementación de laboratorios apropiados para el nivel, tampoco existen centros piloto de formación en los que las TIC sirvan de eje central en sus sesiones de aprendizaje, todo lo contrario, se

muestra preferencia por actividades lúdicas bajo ciertas reglas, juegos colaborativos y juegos libres. (Zevallos, 2018).

Tomando en consideración los obstáculos encontrados podemos declarar el problema planteado de la siguiente manera: ¿Cómo debe ser el modelo didáctico con software libre para desarrollar capacidades en el área de personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas? La investigación desde una perspectiva teórica tiene su justificación en la búsqueda de la construcción de un soporte de conocimientos relacionados con las TIC en la práctica educativa en el nivel inicial con el propósito de permitir que los niños logren desarrollar habilidades psicomotrices y personales. A nivel metodológico se justifica puesto que mediante los métodos, técnicas y procedimientos de la investigación educativa se logrará establecer un modelo pedagógico viable para el área de ciencias, tecnología y ambiente.

Desde el punto práctico la validación del modelo a criterio de expertos nos da la seguridad que su aplicabilidad resolverá la problemática detectada en este trabajo de investigación. El objetivo general es plantear un modelo didáctico con software libre para desarrollar capacidades en el área personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas. Como objetivos específicos tenemos: identificar el nivel de desarrollo de capacidades en el área personal social. Diseñar un Modelo didáctico con software libre para desarrollar capacidades en el área personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas. Aprobar la Propuesta Didáctica con software libre a criterio de juicio de expertos para desarrollar capacidades en el área personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas.

II. MARCO TEÓRICO

Una vasta cantidad de estudios relacionados con la investigación han sido ejecutados, así en el plano internacional, tenemos a Doncel (2016) quien presenta una tesis doctoral en la Universidad de Extremadura, España, titulada: Tipografía musical para la educación y análisis de la dinámica del software libre. Este trabajo de investigación persigue crear credibilidad en el proyecto y respaldar su aplicación. El estudio es descriptivo y además debido a la aplicación de métodos y técnicas tiene un enfoque sistémico. La población está conformada por estudiantes, profesores, compositores y otras ocupaciones relacionadas directamente con la música. Los instrumentos utilizados son encuestas. Como conclusión se puede afirmar que, debido a la preferencia por el uso del programa de software libre para la generación de partituras, su empleo es apropiado en el campo educativo.

A nivel nacional mencionamos a Otero (2015) quien presentó una investigación titulada “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao”, la cual persigue como objetivo diagnosticar el vínculo que existe entre las actividades lúdicas y las competencias comunicativas orales en los estudiantes de 5 años de la I.E N° 349, Palao. Esta investigación es de tipo cuantitativo y de nivel correlacional, 120 estudiantes que oscilan entre los 5 años fueron seleccionados como población y la muestra lo constituían 75 niños de la misma institución. La técnica aplicada se menciona la observación y los instrumentos utilizados fueron listas de cotejo, tanto sobre juego libre como sobre desarrollo de habilidades comunicativas. Como resultados podemos mencionar que se identificó un 99% de estudiantes que obtuvieron un grado saludable en el aspecto lúdico libre, además el mismo porcentaje de estudiantes logró resultados favorables en el desarrollo de habilidades comunicativas orales. (p. 71)

Por su parte, Chiavieri (2017) al presentar su trabajo de investigación denominada “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”. Esta investigación cuyo propósito fue definir el vínculo entre los juegos cooperativos y las habilidades

sociales. Se trabajó con un diseño no experimental: transversal, correlacional con un enfoque cuantitativo y el método aplicado es hipotético deductivo. Fueron 1472 estudiantes quienes constituyeron la población, con una muestra de 91 estudiantes. La información se recogió a través de la técnica la encuesta y la observación, siendo los instrumentos guías de observación y el cuestionario. Como resultado se obtuvo una relación positiva entre juegos cooperativos y habilidades sociales. Por otro lado, entre las habilidades sociales y la diversión también existe relación positiva.

Mattos (2018) con su trabajo de investigación presentado bajo el título El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06, esta investigación experimental, aplicó el método hipotético deductivo. Este trabajo se desarrolló bajo el propósito de demostrar la incidencia del Juego - Trabajo como plan metodológico para el restablecimiento del aprendizaje del Área Personal social de la Institución. La población se conformó por 20 alumnos de 5 años y la muestra conformada por 20 estudiantes elegida al azar. La técnica aplicada en la recopilación de los datos fue la encuesta, a través de cuestionarios, test, pruebas. El resultado obtenido demuestra que el juego-trabajo influye positivamente como plan para mejorar el aprendizaje del área Personal Social.

De acuerdo con Zúñiga (2016) en su tesis titulada Clima emocional y logros de aprendizajes en el área de personal social de los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Chíncha, busca como objetivo estudiar el ambiente emocional para implantar la relación con los grados de logro en el área de Personal Social, se ejecutó en base al enfoque cuantitativo y es de tipo no experimental y de diseño correlacional. Se trabajó con una población constituida por 94 estudiantes que oscilan entre 5 a 6 años de edad de la I.E N° 22528, y con una muestra de 80 estudiantes. Los instrumentos de evaluación consistieron en listas de cotejo para cada variable los. Se logró como resultado determinar que el ambiente emocional y el logro de los aprendizajes se encuentran relacionados significativamente en el área de personal social en los estudiantes.

Perez (2018) presenta una investigación denominada La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua, la cual tuvo como propósito precisar el vínculo existente entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños. Esta investigación es de tipo descriptivo correlacional, su método aplicado es el hipotético-deductivo, 32 niños de ambos sexos de 5 años de edad de la I.E. conformaron la población y la muestra fue censal. Los instrumentos utilizados fueron listas de cotejo, obteniendo resultados que indican la relación existente entre las dos variables.

Quispe (2019) presentó una tesis de maestría titulada Programa basado en un software educativo de canciones para promover la expresión musical de los niños y niñas de 5 años de la IE "Enrique Meiggs". Ilo, buscando como propósito diseñar un programa fundamentado en el empleo de canciones que promuevan la expresión musical con identificación regional. En la secuencia de la investigación se ha recogido información de los docentes, obteniendo un resultado satisfactorio, esto se traduce en el avance de la habilidad musical en los estudiantes de la Institución Educativa Enrique Meiggs.

Menciona Vásquez (2018) en su investigación titulada Competencias emocionales y nivel de logro en el área de Personal Social en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Pequeño Benjamín de Los Olivos, la cual busca definir el nexo entre las habilidades emocionales y el grado de logro del área de personal social de los niños de dicha institución educativa. Este trabajo está enmarcado en el enfoque cuantitativo siendo de tipo descriptiva y con diseño transversal. El método aplicado es hipotético-deductivo. Fueron 165 niños constituyendo la población y se utilizó instrumentos como listas de cotejo. Como resultado de esta investigación podemos decir que existe una relación significativa al 95%, entre las habilidades sociales y el grado de logro en el área Personal Social.

A nivel local tenemos a Loayza (2014) quien presentó una investigación doctoral con título "Modelo dialéctico para desarrollar el pensamiento crítico en comunicación en los estudiantes de educación superior- Chota 2010", donde

especifica que los estudiantes a través del modelo dialéctico pudieron ser más críticos, demostrado en su forma de desenvolverse y tomar decisiones de forma reflexiva. Ahora piensan, relacionan información, toman en cuenta las opiniones de terceros, respetan a los demás y sus ideas, pues son responsables y emiten juicios de valor.

Respecto a las Teorías tenemos los Modelos didácticos, Sacristán (1986), sostiene que un modelo didáctico fundamenta la teoría, facilita el paso de lo informal o empírico a la formalización, es el medio científico de llevar la práctica de enseñanza y aprendizaje a un trabajo organizado, haciendo uso de métodos, estrategias y técnicas adecuadas para el logro del aprendizaje.

Los modelos didácticos recogen y seleccionan procesos tanto de enseñanza como de aprendizaje con el objetivo de enriquecer la práctica docente. Los docentes al seleccionar y organizar las diferentes estrategias metodológicas y las situaciones de enseñanza, logran que se concrete el aprendizaje. (Medina, Salvador Mata y Arroyo, 2002, citado por Arreola, María, 2012, p.103)

En correspondencia con las teorías del área Personal Social, Jünger Habermas (2010), sostiene que la teoría de la Acción Comunicativa esclarece la oportunidad de generar cambios sociales a través de la comunicación, sustentación o argumentación de sus ideas o pensamientos. La crítica será el medio útil para el cambio social y la pedagogía la generadora de libertad.

La Teoría histórico-cultural de Vygotsky plantea que toda habilidad o función del estudiante se desarrolla en un ambiente social, seguido de esto el estudiante lo internaliza. Lo que se aprende es consecuencia de la acción social y cultural recíproca, las interacciones se concretizan a través del lenguaje.

De acuerdo con Ocrospoma, et.al., (2007) el niño demanda de un desarrollo cultural tanto de la escuela como de su hogar para poder construir sus aprendizajes. En el entorno educativo tanto docentes como estudiantes en su interacción van generando un ambiente propicio para que el aprendizaje se de forma natural. Sabemos que el conocimiento se construye y son ambos, docentes y estudiantes quienes asumen el protagonismo en este proceso. Elementos

importantes que deben estar presentes en este proceso son la comunicación y la asertividad.

Tomando como referencia el DCN (2011, p.58), el área Personal Social busca aportar en el trabajo pedagógico al desarrollo pleno de los estudiantes considerando que serán los futuros ciudadanos activos. El rol a desempeñar por el docente se orienta a la promoción, construcción y fortalecimiento de la autoestima del estudiante y la proyección de la misma a los demás, su identidad tanto personal como al interactuar con sus pares, respetando las peculiaridades de sí mismo como las de los demás, fomentando un desarrollo saludable.

El área de Personal Social según Minedu, (2016) promueve el crecimiento de aspectos personales como sus sentimientos y emociones, aspectos cognitivos como el aprendizaje y el aspecto social o la interacción con sus pares en la sociedad trabajando diferentes competencias, buscando el bien para todos, el fortalecimiento de su identidad, el trabajo conjunto en la preservación del medio ambiente, usando de forma responsable los recursos de su entorno.

De acuerdo con la Teoría del desarrollo cognitivo, Piaget, (1978) considera la existencia de un vínculo íntimo entre las habilidades cognitivas y la afectividad, llegando a la conclusión que al socializar con los demás oralmente, se puede manifestar diversas emociones o sentimientos, pudiendo ser positivos o negativos. Además, agrega Piaget que las muestras de afectividad siempre tienen ingredientes de cognitivismo, todo ser humano es único por lo tanto tendrá una manera diferente de interactuar con su entorno y organizar sus saberes partiendo de la acción. López & López, (2018), destaca de la Teoría de Desarrollo Cognitivo la forma de ver la inteligencia como un elemento de los factores fisiológicos de la persona y que con la interacción con el medio y la estimulación, éste desarrolla habilidades cognitivas que llegan a fortalecerse.

Saldarriaga, Bravo y Loor (2016,p.133), con respecto a la clasificación que hace Piaget considerando los Estadios del Desarrollo Cognoscitivo, podemos mencionar que la inteligencia no depende de la edad, ésta es una

habilidad propia del hombre y los seres humanos son inteligentes a toda edad pero con sus peculiaridades propias. Piaget propone seis estadios de desarrollo cognitivo, siempre vinculando el aspecto cognitivo con lo afectivo bajo este argumento: la relación entre inteligencia y afectividad es imposible de desligar, sin embargo, ve una posibilidad en la transición de la inteligencia y el contexto.

El “antes” y “después” del lenguaje son dos momentos que Piaget denomina para explicar el manejo y dominio de la lengua. Ahora si hablamos de niños de Educación Inicial, en edades de 0 a 5 años, de acuerdo con la Teoría de Piaget, estos niños se encontrarán en el Estadio Sensorio Motriz, durante este estadio los niños desarrollan habilidades a través de sus sentidos, llamados habilidades corporales y motrices. Saldarriaga, Bravo y Loo (2016)

Teoría de la psicología positiva, es descrita como la ciencia de la experiencia subjetiva de las características positivas de los individuos. Su objetivo es lograr enriquecer las condiciones de vida de las personas y sus rasgos individuales, Alarcón, (2017). La psicología positiva fue presentada por dos reconocidos psicólogos en Pennsylvania, Martin E. P. Seligman y Mihály Csíkszentmihályi siendo su objetivo mejorar el comportamiento de las personas que afrontaron la segunda guerra mundial.

Teoría del aprendizaje social, llamado también Modelo Cognitivo de Aprendizaje Social, éste está relacionado con las vivencias que experimentamos en la sociedad por medio de la observación siendo más efectivos que cuando leemos o escuchamos. Esta teoría se fundamenta en los estudios de Bandura, citado por la Organización Panamericana de la Salud (2001); Bandura afirma que los estudiantes logran aprendizajes conductuales por medio de la observación y la socialización. Entre los representantes podemos mencionar a Dollard y Miller (1977), ambos sostienen que la imitación juega un papel importante dentro de la socialización. Por otro lado, Contini (2008), manifiesta que el comportamiento psicológico es la consecuencia de la interacción entre agentes personales y

ambientales. Eisenberg, (1992), concluye que el ser humano no solo imita conductas, él establece sus propias normas de conducta que cree que son correctas y las pone en práctica

Los problemas de conducta muchas veces se asimilan por observación a otras personas, esto lo sustenta la teoría del aprendizaje social. La conducta violenta de los estudiantes y su casi nula relación con sus pares en el aula o ambiente educativo generan problemas de conducta en los demás ya que se aprende por las experiencias de los que los rodean. Si atendemos al enfoque constructivista de Chadwick (1979),

Las dimensiones que corresponden al área Personal Social: Se valora a sí mismo, en opinión de Gottardello & Pàmies, (2019), la ética es una disciplina que está relacionada con la moral, distinguiendo lo positivo de lo negativo. La ética nos explica la conducta, las acciones y decisiones que tomamos frente a las normas establecidas por la sociedad. Esta toma de decisiones de forma acertada o equivocada empieza en casa, luego en las relaciones interpersonales context.

