

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS:

Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús,

Ayacucho - 2023

Para optar el título profesional de:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL - FOLKLORE Y CULTURA
POPULAR**

PRESENTADA POR:

Bach. Enma Elida DE LA CRUZ QUISPE

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL - ARTES PLÁSTICAS

PRESENTADA POR:

Bach. Yassel Slatnayadhira GOMEZ ORIUNDO

ASESOR:

Dr. Rolando Alfredo QUISPE MORALES

AYACUCHO - PERÚ

2024

A nuestros queridos padres, quienes fueron pilares fundamentales durante estos años de formación profesional. Sus sabios consejos y su constante motivación fueron la fuerza impulsora que nos llevó a alcanzar nuestros objetivos.

Enma y Yassel

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, por cultivar los conocimientos en nuestra travesía como estudiantes y futuras maestras.

A la Facultad de Ciencias de la Educación, nuestro reconocimiento y gratitud por brindarnos la oportunidad de explorar a fondo la carrera de educación, permitiéndonos adquirir conocimientos valiosos y completos.

A la directora y a los maestros de la EP de Educación Inicial, que fueron nuestros guías y compartieron sus sapiencias durante en las etapas de formación profesional.

Al asesor, Dr. Alfredo Quispe Morales, por sus orientaciones y lecciones que resultaron fundamentales para apuntalar el estudio científico.

A la plana directiva y maestras de la IE del Nivel Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Ayacucho, por su cálida recepción y generosidad al permitirnos llevar a cabo el estudio en su centro educativo.

ÍNDICE

PORTADA.....	i
AGRADECIMIENTOS.....	iii
ÍNDICE	iv
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1 Descripción de la situación problemática.....	11
1.2 Formulación del problema	12
1.2.1 <i>Problema general</i>	12
1.2.2 <i>Problemas específicos</i>	13
1.3 Formulación de objetivos.....	13
1.3.1 <i>Objetivo general</i>	13
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i>	13
1.4 Justificación.....	13
1.4.1 <i>Justificación teórica</i>	13
1.4.2 <i>Justificación práctica</i>	14
1.4.3 <i>Justificación metodológica</i>	14
II. MARCO TEÓRICO	15
2.1 Antecedentes.....	15
2.1.1 <i>Antecedentes internacionales</i>	15
2.1.2 <i>Antecedentes nacionales</i>	16
2.1.3 <i>Antecedentes locales</i>	17
2.2 Bases teóricas	17
2.2.1 <i>Estrategias lúdicas</i>	17
2.2.2 <i>Las habilidades sociales</i>	29
2.3 Bases conceptuales.....	33
III. METODOLOGÍA	34

3.1	Formulación de hipótesis	34
3.1.1	<i>Hipótesis general</i>	34
3.1.2	<i>Hipótesis específicas</i>	34
3.2	Variables	34
3.3	Operacionalización de variables	34
3.4	Tipo y nivel de investigación	37
3.4.1	<i>Tipo</i>	37
3.5	Métodos.....	37
3.6	Diseño de investigación	37
3.7	Población y muestra	37
3.7.1	<i>Población</i>	37
3.7.2	<i>Muestra</i>	38
3.7.3	<i>Técnicas de muestreo</i>	38
3.8	Técnicas e instrumentos	38
3.8.1	<i>Técnicas</i>	38
3.8.2	<i>Instrumentos</i>	38
3.9	Validez y confiabilidad de instrumentos	39
3.9.1	<i>Validez</i>	39
3.9.2	<i>Confiabilidad de instrumentos</i>	40
3.10	Técnicas de procedimiento de datos	41
3.11	Aspectos éticos	41
IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	43
4.1	Resultados a nivel descriptivo	43
4.2	Resultados a nivel inferencial	45
4.2.1	<i>Prueba de normalidad</i>	45
4.2.2	<i>Prueba de hipótesis general</i>	46
4.2.3	<i>Prueba de la primera hipótesis específica</i>	46
4.2.4	<i>Prueba de la segunda hipótesis específica</i>	47
4.2.5	<i>Prueba de la tercera hipótesis específica</i>	48

4.3	Discusión de resultados.....	49
	CONCLUSIONES	53
	RECOMENDACIONES.....	54
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55

RESUMEN

El estudio se ejecutó con el fin de comprobar los efectos que originan las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 321/Mx-P Divino Niño Jesús. El estudio desarrollado fue experimental y de diseño preexperimental, tuvo una población y muestra de 24 niños de 5 años, del aula “Leoncitos”, se empleó la técnica de observación y la ficha de observación como instrumento, también, se hizo uso del estadígrafo Wilcoxon que permitió concluir en que, las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años, debido a que el nivel de significancia alcanzada es $p=0.000 < a 0,05$; además, se ha probado que, existe diferencias significativas entre el pretest y el postest, con un 95 % de confiabilidad y 5 % de significancia.

PALABRAS CLAVE: estrategias lúdicas, desarrollo y habilidades sociales

ABSTRACT

The study was carried out in order to verify the effects that playful strategies have on the development of social skills in 5-year-old children from the Initial Educational Institution No. 321/Mx-P Divino Niño Jesús. The study was experimental and of pre-experimental design, it had a population and sample of 24 5-year-old children from the "Leoncitos" classroom, the observation technique and the observation sheet were used as an instrument, also, the Wilcoxon statistician was used which allowed to conclude that playful strategies significantly influence the development of social skills in 5-year-old children, because the level of significance reached is $p=0.000 < 0.05$; In addition, it has been proven that there are significant differences between the pretest and the posttest, with 95% reliability and 5% significance.

KEY WORDS: playful strategies, development and social skills.

INTRODUCCIÓN

El trabajo investigado acerca de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales, es de mucha importancia debido a que en la sociedad la comunicación asertiva y la expresión de los sentimientos permite relacionarse de manera favorable con los otros, abriendo así al campo del entendimiento, por lo contrario, la falta de práctica produce la agresividad psicológica e incluso física. La aplicación de las habilidades sociales es fundamental desde la niñez dado que el infante desarrollará habilidades de resolución de problemas, el saber escuchar y ponerse en lugar del otro, éstas y demás habilidades se deben trabajar mediante las estrategias lúdicas, en vista de que los niños aprenden destrezas mientras juegan.

De tal modo, Montalvo (2019) argumenta que, las habilidades sociales “son conductas que permiten interactuar con los demás, expresando sentimientos y reconociéndolos, respetando las opiniones y conductas de otros individuos, de la misma manera demostrando actitudes positivas evitando generar conflictos” (p. 29).

Mientras que, las estrategias lúdicas “son herramientas especialmente planteadas para generar un ambiente agradable en los estudiantes que se encuentran dentro del proceso de enseñanza aprendizaje” (Palomino y Ramos, 2018, p. 18). El juego refuerza a potenciar las habilidades sociales poniendo en práctica la autonomía y la empatía, asimismo, favorece al niño tener la capacidad de resolver situaciones complicadas que ocurren en su entorno.

Teniendo en cuenta estos aspectos, se orientó hacia el objetivo de desarrollar las habilidades sociales haciendo uso de las estrategias lúdicas, que consistió en actividades de juegos con la finalidad de que interactúen con los demás logrando fortalecer las habilidades sociales iniciales, habilidades sociales avanzadas y relacionadas con los sentimientos en niñas y niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/Mx-P “Divino Niño Jesús”.

La investigación consta de cuatro capítulos:

Capítulo I. Planteamiento del problema: descripción, formulación del problema, planteamiento de objetivos y la justificación.

Capítulo II. Marco teórico: antecedentes internacionales, nacionales y locales, bases teóricas y conceptuales.

Capítulo III. Metodología: formulación de hipótesis, variables, operacionalización de variables, tipo y nivel de investigación, métodos, diseño, población y muestra, técnica e instrumentos, validez y confiabilidad, técnica de procesamiento de datos y aspectos éticos.

Capítulo IV. Resultados y discusión: resultados descriptivos e inferenciales y discusión de resultados.

Finalmente, es importante precisar que, las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales serán altamente provechoso y valioso para posteriores investigadores quienes podrán realizar trabajos basados en los logros obtenidos.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la situación problemática

La comunicación es la acción que permite intercambiar información con los demás, mostrando ciertas conductas desde la personalidad de uno mismo y generando múltiples reacciones ya sean positivas o negativas, es aquí donde interviene la trascendencia del manejo de las habilidades sociales, y estas vienen a ser conductas que ayudan a relacionarse con los demás de manera efectiva. Roca (2014) afirma que, “Las habilidades sociales son una serie de conductas observables, pero también de pensamientos y emociones, que nos ayudan a mantener relaciones interpersonales satisfactorias, y a procurar que los demás respeten nuestros derechos y no nos impidan lograr nuestros objetivos” (p.11).

La realidad actual que se vive es perjudicial, porque las malas prácticas de las habilidades sociales conllevan a violencias verbales, psicológicas e incluso físicas. Este fenómeno se evidencia con los resultados obtenidos en el Sistema Especializado en Reporte de Casos sobre Violencia Escolar (Síseve, 2022) que muestra un informe del 2013-2022: “de los 51 957 casos reportados a nivel nacional, el 3 622 corresponde a nivel inicial. Con relación a los casos reportados en nivel inicial, el 30.2 % se refiere a casos de violencia física y el 62.1% a casos de violencia psicológica. Mientras tanto, a nivel regional se registran 966 casos de los tres tipos de violencia” (p.1).

Estas situaciones expuestas ocurren en la región de Ayacucho, debido a que existen padres de familia permisivos con sus hijos, esto hace que haya falta en el manejo de valores como la empatía, el respeto, paciencia, entre otros que influyen en el comportamiento de los niños al relacionarse con los de su entorno. De manera específica se pudo examinar en la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, del distrito Andrés Avelino Cáceres Dorregaray en la que se presentaron serios problemas en los infantes de educación inicial que tienen dificultades en escuchar a sus compañeros, saber disculparse, presentarse, empezar y conservar un diálogo, expresar sus dudas y dificultades, reconocer sus errores, brindar ayuda, respetar las opiniones de los demás, seguir las reglas, dar las gracias, conocer los sentimientos de los otros, controlar sus emociones, negociar los conflictos y tomar iniciativas, debido a estos malos comportamientos los niños no quieren ir a clases, porque se sienten incómodos y esto dificulta el ambiente social para el buen aprendizaje.

Este hecho se evidencia en la provincia de Huamanga, según el Síseve (2022),” el número total de casos reportados, desde setiembre del 2013 a noviembre del 2022, se ha registrado 408 casos de violencia en los tres niveles de la Educación Básica Regular y 54 casos solo en el nivel inicial, incluyendo a estas los tres tipos de violencia como física, sexual y psicológica” (p.1).

Como se puede observar en el nivel inicial los niños son víctimas de la violencia física y psicológica. Estas agresiones muestran que no hay un buen clima social y una buena comunicación entre ellos, asimismo afecta de manera negativa en el desarrollo de la autoestima.

Frente a estos casos, la interrogante planteada es ¿Por qué se llega a estas conductas agresivas? ¿Pudo haberse evitado el escenario sin trastornar las relaciones con los demás? La contestación a estas interrogantes es que, si los niños trabajarían en manejar sus inteligencias emocionales no llegarían a agresiones de ningún tipo; por tal, es fundamental promover el establecimiento de vínculos afectivos entre niños de su edad y con el entorno donde vive, porque facilita crecer socialmente, a vivir la vida de la mejor manera y a crear redes de soporte afectivo.

En caso de que no se practiquen las habilidades sociales desde la niñez tendrán problemas en su formación personal por no saber enfrentarse a situaciones conflictivas que se muestran en la existencia cotidiana. Por esta razón, se propuso el uso de las estrategias lúdicas consistentes en juegos grupales, que ayudaron a los niños a interactuar con sus compañeros, demostrando cooperación y solidaridad, asimismo, se ejecutaron juegos que fortalecen el amor propio con la finalidad de que se convierta en empatía, de esta manera, facilitó que los niños aprenden a examinar sus emociones, a expresar su forma de pensar y respetar a los otros. Estas estrategias se aplicaron en 10 sesiones experimentales.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Qué efectos produce las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023?

1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿Qué efectos produce las estrategias lúdicas en las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023?
- b) ¿Qué efectos produce las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023?
- c) ¿Qué efectos produce las estrategias lúdicas en las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023?

1.3 Formulación de objetivos

1.3.1 Objetivo general

Comprobar los efectos que produce las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.
- b) Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.
- c) Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

1.4 Justificación

1.4.1 Justificación teórica

El trabajo investigado aportó una información acerca del desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 5 años de educación inicial. Además, sirvió de sostén a las personas involucradas en el proceso educativo como docentes, padres de familia y a la comunidad, responsables de la formación de los estudiantes desde la primera infancia. Asimismo, esta información se puso en conocimiento sobre las consecuencias de las malas prácticas de habilidades sociales, algunos casos no son registrados en el SíseVe, porque estas agresiones verbales y físicas no son denunciadas.

1.4.2 Justificación práctica

La investigación brindó un aporte significativo a la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús y a la población Ayacuchana en general, mediante la información y las conclusiones que se facilitaron al personal docente de dicha institución y a las personas de mayor interés en relación con el tema. Además, servirá para redimensionar la práctica educativa y a ser más observadores, si llega a suceder algún hecho que afecte al clima institucional, con la finalidad de fortalecer los procesos formativos y promover las habilidades sociales en las áreas curriculares de educación inicial. Por otro parte, la práctica de las habilidades sociales beneficia en el progreso personal y las relaciones sociales de los niños, por estos efectos logrará desenvolverse con mayor facilidad en diversas actividades.