El respeto por los demás es un principio básico para mantener una convivencia sana buscando siempre el bien común y la práctica de la ética es fundamental para garantizar esa convivencia armónica, reconociendo los derechos de los demás y asumiendo nuestras responsabilidades. Ser ciudadanos de forma activa nos hace ver a nuestros pares como personas que expresan su libertad y oportunidades para evolucionar en todo aspecto en la sociedad.

Practica Hábitos con autonomía. MINEDU (2016), considera que en la sociedad todo estudiante debe relacionarse con los demás respetando los derechos y asumiendo sus deberes. Comprendiendo que cada persona contribuye a la sociedad y debemos respetar las diferencias, a la vez aporta como ciudadano en la edificación de un mundo mejor haciendo práctica de la democracia, respeto y justicia.

Sobre autonomía, Waghodekar, P. H. (2018) refieren que su definición es muy amplia y variada, la manera más acertada de ganar autonomía es tener un docente autónomo, la autonomía del docente es el punto de inicio para lograr una institución autónoma. (Ceylan, 2015; Little, Dam & Legenhausen, 2017) agregan

que es uno de los principios básicos que fundamentan el aprendizaje efectivo, es la habilidad de desarrollar su propio aprendizaje, hacer planes y ser bastante selectivo en las decisiones que toman.

Tripathi, K., & Dewan, A. (2017) consideran como definición de autonomía a la independencia de la persona, su libertad para escoger. Es un derecho de todo ser humano, en el campo educativo la autonomía brinda al estudiante la libertad de encargarse de su propio aprendizaje

Interactuar verbalmente o discutir un tema permite a los estudiantes llegar a resolver problemas o conflictos utilizando la razón. (Ben Khalifa, Zouaoui, Zghibi & Azaiez, 2021; Darnis & Lafont, 2015). Las interacciones verbales logran aprendizajes y están enfocadas a la solución de problemas a través de la resolución de tareas. Por ejemplo, reconocer a todos como personas útiles y valiosas con los mismos derechos y deberes, respetar a los demás con sus diferencias, sin muestras de discriminación de ningún tipo, por último ser consciente que existen diferentes situaciones que dañan las relaciones interpersonales.

Asertividad para Omura, Levett-Jones & Stone, (2019). Es una estrategia muy aplicada para mejorar la salud de pacientes o prevenir situaciones adversas en el día a día. Ames, Lee & Wazlawek, (2017), sostienen que la asertividad implica la percepción que las personas tienen del comportamiento de un individuo frente a diversas situaciones donde alguien quiere algo, sin embargo no depende de su voluntad.

Una conducta asertiva es definida por Speed, Goldstein & Goldfried, (2018), como acciones que muestran el interés propio de la persona, esto quiere decir mantenerse firme uno mismo frente a cualquier circunstancia sin muestras significativas de ansiedad. Parray & Kumar, (2017), sostienen que la práctica de la asertividad puede ayudar a los estudiantes a aliviar el stress, además de mejorar o desarrollar habilidades cognitivas.

Mencionan, Correa y Vásquez, (2001), la manera como el docente interactúa con los estudiantes debe tener como resultado la práctica de la

disciplina, el control y firmeza, la comunicación asertiva y el respeto mutuo. (Quezada, 2016). Agregan Lent, Taveira, Figuera, Dorio, Faria & Gonçalves, (2017) que la comunicación y socialización son habilidades que pueden ser simples o complejas, en ese orden deben desarrollarse y es en la niñez donde se da inicio a este proceso de desarrollo.

La empatía para Valles (2005) consiste en comprender el sentir de los demás. Valles sostiene que la empatía se puede demostrar de dos maneras, una a través de la reacción emocional frente al sentir de los demás y la otra es la reacción cognitiva, ésta última está relacionada con el nivel o capacidad del ser humano para percibir los diferentes puntos de vista de sus pares.

Heyes, (2018), agrega que la empatía generalmente se aprende, se desarrolla y fortalece con la práctica. Y Schutte & Stilić, (2017), mencionan que además de la habilidad para ver el mundo desde la perspectiva del otro, la empatía debe estar combinada con un sentimiento o carga emocional frente a determinada situación o problema de la otra persona.

Autoestima, refiere Caballo (2005), es la auto valoración del individuo. Sentimos y vemos nuestro mundo de acuerdo a cómo los demás nos aprecian. Krause, H. V., Baum, K., Baumann, A., & Krasnova, H. (2021). Este juicio de valor a sí mismo, es subjetivo. Krauss, Orth & Robins, (2020) sostienen que toda persona con autoestima alta, mantiene relaciones interpersonales exitosas, logra éxito laboral y salud física. Una de las necesidades fundamentales del todo ser humano es reconocerse útil, importante, respetarse y sentirse seguro de sí mismo. Nuestra autoestima puede denominarse: alta o baja esto dependerá de la forma como socializamos con los demás o cuáles sean nuestras reacciones o respuestas frente a diferentes situaciones. Giraldo & Holguín, (2017)

Brummelman, E., & Sedikides, C. (2020), señalan que para finales del siglo XX con el crecimiento del individualismo, la auto estima se ha convertido en el punto desequilibrante de muchos padres, pues se tiene la idea que los niños necesitan suficiente auto estima para lograr éxito y felicidad en la vida.

En cuanto a las teorías del trabajo con TICs tenemos que las herramientas tecnológicas empleadas en educación logran generar interés, apego, predilección y motivar a los estudiantes a desarrollar aprendizajes reales e importantes. Por lo tanto, hacer uso de la tecnología logra tanto una óptima comprensión y almacenamiento de contenidos como la capacidad para emplear los recursos tecnológicos.

Citando a Haji, Moluayonge & Park, (2017), la inclusión del uso de las herramientas tecnológicas y de comunicación TIC en el trabajo docente ha jugado un papel crucial, estas permiten a los estudiantes competir y adaptarse a las demandas de la sociedad. Marqués, (2000) afirma que su incorporación a la educación ha sido positiva. Entre los aspectos positivos podemos mencionar, el fácil camino a la información global, el desarrollo de habilidades tecnológicas y digitales respecto al uso de las TIC y la integración de ellas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como afirman Al-Rahmi, W. M., Alzahrani, A. I., Yahaya, N., Alalwan, N., & Kamin, Y. B. (2020), la inserción de las TIC ha retado a docentes y estudiantes. Manifiestan Abarzúa y Cerda (2011, p. 16) que las TIC son herramientas imprescindibles en toda área, un software educativo desarrolla el aprendizaje, genera interacción entre pares, propicia la práctica de valores como el respeto. (Obaya, 2003).

Durante los últimos años la escuela se ha visto llamada por la integración tecnológica, enfocándose en el uso de diversas herramientas tecnológicas. Jones, (2017). Abdullah, Dawi, Mohamed Noh, & Md Zabit, (2017) manifiestan que un software educativo se caracteriza por tener un propósito didáctico, se usa un computador como soporte, es interactivo y adaptable a la organización del estudiante. Vidal, Gómez & Ruiz, 2010), sostienen que un software educativo (SE) facilita o apoya el auto aprendizaje. Gupta, D. (2018), agrega que la informática y la tecnología nos ha traído nuevas oportunidades para aprender y comprender, mientras Fortunato & Galassi, (2021), agregan que un software educativo abierto y libre es lanzado bajo una licencia que brinda derechos a los usuarios para desarrollar actividades con propósitos de estudio.

La psicología y las ciencias de aprendizaje se encuentran ligadas al uso de software educativo. El valor o utilidad de un software dependerá del uso que el docente le dé en sus sesiones diarias. Un software por si mismo no puede calificarse como útil o innecesario. Por medio del uso de software educativo el estudiante puede trabajar a su propio ritmo y estilo, sin embargo el docente puede planificar actividades adicionales con el propósito de socializar, según sostienen Sepúlveda y Calderón, (2007)

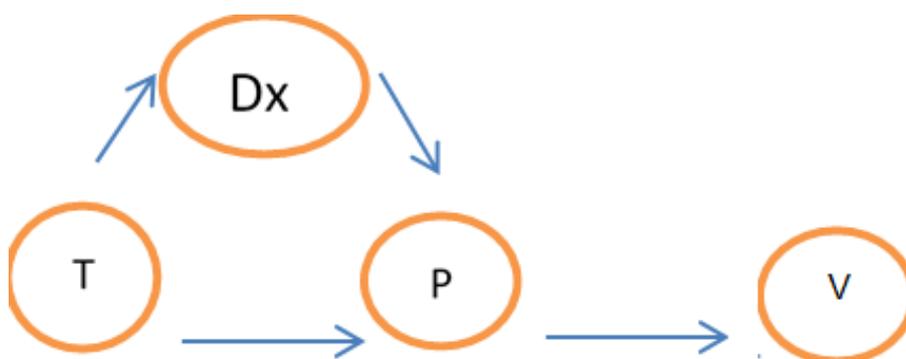
La tecnología integrada al quehacer educativo brinda resultados positivos en el rendimiento académico de los estudiantes. Está probado que el uso adecuado de la tecnología informática puede resolver diversos problemas. La motivación puede despertar fácilmente con aplicación adecuada de herramientas tecnológicas, tanto como la iniciativa o la asistencia a clase. (Shelly, Cashman, Gunter & Gunter, 1999, p. 6.1). El uso de las TIC por parte de los docentes impulsa el conocimiento y el logro de los aprendizajes. (Reyes, 2003).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación realizada es de tipo básica en su nivel descriptivo proyectivo. Al respecto CONCYTEC (2018) señala que la investigación es básica por que se dirige al conocimiento y comprensión de los hechos y fenómeno que se entablan entre sí. Sampieri y Mendoza (2018) señalan que es Descriptiva, por el tratamiento de recojo de información de la variable dependiente dada por la competencia de personal social en niños de 5 años. Hurtado (2010) Señala que la Investigación es proyectiva, puesto que en base a una problemática diagnosticada se procedió a proyectar que la aplicación de una propuesta diseñada en el presente estudio solucionará la problemática encontrada.

El diseño de investigación queda diagramado de la siguiente manera:



LEYENDA:

Dx: Diagnostico en la variable dependiente

T: Establecimiento de la teoría que fundamenta el estudio.

P: Establecimiento del Modelo como propuesta de investigación.

V: Establecimiento de la validación a criterio de expertos.

3.2. Variables, operacionalización

Variables

V1: Modelo didáctico con software libre

V2: Competencia de personal social en niños de 5 años

Operacionalización

La operacionalización de las variables de estudio se presenta en el anexo 01.

3.3. Población

Sobre la población Hernández y Mendoza (2018) indican que está dado por el total de las unidades de estudio que están involucradas en la investigación.

La población conformada por 15 niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas.

Por ser el tamaño de la población pequeña no se aplicará tamaño de muestra ni muestreo en el presente estudio.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Se toma en cuenta la técnica de gabinete resultó aplicada por medio del uso de diversas fichas como la de resumen, textual, comentario, bibliográfica, de manera digital, que permitan el recojo de información referencial a las dos variables de la presente investigación.

Como técnica de campo se utiliza la encuesta que se aplicará a través de un instrumento tipo cuestionario de competencia de personal social en niños de 5 años para evaluar la variable dependiente del estudio (Anexo 02) el cual será

administrado a los alumnos que participan en el estudio, la aplicación se realizará mediante la plataforma Zum debido al contexto de pandemia en la que estamos viviendo.

La validez estará a cargo de tres expertos todos ellos con el grado de Doctor en Educación quienes darán su conformidad tanto en el diseño del Instrumento para evaluar la competencia personal social en niños de 5 años como para su aplicabilidad a la muestra de estudio.

La confiabilidad para Hernández y Mendoza (2018), nos indican que el Alfa de Cronbach podría utilizarse para evaluar la confiabilidad y esta deber ser cercana a uno para ser significativa.

La confiabilidad se aplicará a una muestra piloto de estudiantes de la misma institución.

3.5. Procedimientos

Para el procedimiento de aplicación de los instrumentos, se procederá a pedir permiso a la Institución para la aplicación del mismo, mediante solicitud dirigida al director de la Institución, luego de recepcionada la misma se espera la respuesta que autorice la aplicación del cuestionario, lo que dará a pie la organización y coordinación de la forma de ejecución de la toma del cuestionario, para eso se hará uso del Zoom para el momento de evaluación.

3.6. Métodos de análisis de datos

Por ser una investigación descriptiva proyectiva, para la estadística se trabajará en dos momentos, en el primero se utilizará las herramientas de fiabilidad del SPSS para hallar la confiabilidad del Instrumento, y en segundo lugar para establecer los resultados se trabajará con las herramientas del análisis descriptivo del Excel para la elaboración de las tablas y gráficos estadísticos de frecuencias.

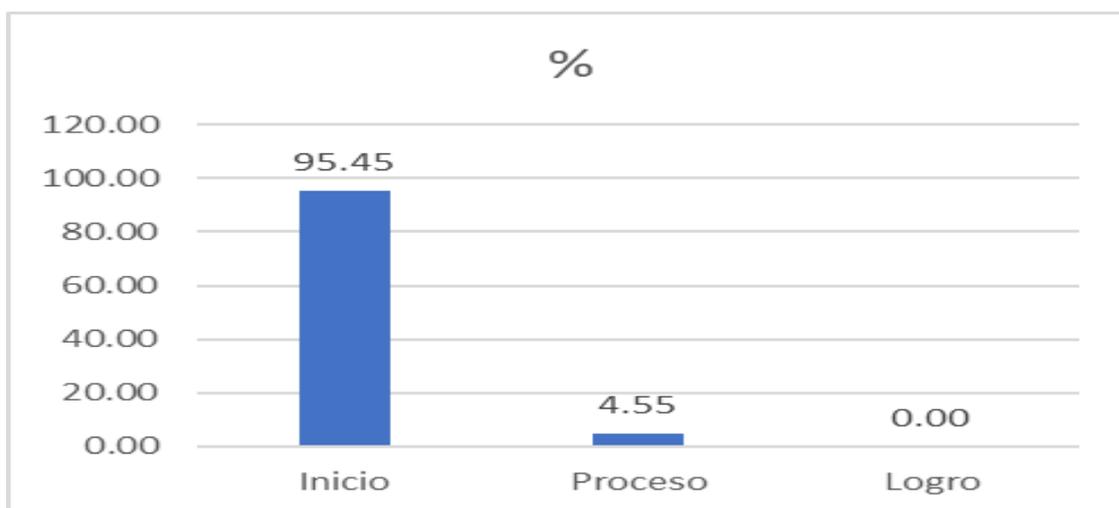
3.7. Aspectos éticos

Como aspectos éticos se trabajará con la Resolución de Consejo Universitario N° 0262-2020 de la Universidad César Vallejo en la cual se establece el Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo; que básicamente señala que en la realización de una investigación científica se deben tener en cuenta una serie de normas para regular las buenas prácticas y aseguran la promoción de los principios éticos que garantizan el bienestar y la autonomía de los que participan como parte del grupo de la investigación, así como también la responsabilidad y honestidad del investigador en el recojo, procesamiento, interpretación, elaboración del informe y publicación de la misma. En este sentido se respeta a la autonomía y anonimato de los estudiantes que forman parte de la investigación, así como el respeto a los autores que aportan al desarrollo del presente trabajo, citándolos adecuadamente con la Norma APA en su versión 7ma.

IV. RESULTADOS

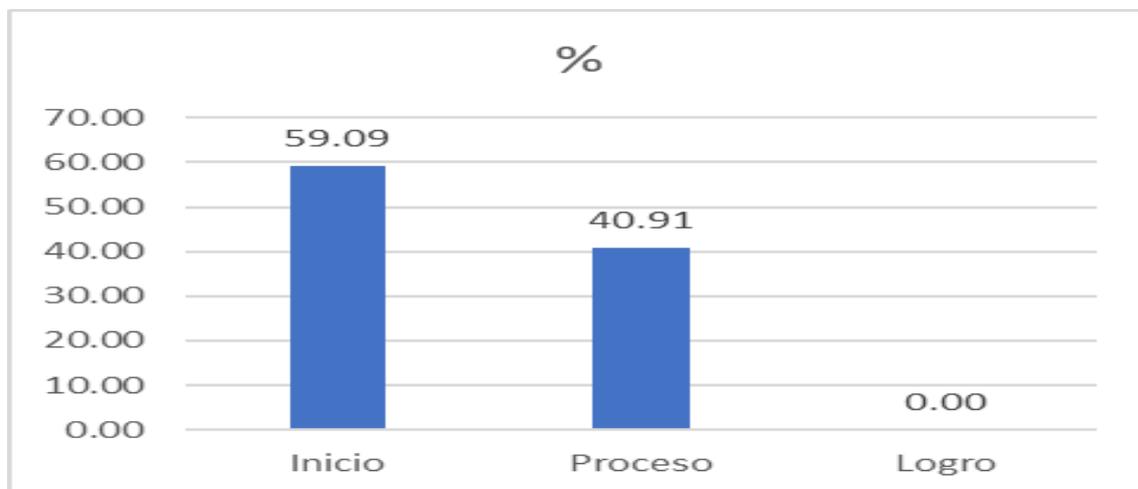
En esta sección se mostrarán los resultados que se propuso dentro de los objetivos de investigación, el cual es valorar el nivel del área de Personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas, los cuales se presentaran mediante gráficos y tablas de las dimensiones y la variable en general.

Figura 1: Resultados en porcentaje de la dimensión se valora así mismo de los niños de 5 años



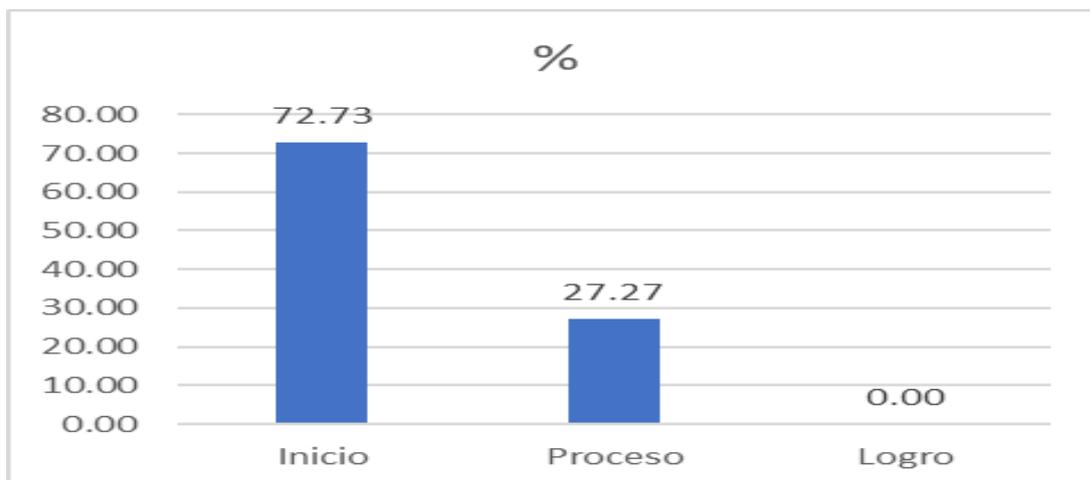
Como se puede observar en la figura 01 dentro de la dimensión se valora así mismo, un 95,45% ocupó la categoría inicio; le sigue la categoría proceso con un 4,55% tomando tan solo el resultado de un alumno, y finalmente ninguno llegó a alcanzar la categoría logro. Demostrando así que esta dimensión causa dificultades entre los estudiantes.

Figura 2: Resultados en porcentaje de la dimensión practica hábitos con autonomía de los niños de 5 años



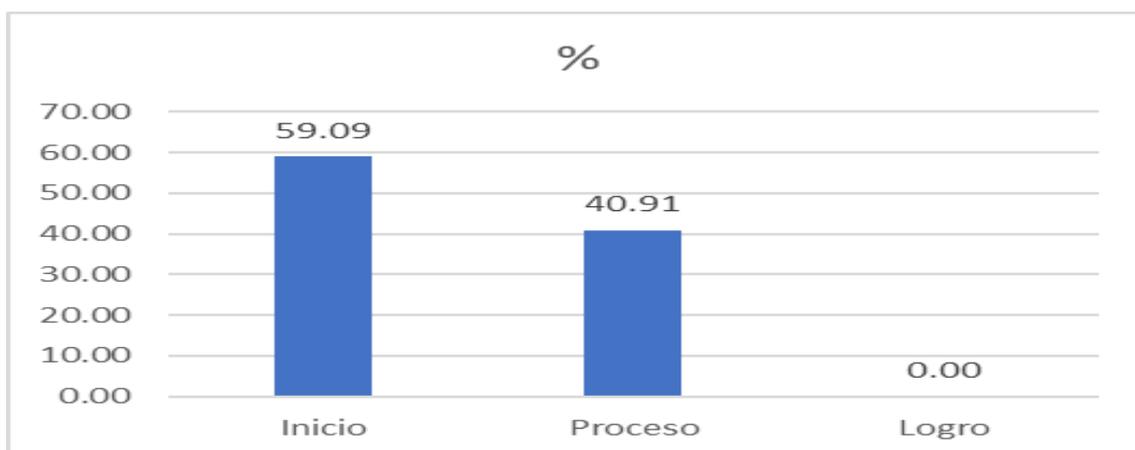
Tomando en cuenta la figura 2 podemos observar que aquí el porcentaje está más equilibrado entre la categoría inicio y la categoría proceso, teniendo un 59,09% y un 40,91% respectivamente; sin embargo en esta dimensión aún no hay ningún estudiante que haya conseguido la categoría logro. De este modo demostrándose que la dimensión es problemática

Figura 3: Resultados en porcentaje de la dimensión interactúa verbalmente de los niños de 5 años



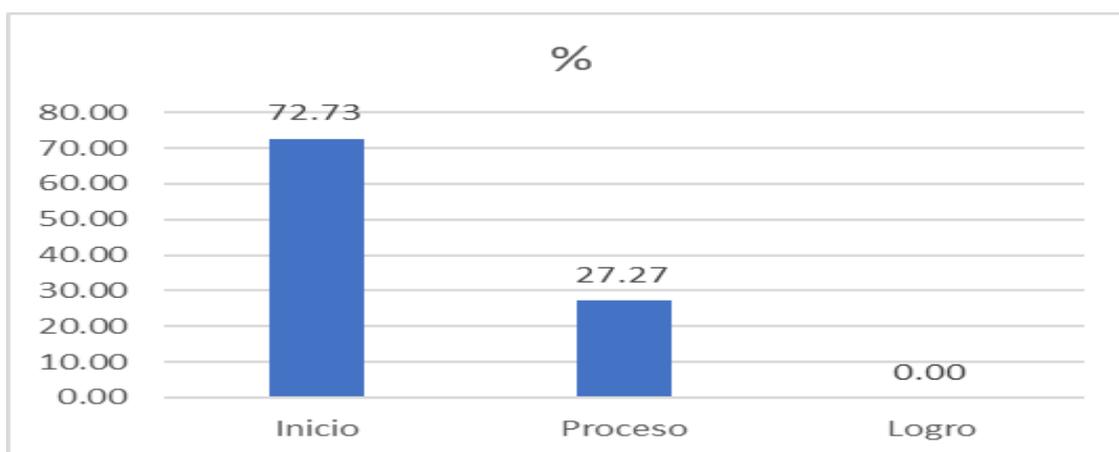
Después de analizar el gráfico 3, se puede observar que esta dimensión tiene resultados un poco más dispares en comparación a la segunda dimensión. Obteniendo así un 72,73% en la categoría inicio; un 27,27% en la segunda categoría y aún ningún estudiante consigue alcanzar la categoría logro. Mostrando que esta dimensión es problemática.

Figura 4: Resultados en porcentaje de la dimensión asertividad de los niños de 5 años



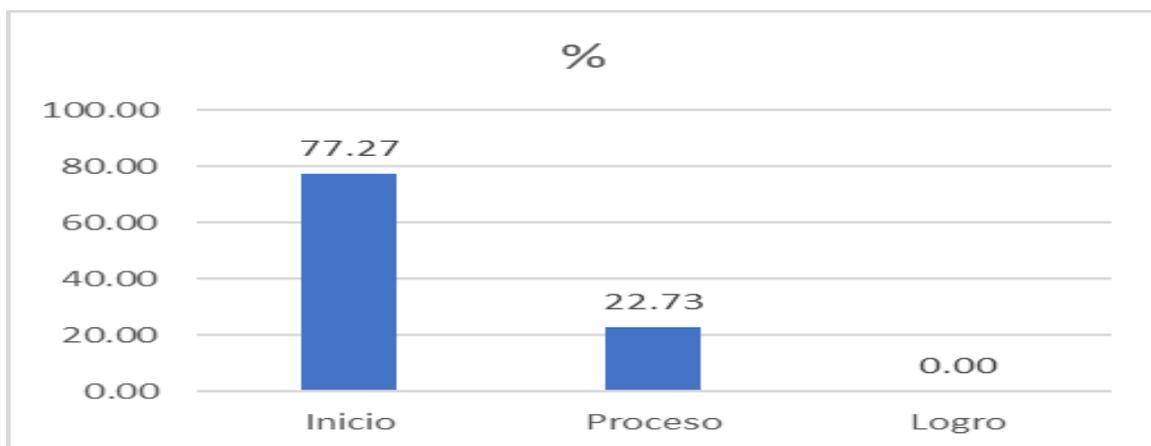
De este modo, se puede observar que en la dimensión asertividad los resultados son parejos en la categoría inicio con un 59,09% y la categoría proceso con un 40,91%; finalmente tenemos a la categoría logro con ningún estudiante, al igual que en las anteriores dimensiones. Por ello a esta dimensión también se le debe tomar en cuenta, puesto que causa conflictos en los niños.

Figura 5: Resultados en porcentaje de la dimensión empatía de los niños de 5 años



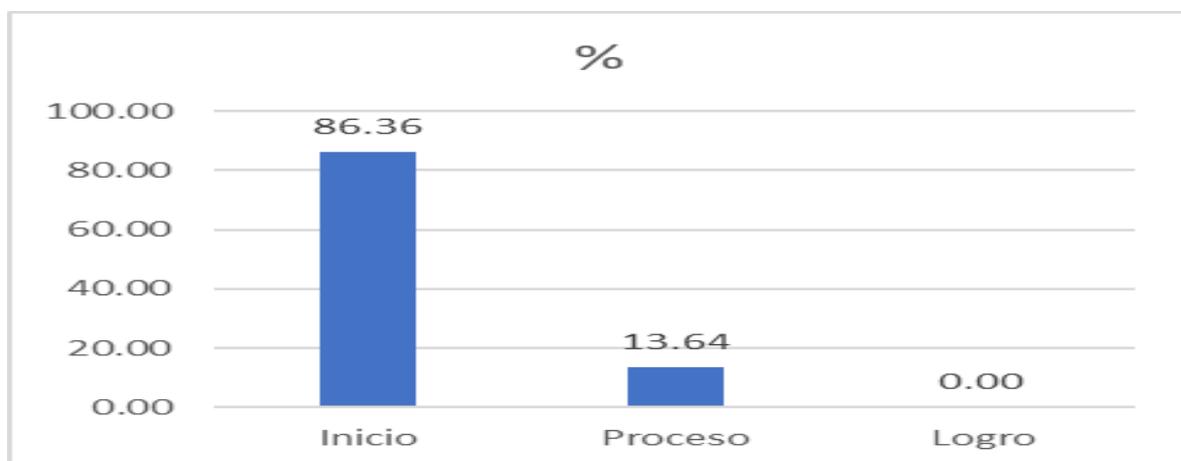
Como se observa en la figura 5 tenemos que dentro de los niños, nuevamente la mayoría se ubicó en la categoría inicio con un 72,73%; siguiéndole la categoría proceso con un 27,27% y finalmente la categoría logro, que hasta ahora en ninguna dimensión haya llegado tan siquiera a pertenecer un solo estudiante.