1.4.3 Justificación metodológica

En la ejecución del estudio no se elaboraron nuevos instrumentos, sin embargo, se propuso estrategias lúdicas para fortalecer las prácticas de las habilidades sociales en niños de 5 años. Los resultados servirán de base a nuevas investigaciones, para proponer nuevas estrategias o mejorarlas con la finalidad de dar soluciones, porque las informaciones aportadas ofrecen hechos amplios sobre las habilidades sociales que se pone en conocimiento de la familia, escuela y población, para que reflexionen en la educación socioemocional del infante al interior y exterior de la comunidad escolar.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Los antecedentes son el soporte documental que hace referencia a las investigaciones precedentes, relacionados con el tópico desarrollado. De esta manera, se presenta la descripción de los estudios anteriores seleccionados.

2.1.1 *Antecedentes internacionales*

Monrroy (2016) realizó la investigación *Curso – taller habilidades para la vida orientado a mejorar el comportamiento asertivo en niños y niñas de 8 a 10 años que asisten a la unidad educativa Eduardo Idiáquez de la ciudad de La Paz Bolivia, en la Universidad Mayor San Andrés*, es una investigación de tipo cuantitativa y de nivel explicativo, con diseño preexperimental, la técnica empleada fue las pruebas pre y postest, el instrumento, escala de comportamiento asertivo para Niños (CABS), tuvo una muestra de 22 niñas y niños, con un total de 68 que conformaban la población. Como resultado, se logró inculcar habilidades para que pueda desenvolverse en diferentes ámbitos de la vida, las cuales están centradas en el tercer pilar de las habilidades sociales. Los niños que asistieron al Curso – Taller presentaron mejorías relevantes en habilidades para expresarse en público, interacción, socialización y empatía, que es fundamental para establecer relaciones sociales efectivas. En particular, se observó un aumento del 34 % en las conductas efectivas, después de asistir al Curso – Taller, que indica el gran valor de aprendizaje de habilidades para desarrollarse en diferentes situaciones de la vida en el fortalecimiento de las conductas efectivas. También se notó una disminución en los niveles de conductas pasivas y violentas, particularmente entre las niñas.

Quisbert (2019) ejecutó el estudio titulado *El aprendizaje cooperativo como estrategia de desarrollo de las habilidades sociales y efectiva, en el instituto Abraham Lincoln, carrera de Secretariado Ejecutivo, en la Universidad Mayor de San Andrés*, es investigación de tipo cuantitativa, nivel explicativo, con diseño experimental, manejó la técnica de la observación y el cuestionario de encuesta aplicado en un test, el instrumento fue un test y aplicó al grupo control, la muestra estuvo integrada por 12 estudiantes que pertenecen a la carrera de Secretariado Ejecutivo. Los resultados fueron que, el 67 % de las estudiantes están “en acuerdo” en el postest. Indicaron que en las materias de formación profesional de su carrera no formaban equipos de trabajo para el aprendizaje, y los proyectos se realizaban de manera individual, sin fomentar procesos de interacción, que sí estaban presentes en otras materias de su formación. Sin embargo, la situación cambió drásticamente con el grupo experimental; el 100% de

las estudiantes de la materia a cargo expresó que formar equipos de trabajo mejoró notablemente sus relaciones interpersonales en el aula y aumentó de manera significativa su desempeño académico al realizar los trabajos.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Garambel y Torres (2019) sustentaron tesis *Programa de estrategias lúdicas “Me divierto jugando”*, en la Universidad Nacional de San Agustín, I.E.I. Cuna Jardín UNAS, Cercado, Arequipa, durante el año 2019. Investigación cuantitativa, de nivel aplicado, con diseño preexperimental, manejó la técnica e instrumento de observación, la ficha de observación, la población y la muestra constituida por 26 infantes de 4 años de edad. Concluyó en que, se observa un cambio progresivo en los niños, porque en el pretest se revela que el 88,5 % se encuentra en la fase de inicio y el otro grupo de niños el 11,5 % se encuentra en la fase de proceso. Sin embargo, en el postest, el 80,8 % se encuentra en la fase de logro, el 11,5 %, en la fase de desarrollo y solamente el 7,7 %, en la fase inicial. Esto demuestra que el proyecto planteado “ME DIVIERTO JUGANDO” tuvo una influencia positiva en su aplicación y desarrollo.

Cano (2022) desarrolló el estudio *Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N°88071 Santa Clemencia, distrito de Chimbote, 2020*, en la ULADECH de Chimbote, es un estudio cuantitativo, de nivel explicativo y con un diseño preexperimental, empleó la técnica de observación, con el instrumento de medición, escala de habilidades sociales, la muestra poblacional integrada por 15 estudiantes de cinco años pertenecientes al aula "Los Experimentores". El resultado es que, en el pretest se demostró que, el 93 % de los alumnos se encuentra en una fase inferior de las habilidades sociales. Sin embargo, en el postest, se observó que el 53 %, se encontraban en una fase superior. Concluyó en que, evidenció que implementar estrategias lúdicas tuvo un impacto significativo en la mejora del desarrollo de habilidades sociales de los alumnos del salón de 5 años de dicha institución.

Matamoros y Corichahua (2017) llevaron a cabo la tesis *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°107 – Huancavelica – 2017*, en la Universidad Nacional de Huancavelica, es una investigación cuantitativo, de nivel aplicado y de corte preexperimental, empleó la técnica de observación y el instrumento de medición, la escala de evaluación, la población estaba conformada por 142 niños de 5 años de edad pertenecientes a la IEI N.º 107 "Los Rojitos", mientras que,

la muestra seleccionada fue de 30 niños. Los resultados obtenidos del pretest administrado a los niños mostraron que el 93.3 % (28 niños) presentaba habilidades sociales regulares. Luego de la ejecución de los juegos simbólicos, se halló que, el 96.7% (29 niños) mostró avances en la habilidad social. Esto sugiere que los juegos simbólicos son efectivos y que facilita la unificación de los niños en la familia y la comunidad. Concluyó en que, los juegos simbólicos desempeñan un papel importante en el desarrollo de habilidades sociales en infantes de 5 años, favoreciendo su adaptación e interacción en el medio familiar y social.

2.1.3 Antecedentes locales

Elme y Quispe (2018) la investigación *los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial Teófila Agüero de Jáuregui, Ayacucho – 2016*, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, es un estudio de tipo cuantitativo y nivel experimental, con un diseño preexperimental, usaron la técnica de observación y experimento, como instrumentos aplicaron la ficha de observación Conductual de Habilidades de Goldstein y material experimental, la población muestral constó de 21 niños de cinco años de ambos sexos matriculados en IEI "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho, durante el año 2016. Los resultados por medio del estadígrafo Wilcoxon llevaron a la conclusión de que, la ejecución de los juegos cooperativos apalea un impacto en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de la IEI "Teófila Agüero de Jáuregui", Ayacucho, durante el año 2016. Esto se debe a que el nivel de significancia obtenido ($p=0.000$) es menor que el nivel de confianza establecido ($\alpha=0.05$). Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna, confirmando la existencia de diferencias relevantes en las habilidades sociales entre la primaria evaluación y la última, con un grado de confianza del 95 % y una relevancia del 5 %, por efecto, se valida la hipótesis general planteada en el estudio.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Estrategias lúdicas

2.2.1.1 Definición

Son aquellas acciones recreativas que permiten el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo del niño. Por esta razón, Chi-Cauch (2018) sostiene que, “son acciones en las cuales están incorporados los juegos educativos, actividades grupales, ejecución de dramas, recreaciones de mesa, entre otros, estas actividades son utilizadas por los docentes para mejorar las enseñanzas, los saberes y las habilidades de los estudiantes dentro y fuera del salón” (p. 70). En tal sentido, estas estrategias

tienen como base principal el juego y toda acción recreativa, con el fin de llegar a un aprendizaje significativo, por medio de la actividad más favorita de todo niño.

Por otro lado, Guamán (2021), define a las estrategias lúdicas como aquellos métodos de enseñanza que posee un carácter de interacción y comunicación, relacionado con el ejercicio, juegos y métodos pedagógicos con el objeto de crear una formación significativa ya sea en el ámbito de las habilidades, competencia entre pares, conocimiento y valores.

De acuerdo con la idea anterior, las estrategias del juego son de mucha utilidad para trabajar la mejora de las habilidades, permitiendo así al niño a desenvolverse adecuadamente con sus semejantes, poniendo en práctica sus conocimientos y valores adquiridos durante su crecimiento.

Palomino y Ramos (2018) explican que, las estrategias lúdicas son instrumentos que ayudan y potencializan el aprendizaje, estas son concebidas por el maestro con el fin de ser utilizada en una forma dinámica en la que se asegure la intervención ágil del infante.

Por consiguiente, explica que la lúdica es una dimensión por la que el niño se desarrolla y además por ser una necesidad con el fin de poder expresar sus ideas, divertirse, entretenerse o hasta expresar su llanto.

En conclusión, las estrategias lúdicas son aquellas herramientas didácticas para originar un contexto apto y agradable para los niños que están en la fase de enseñanza – aprendizaje. Esta estrategia se basa a través del uso del juego como medio conductor de la enseñanza.

2.2.1.2 Características de las estrategias lúdicas

Gonzales, citado por Patín (2016), sostiene que, las características que emplea un estudiante, a través de las estrategias lúdicas, se hacen notar en la capacidad de su comportamiento y en sus pensamientos. En consecuencia, es importante que el estudiante sea consciente sobre el objetivo planteado en cuanto a sus tareas y propósitos, plantee sus actividades propuestas de qué hará y cómo se realizará, cumpla la tarea encargada, se autoevalúe acerca de las acciones que ejecutó y recopile aprendizajes sobre las estrategias utilizadas para volver a ejecutarlas cuando sea necesario.

En el juego, se aplican estrategias y éstas ayudan a despertar la imaginación de los niños, formar lazos de amistad, saber resolver situaciones complicadas y cumplir deberes poniendo en práctica su autonomía.

Por otro lado, Roso, citado por Moyolema (2015) afirma que, las estrategias lúdicas deben despertar el interés de la persona a quien se dirige, provocar una necesidad de elegir una decisión, crear en los niños habilidades para poder trabajar en conjunto con los demás, asimismo, se utilizan para fortificar aquellos conocimientos que se alcanzaron para desarrollar habilidades sociales, acelera la forma de adaptarse al entorno de manera dinámica y libera la creatividad de los niños y niñas.

Es decir, las estrategias lúdicas motivan la participación de los estudiantes, una de las maneras de incentivar es haciendo que elijan el juego de forma voluntaria, procurando que la dinámica sea grupal y pongan en curso las habilidades aprendidas.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF,2018), plantea que, estas actividades adoptan muchas formas, porque el juego es provechoso para el niño, ya que este le muestra el mundo que le rodea y, a través de él, descubre y explora. Además, es divertido porque los niños disfrutan jugar y se sienten motivados, emocionados y alegres, invita a que la participación sea activa, puesto que, el niño se involucra en el juego combinando distintas actividades tanto mental, verbal y física, es iterativo porque el juego va de la mano con el aprendizaje y enseña a superar retos y practicar la competencia. Por último, el juego es interactivo, porque cada niño comparte ideas y se incrementa la interacción social creando una relación sólida entre ellos.

El juego posee diversas características que son favorables en la etapa del desarrollo del niño, porque potencian sus habilidades, fomentan la creatividad, adquieren nuevos conocimientos, incluso les permite expresar sus emociones y sentimientos.

2.2.1.3 Definición del juego

Es una acción de recreación voluntaria que produce placer, diversión y alegría. Actualmente, se considera como un derecho, puesto que, beneficia la formación integral del niño. No obstante, Ríos (2013) asevera que, esta definición es muy vaga, dado que “juego” viene a ser una palabra imprecisa para tener una determinación tan exacta. Es

por ello, que se tomará algunos conceptos de algunos autores que destacan en el área del desarrollo humano.

Según la Real Academia Española (RAE, 2010), el juego es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (definición 2).

Desde la posición de Bruner, citado por Ríos (2013), se puede definir al juego como una actividad placentera, espontánea, voluntaria, libre, de carácter de ficción, expresivo, revelador y posee un carácter simbólico. Además, permite al niño conocer el mundo exterior a través de este medio y desde sus posibilidades, puede despertar la creatividad y las habilidades. Por lo tanto, para el niño cualquier actividad puede ser transformada en un juego, en vista que plasma su imaginación, creatividad y se desenvuelve con mucha energía.

Por otro lado, Gallardo y Gallardo (2018) definen al juego como un modo de interacción con la realidad con el fin de desarrollar capacidades afectivas, motrices, sociales, etc. Esta actividad provoca cierto placer, además permite que los niños generen aprendizajes debido a que el juego está presente en toda la infancia.

En este periodo los niños observan las acciones que realizan las personas de su entorno y estas acciones son plasmadas en el juego asimilando la realidad que viven, además en esta etapa se puede evidenciar que ellos absorben todo lo que visualizan para generar conocimientos.

De acuerdo con estudios, el juego “consiste en aprender y desarrollar habilidades importantes para la vida -desde cómo resolver problemas hasta como expresar las ideas – mientras que refuerzas tu vínculo con tu bebé” (*La ciencia del juego*, s. f.).

El ser humano, en sus tres primeros años de vida, se va desarrollando más que en cualquier otra etapa de su vida; es por eso que, el juego es importante en sus actividades, aparte de ser sencilla, es divertida para apoyar en su desarrollo.

UNICEF (2018) afirma que, “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p.7). Esto significa que, el juego refuerza el desarrollo del niño, si su entorno

favorece el juego, entonces se desarrolla mucho la exploración y la creatividad que posee.