Figura 6: Resultados en porcentaje de la dimensión autoestima de los niños de 5 años



Tomando en cuenta el gráfico 6 podemos observar que dentro de la categoría inicio se ubica un 77,27%; y en segundo lugar la categoría proceso con un 22,73%; y para finalizar la categoría logro con ningún estudiante, mostrando que este patrón se observa en todas las dimensiones.

Figura 7: Resultados en porcentaje de la variable Personal social de los niños de 5 años



En la figura 7 dentro de la variable Personal social, podemos notar que la categoría inicio ha incluido a la gran mayoría de los niños con un 86,36%;

después viniendo la categoría proceso con un 13,64%; finalmente la categoría logro con ningún estudiante llegando a alcanzarla, de este modo demostrando que es necesario tomar medidas para poder corregir esta situación problemática que se ha demostrado en los presentes resultados.

V. DISCUSIÓN

En esta sección se mostrarán la discusión de los resultados en base a los objetivos de investigación, siendo el primero valorar el nivel del área de Personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas tanto en sus dimensiones como en la variable general:

Como se puede observar en la figura 01 y tabla 01 dentro de la dimensión se valora así mismo, un 95,45% ocupó la categoría inicio; le sigue la categoría proceso con un 4,55% tomando tan solo el resultado de un alumno, y finalmente ninguno llegó a alcanzar la categoría logro. Demostrando así que esta dimensión causa dificultades entre los estudiantes.

Tomando en cuenta la tabla 02 y la figura 02 podemos observar que la dimensión practica hábitos con autonomía, aquí el porcentaje está más equilibrado entre la categoría inicio y la categoría proceso, teniendo un 59,09% y un 40,91% respectivamente; sin embargo en esta dimensión aún no hay ningún estudiante que haya conseguido la categoría logro. De este modo demostrándose que la dimensión es problemática

Después de analizar la tabla 03 y el gráfico 03, se puede observar que la dimensión interactúa verbalmente tiene resultados un poco más dispares en comparación a la segunda dimensión. Obteniendo así un 72,73% en la categoría inicio; un 27,27% en la segunda categoría y aún ningún estudiante consigue alcanzar la categoría logro. Mostrando que esta dimensión es problemática.

De este modo, se puede observar que en la dimensión asertividad los resultados son parejos en la categoría inicio con un 59,09% y la categoría proceso con un 40,91%; finalmente tenemos a la categoría logro con ningún estudiante, al igual que en las anteriores dimensiones. Por ello a esta dimensión también se le debe tomar en cuenta, puesto que causa conflictos en los niños.

Como se observa en la tabla 05 y la figura 05 tenemos que dentro de los niños en la dimensión empatía, nuevamente la mayoría se ubicó en la categoría inicio con un 72,73%; siguiéndole la categoría proceso con un 27,27% y

finalmente la categoría logro, que hasta ahora en ninguna dimensión haya llegado tan siquiera a pertenecer un solo estudiante.

Tomando en cuenta la tabla 06 y el gráfico 06 podemos observar en la dimensión autoestima, que dentro de la categoría inicio se ubica un 77,27%; y en segundo lugar la categoría proceso con un 22,73%; y para finiquitar la categoría logro con ningún estudiante, mostrando que este patrón se observa en todas las dimensiones

En la figura 07 y la tabla 07 dentro de la variable Personal social, podemos notar que la categoría inicio ha incluido a la gran mayoría de los niños con un 86,36%; después viniendo la categoría proceso con un 13,64%; finalmente la categoría logro con ningún estudiante llegando a alcanzarla, de este modo demostrando que es necesario tomar medidas para poder corregir esta situación problemática que se ha demostrado en los presentes resultados.

Los resultados nos indican el bajo desarrollo en las competencias en personal social que tienen los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 382 de Lajas de la provincia de Chota, resultados que son similares a antecedentes que presentamos en la presente investigación que se realizaron por el hecho que los niños de esas realidades también tenían bajo su desarrollo de competencias en el área personal social, por lo que optaron en aplicar programas para la mejora de sus competencias y capacidades o la de relacionar variables del área como la de Zúñiga (2016) en su tesis titulada Clima emocional y logros de aprendizajes en el área de personal social de los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Chincha, busca como objetivo estudiar el ambiente emocional para implantar la relación con los grados de logro en el área de Personal Social, se ejecutó en base al enfoque cuantitativo y es de tipo no experimental y de diseño correlacional. Se trabajó con una población constituida por 94 estudiantes que oscilan entre 5 a 6 años de edad de la I.E N° 22528, y con una muestra de 80 estudiantes. Los instrumentos de evaluación consistieron en listas de cotejo para cada variable los. Se logró como resultado determinar que el ambiente emocional y el logro de los aprendizajes se encuentran relacionados significativamente en el área de personal social en los estudiantes.

Menciona Vásquez (2018) en su investigación titulada Competencias emocionales y nivel de logro en el área de Personal Social en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Pequeño Benjamín de Los Olivos, la cual busca definir el nexo entre las habilidades emocionales y el grado de logro del área de personal social de los niños de dicha institución educativa. Este trabajo está enmarcado en el enfoque cuantitativo siendo de tipo descriptiva y con diseño transversal. El método aplicado es hipotético-deductivo. Fueron 165 niños constituyendo la población y se utilizó instrumentos como listas de cotejo. Como resultado de esta investigación podemos decir que existe una relación significativa al 95%, entre las habilidades sociales y el grado de logro en el área Personal Social.

Chiavieri (2017) al presentar su trabajo de investigación denominada “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”. Esta investigación cuyo propósito fue definir el vínculo entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales. Se trabajó con un diseño no experimental: transversal, correlacional con un enfoque cuantitativo y el método aplicado es hipotético deductivo. Fueron 1472 estudiantes quienes constituyeron la población, con una muestra de 91 estudiantes. La información se recogió a través de la técnica la encuesta y la observación, siendo los instrumentos guías de observación y el cuestionario. Como resultado se obtuvo una relación positiva entre juegos cooperativos y habilidades sociales. Por otro lado, entre las habilidades sociales y la diversión también existe relación positiva.

Mattos (2018) con su trabajo de investigación presentado bajo el título El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06, esta investigación experimental, aplicó el método hipotético deductivo. Este trabajo se desarrolló bajo el propósito de demostrar la incidencia del Juego - Trabajo como plan metodológico para el restablecimiento del aprendizaje del Área Personal social de la Institución. La población se conformó por 20 alumnos de 5 años y la muestra conformada por 20 estudiantes elegida al azar. La técnica aplicada en la recopilación de los datos fue la encuesta, a través de cuestionarios,

test, pruebas. El resultado obtenido demuestra que el juego-trabajo influye positivamente como plan para mejorar el aprendizaje del área Personal Social.

Otero (2015) quien presentó una investigación titulada “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao”, la cual persigue como objetivo diagnosticar el vínculo que existe entre las actividades lúdicas y las competencias comunicativas orales en los estudiantes de 5 años de la I.E N° 349, Palao. Esta investigación es de tipo cuantitativo y de nivel correlacional, 120 estudiantes que oscilan entre los 5 años fueron seleccionados como población y la muestra lo constituían 75 niños de la misma institución. La técnica aplicada se menciona la observación y los instrumentos utilizados fueron listas de cotejo, tanto sobre juego libre como sobre desarrollo de habilidades comunicativas. Como resultados podemos mencionar que se identificó un 99% de estudiantes que obtuvieron un grado saludable en el aspecto lúdico libre, además el mismo porcentaje de estudiantes logró resultados favorables en el desarrollo de habilidades comunicativas orales. (p. 71)

Perez (2018) presenta una investigación denominada La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua, la cual tuvo como propósito precisar el vínculo existente entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños. Esta investigación es de tipo descriptivo correlacional, su método aplicado es el hipotético-deductivo, 32 niños de ambos sexos de 5 años de edad de la I.E. conformaron la población y la muestra fue censal. Los instrumentos utilizados fueron listas de cotejo, obteniendo resultados que indican la relación existente entre las dos variables.

Como podemos observar en estos cuatro últimos antecedentes de Chiavieri, Mattos, Otero y Pérez tienen en cuenta programas de juego y su relación con el desarrollo de capacidades de los niños para desarrollar sus competencias es por eso que se diseña en el presente estudio un Modelo didáctico con software libre para competencias en personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 382 de Lajas de Chota por el hecho que

esos software tienen como característica especial la lúdica para aprovecharla como estimulante en el niño para aprender. A lo anteriormente expuesto agregamos antecedentes que se desarrollan con el juego y el uso de software como la de Quispe (2019) presentó una tesis de maestría titulada Programa basado en un software educativo de canciones para promover la expresión musical de los niños y niñas de 5 años de la IE "Enrique Meiggs". Ilo, buscando como propósito diseñar un programa fundamentado en el empleo de canciones que promuevan la expresión musical con identificación regional. En la secuencia de la investigación se ha recogido información de los docentes, obteniendo un resultado satisfactorio, esto se traduce en el avance de la habilidad musical en los estudiantes de la Institución Educativa Enrique Meiggs.

Respecto a la fundamentación teórica del uso de un Modelo Didáctico con Software libre para desarrollar competencias y capacidades en el área Personal Social tenemos a Sacristán (1986), sostiene que un modelo didáctico fundamenta la teoría, facilita el paso de lo informal o empírico a la formalización, es el medio científico de llevar la práctica de enseñanza y aprendizaje a un trabajo organizado, haciendo uso de métodos, estrategias y técnicas adecuadas para el logro del aprendizaje.

Los modelos didácticos recogen y seleccionan procesos tanto de enseñanza como de aprendizaje con el objetivo de enriquecer la práctica docente. Los docentes al seleccionar y organizar las diferentes estrategias metodológicas y las situaciones de enseñanza, logran que se concrete el aprendizaje. (Medina, Salvador Mata y Arroyo, 2002, citado por Arreola, María, 2012, p.103)

En correspondencia con las teorías del área Personal Social, Jünger Habermas (2010), sostiene que la teoría de la Acción Comunicativa esclarece la oportunidad de generar cambios sociales a través de la comunicación, sustentación o argumentación de sus ideas o pensamientos. La crítica será el medio útil para el cambio social y la pedagogía la generadora de libertad.

La Teoría histórico-cultural de Vygotsky plantea que toda habilidad o función del estudiante se desarrolla en un ambiente social, seguido de esto el

estudiante lo internaliza. Lo que se aprende es consecuencia de la acción social y cultural recíproca, las interacciones se concretizan a través del lenguaje.

De acuerdo con Ocrospoma, et.al., (2007) el niño demanda de un desarrollo cultural tanto de la escuela como de su hogar para poder construir sus aprendizajes. En el entorno educativo tanto docentes como estudiantes en su interacción van generando un ambiente propicio para que el aprendizaje se de forma natural. Sabemos que el conocimiento se construye y son ambos, docentes y estudiantes quienes asumen el protagonismo en este proceso. Elementos importantes que deben estar presentes en este proceso son la comunicación y la asertividad.

En cuanto a la TICs tenemos a Haji, Moluayonge & Park, (2017), la inclusión del uso de las herramientas tecnológicas y de comunicación TIC en el trabajo docente ha jugado un papel crucial, estas permiten a los estudiantes competir y adaptarse a las demandas de la sociedad. Marqués, (2000) afirma que su incorporación a la educación ha sido positiva. Entre los aspectos positivos podemos mencionar, el fácil camino a la información global, el desarrollo de habilidades tecnológicas y digitales respecto al uso de las TIC y la integración de ellas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como afirman Al-Rahmi, W. M., Alzahrani, A. I., Yahaya, N., Alalwan, N., & Kamin, Y. B. (2020), la inserción de las TIC ha retado a docentes y estudiantes. Manifiestan Abarzúa y Cerda (2011, p. 16) que las TIC son herramientas imprescindibles en toda área, un software educativo desarrolla el aprendizaje, genera interacción entre pares, propicia la práctica de valores como el respeto. (Obaya, 2003).

Durante los últimos años la escuela se ha visto llamada por la integración tecnológica, enfocándose en el uso de diversas herramientas tecnológicas. Jones, (2017). Abdullah, Dawi, Mohamed Noh, & Md Zabit, (2017) manifiestan que un software educativo se caracteriza por tener un propósito didáctico, se usa un computador como soporte, es interactivo y adaptable a la organización del estudiante. Vidal, Gómez & Ruiz, 2010), sostienen que un software educativo (SE)

facilita o apoya el auto aprendizaje. Gupta, D. (2018), agrega que la informática y la tecnología nos ha traído nuevas oportunidades para aprender y comprender, mientras Fortunato & Galassi, (2021), agregan que un software educativo abierto y libre es lanzado bajo una licencia que brinda derechos a los usuarios para desarrollar actividades con propósitos de estudio.

La psicología y las ciencias de aprendizaje se encuentran ligadas al uso de software educativo. El valor o utilidad de un software dependerá del uso que el docente le dé en sus sesiones diarias. Un software por si mismo no puede calificarse como útil o innecesario. Por medio del uso de software educativo el estudiante puede trabajar a su propio ritmo y estilo, sin embargo el docente puede planificar actividades adicionales con el propósito de socializar, según sostienen Sepúlveda y Calderón, (2007)

La tecnología integrada al quehacer educativo brinda resultados positivos en el rendimiento académico de los estudiantes. Está probado que el uso adecuado de la tecnología informática puede resolver diversos problemas. La motivación puede despertar fácilmente con aplicación adecuada de herramientas tecnológicas, tanto como la iniciativa o la asistencia a clase. (Shelly, Cashman, Gunter & Gunter, 1999, p. 6.1). El uso de las TIC por parte de los docentes impulsa el conocimiento y el logro de los aprendizajes. (Reyes, 2003).

Por último el modelo didáctico con software libre para competencias en personal social en niños de 5 años–Institución Educativa Inicial N° 382-Lajas-Chota fue validado a criterio de tres juicios de expertos quienes dieron su conformidad tanto en el diseño como en su aplicabilidad.

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados en la mayoría de los niños tenemos que en la dimensión se valora así mismo, un 95,45% ocupó la categoría inicio; la dimensión practica hábitos con autonomía la mayoría se ubica en la la categoría inicio con un 59,09%, la dimensión interactúa verbalmente tiene resultados en un 72,73% en la categoría inicio; en la dimensión asertividad en la categoría inicio va un 59,09%; en la dimensión empatía, en la categoría inicio va un 72,73%; y por último en la dimensión autoestima, en la categoría inicio va un 77,27%.
2. En la variable Personal social, podemos notar que la categoría inicio ha incluido a la gran mayoría de los niños con un 86,36%; después viniendo la categoría proceso con un 13,64%; finalmente la categoría logro con ningún estudiante llegando a alcanzarla, de este modo demostrando que es necesario tomar medidas para poder corregir esta situación problemática que se ha demostrado en los presentes resultados.
3. Por los resultados bajos del diagnóstico es que se diseña El modelo didáctico con software libre para competencias en personal social en niños de 5 años–Institución Educativa Inicial N° 382-Lajas-Chota, el mismo que fue validado a criterio de tres juicios de expertos quienes dieron su conformidad tanto en el diseño como en su aplicabilidad.

VII. RECOMENDACIONES

1. A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 382-Lajas-Chota se le sugiere capacitar a sus docentes en el Modelo didáctico con software libre para desarrollar competencias en personal social en niños de 5 años de edad.
2. A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 382-Lajas-Chota se le sugiere aplicar a mediano y largo plazo el Modelo didáctico con software libre para desarrollar competencias en personal social en niños de 5 años de edad.
3. Al director de la UGEL de Chota se le sugiere capacitar los docentes de Educación Inicial en el Modelo didáctico con software libre para desarrollar competencias en personal social en niños de 5 años de edad.

VIII. PROPUESTA

Modelo didáctico con software libre para competencias en personal social en niños de 5 años

Integradores			competencias en personal social
Fundamentación	Fundamentación en el Diagnóstico Fundamentación Epistemológica Fundamentación en Pilares Educativos	 <p>Fases</p> <p>INTERROGACIÓN (Video YouTube)</p> <p>APROPIACIÓN (Abrir programas)</p> <p>EXPLORACIÓN (Actividades de exploración JClíc)</p> <p>EXPERIMENTACIÓN (Actividades de Interacción JClíc)</p> <p>EJERCICIOS (Actividades lúdicas JClíc)</p> <p>COMUNICACIÓN (Exponer sus respuestas POWER POINT)</p> 	<p>Se valora a sí mismo</p> <p>Práctica hábitos de autonomía</p> <p>Interactúa verbalmente</p> <p>Asertividad</p> <p>Empatía</p> <p>Autoestima</p>
Implementación	Estrategia <u>Interrogatoria</u> con videos en YouTube Apropiación Tecnológica del Software Exploración para buscar lo relacionado a Interrogantes Habilidad para responder interrogantes Sistematizar las respuestas de los infantes		
Evaluación	Evaluación Diagnóstica Evaluación Formativa Auto evaluación		

Modelo didáctico con software libre para competencias en personal social en niños de 5 años I.E.I. N° 382-Lajas-Chota

El modelo del presente estudio está representado por Elementos Integradores, Acciones, Fases y el Desarrollo de competencias en personal social.

Como **Elementos Integradores con sus Acciones** tenemos: **Planificación** comprendido por Fundamentación en el Diagnóstico, Fundamentación Epistemológica, Fundamentación en Pilares Educativos; **La implementación** comprendido por la Estrategia Interrogatoria con videos en YouTube, Apropiación Tecnológica del Software, Exploración para buscar lo relacionado a Interrogantes, Habilidad para responder interrogantes y Sistematizar las respuestas de los infantes; Y **La evaluación** comprendido por la Evaluación Diagnóstica, Evaluación Formativa y la Auto evaluación.

Como fases tenemos: La interrogación (video You tube), apropiación (abrir programas), exploración (actividades de exploración Jcllic), experimentación (actividades de interacción Jcllic), ejercicios (actividades lúdicas Jcllic) y comunicación (exponer sus respuestas Power Point).

Y como Desarrollo de la Competencia en personal social. tenemos: Se valora a sí mismo, Práctica hábitos con autonomía, Interactúa verbalmente, Asertividad, Empatía y Autoestima.

REFERENCIAS

- Abdullah, N., Dawi, A. H., Mohamed Noh, N., & Md Zabit, M. N. (2017). *Development of interactive software for implementing the science process skills in science primary school*. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 7(6), 728-744.
- Alarcón, R. (2017). *En torno a los fundamentos filosóficos de la psicología positiva*. Persona, (20), 11-28.
- Al-Rahmi, W. M., Alzahrani, A. I., Yahaya, N., Alalwan, N., & Kamin, Y. B. (2020). *Digital communication: Information and communication technology (ICT) usage for education sustainability*. Sustainability, 12(12), 5052.
- Ames, D., Lee, A., & Wazlawek, A. (2017). *Interpersonal assertiveness: Inside the balancing act*. Social and Personality Psychology Compass, 11(6), e12317.
- Ausubel, Novak y Hanesian, (1989) *Teorías del aprendizaje*. México: Pearson.
- Ausubel (como se citó en Flores 2004) *Tecnología educacional. Teorías de la instrucción*. Barcelona: Paidós.
- Arrieta (2001) *Impacto de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) para disminuir la brecha digital en la sociedad actual*. Scielo, 32(1).
- Barberá, Badia y Mominó (citados por Chumpitaz, García, Sakiyama y Sánchez, 2005),
- Bandura, A. (2007). *Perceived self-efficacy in cognitive development and functioning*. Educational Psychologist. Edit. McGRAW Hill. Distrito Federal, México.
- Ben Khalifa, W., Zouaoui, M., Zghibi, M., & Azaiez, F. (2021). *Effects of Verbal Interactions between Students on Skill Development, Game Performance and Game Involvement in Soccer Learning*. Sustainability, 13(1), 160.
- Brummelman, E., & Sedikides, C. (2020). *Raising children with high self-esteem (but not narcissism)*. Child Development Perspectives, 14(2), 83-89.

- Caballo, V. (2005). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. España: Editorial Siglo XXI
- Cabero, (2008) *Cibersociedad y Juventud: La cara oculta (buena) de la Luna*. Coruña: ciberjuego. doi:EVA1.pdf.
- Canales, R. (2006) *Identificación de factores que constituyen al desarrollo de actividades de enseñanza con el apoyo de las TIC que resulte eficiente y eficaz*. Tesis doctoral universidad autónoma Barcelona Facultad de Educación.
- Ceylan, N. (2015). *Fostering learner autonomy*. Procedia -Social and Behavioral Sciences, 199, 85-93. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.491>
- Contini, N. (2008). *Las Habilidades Sociales: perspectivas desde la psicología positiva*. *Psico debate*. Psicología, Cultura y Sociedad, p.45-63.
- Correa, Vázquez, O. (coord.) (2001). *Libro blanco del título de Grado en Trabajo Social*. Madrid: Editorial ANECA
- Chiavieri (2017) *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*. Perú. (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo – Perú.
- Chumpitaz, et, al (2005) La teoría conductista
- Chadwick, C. (1979) *Teorías conductistas del aprendizaje*. Disponible en, <https://www.buenastareas.com/materias/libro-de-chadwick-c>
- Darnis, F., & Lafont, L. (2015). *Cooperative learning and dyadic interactions: two modes of knowledge construction in socio-constructivist settings for team-sport teaching*. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 20(5), 459-473.
- Durán (2016) *Modelos didácticos de la enseñanza de las ciencias en una escuela municipalizada y una escuela particular pagada, un estudio de casos desde las teorías didácticas*.
- Diseño Curricular Nacional (2009) Ministerio de educación*. Perú. Recuperado en: www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/download.php?link=dcn_2009.pdf12/04/2018

- Dollar, J. & Miller, M. E. (1977). *Personalidad y psicoterapia*. Bilbao: Deschée de Biover.
- Doncel, F. V. (2015). *Tipografía musical para la educación y análisis de la dinámica del software libre* (Doctoral dissertation, Universidad de Extremadura).
- Eisenberg, N. (1992). *Emotion, Regulation, and Moral Development*. Annual Revises of Psychology, 51,665-697.
- Eisenberg, N. & Strayer, J. (1992) La Empatía y su desarrollo. Bilbao. Eds. Disclèe Brouwer S.A.
- Fortunato, L., & Galassi, M. (2021). *The case for free and open source software in research and scholarship*. Philosophical Transactions of the Royal Society A, 379(2197), 20200079.
- García (2012), Relación de las Nuevas Tecnologías en el Aprendizaje de las Matemáticas en la Universidad de Almería – España
- Garassini y Padrón (2004) *Teachers' Perception of the concept of communicative competence*. ELT, JOURNAL, 61, (3), 202-210. Recuperado de: <http://eltj.oxfordjournals.org/content/61/3/202.short>
- Giraldo, K. P., & Holguín, M. J. A. (2017). *La autoestima, proceso humano*. Revista Electrónica Psyconex, 9(14), 1-9.
- Gonzáles (2011) *Las TICs en Educación Primaria*. México Trillas.
- Gottardello, D., & Pàmies, M. D. M. (2019). *Business school professors' perception of ethics in education in Europe*. Sustainability, 11(3), 608.
- Group and Vanderbilt, (2012) *El ordenador invisible*. Barcelona.España: Gedisa
- Gupta, D. (2018). *Adopting Free and Open Source Software (FOSS) in Education*. Journal of Educational Technology, 14(4), 53-60.
- Haji, S. A., Moluayonge, G. E., & Park, I. (2017). *Teachers' Use of Information and Communications Technology in Education: Cameroon Secondary Schools*

- Perspectives*. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, 16(3), 147-153.
- Herrera (2014) *Aula virtual para la estimulación del auto aprendizaje en niños de 5 a 6 años*, en la Universidad Mayor de San Andrés, Bolivia
- Heyes, C. (2018). *Empathy is not in our genes*. Neuroscience & Biobehavioral Reviews, 95, 499-507.
- Jones, S. J. (2017). Technology in the Montessori Classroom: Teachers' Beliefs and Technology Use. *Journal of Montessori Research*, 3(1), 16-29.
- Karsenti y Fievez (2013) *Importancia de las TIC en la educación básica regular*. TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN, investigación educativa, 14, (25), 209-224. Recuperado de: file:///C:/Users/Cristian/Downloads/4776-16134-1-PB.pdf
- Krauss, S., Orth, U., & Robins, R. W. (2020). *Family environment and self-esteem development: A longitudinal study from age 10 to 16*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 119(2), 457.
- Krause, H. V., Baum, K., Baumann, A., & Krasnova, H. (2021). *Unifying the detrimental and beneficial effects of social network site use on self-esteem: a systematic literature review*. *Media Psychology*, 24(1), 10-47.
- Lent, R. W., Taveira, D. M. C., Figuera, P., Dorio, I., Faria, S., & Gonçalves, A. M. (2017). *Test of the social cognitive model of well-being in Spanish college students*. *Journal of Career Assessment*, 25(1), 135e143
- Little, D., Dam, L. & Legehausen, L. (2017). *Language learner autonomy: Theory, practice and research*. Bristol, Blue Ridge Summit: Multilingual Matters.
- Loayza V. (2014) *Modelo didáctico dialéctico para desarrollar el pensamiento crítico en comunicación en los estudiantes de educación superior- Chota 2010*. Perú.

- López, Z. R. A., & López, T. R. A. (2018). *Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget. Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 47-52.
- Martí (1992) *El aprendizaje significativo en la práctica*. Argentina
- Monjas, M. (1998). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Madrid.
- Mattos Salazar, M. E. (2018). *El juego como estrategia metodológica y su incidencia en el nivel de aprendizaje del área personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 209 UGEL 06 del año 2011*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/1970>.
- Minedu (2016). *Programa Curricular del Nivel inicial de la Educación Básica Regular. Currículo Nacional*. Lima.
- Minedu (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica Regular. Definiciones clave que sustentan el perfil de egreso*. Lima. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- OEI. (2009) *Los desafíos de las tic para el cambio educativo*. Fundación Cantillana
- Omura, M., Levett-Jones, T., & Stone, T. E. (2019). *Evaluating the impact of an assertiveness communication training programme for Japanese nursing students: A quasi-experimental study*. *Nursing open*, 6(2), 463-472.
- Osorio P. (2013) Programa piloto TIC e innovación docente. Documento de trabajo. Lima. Dirección e innovación MINEDU.
- Otero Salazar, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*. (Tesis de maestría) Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima – Perú. <https://repositorio.upch.edu.pe/handle/20.500.12866/259>

- Parray, W. M., & Kumar, S. (2017). *Impact of assertiveness training on the level of assertiveness, self-esteem, stress, psychological well-being and academic achievement of adolescents*. Indian Journal of Health and Wellbeing, 8(12), 1476-1480.
- Perez Santos, A. M. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua-2018 (Tesis de maestría)* Universidad Nacional San Agustín de Arequipa – Perú. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8968>
- Piaget, J. (1955). *The language and thought of the child*. New York: New American Library.
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Quezada, M (2016), *“Nivel de desarrollo de habilidades sociales instrumentales en los niños de la Institución Educativa N° 88389 “Juan Valer Sandoval”, Nuevo Chimbote –:http://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSR_8e36e5f17dcf3095c087d8803f20a8a5/Details*.
- Quispe, C. (2019) *Programa basado en un software educativo de canciones para promover la expresión musical de los niños y niñas de 5 años de la IE “Enrique Meiggs”. Ilo. (Tesis de maestría)* Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Lambayeque – Perú. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/6730>
- Ramírez (2011) *Modelo de Acción Docente para el Desarrollo de Prácticas Pedagógicas con Medios Informáticos y Telemáticos en el Contexto Aula*.
- REYES, L., & HERNÁN, L. (2019). *Aplicación del método silábico para el aprendizaje de la lectura musical en los alumnos integrantes de la banda de música de la IE N° 80270" Virgen de la Natividad" del distrito de Carabamba-2017*.