2.2.1.4 Características del juego

Teniendo en cuenta a Peñalver (2018), el juego posee las características:

- a) Es libre y voluntario, porque el niño es quien elige el juego.
- b) Se centra en un espacio y un tiempo concretos en los que el niño esté motivado y tenga interés en jugar.
- c) Es autotélico porque, se juega solo por placer y por sentir y beneficiarse con aquello que es gratificante y satisfactorio.
- d) Es universal e innato, porque a toda persona en cualquier parte del mundo, en distintas épocas y culturas, juega y más aún un niño nace con ese instinto.
- e) Es fuente de satisfacción, porque genera entretenimiento y diversión a tal punto de mantener al niño atento en lo que hace.
- f) Implica actividad, dado que, el juego requiere de movimiento para realizar actividades físicas y mentales.
- g) Es incierto, porque el niño puede moldear al juego de acuerdo con sus intereses.
- h) Se ejecuta en una realidad ficticia, debido a que el niño desea algo y transforma su realidad en fantasía.
- i) El juego es una actividad de recreación que es inherente a la infancia.
- j) Permite al niño afirmarse, es decir, soluciona problemas a los conflictos generados en el juego.
- k) Favorece la socialización, pues se comunica con sus pares y crea un ambiente amigable con ellos.
- l) Cumple un rol integradora que, permite eliminar las desigualdades, es decir, el niño interactúa y se olvida de las diferencias que tiene con los demás.
- m) Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño, en otros términos, mediante el juego y la observación en el niño, se ve su progreso de desarrollo para así poder guiar por si es necesario.
- n) El juguete no es indispensable para el juego, vale decir, que se puede jugar sin tener un objeto lúdico puesto que el infante, con su ilusión y creatividad, puede crear juegos y transformar objetos según lo que él requiera para poder jugar.

2.2.1.5 Teorías del juego

De acuerdo con la evolución del tiempo se ha venido estudiando acerca del juego, llegando así a diversas concepciones, es por ello que se ha citado a los siguientes autores:

2.2.1.5.1 Teoría del juego de Piaget

Piaget, citado por Ríos (2013), sostiene que, el juego va evolucionando de forma simultánea con las fases de evolución por las que pasa el ser humano. Por lo tanto, el juego es solo una parte del proceso mental para el progreso de la inteligencia del infante.

Además, Piaget propone tres tipos genéricos de juegos:

a) Juegos simples de ejercicio

Se caracterizan por no tener ningún tipo de ficción y reglas. Esto se da cuando el niño se encuentra en el periodo preverbal.

- Estadio (0 – 2 meses), no existe ninguna actividad lúdica, pero, el niño aprende por medio del movimiento a fin de desarrollar distintos esquemas motores básicos.
- Estadio (2 – 6 meses), el infante inicia a realizar movimientos corporales mediante el juego.
- Estadio (6 – 10 meses), el ser humano manipula los objetos constantemente y las acciones que realiza se transforman en juego de forma en que lo comprenda y sea asimilada.
- Estadio (10 – 14 meses), el niño va combinando los esquemas motores previos con las recién descubiertas, haciendo que estos se transformen en combinaciones lúdicas concretas, convirtiéndose así en los inicios del juego representativo que permite crear un mundo imaginario.
- Estadio (14 – 18 meses), el infante después de poseer movimientos corporales básicas pasa a realizar movimientos complejos haciendo que este sea muy habitual y placentero.
- Estadio (18 a 24 meses), el niño ve a la imitación y asimilación como parte del juego.

b) Juegos simbólicos

En este tipo de juego, existen dos fases del juego simbólico que propone Piaget según el estadio en la que se encuentra el niño según su edad.

Juegos de esquemas simbólicos. Ríos (2013) asevera que, “el esquema simbólico es la representación de un esquema motor fuera de su contexto y en su ausencia de su

objetivo habitual” (p.15). Es decir, la representación de las imaginaciones está sujeta fuera de la realidad y esta es la forma más antigua que la recreación simbólica.

Juegos simbólicos. Cuando el niño cumple los 2 años de vida en adelante, realiza actividades de carácter lúdica combinando representaciones ficticias de algún objeto que no esté presente y otro presente complementándose entre sí.

c) Juegos reglados

En este tipo de juego aparecen algunos puntos a tener en consideración a fin de regular la actividad lúdica.

Existen dos normas en esta etapa:

Las reglas transmitidas, son aquellas que ya existen con el pasar del tiempo y fue pasada de generación tras generación teniendo ciertos cambios o siendo los mismo siempre a través de los años sin alterar mucho a las reglas principales.

Las reglas espontáneas, son creadas por aquel grupo que ejercerá las actividades lúdicas, estas ciertas reglas son temporales y varían con el contexto.

Además, Piaget, citado por Guzmán (2006) sostiene que, este juego de reglas surge cuando el niño pequeño quiere imitar a los niños mayores, pero, aún no entiende sobre las reglas, es por eso que el niño cambia las reglas para su conveniencia y no perder el juego.

Luego, cuando el niño cumpla siete años, aceptará las reglas tal como son, pero, siempre y cuando él sea quien las escoja. Esto va generando una problemática entre los demás niños puestos a que todos querrán fijar las reglas. Poco después, el niño ya va aceptando las reglas del juego que vienen de forma predeterminada desde siempre.

Los tres tipos de juegos propuesto por Piaget, de acuerdo con la etapa evolutiva del niño, les brindará múltiples beneficios. En el juego simple de ejercicio el niño desarrolla los cinco sentidos, fortalece la interacción social, tiene equilibrio y coordinación en su cuerpo. Mientras tanto, en el juego simbólico el niño trata de asimilar la realidad de su entorno fortaleciendo su imaginación y creatividad, asimismo comprende y pone en práctica las funciones que cumple un adulto. Finalmente, en el juego de reglas el niño aprende a respetar normas, aplica el razonamiento, fortalece la memoria y esta le ayudará en la comprensión la cual ayudará a mantener una buena comunicación.

2.2.1.5.2 Teoría del juego de Vygotsky

La teoría de Vygotsky (histórico – cultural) supera a las ideas piagetianas en investigaciones posteriores de carácter transcultural del cual que debe entenderse que

el niño es un ser al quien se debe tratar, entender y descubrir exclusivamente de forma personal y dar relevancia a la interrelación que se crea entre el adulto y el niño o entre pares. Por esta razón, que la participación de los padres es importante en el juego porque fomentan juegos complejos en los que los niños buscarán la forma de desarrollar hasta lograr por sí mismo.

Según Vygotsky, citado por Ríos (2013), el juego es una acción que no predomina en la niñez, dado a que, el niño está interesado en resolver las situaciones reales fuera de lo ficticio. Sin embargo, sostiene que estas actividades lúdicas son la mejor manera para llevar el desarrollo del niño hasta llegar a una zona de desarrollo próximo.

Además, Vygotsky, por Gallardo y Gallardo (2018) plantean que, el juego viene a ser un proceso de sustitución en el que el niño realiza actividades imaginarias y ficticias, es por eso que se desarrolla la imaginación en las etapas iniciales del individuo. Puesto que, el niño, mediante el juego, crea un mundo ficticio en el que muchos aspectos son dominantes (semántico, significado de palabras, significado de objetos) y estos determinan la conducta del individuo.

Por lo tanto, el juego es un medio por el que se crea una ZDP (zona de desarrollo próximo) la cual va cargada de una serie de conductas que puede adquirir el niño, por eso este autor afirma que es “una fuente muy importante del desarrollo”.

Vygotsky, citado por Guzmán (2006), considera que la recreación favorece en el desarrollo intelectual, social y emocional. Es por eso que este autor considera al juego simbólico como primordial en el desarrollo del pensamiento abstracto.

Cada juego imaginario que cumpla una sucesión de papeles y reglas funciona de forma natural. Es decir, los papeles se refieren al personaje que imitará el niño y las reglas, el conjunto de conductas autorizadas, cada personaje cumple un rol y posee ciertas reglas que definen su conducta y estas pueden cambiar siempre y cuando conforme se cambie el tema o la idea imaginaria propuesta. Estas reglas las negocian los propios niños llegando a un acuerdo común.

Además, el autor menciona otro tipo de juego, los juegos de rivalidad, son otra forma de representación que se evidencia en los niños de cinco años, esta se diferencia de la anterior, porque aquí las reglas son más detalladas y determinantes, asimismo el contexto significativo está oculto. Los papeles y las normas son tan importantes que no se pueden alterar ni quitarlos y si no se siguen las normas el juego termina.

2.2.1.5.3 Teoría del juego de Groos

Gross, citado por Martínez (2008), explica que, el juego cuenta con tres perspectivas distintas, la primera tiene que ver con la energía que posee el ser humano; segunda, se plantea que el juego cumple el objetivo de relajar aquellas energías que se han agotado del individuo; y la tercera, hace énfasis en el rol del juego durante el crecimiento del hombre.

Desde el aspecto biológico, Groos, citado por Martínez (2008), considera al juego como algo que estaba involucrado en lo genético y, por ende, en los beneficios biológicos del juego. Es por ello que desarrolló una teoría acerca del juego en el aspecto psicológico en la que se basa en placer que este genera y el apoyo al progreso de la existencia.

En su teoría, sostiene que, el ejercicio es muy bueno para el niño y esto realiza cuando juega consigo mismo o con sus pares, a estos los llama preejercicios. El objetivo que tienen este preejercicio es preparar al niño para su vida y usar su capacidad física para avanzar a su desarrollo. Además, el niño pasa por una “etapa juvenil” en la que se dedica a desarrollarse y crecer, en la que adquiere conocimientos, aptitudes y valores. Es aquí donde el ser humano se desarrolla y junto con esto provienen las ganas de llevar su impulsividad a realizar actividades de la forma más primaria, a través del juego.

Un aspecto que hace énfasis el autor es el instinto, explicando cómo nuestros antepasados y los demás animales interactuaban. Es por eso que cuando el niño juega, lo hace con instinto, puesto que los juegos infantiles son una prueba viva de la transmisión hereditaria de cada sexo y que, posteriormente, practicará en su vida adulta.

Groos, citado por Martínez (2008), clasifica los juegos de la siguiente manera:

Juego de experimentación. Este hace referencia al instinto que posee el niño al momento de agarrar un objeto y manipular y destruir.

Juegos de locomoción. Tiene como único objetivo el cambio de lugar en el que el niño actúa sobre algo y obtiene resultados diferentes de forma casual como, por ejemplo, los chasquidos del charco, salpicar el agua, jugar con arena y pasar la mano tras mano, producen ciertos ruidos y cambios que son visibles.

Juegos cinogenéticos. Refiere a aquel juego en el que se utiliza un material animado imaginario, es decir, el niño coge un trozo de madera y piensa que es un carro y juega con ello, pero, el mismo objeto puede significar otro, tan solo utilizando la imaginación del niño.

Juegos de combate. Refiere a aquella interacción de juego que existe entre un individuo menor y mayor, esto suele a veces convertirse en una batalla seria como, por ejemplo, cuando un perro pequeño juega con otro mayor, este se cansa de jugar o simplemente no quiere, reacciona de forma agresiva dando a conocer quién manda en la especie.

Juegos arquitectónicos. Hace referencia a los juegos en las que se construyen y unen piezas para formar una más grande. Por ejemplo, el niño puede jugar poniendo cosas o bloques de madera de forma vertical y va construyendo una torre.

Juegos tróficos. Consiste en entregar el cuidado y atención a un objeto como si fuese real. Por ejemplo, una niña puede cuidar a una muñeca como si fuese su hija, le dará de comer, jugará, dormirá y la vestirá.

Juegos imitativos y de curiosidad. Se refiere a que uno observa y si le resulta llamativo o genera curiosidad, se termina recreando o imitando que se observa. Por ejemplo, un niño puede ver en la calle a otros que están jugando a las escondidas, este mira jugar y posteriormente ya anda jugando.

2.2.1.6 El juego libre en los sectores

De acuerdo al Minedu (2009), es una actividad lúdica que se desarrolla en las instituciones educativas, se pueden dar en espacios amplios (dentro o fuera del salón) organizados en sectores o espacios reducidos en cajas temáticas, para el desarrollo de este juego es importante planificar un tiempo establecido de 60 minutos, se debe contar con espacios que brinden seguridad, alegría y orden, ofrecer materiales de acuerdo con el sector propuesto y a la edad del niño, de la misma manera seguir una programación lógica vinculada al tiempo realizando la organización donde los niños mencionan en qué les gustaría jugar, recuerdan las normas, el espacio y tiempo establecido; de una forma autónoma deciden si jugar solos o en grupos y con quienes (se ubican en el sector de su preferencia); al momento de ejecutar el juego surgen negociaciones entre ellos y cumplen roles representativas; al culminar ordenan los sectores y guardan los materiales a sus respectivos lugares; luego realizan una asamblea y comentan su experiencia, finalmente dibujan o moldean representando su juego.

El juego libre posee ciertas características como el ser espontáneo, porque el niño se desenvuelve desde su mundo interior; es imaginativo debido a que el niño simula con los materiales asociándolos con su realidad; es placentero e impredecible porque no se sabe cómo se irá desarrollando ni cómo finalizará, solo fluye, por lo tanto, otra de las características del juego libre es que el proceso es la esencia y no la meta.

2.2.1.6.1 El juego libre y el diseño en el aula

El juego en los sectores se adecua de acuerdo al espacio y estas deben estar al alcance de los niños. En el aula los juegos están sectorizados en:

Espacio para el hogar

En este sector los niños al jugar por general representan las vivencias de su hogar, toman el rol de los padres, ciertas veces de los vecinos y de otras personas. Jugar en este sector fortalece las habilidades para solucionar conflictos, favorece la socialización y el lenguaje.