- Riveros y Mendoza, (2005) *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>
- Ricaurte, M (2014) *Estudio sobre las habilidades cognitivas y motrices que desarrolla el software educativo en los niños de primer año de educación básica*. Guayaquil, Ecuador.
- Reyes A. (2003). *La clase de composición colectiva. Las TIC como recurso para la composición. Eufonía. Didáctica de la Música N° 39, 46 - 57*. Barcelona: Editorial: Graó.
- Rodríguez (2009) *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*. Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf.
- Sawala, T., McAlpine, S., Jasche, J., Lavaux, G., Jenkins, A., Johansson, P. H., & Frenk, C. S. (2021). *The SIBELIUS Project: E Pluribus Unum*. arXiv preprint arXiv:2103.12073.
- Saldarriaga, P., Del Bravo, G. y Loor, M. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Dominio de las ciencias, 2, 127-137*. Recuperado de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298/355>
- Seligman, Martin (2003). *La auténtica felicidad*. New York: Houghton Mifflin. (Paperback edition, Harper Paperbacks).
- Secretaría de Educación Pública, SEP (2017) Una metodología para el diseño de un currículo orientado a las competencias. *REVISTA CHILENA DE INGENIERÍA, 16, (1), 147-158*. Recuperado de: <http://www.scielo.cl/pdf/ingeniare/v16n1/ART04.pdf>
- Shaibou A. H. (2015). *Science Teachers' Attitudes towards the Use of Information and Communication Technology in Secondary Schools in Cameroon*, *International Journal of Social Science and Humanities Research* ISSN 2348-3164 (online) Vol. 3, Issue 2, pp: (573-585).

- Schutte, N. S., & Stilinović, E. J. (2017). *Facilitating empathy through virtual reality*. *Motivation and emotion*, 41(6), 708-712.
- Skinner (1985) Conciencia histórica y enseñanza de la historia, un problema en la enseñanza de la historia, disponible en: 118 http://www.correodelmaestro.com/publico/html5112014/capitulo2/Conciencia_historica.html
- Speed, B. C., Goldstein, B. L., & Goldfried, M. R. (2018). *Assertiveness training: A forgotten evidence-based treatment*. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 25(1), e12216.
- Tobón, (citado por Cornejo (2013), La formación en competencias de pensamiento histórico. Clío & Asociados. La Historia Enseñada / número 14 · 2010, p.48
- Tripathi, K., & Dewan, A. (2017). *Learning, memorizing or both?—Autonomy of education; A comparative analysis*. Tripathi, Kaushlendra Mani and Dewan, Akshita, Learning, Memorizing or Both.
- Yañez, Ramírez y Glasserman (2014) Integración de las TIC en el desarrollo curricular de la enseñanza de la familia profesional de servicios socioculturales y a la comunidad. Recuperado de: <http://es.slideshare.net/AlexMonsalve2/webquest>.
- Valles, D. (1997). *Cómo desarrollar habilidades sociales en los niños*. España: Editorial Vincen Vives.
- Vásquez, N. L. (2018) *Competencias emocionales y nivel de logro en el área de Personal Social en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Pequeño Benjamín de Los Olivos. (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo – Perú.* <https://hdl.handle.net/20.500.12692/22382>.
- Valdivia Terrazas, R. F. (2019). *Sibelius y finale como herramientas vinculantes en el desarrollo de capacidades musicales en los estudiantes del programa de música de la Universidad Nacional del Altiplano. (Tesis doctoral)*

Vera (2014), realizó la investigación Futuro profesorado de Ciencias Sociales frente a las nuevas tecnologías educativas: Competencias y actitudes en la Universidad de Alicante – España.

Waghodekar, P. H. (2018). *Autonomy in Higher Education*. AU-eJournal of Interdisciplinary Research (ISSN: 2408-1906), 3(1).

Zevallos, (2018) *Concepciones teóricas del diseño curricular a partir de un enfoque por competencias para la formación laboral del técnico medio en informática*. CUADERNOS DE EDUCACIÓN Y DESARROLLO, Revista académica semestral, 3, (27), 1. Recuperado de: <http://www.eumed.net/rev/ced/27/gzc3.htm>.

Zuñiga Garay, M. L. (2016). *Clima emocional y logros de aprendizajes en el área de personal social de los estudiantes de 5 años de una institución educativa, Chincha-2016*. (Tesis de maestría) Universidad César Vallejo - Perú.: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/20180>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Variable independiente Modelo didáctico con software libre	“El modelo didáctico con software libre tiene mucha importancia porque propicia el desarrollo del aprendizaje, es decir el uso de las tareas, actividades estructuradas y guiadas que proporcionan a los niños una tarea docente bien definida, así como los recursos que les permiten realizarlas.” (Canales,. 2006)	La variable se operacionalizó en razón de las dimensiones: Sibelius, notación musical, lectura musical se realizó a partir de la elaboración del modelo correspondiente	Planificación	Fundamentación en el Diagnóstico	Ordinal
				Fundamentación Epistemológica	
				Fundamentación en Pilares Educativos	
			Implementación	Estrategia	
				Tecnología	
				Recurso	
				Habilidad	
			Evaluación	Tutorial	
				Evaluación Diagnóstica	
				Evaluación Formativa	
	Auto evaluación				

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Variable dependiente Capacidades del Área Personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas	El enfoque de desarrollo personal hace énfasis en el proceso que lleva a los seres humanos a construirse como personas, con lo cual alcanzan al máximo sus potencialidades en un proceso continuo de transformaciones, biológicas, cognitivas, afectivas, comportamentales y sociales que se da a lo largo de la vida. (Programa curricular de educación inicial 2016, p 72)	La variable fue operacionalizada en razón de las dimensiones: Se valora a sí mismo; Práctica hábitos con autonomía; Interactúa verbalmente; Asertividad; Empatía y Autoestima.	Se valora a sí mismo	Reconoce características	Ordinal
				Se identifica y reconoce	
			Práctica hábitos con autonomía	Autonomía	
				Hábitos de higiene	
			Interactúa verbalmente	Expresa emociones	
				Busca compañía	
			Asertividad	Solución a problema	
				Atención	
				Comunicación	
				Relación con sus pares	
			Empatía	Tolerante	
				Relación con los demás	
				Trabajo en equipo	
			Autoestima	Cumple con lo que se propone	
				Acepta opinión	
Cumple con tareas y apoya					

Anexo 02: Instrumento de recolección de datos

Ficha de observación de Personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas

Datos del niño:

Apellidos y nombres.....

Edad.....

I.E.I......

Fecha.....

El presente documento tiene como finalidad valorar el nivel de Personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas. Se ha de marcar con un aspa la alternativa según corresponda:

Logro (3) Proceso (B) Inicio (C)

Nº	Ítems	Niveles		
		Logro	Proceso	Inicio
Variable 1: Personal social				
Dimensión se valora así mismo				
1	Se reconoce en algunas de sus características, cualidades, gustos y preferencias, las diferencias de la de los demás			
2	Se identifica de acuerdo a su género sin hacer distinciones en los roles que puede asumir en situaciones de juego o de la vida cotidiana			
3	Se reconoce como parte de su familia y grupo de aula, describe hechos importantes de su historia familiar			
Dimensión práctica hábitos con autonomía				
4	Realiza actividades cotidianas de manera autónoma y da razón sobre las decisiones que toma			
5	Practica algunos hábitos de alimentación, cambio de ropa e higiene personal, con agrado e iniciativa y reconoce la importancia de estos para su salud			
Dimensión interactúa verbalmente				
6	Expresa verbalmente sus emociones, identifica las causas que lo originan y reconoce las emociones de los demás			

	mostrando su simpatía, desacuerdo o preocupación			
7	Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere			
Dimensión asertividad				
8	Busca solución a los problemas que se presentan en su grupo de trabajo.			
9	Da atención adecuada a la persona que se comunican con él.			
10	Establece buena comunicación con sus compañeros de los temas que le interesa			
	Trata de mantener buenas relaciones con sus compañeros			
11	Le preocupa estar bien con sus compañeros			
12	En una conversación con sus compañeros le preocupa no terminar discutiendo			
Dimensión empatía				
13	Escucha con atención a sus compañeros cuando realizan trabajos grupales			
14	Es tolerante con los demás niños, ante las diferencias.			
15	Le cuesta trabajo relacionarse con los demás niños.			
16	Cuando algún compañero , no está de acuerdo con él se molesta			
17	Se siente a gusto con sus compañeros de aula			
18	Le es difícil mantener una relación en grupo			
19	Cuando realiza una tarea la puede realizar en grupo sin tener inconvenientes			
Dimensión autoestima				

20	Cuando se propone hacer algo, lo logra 15. Dice lo que siente con seguridad..			
20	Acepta la opinión de los compañeros y hace respetar su opinión.			
22	Respetar a sus compañeros tal y como son			
23	Se siente bien cuando cumple una tarea o alcanza un objetivo o logro.			
24	Pide ayuda cuando tiene algún problema			
25	Trata de apoyar a sus compañeros p a r a que realicen las metas que se proponen			

Anexo 03: CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, María Elisa Toro Herrera, identificado con DNI N° 40273864, grado académico de doctora, expreso que, por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento: Nivel de personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa	x			
2	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	x			
3	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
4	Está expresado en conductas observables	x			
5	Tiene rigor científico	x			
6	Existe una organización lógica	x			
7	Está formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
9	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la recolección de información	x			
12	Está caracterizado según criterios pertinentes	x			
13	Está adecuado para valorar aspectos relevantes	x			
14	Muestra relación con las variables, dimensiones e indicadores	x			
15	Guarda relación con la hipótesis de la investigación	x			
16	El instrumento está orientado al propósito de la investigación	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es apropiado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en referencias actualizadas	x			
VALORACIÓN FINAL		x			

Fuente: Cuadro elaborado por la investigadora

El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado y en señal de conformidad firmo la presente en el mes de octubre del 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Elisa Toro Herrera', is written over a horizontal dashed line.

Dra. María Elisa Toro Herrera

DNI 40273864

e-mail: mariaelisa204@hotmail.com

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Justina Guillermina Lisboa Zumarán, identificada con DNI N° 16431477, grado académico de doctora, expreso que, por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento: Nivel de personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones. y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa	x			
2	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	x			
3	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
4	Está expresado en conductas observables	x			
5	Tiene rigor científico	x			
6	Existe una organización lógica	x			
7	Está formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
9	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la recolección de información	x			
12	Está caracterizado según criterios pertinentes	x			
13	Está adecuado para valorar aspectos relevantes	x			
14	Muestra relación con las variables, dimensiones e indicadores	x			
15	Guarda relación con la hipótesis de la investigación	x			
16	El instrumento está orientado al propósito de la investigación	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es apropiado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en referencias actualizadas	x			
VALORACIÓN FINAL		x			

Fuente: Cuadro elaborado por la investigadora

El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado y en señal de conformidad firmo la presente en el mes de octubre del 2020



Dra. Justina Guillermina Lisboa Zumarán
DNI N°16431477

e-mail: jzumaran@gmail.com

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Álvaro Rafael Romero Peralta, identificado con DNI N° 14498536, grado académico de maestro, expreso que, por medio de la presente dejo constancia que he revisado con fines de validación el instrumento: Nivel de personal social en niños de 5 años – I.E.I. N° 382 Cadmalca – Lajas y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones. y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

Nº	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa	x			
2	Los términos utilizados son propios de la investigación científica	x			
3	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
4	Está expresado en conductas observables	x			
5	Tiene rigor científico	x			
6	Existe una organización lógica	x			
7	Está formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
9	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la recolección de información	x			
12	Está caracterizado según criterios pertinentes	x			
13	Está adecuado para valorar aspectos relevantes	x			
14	Muestra relación con las variables, dimensiones e indicadores	x			
15	Guarda relación con la hipótesis de la investigación	x			
16	El instrumento está orientado al propósito de la investigación	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la investigación científica	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es apropiado a la muestra representativa	x			

20	Se fundamenta en referencias actualizadas	x			
VALORACIÓN FINAL		x			

Fuente: Cuadro elaborado por la investigadora

El instrumento puede ser aplicado tal como está elaborado y en señal de conformidad firmo la presente en el mes de octubre del 2020



Mg. Álvaro Romero Ropero Perata
DNI 1649536

e-mail: alvaroromero10_08@hotmail.com

Anexo 04

Modelo didáctico con software libre para competencias en personal social en niños de 5 años I.E.I. N° 382-Lajas-Chota

El modelo del presente estudio está representado por Elementos Integradores, Acciones, Fases y el Desarrollo de competencias en personal social.

Como **Elementos Integradores con sus Acciones** tenemos: **Planificación** comprendido por Fundamentación en el Diagnóstico, Fundamentación Epistemológica, Fundamentación en Pilares Educativos; **La implementación** comprendido por la Estrategia Interrogatoria con videos en YouTube, Apropiación Tecnológica del Software, Exploración para buscar lo relacionado a Interrogantes, Habilidad para responder interrogantes y Sistematizar las respuestas de los infantes; Y **La evaluación** comprendido por la Evaluación Diagnóstica, Evaluación Formativa y la Auto evaluación.

Como fases tenemos: La interrogación (video You tube), apropiación (abrir programas), exploración (actividades de exploración Jcllic), experimentación (actividades de interacción Jcllic), ejercicios (actividades lúdicas Jcllic) y comunicación (exponer sus respuestas Power Point).