Espacio de construcción

El niño juega a construir casas, puentes, carreteras, entre otros espacios, para enriquecer el juego crea situaciones de acuerdo a su imaginación e integran objetos como carros, muñecas y animales. Este tipo de juego beneficia el incremento del pensamiento y las habilidades matemáticas.

Espacio de dramatización

Los niños asumen diferentes roles de acuerdo a los personajes y se desenvuelven dependiendo al texto dramático o escena. En esta actividad lúdica se desarrolla las habilidades lingüísticas, sociales, potencializan su autonomía y autoestima.

Espacio de la biblioteca

En este sector ofrecen diferentes textos que son creadas por los niños o ya elaboradas. Gracias a este espacio el niño logrará potencializar sus habilidades comunicativas, mediante la enseñanza de los textos lo pondrá en práctica con sus compañeros, por ejemplo, los buenos valores, su imaginación será más abierta, de la misma manera compartirán lo aprendido llegando así a lograr una socialización efectiva.

Espacio de juegos en miniatura

Este sector está organizado con juegos en miniaturas, contiene juguetes y materiales pequeños adaptados a la realidad. El niño al ejecutar este espacio llega a realizar el juego simbólico donde se puede observar representaciones de situaciones cotidianas, experiencias significativas o imaginarias. Al desarrollarse este juego podemos detectar la situación actual del niño que puede estar atravesando en cuanto a sus emociones y sentimientos.

Espacio para los juegos tranquilos

En este sector hace referencia a los juegos de mesa. Al ejecutar este espacio el niño potencializa sus habilidades matemáticas, aprende a respetar las reglas, tiene mayor comprensión, espera su turno y socializa con sus compañeros para ponerse de acuerdo.

Asimismo, el juego libre tiene impacto en diversas áreas de acuerdo con el Diseño Curricular Nacional, en esta investigación se detallará dos de las tres áreas que son las siguientes:

Área de Comunicación. Se desarrolla lo cognitivo y la capacidad intelectual, la cual favorece al incremento de habilidades como tomar decisiones, plantear soluciones, hacer juicio y entre otros procesos mentales, además cuando el niño juega involucra su atención y concentración, además favorece en la fluidez de su lenguaje.

Área de Personal Social. Los niños al jugar interactúan con sus compañeros desarrollando su autonomía y autoestima, proponiendo ideas, ayudándose entre ellos, cumpliendo reglas, comunicándose de manera efectiva, resolviendo conflictos, asimismo expresan sus deseos, miedos e ilusiones y reconocen el de los demás, aprenden a manejar sus emociones y se ven enfrentados a la necesidad de respetar las opiniones de los demás al integrarse a un grupo.

2.2.1.7 Dimensiones de las estrategias lúdicas

En este aspecto se ha tomado en cuenta tres fases para el desarrollo de las estrategias lúdicas, según la propuesta de Bravo (2017):

Planificación. En esta fase se proyecta el taller que se va desarrollar, respetando su momento o secuencia para cada actividad planteada, tomando en cuenta la edad del niño con la finalidad de lograr los objetivos propuestos.

Ejecución. En esta fase se pone en acción la planificación del taller, primero, se dará inicio con una motivación para mantener activo a los niños, segundo, se les presentará los materiales y finalmente, mencionaremos las reglas para dar inicio a los juegos. Para desarrollar esta fase debemos mantener el orden de la secuencia planificada teniendo en cuenta el tiempo establecido.

Evaluación. Esta fase se dará inicio con la participación de los niños en el momento de comentar sobre cómo se sintieron en la actividad, luego se aplicará la ficha de observación considerando el desempeño de cada niño si tuvo aciertos o dificultades, finalmente con los datos recopilados se analizará si se logró alcanzar los objetivos planteados.

2.2.2 Las habilidades sociales

2.2.2.1 Definición

Las habilidades sociales constituyen diversos comportamientos asertivos que demuestra una persona al momento de interactuar con los demás, estas conductas contribuyen a fortalecer las relaciones con su entorno.

Las habilidades sociales son capacidades que coadyuvan a interactuar con los demás de modo efectivo, al respecto, Muñoz et al. (2011) aseveran que, “las habilidades sociales se refieren a aquellos comportamientos o conductas específicas y necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma efectiva, satisfactoria y exitosa socialmente” (p.17).

Es decir, las habilidades sociales permiten al ser humano actuar de manera competente hacia diversas realidades que se muestran en la vida.

Asimismo, el UNICEF (2017) conceptualiza que, las habilidades sociales “son aquellas destrezas que nos llevan a resolver problemas, a comunicarnos efectivamente y poder expresar nuestros sentimientos, pensamientos y acciones de forma acertada, para poder garantizarnos relaciones estables y duraderas” (p.4).

Las habilidades sociales ayudan a respetar las opiniones, conocer los sentimientos, tomar en cuenta las emociones y ponerse en el lugar de las personas antes de actuar frente a una situación.

Según Gonzales (2016), las habilidades sociales son las encargadas de desarrollar un conjunto de destrezas y capacidades de una persona para adquirir ciertos valores, normas, conductas intra e interpersonales y conocimientos, esto nos permitirá relacionarnos con nuestro entorno y con las demás personas de forma adecuada, expresando nuestras opiniones, sentimientos, deseos, etc., sin sentir alguna emoción negativa como la ansiedad o tensión. (p. 96)

Cabe resaltar que estas habilidades son consideradas como indispensables para realizar acciones sociales, puesto que, es una forma de proceder para interactuar con sus semejantes, dirigirse a los adultos de la forma adecuada usando la cognición social, el lenguaje, controlar emociones, movimientos, etc.

Por otra parte, Mendo (2019) determina que, “las habilidades sociales son comportamientos que se expresan cuando hay relación con los demás y estos comportamientos son adquiridos, por lo tanto, pueden ser enseñadas. Se sitúan a diversos tipos de reforzamiento como el contexto y el auto refuerzo” (p.10).

Las habilidades sociales permiten interactuar con la sociedad de la forma correcta sea cual fuese el contexto, además ayuda a estar valorados socialmente, esto beneficia tanto a uno mismo como a los demás.

2.2.2.2 Importancia

Las habilidades sociales cumplen un rol trascendente en la formación de las personas, puesto que permite tener la capacidad de interactuar de una manera asertiva.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación de Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020), la familia viene a ser el primer agente de socialización, en segundo lugar, la escuela, en este último ámbito la mejora de las habilidades sociales se ha convertido en un desafío, debido a que es importante que los niños desarrollen un conjunto de competencias que permite conocer y desarrollar las emociones, ser empático, saber escuchar, dar las gracias saber despedirse, trabajar en equipo, entre otros. Estas y otras capacidades ayudarán a que la persona mantenga una buena relación consigo mismo y con los demás. En efecto, el desarrollo de las habilidades sociales es muy importante en el transcurso del ámbito educativo, porque le permite al estudiante ser una persona competente en el entorno que se desarrolla teniendo la capacidad de poner en práctica los valores y dar iniciativa para una comunicación positiva tratando de evitar conflictos.

Por otra parte, el Minedu (2016), a través del programa curricular de educación inicial, sostiene que, las habilidades sociales en la educación de la primera infancia son trascendentes, porque promueve el trabajo grupal y a su vez permite al niño saber a comunicarse con asertividad, escuchar activamente, comprometerse con el equipo de trabajo, ayudar en difundir la opinión de otros compañeros, ver el entorno de forma realista y tener compromiso con la institución educativa (p. 18).

Las habilidades sociales son importantes desde la niñez, puesto que, esto refleja la imagen y la forma de educación que se recibe en casa y en la escuela, en mucho de los casos, los padres son los máximos responsables de que el niño tenga una mala conducta, porque en casa se observa la violencia o hay poca atención al niño, esto no es normal para un niño que está desarrollando su habilidad social en casa. Esto genera una mala conducta en la etapa preescolar.

2.2.2.3 Teorías

2.2.2.3.1 Teoría de Jean Piaget

Según Piaget (1991), el individuo pasa por cuatro estadios hasta llegar a la madurez mental y cognoscitiva, esto ocasiona la adquisición y modificación de algunas habilidades para adaptarse al entorno, dados por la asimilación y la acomodación. Es decir, los adultos deben proyectar situaciones relacionadas con las habilidades sociales

para así fortalecer los valores en los más pequeños, partiendo siempre desde la madurez intelectual que el niño haya desarrollado y poder así responder a las actividades de asimilación de información con mayor facilidad y éxito, para luego acomodarla a la información ya existente y así construir un aprendizaje basado en principios, normas y reglas en la que determinen su convivencia en el entorno (p.52).

2.2.2.3.2 Teoría de Vygotsky

Según Curo (2020), Vygotsky en su teoría sociocultural afirma, que el aprendizaje puede despertar en el niño una serie de procesos que le permite interrelacionar con los individuos de su medio. De eso se trata su teoría, de aprender de los demás teniendo en cuenta lo cultural y el contexto, es por eso que el entorno es fundamental para que el aprendizaje se dé.

Gutiérrez y León (2018) plantean que, en el medio social y cultural posee un rol importante en el desarrollo cognoscitivo, dando a entender que entre mayor sea la interrelación social, mejor será el perfeccionamiento de los procesos mentales.

Por lo tanto, la interrelación social se desarrolla más cuando el individuo interactúa con sus pares, un claro ejemplo de esto es que, en la etapa de la niñez, en la que el niño pasa más tiempo con sus compañeros y es allí donde se juntan muchas formas culturales y se desarrollan más las habilidades sociales como la comunicación, la asertividad, empatía y otros que son muy influyentes en el desarrollo vital.

2.2.2.4 Dimensiones de las habilidades sociales

Goldstein et al. (1989) afirman que, las habilidades sociales están compuesta por seis aspectos:

Habilidades sociales básicas. Consiste en saber presentarse, presentar a los otros, escuchar atentamente, empezar y conservar un diálogo, y si hay alguna duda formular preguntas, realizar un cumplido, finalmente dar las gracias.

Habilidades sociales avanzadas. En este tipo de habilidad se emplean las siguientes acciones: para realizar una actividad satisfactoriamente se toma en cuenta las instrucciones y también difunde frente a los demás, si presenta dificultades pide ayuda, si comete algún error reconoce y se disculpa, asimismo es participativo y tiene la capacidad de convencer a las personas que rodean.

Habilidades relacionadas con los sentimientos. Este tipo de habilidades se basa en reconocer sus sentimientos, emitir y conocer los sentimientos de los demás, demuestra cariño por los demás, afronta sus miedos y al enfrentarse al enojo busca la solución.

Habilidades alternativas a la agresión. Esta habilidad hace referencia a las acciones que se debe realizar frente a una agresión: primero se debe poner en práctica el autocontrol, se puede negociar o aplicar estrategias para evitar problemas y no involucrarse en lo ajeno, conoce y hace respetar sus derechos, conlleva de una buena manera las bromas, del mismo modo, para obtener una buena socialización comparte algo, brinda apoyo a quien lo necesita y pide permiso antes de poner en acción algún hecho.

Habilidades para enfrentar el estrés. Es saber formular y responder las quejas, del mismo modo es tener la capacidad de defender a algún compañero y que más adelante se prepare para una conversación complicada ignorando a la presión de un grupo.

Habilidades de planificación. Es tener autonomía tomando en cuenta la realidad, fijar metas, obtener información para la solución de problemas y estar atento en la actividad que se ejecuta.

En este trabajo de investigación se tomó en cuenta los tres primeros aspectos de las habilidades sociales considerando la edad del niño.

Por otro lado, Ríos (2014), teniendo en cuenta los procedimientos de aprendizaje estructurado para el desarrollo de las habilidades sociales del Psicólogo Goldstein y otros autores, realizó algunas modificaciones clasificando en seis factores y cincuenta reactivos:

Habilidades iniciales básicas. En este factor el individuo sigue las instrucciones, sabe escuchar, brinda ayuda cuando lo requieren, es agradecido, presenta a los demás, se motiva, asimismo, solicita permiso y logra obtenerlo.

Habilidades sociales de comunicación. En esta habilidad expresa su punto de vista, se presenta, entabla el diálogo y lo mantiene, trabaja de manera grupal, brinda instrucciones y está dispuesta a ayudar a los demás.

Habilidades sociales para el manejo de los sentimientos. Demuestra empatía, se disculpa, identifica y expresa sus sentimientos, comunica cuando necesita ayuda, realiza halagos y demuestra cariño.

Habilidades alternativas a la agresión. Enfrenta la vergüenza, al momento de jugar es honesto con las reglas del juego y reclama controlando sus emociones, hace prevalecer sus derechos, tiene la habilidad de convencer a los demás para negociar, se autorrecompensa, explica el mensaje para una mayor comprensión y protege a sus amigos.

Habilidades de afrontamiento al estrés. Se trata de evitar conflictos, ser ajenos a las peleas, confrontar el miedo, ejecutar autocontrol, enfrentar a las bromas, defenderse ante acusaciones y quejas.

Habilidades de planeación y toma de decisión. Consiste en priorizar un conflicto según su importancia antes de resolverlo, demostrar capacidad para enfrentarse a los fracasos, mostrar comprensión sobre el origen de algún hecho, ser fuertes ante alguna presión del grupo social, manifestar ciertas dudas, reconocer las habilidades que uno posee, tener presente algunas situaciones antes de tomar decisiones, programar actividades antes de ejecutarlas, adquirir información, tomar decisiones previo a iniciar con algún trabajo.

2.3 Bases conceptuales

Las estrategias lúdicas. Son aquellas acciones de recreación que comprenden diversos juegos educativos, generalmente estas actividades se desarrollan de manera grupal, la que permite crear un ambiente apto y agradable para los infantes que están en el transcurso de la formación académica.

El juego. Es la actividad de entretenimiento que permite desarrollar distintas destrezas y habilidades tales como motoras, cognitivas y emocionales.

Habilidades sociales. Son actuaciones que conlleva a comunicarnos de modo verbal y no verbal, permite relacionarse con las demás personas de manera positiva.

Asertividad. Es emitir las ideas de manera firme, respetar los propios derechos y de los demás de un modo que permita mantener una buena relación interpersonal.

Comunicación efectiva. Es el intercambio de ideas entre el emisor y el receptor, para mantener un diálogo emitiendo el mensaje claro, entendible y sobre todo en el margen del respeto.

Conductas. Son comportamientos que la persona muestra en diversas situaciones, estas pueden ser positivas y/o negativas. Durante el proceso de la infancia los niños van desarrollando conductas y definiendo su personalidad.

Habilidades sociales en el ámbito educativo. Al finalizar los estudios, se considera que el alumno haya desarrollado todas las competencias y habilidades, la cual definirá su personalidad, también le ayudará a ser un hombre de bien en la sociedad.

Área de Personal Social. En las instituciones educativas como primer espacio social se trabaja en el crecimiento social y personal de los estudiantes. En esta área se promueve que el niño se conozca a sí mismo, reconozca las creencias y costumbres de su familia y de los demás, respetándolos; asumiendo responsabilidades, proponiendo normas para convivir en democracia y armonía.

III. METODOLOGÍA

3.1 Formulación de hipótesis

3.1.1 *Hipótesis general*

Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

3.1.2 *Hipótesis específicas*

H1. Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

H2. Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

H3. Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

3.2 Variables

X: Estrategias lúdicas

Y: Habilidades sociales

3.3 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	
Estrategias lúdicas	Guamán (2021), define como aquellos métodos de enseñanza que posee un carácter de interacción y comunicación, relacionado con el ejercicio, juegos y métodos pedagógicos con el propósito de crear un aprendizaje significativo ya sea en el ámbito de las habilidades, competencia entre pares, conocimiento y valores.	Se propuso una herramienta experimental, para administrar en 10 sesiones.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> - La estrella y sus nuevos amigos (cuento) - Yo tengo una casita (canción) - Te quiero yo (canción) - El zoológico (video) - Congelado (juego) - Caja sorpresa (adivinanza) - Yo tengo un tic (dinámica) - El color de los animales (cuento) - ¿Quieres conocer a mi amigo? (dinámica) - Me gustan los alimentos saludables (video) 		
			Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> - Sentimientos al son de la música - El huésped - Mi amigo el oso - Dibujos encadenados - Nos divertimos construyendo - Saludamos a la cámara - El globo gigante - El color de los animales - Los globos de colores - Somos pequeños cocineros 		Nominal: Si No
			Evaluación	Se ejecutó dos tipos de evaluación: <ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno de campo - Ficha de observación 		

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Habilidades sociales	Muñoz et al (2011) menciona que "las habilidades sociales se refieren a aquellos comportamientos o conductas específicas y necesarias para interactuar y relacionarse con el otro de forma efectiva, satisfactoria y exitosa socialmente". (p.17)	Se elaboró una ficha de observación conductual de habilidades sociales de Goldstein (1992) en base a las dimensiones establecidas, con un total de 20 ítems.	Primeras habilidades sociales	Presentarse Iniciar una conversación Formular un diálogo Mantener una conversación Presentar a los pares Escuchar/Oír Hacer un cumplido Dar las gracias	Ordinal: Nunca A veces Siempre
			Habilidades sociales avanzadas	Participar Dar consignas Pedir ayuda Seguir consignas Convencer a los otros Disculpase Expresar las emociones	
			Habilidades relacionadas con los sentimientos	Conocer las propias emociones Expresar afecto Entender las emociones de los otros Resolver el miedo Confrontar al del otro	

3.4 Tipo y nivel de investigación

3.4.1 Tipo

La indagación es aplicada, debido a que permitió solucionar problemas concretos. Asimismo, “se aplica estrategias con el fin de lograr el objetivo planteado en la investigación” (Frascati, 2002, p. 85).

3.4.2 Nivel

El estudio se ubica en el nivel explicativo, porque logró explicar la causa (variable independiente) y efecto (variable dependiente), por esta razón, “su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (Hernández et al. 2010, p. 84).

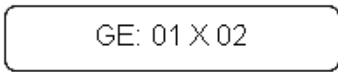
3.5 Métodos

Es teórico de tipo hipotético-deductivo, debido a que, “consiste en un procedimiento que parte de unas premisas en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (Quispe, 2012, p. 101).

3.6 Diseño de investigación

Es de diseño preexperimental, debido que “estos diseños se caracterizan por carecer de una rigurosidad científica, puesto que el investigador no ejerce control sobre las variables intervinientes, por lo que es imposible su generalización” (Quispe, 2012, p. 22).

La investigación preexperimental se representa del siguiente modo:



GE: representa al grupo experimental

01 : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

02 : simboliza el post test

3.7 Población y muestra

3.7.1 Población

Para Quispe (2012), la población “es la determinación del conjunto total de elementos, sujetos y objetos a los que se refiere la investigación y estas deben estar

muy bien delimitadas teniendo en cuenta las características, lugar y tiempo”. (p. 112). Para el propósito de esta investigación, la población estuvo constituida por 24 niños de 5 años matriculados en el año 2023 de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús – Ayacucho.

3.7.2 Muestra

De acuerdo con Hernández et al. (2010), “es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión, éste deberá ser representativo de dicha población” (p. 173). Para este estudio, la muestra estuvo constituida por 24 infantes, de cinco años matriculados en el año 2023 de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús – Ayacucho.

3.7.3 Técnicas de muestreo

La técnica utilizada fue el muestreo no aleatorio o de juicio de selección intencional. De acuerdo con Rodríguez (citado por Quispe, 2012), la técnica del muestreo no aleatorio “está constituida por grupos existentes o ya establecidos en la realidad, estas pueden ser secciones o aulas, comunidades, instituciones, etc. Asimismo, menciona que, en la selección intencional, el investigador determina la muestra de manera intencional”.

3.8 Técnicas e instrumentos

3.8.1 Técnicas

Se empleó la técnica de la observación. Al respecto, Ezequiel (s.f) afirma que, la técnica “consiste en “ver” y “oír” hechos y fenómenos que se desean estudiar. Para este fin adopta diferentes modalidades, y utiliza una serie de medios e instrumentos que le son propios” (p.87).

3.8.2 Instrumentos

El instrumento de investigación fue la ficha de observación, en tal sentido Rivera (2018), nombra que, “la ficha o guía de observación es un instrumento organizado que busca recoger información de manera sistemática sobre determinados comportamientos o características” (p. 47).

3.8.3 Ficha Técnica

INSTRUMENTO	COMPROMISO DE GESTIÓN ESCOLAR
Autor	N. Jane Gershaw, Arnold p. Goldstein, Paul Klein y Robert P. Sprafki (1992)
País de origen	Universidad de Syracuse (1992) Nueva York, Estados Unidos.
Link	https://docer.com.ar/doc/v088e
Adecuación	Mónica Elme Flores y Karen Janet Quispe Gálvez (2018) Enma Elida de la Cruz Quispe y Yassel Slatnayadhira Gomez Oriundo (2023)
Significación	El instrumento tiene la finalidad de verificar el nivel de las habilidades sociales que posee el estudiante.
Dimensiones que evalúa	- Primeras habilidades sociales - Habilidades sociales avanzadas - Habilidades relacionadas con los sentimientos
Duración	El tiempo establecido para desarrollar el instrumento de la ficha de observación es aproximadamente de 35 minutos.
Validez	Para llegar a la validez de los instrumentos a utilizar en el trabajo de investigación se recurrió al juicio de tres expertos profesionales conocedores en la variable dependiente. La cual, permitió aplicarlo satisfactoriamente para el recojo de datos.
Confiabilidad	La confiabilidad se obtuvo a través de la prueba de Alpha de Cronbach, teniendo como valor 0,703, de este modo se afirma que la ficha de observación conductual de habilidades sociales es válida y confiable. La puntuación se obtuvo al ser aplicada a 24 estudiantes diferentes a la muestra de estudio, como parte de la prueba piloto.

3.9 Validez y confiabilidad de instrumentos

3.9.1 Validez

Corral (2009) define como el “grado en que un instrumento refleja un dominio específico del contenido de lo que se requiere medir” (p. 230). De este modo, para la

validación del instrumento se acudió al juicio de tres expertos profesionales concedores en la variable dependiente.

TABLA 1

Resultados del juicio de expertos sobre la ficha de observación realizada.

Expertas	ITEMS										Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Lic. Erasilda Huamaní Fernández	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76	76
Mg. Krupskaya Prado Juscamaita	82	85	85	82	83	81	82	81	83	85	83	83
Dra. Brunihlda Ailly Acosta Melchor	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85
Promedio de ponderación											81.3%	

Al observar los resultados en la tabla se concluye que la ficha de observación es válida en un 81.3 %, en consecuencia, respaldan y admiten los resultados obtenidos en la fase de recogida de datos.

3.9.2 Confiabilidad de instrumentos

Para Hurtado y Toro (2005) la confiabilidad de instrumentos “puede medirse matemáticamente correlacionando los puntajes obtenidos en diferentes aplicaciones de dicha prueba, o con los de una prueba equivalente o también dividiendo la prueba en dos mitades y correlacionado los puntajes de ambas partes” (p. 135). En tal sentido, para hallar la confiabilidad del instrumento se ejecutó a un grupo piloto de 24 estudiantes y el resultado fue procesado estadísticamente por Alpha de Cronbach con la finalidad de hallar la confiabilidad. La fórmula fue la siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k S_i^2}{S^2} \right]$$

α : Es el coeficiente Alpha.

k : Es el número de items o reactivos.

$\sum S^2$: Suma de las variables de cada item o reactivo.

S_i^2 : Varianza total.

PRUEBA DE CONFIABILIDAD DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN CONDUCTUAL DE HABILIDADES SOCIALES

Resumen de procesamiento de casos

	N.º	%
Casos Válido	23	95,8
Excluido ^a	1	4,2
Total	24	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,703	20

Los resultados que se muestran en la tabla estadística de fiabilidad, se obtuvo, a través de la prueba de Alpha de Cronbach, teniendo como valor 0,703. De este modo, se afirma que, la ficha de observación conductual de habilidades sociales es válida.

3.10 Técnicas de procedimiento de datos

Las informaciones recopiladas se procesaron y sistematizaron con el estadístico SPSS v. 24. De igual manera, se presentan los datos a nivel descriptivo e inferencial. A nivel descriptivo, las tablas conceptuales en cotejo entre el pretest y el postest. A nivel inferencial, se hace uso de la prueba estadística, mediante Wilcoxon.

3.11 Aspectos éticos

En cuanto a los aspectos éticos, se presentó la solicitud correspondiente a la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús – Ayacucho, con el fin de ejecutar el trabajo de investigación, para este propósito los padres de familia tuvieron que firmar la carta de consentimiento. Por otro lado, se respetaron los derechos de autoría para las citas

textuales extraídos de las investigaciones científicas acudiendo al empleo apropiado de las normas APA, 7ma edición. Asimismo, se recurrió a la confidencialidad con el fin de mantener con prudencia la identificación personal de los estudiantes y maestros que intervinieron en el proceso del estudio.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados a nivel descriptivo

Tabla 1

Habilidades sociales en el pretest y postest de los niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

Valores	PRETEST*		POSTEST*	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	7	29,2	0	0,0
A veces	17	70,8	5	20,8
Siempre	0	0,0	19	79,2
Total	24	100,0	24	100,0

Nota: Resultados a través de la ficha de observación en el pretest* y postest*.

En la presentación de los datos se muestra que, en el pretest el porcentaje mayor equivale a 70,8 % (17 niños) que, a veces, practica las habilidades sociales. Luego de la ejecución de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayor equivale a 79,2 % (19 niños) que, siempre practican las habilidades sociales. De acuerdo con los resultados se determina que, la aplicación de las estrategias lúdicas tiene un efecto significativo en las habilidades sociales de los niños de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Tabla 2

Habilidades sociales en su dimensión de las primeras habilidades sociales en el pretest y postest de los niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

Valores	PRETEST*		POSTEST*	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	25,0	0	0,0
A veces	18	75,0	5	20,8
Siempre	0	0,0	19	79,2
Total	24	100,0	24	100,0

Nota: Resultados mediante la ficha de observación en el pretest* y postest*.

En la tabla 2, se muestra que, anteriormente de la aplicación de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayor equivalente al 75 % de los niños, ejercita, a veces, las primeras habilidades sociales. Luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayor equivalente al 79, 2 % de niños, siempre practica las primeras habilidades sociales. Estos hallazgos admiten concluir en que, la aplicación de las estrategias lúdicas tiene un efecto significativo en las primeras habilidades sociales de los niños de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Tabla 3

Habilidades sociales en su dimensión de las habilidades sociales avanzadas en el pretest y postest de los niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

Valores	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	25,0	0	0,0
A veces	18	75,0	5	20,8
Siempre	0	0,0	19	79,2
Total	24	100,0	24	100,0

Nota: Datos de la ficha de observación.

En la tabla 3, se muestra que, anteriormente de la aplicación de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayor equivalente al 75.0 % de los niños, ejercita, a veces, las habilidades sociales avanzadas. Luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayor equivalente al 79,2 % de los infantes, siempre practican las habilidades sociales avanzadas. Estos hallazgos admiten concluir en que, la ejecución de las estrategias lúdicas tiene un efecto significativo en las habilidades sociales avanzadas de los niños de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Tabla 4

Habilidades sociales en su dimensión de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en el pretest y postest de los niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

Valores	PRETEST		POSTEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	11	45,8	0	0,0
A veces	13	54,2	11	45,8
Siempre	0	0,0	13	54,2
Total	24	100,0	24	100,0

Nota: Datos de la ficha de observación.