Y como Desarrollo de la Competencia en personal social. tenemos: Se valora a sí mismo, Práctica hábitos con autonomía, Interactúa verbalmente, Asertividad, Empatía y Autoestima

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL : CHOTA
I.E.I. : 382
Lugar : Cadmalca Alto
Distrito : Lajas
Provincia : Provincia
Aula : Verde
Profesora : Luz Delmira Cercado Herrera
Directora : Nelly González Dávila

- II. **SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:** En esta experiencia de aprendizaje haremos un viaje por las emociones al plantear algunas situaciones para que las niñas y los niños de la I.E.N°382 Cadmalca Alto del distrito de Lajas, provincia de Chota reconozcan y tomen conciencia de sus emociones y la de las y los demás. Este recorrido lo haremos teniendo en cuenta las TIC, haciendo uso de un software educativo, a través de cuentos y los niños participarán en juegos que los invitarán a expresar con su rostro ciertas emociones o a identificar qué sentirían ante determinadas situaciones: tristeza, alegría, enojo, asco, miedo. Además, desarrollarán estrategias para regular lo que sienten, por ejemplo, respirar de forma pausada y contar hasta diez o mirar su “botella de la calma”. En este proceso, los niños aprenderán que todas las emociones son válidas, que hay ocasiones en que se pueden experimentar muchas emociones a la vez y que es fundamental reconocerlas. También aprenderán que cuando estén tristes o molestos es necesario que descubran por qué se sienten así, que sepan qué hacer para calmarse o para transformar esas emociones, y que expresen cómo se sienten a las personas significativas de su entorno.

III. PROPÓSITO

El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los niños expresen y comuniquen sus emociones frente a diversas situaciones cotidianas, y que, en compañía de los adultos, se sientan seguros para aprender a reconocerlas, le pongan nombre a lo que sienten y las regulen progresivamente, para relacionarse con otros y convivir en armonía con su entorno. Además, incorporar las TIC en el aula haciendo uso del software educativo JCLlc.

IV. GRUPO DE ESTUDIANTES: Niños y niñas de 5 años.

V. NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: “Un viaje por las emociones”

VI. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
“Todos sentimos emociones”	“Las emociones tienen nombre”	“Lo que me hace feliz”	“Yo también te extraño”	“Pongámonos de acuerdo”

VII. DESARROLLO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 01

“TODOS SENTIMOS EMOCIONES”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	MATERIALES
Personal social	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> * Se valora así mismo. * Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdos o preocupaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Taza ✓ Vídeo ✓ Papel Lustre ✓ Goma ✓ Tijera ✓ Silicone ✓ pinturas.

	<p>“Convive y participa Democráticamente en la búsqueda del bien común”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Interactúa con todas las personas. * Construye normas y asume acuerdos y leyes. * Participa en acciones que promueven el bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. 	
--	---	--	--	--

	<p>Competencia transversal</p> <p>“Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Personaliza entornos virtuales. * Gestiona información del entorno virtual. * Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabador de sonido o de video, cámara, fotografía, radio, computadora o Tablet, y reconoce algunas funciones básicas para su uso y cuidado. ❖ Produce imágenes, audio o videos para comunicar ideas, hallazgos, afectos o registrar un acontecimiento utilizando dispositivos y herramientas tecnológicas. 	
--	--	--	--	--

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- Niñas y niños no saben lo que ha pasado hoy en la mañana está sirviendo el desayuno por descuido se me cayó una taza al suelo y se rompió, era mi taza favorita, me la había regalado mi hijo por el día de la madre, al comienzo sentí mucha cólera porque le tenía tanto cariño. Luego sentí tristeza porque había roto el regalo de mi hijo.
- Niñas y niños ustedes alguna vez se han sentido primero molestos y luego tristes, quizá alguna vez han roto algo importante de su casa o han perdido algún animalito que les dejaron cuidando, que han hecho para calmarse.
- Todas las personas sentirán las mismas emociones que nosotros, sus familiares también se sentirán así, sus amigos. Para averiguarlo vamos a escuchar un cuento.

DESARROLLO

INTERROGACIÓN(Video You Tube)

- VIDEO: Cuento Para, Respira y Piensa.
 - ¿Qué emociones han sentido los niños del cuento? Molestos, tristes, nerviosos y han tenido miedo
 - ¿Qué hicieron los niños para manejar estas emociones? Primero hicieron un alto
 - ¿Qué más hicieron? Respiraron y contaron hasta 10
 - Todos nos vamos a parar y respirar contando hasta 10.

- ¿Qué más podemos hacer? Pensar.

Cuando un
juego se te ha roto



de un Bebé

Imagen



Cuando tus
Papás te dan un Regalo



Cuando
perdiste una moneda



Papás se van a trabajar



APROPIACIÓN (Abrir programas)

- Niñas y niños vamos a hacer un juego, solo necesitan usar su rostro para mostrar emociones. El juego es muy sencillo. En la pantalla aparecerán algunas situaciones que nos pueden ocurrir a cualquiera de nosotros o a los adultos de la casa. Cuando vean esta situación recordaran que emoción les produce y la mostrarán con sus rostros.
- Se me ha descocido un botón y ahora qué hago para coserlo, quiero terminar rápido y no puedo ensartar el hilo en la aguja.

EXPLORACIÓN (Actividades de exploración JClic)

- **VIDEO:** Elmo y las emociones.
 - ¿Por qué estaba 🤔 molesto Elmo? Porque no podía armar su torre.
 - ¿Qué estaban haciendo Lola y el Mostro Come galletas? Jugando a hacer equilibrio con los cubos.
 - ¿Por qué el mostro come galletas no podía equilibrar los cubos? Porque estaba molesto.

▪ **VIDEO:** Canción No pierdas el control.

▪ Lo importante para controlar nuestras emociones es tener en cuenta las siguientes palabras: PARA. RESPIRA, PIENSA y puede contar hasta 5 o hasta 10.

▪ Niños y niñas Vamos a respira juntos 5 veces.

▪ **ACTIVIDADES Y RETOS:**

EJERCICIOS (Actividades lúdicas JClic)

- Jueguen con sus niñas y niños al escuchar los sonidos de su alrededor cerrando los ojos. Conversen cómo se han sentido.

EXPERIMENTACIÓN (Actividades de interacción JClic)

- Busquen una caja con tapa, fórrenla o píntenla, luego recorten imágenes que expresen emociones. Pongan los recortes en la caja y vayan sacando uno por uno al azar, luego háganles preguntas a sus hijos e hijas como las siguientes: ¿Por qué crees que estás feliz? ¿Por qué crees que estás triste?

CIERRE

COMUNICACIÓN (Exponer sus respuestas POWER POINT)Exponen sus trabajos

¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué materiales hemos utilizado?,¿Qué es lo que más te ha gustado?. ¿Para qué me servirá conocer mis emociones?.

EVALUACIÓN: Se realizará a través del registro de evaluación (Lista de cotejo).

ACTIVIDAD 02

“LAS EMOCIONES TIENEN NOMBRE”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	MATERIALES
Personal social	“ Construye su identidad ”	<ul style="list-style-type: none"> * Se valora así mismo. * Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdos o preocupaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vídeo ✓ Papel lustre ✓ Goma ✓ Tijera ✓ Silicona ✓ Pinturas ✓ Cartones ✓ Baja lenguas.
	“ Convive y participa Democráticamente en la búsqueda del ”	<ul style="list-style-type: none"> * Interactúa con todas las personas. * Construye normas y asume acuerdos y leyes. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. 	

	bien común”.	<ul style="list-style-type: none"> * Participa en acciones que promueven el bien común. 		
	Competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”	<ul style="list-style-type: none"> * Personaliza entornos virtuales. * Gestiona información del entorno virtual. * Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabador de sonido o de video, cámara, fotografía, radio, computadora o Tablet, y reconoce algunas funciones básicas para su uso y cuidado. ❖ Produce imágenes, audio o videos para comunicar ideas, hallazgos, afectos o registrar un acontecimiento utilizando dispositivos y herramientas tecnológicas. 	

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- Estoy preocupada, porque estuve conversando con mis vecinas y me decían que se 😞 sentían tristes y aburridas 🙄 de poder salir de su casa, además he recibido muchos mensajes de niños que ven el programa y me dicen que están muy aburridos de estar todo el día en casa, 🏠 dicen que quieren salir a jugar con sus amigos al parque, ir a visitar a sus abuelitos y regresar a su Jardín, me preguntan cuándo van a poder salir. Esa es una pregunta que Yo no puede responder. Vamos a escuchar cómo se sienten otros niños al no poder salir de su casa.

INTERROGACIÓN (Video You Tube)

- **VIDEO:** Otras Niñas y Niños como Yo.

- Que importante es decir cómo nos sentimos.
- ¿Niñas y niños ustedes cómo se sienten estando en casa sin salir?
- Conversen con sus papás 👨👩 que les hace sentir estar tantos días sin salir y sin ver a sus amigos.
- Recuerden que todos nos estamos quedando en casa 🏠 porque hay una enfermedad llamado Coronavirus y la mejor manera de no contagiarnos es no estar en contacto con otras personas, esta enfermedad puede ser muy peligrosa, así que estando en casa y lavándonos las manos con agua y jabón con más frecuencia estaremos más protegidos.
- Hay muchas cosas que podemos hacer para pasarlo bien, algo muy parecido le ocurrió a Elmo.

DESARROLLO

APROPIACIÓN (Abrir programas)

- **VIDEO:** Elmo en un día de Lluvia.
- Mover el cuerpo es una forma de expresar nuestras emociones.
- Permite que nos sintamos mejor, con más energía y más alegría.
- Elmo nos ayudó a descubrir que una manera muy divertida de pasarlo en casa es mover el cuerpo.
- ¿Qué otras cosas hacen ustedes cuando se sienten aburridos?
- Bien niños vamos a jugar, el Juego se llama Las Fotos de las Emociones. El juego consiste en que Yo digo una emoción y ustedes tienen que expresarla con su rostro.



TRISTE



MOLESTO



ALEGRE



ASUSTADO



ABURRIDO

EXPERIMENTACIÓN (Actividades de interacción JClic)

- Si quieren seguir jugando a los rostros lo pueden hacer de una forma muy divertida, pueden hacer unas paletas con expresiones, solo necesitan:
 - Cartones.
 - Baja lenguas o palitos de chupete.
 - Deben cortar 6 círculos, en cada círculo dibujen una emoción, luego peguen los círculos en los  palitos de chupete y listo.
 - Jueguen con algún familiar a que ponga la expresión que corresponda a cada paleta.
- Ahora no podemos salir a la calle, pero eso no significa que no podamos vernos con nuestros abuelitos, amigos, porque podemos utilizar otros medios para vernos. Algo parecido le paso a Pancho vamos a verlo.

EXPLORACIÓN (Actividades de exploración JClic)

- VIDEO: Pancho y sus amigos. 
 - ¿Cuál fue la forma en que Pancho logró tocar música? A través de la computadora.
 - ¿Cómo se sintió Pancho al tocar con sus amigos por la computadora?. Muy alegre.
 - Vieron que hay manera de comunicarse aun estando lejos.
 - Eso significa que si ustedes quisieran ver a un amigo o familiar podrían hacerlo.

- ¿Cómo se sentirían ustedes si recibieran una foto o video de algún amigo o familiar?



- Por teléfono pueden llamar a un amigo o familiar y conversar con ellos, también lo pueden hacer a través de una video llamada, así ya nos los extrañarán tanto.

- Podemos buscar muchas maneras de no estar aburridos, como lo hace Juanito.

▪ **CANCIÓN:** Miro por la Ventana

- Les propongo salir por su ventana, pueden pararse en la puerta y observen todo lo que esta fuera, busquen algo que les llame la atención y dibújenlo, puede ser muy divertido.

▪ **ACTIVIDADES O RETOS.**

EJERCICIOS (Actividades lúdicas JClic)

- Lean juntos cuentos, pidan a su hija e hijo que saque de la caja de las emociones las caras que identifican las emociones de los personajes y conversen sobre las razones por las que se sienten de esa manera.

CIERRE

COMUNICACIÓN (Exponer sus respuestas POWER POINT)

- Exponen sus trabajos
¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué es lo que más te ha gustado?. ¿Para qué me servirá conocer mis emociones?.

EVALUACIÓN: Se realizará a través del registro de evaluación (Lista de cotejo).

ACTIVIDAD 03

“LO QUE ME HACE FELIZ”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	MATERIALES
Personal social	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> * Se valora así mismo. * Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdos o preocupaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vídeo ✓ Papel lustre ✓ Goma ✓ Tijera ✓ Silicona ✓ Pinturas ✓ Celular ✓ Papel bond

				<ul style="list-style-type: none"> ✓ Plumones ✓ Cartón.
	<p>“Convive y participa Democráticamente en la búsqueda del bien común”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Interactúa con todas las personas. * Construye normas y asume acuerdos y leyes. * Participa en acciones que promueven el bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo. 	
	<p>Competencia transversal</p> <p>“Se desenvuelve en entornos</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Personaliza entornos virtuales. * Gestiona información del entorno virtual. * Crea objetos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabador de sonido o de video, cámara, fotografía, radio, computadora o Tablet, y reconoce algunas funciones básicas 	

	virtuales generados por las TIC”	virtuales en diversos formatos.	para su uso y cuidado.	
--	---	---------------------------------	------------------------	--

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- Niñas y niños estoy muy feliz anoche tuve un sueño muy bonito, soñé con mi amiga de toda la vida, nos conocemos desde el colegio, hoy en la mañana me ha llamado por teléfono 📞 y conversamos de tantas cosas, Conversar con ella me hizo muy feliz. 😊

DESARROLLO

APROPIACIÓN (Abrir programas)

- Niñas y niños ¿Qué cosas les da alegría a ustedes?
 - Jugar con un 🐶 perrito.
 - Tocar la guitarra con mi Papá.
 - Hacer un queque con mi 🍰 mamá.
 - Ver a mis abuelitos.
 - Las fiestas de 🎂 cumpleaños.
 - Estar con mis amigos.
- Hay muchas situaciones que nos pueden hacer sentir alegre, por ejemplo el abrazo o beso que nos dan papá o

mamá antes de ir a dormir, cuando papá nos carga en sus hombros o en brazos, cuando mamá me peina.