En la tabla 4, se muestra que, antes de emplear las estrategias lúdicas, el porcentaje mayor equivalente al 54,2 % de los infantes, ejercita, a veces, las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos. Luego de la ejecución de las estrategias lúdicas, el porcentaje mayor equivalente al 54,2 % de los infantes, siempre practica las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos. Estos hallazgos admiten a concluir en que, la ejecución de las estrategias lúdicas tiene un efecto significativo en las habilidades sociales relacionada con los sentimientos en los niños de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

4.2 Resultados a nivel inferencial

4.2.1 Prueba de normalidad

Tabla 5

Resultados de la prueba de normalidad mediante el estadígrafo Shapiro – Wilk

Shapiro – Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
VHHSS1	,573	24	,000
VHHSS2	,503	24	,000

Nota: Datos de la ficha de observación.

En la tabla 5, se muestran los resultados de la variable en habilidades sociales de los niños de 5 años en la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023, en la que la prueba de normalidad demuestra el valor hallado que es de $0,000 < a 0,05$, por esta razón se afirma que, no existe distribución normal de datos, razón por la que se utilizó la prueba no paramétrica Wilcoxon, con el fin de comprobar las hipótesis planteadas.

4.2.2 Prueba de hipótesis general

a. Sistema de hipótesis

Ho= Las estrategias lúdicas no producen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Ha= Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

b. Nivel de significancia

P=0,05

c. Estadígrafo

Wilcoxon

d. Resultados

Tabla 6

Resultados de la prueba de hipótesis general

Estadístico de prueba^a	
	VHHSS2-VHHSS1
Z	-4,735^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rango negativos	

En la tabla 6, se observa que, el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000 < 0,05$; razón por la que se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna. En efecto, existe diferencias significativas entre el pretest y el posttest, por la que se comprueba que, las estrategias lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

4.2.3 Prueba de la primera hipótesis específica

a. Sistema de hipótesis

Ho= Las estrategias lúdicas en las primeras habilidades sociales no producen efectos significativos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Ha= Las estrategias lúdicas en las primeras habilidades sociales producen efectos significativos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

b. Nivel de significancia:

P= 0,05

c. Estadígrafos:

Wilcoxon

d. Resultados

Tabla 7

Resultados de la prueba de hipótesis de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

Estadísticos de prueba^a	
PHS2-PHS1	
Z	-4.811^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

En la tabla 7, se observa que, el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000 < 0,05$; razón por la que se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna. En efecto, existe efectos significativos en las habilidades sociales en su dimensión de primeras habilidades sociales entre el pre y el postest. Por lo que se comprueba que las primeras habilidades sociales producen efectos significativos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

4.2.4 Prueba de la segunda hipótesis específica

a. Sistema de hipótesis

Ho= Las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas no producen efectos significativos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Ha= Las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas producen efectos significativos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

b. Nivel de significancia:

P=0.05

c. Estadígrafos:

Wilcoxon

d. Resultados

Tabla 8

Resultados de la prueba de hipótesis de las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Estadísticos de prueba^a	
HSA2-HSA1	
Z	-4.811^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

En la tabla 8, se observa que, el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000 < \alpha 0,05$; razón por la que se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna. En efecto, existe efectos significativos en las habilidades sociales en su dimensión de habilidades sociales avanzadas entre el pre y el posttest, por lo que se comprueba que las habilidades sociales avanzadas producen efectos significativos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

4.2.5 Prueba de la tercera hipótesis específica

a. Sistema de hipótesis

Ho= Las estrategias lúdicas en las habilidades relacionadas con los sentimientos no producen efectos significativos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Ha= Las estrategias lúdicas en las habilidades relacionadas con los sentimientos producen efectos significativos en niños de 5 años de la I E Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

b. Nivel de significancia:

P=0,05

c. Estadígrafos:

Wilcoxon

d. Resultados

Tabla 9

Resultados de la prueba de hipótesis de las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

Estadísticos de prueba^a	
HSS2-HSS1	
Z	-4.899^b
Sig. asintótica (bilateral)	.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

En la tabla 9, se observa que, el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000 < a 0,05$; razón por la que se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis alterna. En efecto, existe contrastes significativos en las habilidades sociales en su dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos entre el pre y el postest, por lo que se comprueba que las habilidades relacionadas con los sentimientos producen efectos significativos en infantes de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023.

4.3 Discusión de resultados

La investigación ejecutada es de mucha importancia debido a que contribuye en la formación personal logrando habilidades que favorecen en su desenvolvimiento en el ámbito social. Al respecto, Gonzales (2016) considera que, las habilidades sociales son las encargadas de desarrollar una serie de destrezas y capacidades de una persona para adquirir ciertos valores, normas, conductas intra e interpersonales y conocimientos, esto nos permitirá relacionarnos con nuestro entorno y con las demás personas de forma adecuada, expresando nuestras opiniones, sentimientos, deseos, etc., sin sentir alguna emoción negativa como la ansiedad o tensión (p. 96). La práctica de las habilidades sociales es fundamental desde el periodo escolar del niño debido a que va desarrollar ciertas habilidades para una mejor interacción con los demás y estas habilidades servirán en su vida cotidiana.

Por otro lado, a fin de desarrollar las habilidades sociales se aplicó las estrategias lúdicas, esta consiste en juegos grupales como, el juego simbólico, juego de

reglas y juego de construcción. Es entendida por Guamán (2021) quien define a las estrategias lúdicas como aquellos métodos de enseñanza que posee un carácter de interacción y comunicación, relacionado con el ejercicio, juegos y métodos pedagógicos con el propósito de crear un aprendizaje significativo, ya sea en el ámbito de las habilidades, competencia entre pares, conocimiento y valores. Es importante aplicar las estrategias lúdicas en los infantes, puesto que, son técnicas didácticas que conllevan a la mejora de ciertas habilidades como fortalecer el trabajo en equipo, respetar reglas, controlar emociones, reconocer y comprender los sentimientos de los demás, proponer ideas y tener iniciativa para expresarse.

Precisamente, con la finalidad de contribuir en mejorar las habilidades sociales, en este trabajo se aplicó las estrategias lúdicas cuyo resultados que se muestran es respecto a la hipótesis general que fue comprobada mediante la prueba Wilcoxon, la práctica de las estrategias lúdicas producen resultados significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023, efecto respaldado por la indagación científica efectuada por Garambel y Torres (2019), en su trabajo de investigación *Programa de estrategias lúdicas “me divierto jugando”* quienes llevaron a cabo el estudio en la Universidad Nacional de San Agustín (UNSA), Arequipa. Concluyen en que, los resultados a través de la prueba de Wilcoxon, origina efectos significativos en las habilidades sociales, en consecuencia, las estrategias lúdicas contribuyen en el mejoramiento de las habilidades sociales en los niños.

Además, este resultado se sustenta teóricamente con el planteamiento de UNICEF (2018): “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales”. (p. 7). El juego es una acción recreativa en la que el niño desarrolla diversas habilidades que le hace ser competente.

De igual manera, respecto a la primera hipótesis específica como producto del trabajo de investigación y el tratamiento estadístico desarrollado se concluye en que, las estrategias lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023, debido a que durante el pretest el 75 % de los niños practican, a veces, las primeras habilidades sociales, luego de la administración de las estrategias lúdicas como variable experimental se evidenció que el 79,2 % de niños siempre practica las primeras habilidades sociales. Estos resultados son ratificados en el trabajo de

investigación desarrollado por Elme y Quispe (2018) en su investigación *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial Teófila Agüero de Jáuregui, Ayacucho – 2016*, quienes concluyeron en que, en las primeras habilidades sociales tienen un resultado significativo en el desarrollo de las habilidades sociales, puesto que, anteriormente de la ejecución de los juegos cooperativos el porcentaje fue de 90.0 % de niños que se encontraban en el nivel de proceso, sin embargo, después de la ejecución de los juegos cooperativos, el 86.0 % de infantes, progresaron al nivel de logro.

En este sentido, estos hallazgos se respaldan teóricamente con Goldstein et al. (1989) precisan que, el desarrollo de las habilidades sociales se da de modo progresivo, clasificando en seis fases con sus respectivas características en las cuales tomamos las tres primeras fases teniendo en cuenta el nivel de desarrollo y la edad de los niños en educación inicial: las primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas y habilidades sociales relacionadas con los sentimientos. En síntesis, las estrategias lúdicas influyen significativamente en el progreso de las primeras habilidades sociales en niños de 5 años, la influencia significativa según el autor citado, se explica a través de la comprensión de estas habilidades. En esencia, las estrategias lúdicas proporcionan un contexto en el cual los niños pueden practicar y aplicar de manera interactiva las habilidades sociales. Estas habilidades, que incluyen saber presentarse, presentar a otros, escuchar atentamente, iniciar y mantener una conversación, formular preguntas en caso de duda, realizar cumplidos y dar las gracias, se consideran fundamentales en el proceso de socialización.

Del mismo modo, con respecto a la segunda hipótesis específica como resultado del trabajo investigado y el tratamiento estadístico desarrollado se concluye que las estrategias lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023, puesto que durante el pretest el 75 % de los niños ejercita, a veces, las habilidades sociales avanzadas, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas como variable experimental se evidenció que el 79,2 % de niños siempre practican las habilidades sociales avanzadas.

Las estrategias lúdicas ejercen una influencia significativa en el progreso de las habilidades avanzadas, también conocidas como habilidades de comunicación, según Ríos (2014) estas habilidades involucran la capacidad de expresar puntos de vista,

presentarse, entablar y mantener diálogos, trabajar de manera grupal, brindar instrucciones y mostrar disposición para ayudar a los demás. En términos generales, el juego proporciona un contexto dinámico que favorece la práctica interactiva de estas habilidades, permitiendo a los niños no solo adquirir competencias sociales, sino también fortalecer habilidades avanzadas de comunicación en su desarrollo integral.

Por último, en relación a la tercera hipótesis específica como efecto del trabajo de investigación y el tratamiento estadístico desarrollado se concluye que, las estrategias lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades relacionada con los sentimientos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023, en vista que, durante el pretest el 54,2 % de los niños ejercita, a veces, las habilidades relacionada con los sentimientos, luego de la aplicación de las estrategias lúdicas como variable experimental se evidenció que el 54,2 % de niños siempre practica las habilidades relacionada con los sentimientos.

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos, según la afirmación de Paula (2000). Estas habilidades son fundamentales en la dinámica interpersonal, ya que impactan directamente en cómo expresamos y percibimos las emociones. Por ende, en el proceso de expresar nuestras emociones y sentimientos, ya sean agradables o desagradables, revelamos nuestro estado de ánimo mediante gestos o palabras. Este acto de comunicación emocional es esencial para la comprensión recíproca y la construcción de relaciones saludables. Asimismo, se nos insta a responder con comprensión y empatía cuando otros experimentan emociones negativas, demostrando así nuestra disposición a acompañarlos en situaciones difíciles. En consecuencia, las estrategias lúdicas facilitan el progreso de estas habilidades emocionales, contribuyendo a una interacción interpersonal más rica y satisfactoria.

Finalmente, consideramos de acuerdo con los resultados que, las estrategias lúdicas contribuyen de forma efectiva en el desarrollo de las habilidades sociales. Esto demuestra la gran trascendencia que tiene el juego en el progreso de los niños potencializando sus habilidades y logrando la interacción asertiva con los demás. Posteriormente, dichos resultados servirán de base a próximas investigaciones para proponer nuevas estrategias o mejorarlas con la finalidad de dar soluciones.

CONCLUSIONES

1. Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023. Existen contrastes significativos entre la pretest y posttest, con un 95 % de confiabilidad y 5 % de significancia, confirmándose la hipótesis general (ref. tabla 6).
2. Las estrategias lúdicas favorecen significativamente en las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023. Existe contrastes significativos en las habilidades sociales en su dimensión de primeras habilidades sociales entre la pretest y posttest, con un 95 % de confiabilidad y 5 % de significancia, de tal manera, se corrobora la primera hipótesis específica (ref. tabla 7).
3. Las estrategias lúdicas favorecen significativamente en las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023. Existen contrastes significativos en las habilidades sociales en su dimensión de habilidades sociales avanzadas entre la pretest y posttest, con un 95 % de confiabilidad y 5 % de significancia, por lo tanto, se confirma la segunda hipótesis específica (ref. tabla 8).
4. Las estrategias lúdicas favorecen significativamente en las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años de la IE Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023. Existen contrastes significativos en las habilidades sociales en su dimensión de habilidades relacionadas con los sentimientos entre la pretest y posttest, con un 95 % de confiabilidad y 5 % de significancia, en efecto, se afirma la tercera hipótesis específica (ref. tabla 9).

RECOMENDACIONES

1. A la directora de la Dirección Regional de Educación de Ayacucho, desarrollar capacitaciones para las maestras con especialidad en psicología infantil con el fin de contribuir en el acompañamiento durante el proceso de desarrollo de las habilidades sociales en los niños.
2. A los directores de las instituciones educativas, coordinar y llevar a cabo programas y talleres, para fortalecer las habilidades sociales en los niños. Asimismo, trabajar en conjunto con las maestras de sus centros educativos para abordar eficazmente las destrezas sociales. Además, realizar evaluaciones periódicas con el objetivo de efectivizar un seguimiento del progreso y nivel de mejoramiento alcanzado.
3. A las maestras de aula, aplicar estrategias lúdicas como juegos cooperativos, simbólicos, de roles, de reglas, entre otros, las cuales contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la IE Inicial N° 321/MX-P “Divino Niño Jesús”. Además, proporcionar charlas a los padres con el objetivo de fortalecer el apoyo integral en el desarrollo social de sus hijos.
4. A los futuros investigadores de la Facultad de Educación, realizar investigaciones experimentales destinadas a difundir su aplicación a comunidades más amplias, centrándose en tópicos relacionados con la mejora de las habilidades sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bravo, M. R. (2017). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos en los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 126, Icamanchi, San Ignacio – 2016* [Tesis de titulación, Universidad Nacional de Cajamarca]. https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/2397/T016_44611276_S.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cano, K. E. (2022). *Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N°88071 “Santa Clemencia” del distrito de Chimbote, 2020* [Tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25683/ESTRATEGIAS_HABILIDADES_CANO_CORALES_KELY_EMPERATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chi-Cauich, W. R. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del CECYTE Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. I.C. Investig@ción. https://instcamp.edu.mx/wpcontent/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Corral, Y. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*, 19(33), 228-247. <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Curo, M. Y. (2020). Habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa inicial Pampa Yanaoco del distrito, provincia de Huancané, región Puno, 2019. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] Repositorio Académico de Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22690/CARACTERIZACION_HABILIDADES_SOCIALES_CURO_CALSIN_MARITZA_YANETH%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Elme, M. y Quispe, K. J. (2018). *Los juegos cooperativos en las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial “Teófila Agüero de Jáuregui”, Ayacucho – 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2607>
- Ezequiel, E. (s. f). Introducción a las técnicas de investigación social. Argentina. <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/ander-egg-ezequiel-introduccion-a-las-tecnicas-de-investigacion-social.pdf>

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017). Habilidades para la vida: herramientas para el buen trato y la prevención de la violencia. Unicef. <https://www.unicef.org/venezuela/media/431/file/Habilidades>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Unicef. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Frascati. (2002). *Manual de Frascati*. FECYT. <http://www.unae.edu.py/cidunae/images/Manual-de-Frascati.pdf>
- Gallardo, J. A. y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Educativa Hekademos*, 24(XI), 41-51. <https://isfd112-bue.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/07/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18-1.pdf>
- Garambel, A. M. y Torres, C. E. (2019). *Programa de estrategias lúdicas “me divierto jugando” para desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I. cuna jardín UNSA del distrito de cercado – Arequipa 2019* [Tesis de bachiller, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. [file:///C:/Users/HP245/Downloads/EDgaflam%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HP245/Downloads/EDgaflam%20(2).pdf)
- Goldstein, A., Sprafkin, R., Gershaw, N. y Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Martínez Roca, S. A. <https://docer.com.ar/doc/v088e>
- González, A. (2016). Estimulación de habilidades sociales en niños y niñas con Trastorno del Espectro Autista. *Educación y Sociedad*, 14(2), 92–101. <https://core.ac.uk/download/pdf/287219995.pdf>
- Guamán, P. E. (2021). Estrategias lúdicas para el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular Carlos Crespi II, año lectivo 2019-2020. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca] <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Gutiérrez, S. Y León, D. (2018). Nivel de habilidades sociales de niños de educación inicial de una institución educativa parroquial de acción conjunta, Salaverry - 2018. https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/562/1/0047606022_0071599635_T_2019.pdf
- Guzmán, M. V. (2006). La importancia del juego como estrategia didáctica para el desarrollo integral del niño preescolar. [Tesina de titulación, Universidad Pedagógica Nacional] <http://200.23.113.51/pdf/23701.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Mexicana. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>

- Hurtado, I. y Toro, J. (2005). *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Episteme Consultores Asociados C. A. <https://epinvestsite.files.wordpress.com/2017/09/paradigmas-libro.pdf>
- La ciencia del juego*. (s. f.-b). UNICEF. Recuperado 8 de enero de 2023, de <https://www.unicef.org/lac/historias/crianza/la-ciencia-del-juego>
- Martínez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/13788/12427>
- Matamoros, O. y Corichahua Quispe, K. K. (2017). *Juego Simbólico En Las Habilidades Sociales En Niños Y Niñas De 5 Años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional De Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstreams/3459c200-0a2e-4821-94e2-3f878bc4d553/download>
- Mendo, S. (2019). Desarrollo de Habilidades Sociales y de Trabajo en Equipo en el contexto universitario: Aprendizaje Cooperativo y Entrenamiento en Habilidades Sociales. <https://dehesa.unex.es:8443/handle/10662/9276>
- MINEDU (2009). La hora del juego libre en los sectores. https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU (2019). Sistema Especializado en reporte de casos sobre Violencia Escolar. <http://www.siseve.pe/web/>
- Monrroy, L. Z. (2016). *Curso –taller habilidades para la vida orientado a mejorar el comportamiento asertivo en niños y niñas de 8 a 10 años que asisten a la unidad educativa Eduardo Idiaquez de la ciudad de la Paz – Bolivia* [Tesis de grado, Universidad Mayor De San Andrés]. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10770/MTLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Montalvo, M. E. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de San Juan De Lurigancho* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f57f28e1-0b95-4913-90cd-d4d0ebbcfdf1/content>
- Moyolema, C. A. (2015). Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “C” y “D” de la Unidad Educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. [Tesis de

licenciatura, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Institucional universidad
Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDAD%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>

Muñoz, C., Crispí, P. y Angrehs, R. (2011). *Habilidades Sociales*. Paraninfo.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=kf8x6GDRiTsC&oi=fnd&pg=PR6&dq=Muc%C3%B1oz+2011+habilidades+sociales&ots=cJqL6F3E73&sig=z86Y1w1I9DbXxyNORRM8PvFmvtw#v=onepage&q=Muc%C3%B1oz%202011%20habilidades%20sociales&f=false>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2020, 2 de septiembre). Webinar 23: *Estrategias y recursos para el desarrollo de las habilidades socioemocionales* [Vídeo]. You Tube.
<https://www.youtube.com/watch?v=44TJulucHjg&t=450s>

Palomino, R. M. y Ramos Altamirano, A. M. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa Emblemática Santa Ana de la provincia de Chincha*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica] Repositorio Institucional Universidad Nacional de Huancavelica.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/eb24e452-e222-4642-b6a9-ada3ccc679df/content>

Patín, R. (2016). Manual de estrategias lúdicas “jueguitos maravillosos”. Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>

Paula, I. (2000). *Habilidades sociales: educar hacia la autorregulación: conceptualización, evaluación e intervención*. Horsori. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/134694>

Peñalvel, E. M. (2018). El juego infantil y su metodología. Macmillan Education.
https://www.macmillaneducation.es/wpcontent/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Labor. S. A. Aragón.
http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Quisbert, S. P. (2019). *El aprendizaje cooperativo como estrategia de desarrollo de las habilidades sociales y afectivas, en el Instituto Abraham Lincoln, carrera de Secretariado Ejecutivo* [Tesis de maestría, Universidad Mayor de San Andrés].

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/23398/TM348.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Quispe, R. A. (2012). *Metodología de la Investigación Pedagógica*. COPYGRAPH BAUTISTA E.I.R.L

Real Academia Española (2010). Juego. En diccionario de la lengua española. Recuperado el 07 de enero de 2023, de <https://dle.rae.es/juego>

Ríos, M. P. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. UNIR. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ríos, R. (2014). *Escala de Evaluación de Habilidades Sociales para Adolescentes*. El Manual Moderno, S.A. de .C.V. <https://distribuidorapsique.com/escala-de-evaluacion-de-habilidades-sociales-para-adolescentes-eehsa>

Rivera, Y. (2018). *Las técnicas e instrumentos de evaluación en el II ciclo de Educación Inicial* [Archivo PDF]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3011/MONOGRAF%c3%8dA%20-%20RIVERA%20PUEMAPE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Roca, P. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. <https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/Habilidades%20sociales-Dale%20una%20mirada.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

PROBLEMA		OBJETIVO		HIPÓTESIS		VARIABLES E INDICADORES		METODOLOGÍA	TÉCNICA E INSTRUMENTOS	
GENERAL	ESPECÍFICO	GENERAL	ESPECÍFICO	GENERAL	ESPECÍFICO					
¿Qué efectos producen las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023?	¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023?	Comprobar los efectos que produce las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023	Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las primeras habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023	Las estrategias lúdicas producen efectos significativos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023	Las estrategias lúdicas en las primeras habilidades sociales producen efectos significativos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023	VI. Estrategias lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> - La estrella y sus nuevos amigos (cuento) - Yo tengo una casita (canción) - Te quiero yo (canción) - El zoológico (video) - Congelado (juego) - Caja sorpresa (adivinanza) - Yo tengo un tic (dinámica) - El color de los animales (cuento) - ¿Quieres conocer a mi amigo? (dinámica) - Me gustan los alimentos saludables (video) 	TIPO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada	TÉCNICA: Observación	
	¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023?		Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023		Las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas producen efectos significativos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023		<ul style="list-style-type: none"> - Sentimientos al son de la música - El huésped - Mi amigo el oso - Dibujos encadenados - Nos divertimos construyendo - Saludamos a la cámara - El globo gigante - El color de los animales - Los globos de colores - Somos pequeños cocineros 			NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Explicativo
	¿De qué manera influyen las estrategias lúdicas en las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023?		Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades relacionadas con los sentimientos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023		Las estrategias lúdicas en las habilidades relacionadas con los sentimientos producen efectos significativos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023		<ul style="list-style-type: none"> - Se ejecutará dos tipos de evaluación: - Cuaderno de campo - Ficha de observación 			
			<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar - Iniciar una conversación - Mantener una conversación - Formular una pregunta - Dar las gracias - Presentarse - Presentar a otras personas. - Hacer un cumplido 	POBLACIÓN: Constituida por 24 niños de cinco años matriculados en el año 2023 de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús - Ayacucho.						
			<ul style="list-style-type: none"> - Pedir ayuda - Participar - Seguir instrucciones - Dar instrucciones - Disculparse - Convencer a los demás. 		MUESTRA: Constituida por 24 niños de cinco años matriculados en el año 2023 de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús - Ayacucho.					
			<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los propios sentimientos - Expresar los sentimientos - Comprender los sentimientos de los demás - Enfrentarse con el enfado de otro - Expresar afecto - Resolver el miedo. 			INSTRUMENTO: Ficha de observación				

Anexo 2. Técnica e instrumento

TÉCNICA: Observación

INSTRUMENTO: Ficha de observación

Adaptado por: Enma De la Cruz Quispe, Yassel Slatnayadhira Gómez Oriundo



INSTRUMENTO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE OBSERVACIÓN CONDUCTUAL DE HABILIDADES SOCIALES (Goldstein Et. Al. 1992)

INVESTIGADORAS : _____

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: _____

SECCIÓN: _____ EDAD: _____ FECHA: ____/____/2023

GRUPO I: PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES

	Nunca	A veces	Siempre
1. Presta atención a la persona que le está hablando.			
2. Inicia una conversación con otras personas.			
3. Habla con otras personas sobre cosas que le interesa saber.			
4. Elige la información que necesita saber.			
5. Dice a las demás personas que está agradecido (a) con ellos.			
6. Conoce nuevas personas por propia iniciativa.			
7. Dice a los demás lo que le gusta de ellos o lo que hacen.			
8. Menciona cualidades positivas de sus compañeros.			

GRUPO II: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS

	Nunca	A veces	Siempre
1. Pide ayuda cuando lo necesita.			
2. Se integra a un grupo para participar en una determinada actividad.			
3. Presta atención a las instrucciones y se desenvuelve de acuerdo a lo explicado.			
4. Menciona a sus compañeros sobre las reglas a seguir.			
5. Pide disculpa a los demás cuando ha hecho algo que sabe que está mal.			
6. Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de las otras personas.			

GRUPO III: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS

	Nunca	A veces	Siempre
1. Reconoce y comprende las emociones que experimenta.			
2. Permite que los demás conozcan lo que está sintiendo.			
3. Intenta comprender lo que sienten los demás.			
4. Intenta comprender el enfado de las personas.			
5. Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos.			
6. Expresa cuando siente miedo y los afronta.			

Anexo 3. Validación de instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 321/Mx-P DIVINO NIÑO JESÚS, AYACUCHO -2023"

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: Ficha de observación conductual de habilidades sociales (Goldstein Et. Al. 1992)

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																76				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																76				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																76				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																76				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																76				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																76				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																76				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																76				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																76				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																76				

PROMEDIO DE VALORACION

76.0

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Erasilda Huamani Fernández	DNI	40079100
Título Profesional	Licenciada en Educación Inicial		
Especialidad	Currículum y Metodología en Educación Inicial		
Grado Académico	Maestría		
Mención	Educación Infantil y Neuropedagogía		

Lugar y Fecha: Ayacucho 26 de Junio de 2023

Mg. Erasilda Huamani Fernández



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: **ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 321/Mx-P DIVINO NIÑO JESÚS, AYACUCHO -2023***

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: **Ficha de observación conductual de habilidades sociales (Goldstein Et. Al. 1992)**

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Buena				Muy buena				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																					82
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					85
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					85
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																					82
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					83
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																					81
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																					82
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																					81
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																					83
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																					85

PROMEDIO DE VALORACION

83.