- A la mayoría de las personas les hace feliz cumplir años. Que les parece si vemos a Verónica como celebra su cumpleaños.

INTERROGACIÓN(Video You Tube)

- **VIDEO:** Verónica celebra su cumpleaños.

- Niñas y niños que es lo ¿que más les gusta de celebrar sus cumpleaños? ¿Cómo se sienten cuando celebran su cumpleaños?

- ¿Qué otras celebraciones les da alegría?

- Ir a la fiesta de San Juan.

- El día del niño.

- ¿Qué actividades que realizan en su casa les da felicidad?

- Trepar árboles con mi mamá.

- Ir a bañarme al río.

- Niñas y niños ¿Cómo saben que están felices?, ¿Cómo se siente la felicidad? ¿Qué pasa con nuestro cuerpo cuando somos felices? Nos da risa, empiezo a saltar.

EJERCICIOS (Actividades lúdicas JClic)

▪ Que es parece si jugamos a la receta de la alegría. Lo que necesitamos para este juego es:

- Una hoja de papel en blanco,
- Plumones.

▪ ¿Cómo sería nuestra receta de la alegría? Es muy sencillo, vamos a hacer dibujos de momentos que nos hacen muy felices.

▪ Niñas y niños el estar alegres nos hace fuerte y es muy difícil que nos enfermemos, además todo lo que aprendamos con alegría jamás será olvidado.

▪ Disfrutar de la naturaleza también nos puede dar mucha alegría. Les invito a ver a nuestro amigo Huayo.

EXPLORACIÓN (Actividades de exploración JClic)

▪ **VIDEO:** Huayo es feliz en la naturaleza.

▪ **ACTIVIDADES Y RETOS.**

EXPERIMENTACIÓN (Actividades de interacción JClic)

- Busquen una caja de cartón en forma de cubo y elaboren juntos un dado de emociones, luego dibujen emociones en las 6 caras del dado, lancen el dado y jueguen a contar que situaciones les provocan.

CIERRE

COMUNICACIÓN (Exponer sus respuestas POWER POINT)

Exponen sus trabajos:

¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué materiales hemos utilizado?, ¿Qué es lo que más te ha gustado?. ¿Para qué te servirá conocer lo que te hace feliz?. **EVALUACIÓN:** Se realizará a través del registro de evaluación (Lista de cotejo).

ACTIVIDAD 04

“YO TAMBIEN TE EXTRAÑO”

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	MATERIALES
Personal social	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> * Se valora así mismo. * Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdos o preocupaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vídeo ✓ Papel lustre ✓ Goma ✓ Tijera ✓ Silicona ✓ Pinturas.
	“Convive y participa Democráticamente en la búsqueda del	<ul style="list-style-type: none"> * Interactúa con todas las personas. * Construye normas y asume acuerdos y leyes. * Participa en acciones 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las 	

	bien común”.	que promueven el bien común.	reglas del mismo.	
	Competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”	<ul style="list-style-type: none"> * Personaliza entornos virtuales. * Gestiona información del entorno virtual. * Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabador de sonido o de video, cámara, fotografía, radio, computadora o Tablet, y reconoce algunas funciones básicas para su uso y cuidado. 	

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

INTERROGACIÓN(Video You Tube)

- He visto mi calendario y me he dado cuenta que hace mucho tiempo que no salimos, extraño muchas cosas, salir a pasear, visitar a mis amigos, llevar a mi hermano al colegio, tengo ganas de llorar, no tengo ganas de hacer nada.
- ¿Ustedes alguna vez se han sentido así? ¿Por qué nos sentimos así?
- Ahora lo entiendo estaba sintiendo una emoción que se llama tristeza.
 - ¿Cómo se ve nuestro rostro cuando estamos tristes?
 - ¿Cómo se siente nuestro cuerpo cuando estamos tristes?
 - ¿Se han mirado al espejo cuando se han sentido así?
 - A mí me pasa que cuando estoy lejos de las personas que quiero me pongo muy triste.
 - Y a ustedes que les produce tristeza. Como cada uno de nosotros es distinto, nos entristecen cosas distintas.

DESARROLLO

APROPIACIÓN (Abrir programas)

- **VIDEO:** Que les produce tristeza a otros niños.

- ¿Qué te pone triste?

- ¿Qué sientes cuando estas triste?

- Niñas y niños ¿qué los hace sentir tristes o preocupados?

- Cuando no veo a mi abuelita.

- Cuando se rompe mi juguete.

- Cuando mis papás se van a trabajar.

- Cuando me gritan o me hacen daño.

EXPLORACIÓN (Actividades de exploración JClic)

- **VIDEO:** Matilde y Cheche conversan sobre lo que les provoca tristeza.

- ¿Recuerdan qué le pasaba a Cheche?

- ¿Por qué se sentía así?

- A ustedes le ha pasado algo cómo eso ¿Cómo se han sentido?

EXPERIMENTACIÓN (Actividades de interacción JClic)

- **VIDEO:** Como elaborar la botella de la calma.

▪ Niñas y niños cuando se sientan tristes o cuando sientan algo que no puedan explicar, tomen sus botella de la calma y agítela, observen como se mueven los objetos que están dentro de ella.

▪ **VIDEO:** Elmo se siente mal.

- ¿Qué fue lo que lo puso triste a él y a su amigo come galletas? Se le rompió su juguete favorito, y el señor come galletas no encontraba su galleta.
- ¿Qué les propuso Lola para que se las pasara la tristeza? Les hizo mover el cuerpo para que se sintieran mejor.
- Que les parece si seguimos el consejo de Lola y movemos nuestro cuerpo al compás de la música.

▪ **ACTIVIDADES O RETOS.**

EJERCICIOS (Actividades lúdicas JClic)

1. Jueguen juntos a expresar emociones con la música, escuchen diferentes melodías y conversen sobre las emociones que les provoca, muevan su cuerpo de acuerdo a lo que les inspira; por ejemplo, si tuviéramos que representar la alegría o la tristeza, cómo me movería, que movimientos haría.

CIERRE

COMUNICACIÓN (Exponer sus respuestas POWER POINT)

- Exponen sus trabajo

¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué materiales hemos utilizado?,¿Qué es lo que más te ha gustado?. ¿Para qué te servirá conocer esta emoción?.

EVALUACIÓN: Se realizará a través del registro de evaluación (Lista de cotejo).

ACTIVIDAD 05

PONGÁMONOS DE ACUERDO

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AR EA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	MATERIALES
Personal social	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> * Se valora así mismo. * Autorregula sus emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdos o preocupaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Vídeo ✓ Goma ✓ Tijera ✓ Silicona ✓ Pinturas ✓ Celular ✓ Papel bond ✓ Plumones ✓ Cartón.
	“Convive y participa Democráticamente en la búsqueda	<ul style="list-style-type: none"> * Interactúa con todas las personas. * Construye normas y asume acuerdos 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a 	

	del bien común”.	<p>y leyes.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Participa en acciones que promueven el bien común. 	<p>todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.</p>	
	<p>Competencia transversal</p> <p>“Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Personaliza entornos virtuales. * Gestiona información del entorno virtual. * Crea objetos virtuales en diversos formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabador de sonido o de video, cámara, fotografía, radio, computadora o Tablet, y reconoce algunas funciones básicas para su uso y cuidado. 	

SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO

- Hoy vamos a aprender la importancia de las normas de convivencia.
- Los adultos y los niños a veces no respetamos las normas de convivencia y arrojamos la basura al piso como cáscaras de fruta, bolsa de plástico, envolturas de las galletas, botellas descartables de las bebidas.

DESARROLLO

INTERROGACIÓN (Video You Tube)

- Eso no está bien porque contaminamos el ambiente, la salud de las personas y sobretodo de las personas que se dedican al recojo de la basura.
- Colocar la Basura en los lugares indicados es una norma de convivencia para todos.
- ¿Por qué no respetamos las normas?
- ¿Los niños también deben respetar las normas?
- ¿En casa existen normas?
- ¿Qué pasaría si nunca hiciéramos caso a las normas?
- ¿Si respetamos las normas podemos ser mejores ciudadanos?

APROPIACIÓN (Abrir programas)

■VIDEO: El cumpleaños de Pepo.

- ¿Qué es lo que más quería Pepo? Su torta de cumpleaños.
- ¿Y qué le pidió su mamá? Que espere porque era una sorpresa.
- ¿Cómo se sintió Pepo cuando su mamá le pidió que espere? Molesto.
- ¿Entonces que hizo Pepo? No quiso esperar.
- ¿Qué paso con el pastel de Pepo? Se desinfló.
- ¿Cómo se sintió Pepo? Triste
- Todo esto ocurrió porque Pepo no hizo caso a su mamá.
- ¿Ustedes que piensan de cómo se comportó Pepo?
- ¿Qué hubieran hecho ustedes si fueran Pepo?
- ¿Alguna vez han desobedecido a las recomendaciones de sus padres?
- ¿Cómo se siente cuando mamá o papá les llaman la atención?

- Es muy importante escuchar lo que dicen nuestros padres, ellos tienen sus razones y seguro que nos van a explicar.
- En la vida existen normas, reglas de juego, que nos ayudan a cuidarnos y protegernos entre todos.

EJERCICIOS (Actividades lúdicas JClic)

- **JUEGO:** Hoy vamos a jugar a Luz manda, éste juego tiene reglas:

1. Observar con mucha atención a la persona que dirige el juego.
2. Escuchar con atención.
3. Realizar lo que se pide.
4. Si alguien se equivoca, dirige el juego.
5. Si alguien hace trampa saldrá del juego.

- ¿Niñas y niños los acuerdos solo sirven para los juegos?
- ¿En su casa que acuerdos existen?
- ¿Ustedes participan de ellos?

EXPLORACIÓN (Actividades de exploración JClic)

▪VIDEO: Los Acuerdos que establecen en Familia.

▪Es importante hacer acuerdos en casa y cumplirlos, ustedes niños pueden proponer algunos acuerdos. Los acuerdos se deben respetar para la mejor convivencia en familia.

▪Los adultos también tienen que cumplir los acuerdos, como lo hacen ustedes.

▪ACTIVIDADES O RETOS:

EXPERIMENTACIÓN (Actividades de interacción JClic)

- Reúnanse en familia para elaborar los acuerdos de la casa, consideren las responsabilidades en casa, la participación en protocolo de higiene para prevenir enfermedades como el COVID-19, recuerden las consecuencias si se cumplen o no se cumplen; por ejemplo, a la hora del almuerzo no sentamos todos juntos y evitamos hacerlo con el celular para poder conversar, escucharnos, mirarnos las caras.
- Dibujen los acuerdos a los que han llegado y péguenlos en un cartel para colocarlo en un lugar visible de la casa, recuerden firmar los acuerdos en señal de compromiso.

CIERRE /COMUNICACIÓN (Exponer sus respuestas POWER POINT)

- Exponen sus trabajos: ¿Qué hemos aprendido hoy?, ¿Qué materiales hemos utilizado?,¿Qué es lo que más te ha gustado?. ¿Para qué te servirá conocer los acuerdos de convivencia?.
- **EVALUACIÓN:** Se realizará a través del registro de evaluación (Lista de cotejo).

Anexo 05: Permiso para aplicación de instrumento



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”

17 de mayo del 2021

Señora.

Mg. NELLY GONZALEZ DAVILA.

DIRECTORA DE LA I.E.I N° 382 CADMALCA ALTO – LAJAS - CHOTA

Presente.

Es grato dirigimos a ustedes, para expresar nuestro cordial saludo y a la vez presentar a la Mg. LUZ DELMIRA CERCADO HERRERA, alumna de la escuela de Posgrado del VI ciclo del Doctorado en Educación, de nuestra casa superior de estudios; quien desea desarrollar la aplicación de su Proyecto de Tesis; en su representada; dicho trabajo se titula: Modelo didáctico con software libre para competencias en personal social en niños de 5 años–Institución Educativa Inicial N° 382-Lajas-Chota

Agradecemos anticipadamente la atención que pudieran brindar a la presente.

Expedimos la presente a solicitud del alumno.

Dra. Mercedes Collazos Alarcón.
Jefe de la Unidad Escuela de Posgrado
Universidad Cesar Vallejo – Filial Chiclayo.

C.C.: VAGS-DTC-EPG, Interesado (a) y Archivo.

CAMPUS CHICLAYO

Carretera Chiclayo Pimentel Km. 3.5.
Telf. (074) 480210/Anexo:6520

Anexo 06: Constancia de autorización para aplicación de tesis



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CHOTA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 382 "CADMALCA ALTO"
RESOLUCIÓN DE CREACIÓN N°01018-09-08-1995



"Decenio de la Igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de la Independencia"

Chota, 23 de mayo de 2021

OFICIO N° 014-2021-D-IE N° 382 C-A/L -UGELCH

- SEÑORA** : Dra. Mercedes Collazos Alarcón.
Jefe de la Unidad Escuela de Posgrado
Universidad Cesar Vallejo – Filial Chiclayo
- ASUNTO** : Concede Permiso para Aplicación de Proyecto de Tesis
Estudiante Doctorado Universidad César Vallejo
- REFERENCIA:** Carta para Aplicación de Proyecto de Tesis
Estudiante Doctorado: Luz Delmira Cercado Herrera
Universidad César Vallejo

Tengo el honor de dirigirme al despacho de su digno Cargo, para saludarle y a la vez comunicarle que, evaluando el pedido a través de la presente carta, la dirección de la institución educativa N° 382 Cadmalca-Lajas, concede la autorización a la profesora Luz Delmira Cercado Herrera para la aplicación del Proyecto de tesis: Modelo didáctico con software libre para competencias en personal social en niños de 5 años Institución Educativa Inicial N°382-Lajas-Chota.

Es propicia la oportunidad para expresar las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,



Nelly González Dávila
Directora (e)