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	Kupskaya Prado Justamaita	DNI	
Título Profesional	Lic. en Educación Inicial		
Especialidad	Educación Inicial		
Grado Académico	Maestra		
Mención	Estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación		

Lugar y Fecha: Ayacucho, 30-06-23

Anexo 4. Confiabilidad del instrumento

Escala: ALL VARIABLE

Fiabilidad

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	23	95,8
	Excluido ^a	1	4,2
	Total	24	100,0

- a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procesamiento

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,697	20

Estadísticas de total de elementos

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM1	40,39	12,704	,312	,683
ITEM2	40,22	11,996	,517	,663
ITEM3	40,09	12,901	,183	,695
ITEM4	40,43	14,439	-,222	,738
ITEM5	40,43	12,711	,367	,680
ITEM6	40,30	12,949	,127	,703
ITEM7	40,30	13,130	,187	,693
ITEM8	40,48	11,897	,372	,674
ITEM9	40,13	12,209	,317	,681
ITEM10	40,13	12,209	,400	,673
ITEM11	40,22	12,451	,279	,685
ITEM12	40,39	11,249	,471	,660
ITEM13	40,52	12,625	,284	,685
ITEM14	40,57	13,530	,033	,706
ITEM15	40,22	12,723	,275	,686
ITEM16	40,26	12,111	,517	,665
ITEM17	40,43	12,621	,404	,677
ITEM18	40,52	12,806	,330	,683
ITEM19	40,35	12,874	,220	,691
ITEM20	40,70	13,040	,193	,693

Anexo 5. Propuesta Pedagógica Material Experimental

INTRODUCCIÓN:

La propuesta pedagógica que se implementará en la investigación titulada "Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023", tiene como finalidad potenciar las habilidades sociales mediante la aplicación de estrategias lúdicas que consiste en la participación en los juegos grupales.

Fortalecer las habilidades sociales de nuestros niños a través de juegos es esencial para su desarrollo integral. Estas interacciones no solo impulsan el crecimiento emocional, cognitivo y motor, sino que también los preparan eficazmente para la vida social. Los juegos ofrecen una plataforma donde los niños practican dinámicas sociales, a través de la expresión de sus emociones desarrollando su capacidad de adaptación y desenvolvimiento.

La propuesta pedagógica se compone de 10 actividades de aprendizaje cuidadosamente diseñadas para incorporar juegos como una estrategia fundamental destinada a fortalecer las habilidades sociales en nuestros niños. Entre ellas tenemos: "sentimientos al son de la música", "el huésped", "mi amigo el oso", "dibujos encadenados", "nos divertimos construyendo", "saludos a la cámara", "el globo gigante", "el color de los animales", "los globos de colores" y "somos pequeños cocineros". Estas actividades lúdicas fomentan la socialización y el trabajo en equipo, demostrando cooperación y solidaridad entre los estudiantes. Además, motiva al niño a crear un ambiente acogedor para desarrollar su autoestima y así poder demostrar empatía a sus semejantes. Finalmente, gracias a estas actividades el niño podrá expresar, reconocer y controlar sus emociones sin alterar el bienestar de su entorno.

FUNDAMENTACIÓN:

Fundamentación pedagógica

La investigación está fundamentada en el enfoque cognitivo y constructivista – sociocultural puesto que, en la etapa de la niñez el juego se convierte en una valiosa herramienta de aprendizaje que permite a los niños participar activamente, estimulando su atención y promoviendo un aprendizaje significativo.

A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que construyen esquemas mentales y estructuras cognitivas fundamentales. Según Piaget (1991) estos esquemas

les permiten comprender y organizar la información social que encuentran. A medida que interactúan en juegos sociales, los niños se involucran en procesos de asimilación y acomodación, adaptando sus esquemas existentes para incorporar nuevas experiencias y desafíos sociales.

Además, Piaget destacó que los juegos contribuyen al desarrollo moral, que implican la toma de decisiones y la resolución de conflictos logrando fortalecer las habilidades sociales. Los juegos también ofrecen un terreno fértil para que los niños practiquen ver las situaciones desde la perspectiva de los demás, nutriendo así la empatía y la comprensión de diversos puntos de vistas en interacciones sociales.

Las prácticas de las habilidades sociales se dan en la interacción con los demás, es por ello que se resalta la teoría sociocultural de Vigotsky (citado en Guzmán 2006) donde se considera que la recreación favorece en el desarrollo intelectual, social y emocional del niño.

De tal modo que al juego se le considera una actividad completa debido a que se integra la parte emocional, donde los niños reconocen sus emociones y el de los demás; en cuanto a lo cognitivo se da cuando los niños demuestran atención, eligen información e intentan persuadir a los demás de sus ideas; finalmente se involucra lo social, donde todo lo mencionado y otras habilidades se ponen en práctica debido a que se encuentran en la interacción.

Los juegos, al ser experiencias compartidas socialmente, ofrecen un escenario propicio para la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), donde los niños pueden avanzar en sus habilidades con el respaldo de compañeros más competentes o adultos. Durante el juego, los niños no solo participan activamente, sino que también observan roles y normas sociales, practicando y absorbiendo comportamientos.

Fundamentación del área

El trabajo investigado se fundamenta en el área de personal social que corresponde a los enfoques de Desarrollo personal y Ciudadanía activa de acuerdo al Programa Curricular de Educación Inicial (2016). El desarrollo personal es el proceso de evolución de los seres humanos en diversos aspectos tales como cognitivas, afectivas, biológicas, comportamentales y sociales, en este desarrollo las personas se conocen así mismo, además favorece a que se relacionen con los otros, integrándose así a una sociedad. En la ciudadanía activa se resalta la reflexión crítica sobre la vida en sociedad y el rol de cada persona, para ello toda persona asume derechos y deberes, creando una sociedad más democrática.

De este modo llegamos a la conclusión que las estrategias lúdicas tienen un gran valor para fortalecer las habilidades sociales de los niños, puesto que les permite relacionarse con los demás en diversas actividades mediante el juego.

OBJETIVO:

Potencializar las habilidades sociales a través de las estrategias lúdicas en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:

N°	ACTIVIDADES	PROPÓSITO	RESPONSABLES	FECHA
01	"Sentimientos al son de la música"	Los niños y niñas se relacionan con los demás fuera de su círculo de amistades, esto permitirá que socialicen y logren el compañerismo con los otros.	DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira	06 - 07- 23
02	"El huésped"	Desarrolla la capacidad de escucha y se integra a otros grupos llevando a cabo las indicaciones. Asimismo, socializa con su equipo para coordinar sobre el juego.		10 - 07 - 23
03	"Mi amigo el oso"	Expresan sus sentimientos con sus compañeros mediante palabras y gestos, de igual manera trabajan en equipo.		14 - 07 - 23
04	"Dibujos encadenados"	Los niños y las niñas trabajan en equipo, además intercambian ideas con los otros sobre la actividad planteada, desarrollan el trabajo encomendado siguiendo correctamente las instrucciones.		17 - 07 - 23

05	“Nos divertimos construyendo”	Proponen ideas con su equipo sobre cómo sería la manera más eficiente de construir la torre, asimismo brindan apoyo a sus compañeros haciendo barra.		20 - 07 - 23
06	“Saludamos a la cámara”	Los niños y niñas desarrollan las habilidades relacionadas con los sentimientos, reconocen las emociones que expresan y el de los demás.		24 - 07 - 23
07	“El globo gigante”	Se comunican para llegar a un acuerdo, se ayudan entre ellos y sobre todo trabajan en equipo.		07 - 08 - 23
08	“El color de los animales”	Los niños y las niñas reconocen las emociones de los personajes del cuento y forman equipos para representarlas en la dramatización.		10 - 08 - 23
09	“Los globos de colores”	Reconocen y representan mediante un dibujo las características físicas de sus compañeros y las emociones de ellos.		14 - 08 - 23
10	“Somos pequeños cocineros”	Los niños y niñas practican los hábitos saludables, trabajan en equipo y ponen su creatividad para armar las brochetas con los ingredientes saludables.		17 - 08 - 23

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD 01

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida
GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 06 - 07 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	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.
PROPÓSITO	Los niños y niñas se relacionan con los demás fuera de su círculo de amistades, esto permitirá que socialicen y logren el compañerismo con los otros.		
RECURSOS	Teatrín, títeres, silbato, buffer, imágenes y USB.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Se les motivará a los niños mediante un cuento titulado "La estrella y sus nuevos amigos" por medio de un teatrín con títeres, para ello se les pedirá a los niños que se ubiquen en media luna. Luego, se realizará las siguientes preguntas: ¿Cuántos personajes tiene el cuento y cuáles son?, ¿Qué pasó con la estrella?, ¿Qué aprendimos del cuento?, ¿Sintieron miedo en alguna escena del cuento? Y ¿Les gustó el cuento?	10 min.

<u>Sentimientos al son de la música</u>		
DESARROLLO	<p>Antes de iniciar con el juego, se mencionará las normas para mantener el orden y un buen desarrollo de la actividad.</p> <p>Los niños y niñas se ubicaran en el patio, cuando empiecen a escuchar la canción bailaran de manera individual. Cuando la música se detiene tendrán que abrazarse de acuerdo al número de cantidad que se les pedirá. Posteriormente, se concluirá con un abrazo entre todos los participantes.</p>	25 min.
CIERRE	<p>Una vez realizada la actividad, pediremos a los niños por ejemplo que se muevan como un robot, después de unos minutos les pediremos que se conviertan en un muñeco de trapo con el objetivo de relajar sus músculos. Finalmente, preguntaremos a los niños las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	5 min.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 321 "DIVINO NIÑO JESÚS"

ROSANA SANTA CRUZ MIRANDA
DIRECTORA

PROFESORA DE AULA
Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 02

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida

GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 10 - 07 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
PROPÓSITO	Desarrolla la capacidad de escucha y se integra a otros grupos llevando a cabo las indicaciones. Asimismo, socializa con su equipo para coordinar sobre el juego.		
RECURSOS	Buffer, imágenes, silbato, maqueta de una casa y USB.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Se les motivará a los niños mediante la canción "yo tengo una casita" realizando movimientos corporales al son de la música, para ello se les pedirá a los niños que se ubiquen en un círculo.	10 min.

	Luego, se realizará las siguientes preguntas: ¿Les gustó la canción?, ¿Cuáles son las partes de una casa?, ¿Con qué materiales se puede construir una casa?, ¿Quiénes viven en tu casa? Y ¿Les gustaría jugar a la casita?	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><u>El huésped</u></p> <p>Antes de iniciar con el juego, se les mencionará las normas para mantener el orden y un buen desarrollo de la actividad. Asimismo, indicaremos las reglas del juego. Los niños y niñas formaran grupos de tres integrantes, dos de ellos formaran la casa y uno de ellos será inquilino (los niños y niñas tendrán la libertad de elegir el rol que quiere cumplir). El juego tendrá variaciones, como por ejemplo: una persona conducirá el juego y si menciona que solo se muevan los inquilinos ellos tendrán que refugiarse en otra casa, cuando da la orden que solamente se muevan las paredes tendrán que intercambiar los integrantes quienes lo conforman. Si se menciona la palabra "terremoto" todos los niños y niñas vuelven a formar grupos de tres pero con distintos integrantes para continuar el juego.</p>	25 min.
CIERRE	Para concluir la actividad todos los niños se reunirán y se les designará los siguientes mandatos: al mencionar la palabra flor los estudiantes tendrán que imaginarse que están agarrando una de sus flores favoritas y tendrán que oler profundamente, después, se les mencionará la palabra vela y tendrán que imaginarse que están sosteniendo una vela para poderlo soplar como un lobo feroz.	5 min.



INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL
N° 321 "DIVINO NIÑO JESÚS"

Rosana Santa Cruz Miranda
ROSANA SANTA CRUZ MIRANDA
DIRECTORA

PROFESORA DE AULA
Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 03

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida

GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 14 - 07 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none">• Se valora a sí mismo.• Autorregula sus emociones.	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, desacuerdo o preocupación.
PROPÓSITO	Expresan sus sentimientos con sus compañeros mediante palabras y gestos, de igual manera trabajan en equipo.		
RECURSOS	Peluche, silbato, imágenes (rompecabeza), buffer y USB.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Se les motivará a los niños mediante la canción "Te quiero yo" realizando movimientos corporales al son de la música. Los niños emitirán los sentimientos mediante abrazos, apretón de mano, entre otros. Luego, se les presentará a un peluche y preguntaremos: ¿Conocen a este personaje? Después de la respuesta de los niños presentaremos al peluche como nuestro amigo.	10 min.
DESARROLLO	<u>Mi amigo el oso</u> Antes de iniciar con el juego nos ubicaremos en un círculo. La actividad inicia con la frase "yo le quiero mucho a mi amigo Barney, por eso le doy un beso en su mejilla (cada	20 min.

	<p>niño demuestra el afecto que le tiene al peluche)", de esta manera el peluche irá circulando por todos los niños. Posteriormente, cada niño replicará en sus compañeros los sentimientos que le transmitió al peluche, por ejemplo si el niño decidió darle un abrazo al oso lo mismo lo tiene que realizar con su compañero que tiene de lado.</p>	
CIERRE	<p>Con la ayuda de todos los niños formaremos cuatro grupos para armar rompecabezas del personaje Barney. Finalmente, todos los niños se sentarán en el piso y cerrarán sus ojos por 30 segundos mencionando la frase " Mis compañeros son mis amigos, por eso debemos de querernos entre todos"</p> <p>Para concluir, realizaremos las siguientes interrogantes a los niños: ¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	10 min.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 321 "DIVINO NIÑO JESÚS"

ROSANA SANTA CRUZ MIRANDA
DIRECTORA

PROFESORA DE AULA
Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 04

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida

GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 17 - 07 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguaje del arte.	<ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos.• Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.
PROPÓSITO	Los niños y las niñas trabajan en equipo, además intercambian ideas con los otros sobre la actividad planteada, desarrollan el trabajo encomendado siguiendo correctamente las instrucciones.		
RECURSOS	Imágenes, cartulina, lápices, colores, cinta masking, silbato, buffer y USB.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Se les motivará a los niños mediante un video con temática de los animales del zoológico, para ello se ubicarán en media luna. Luego, se realizará las siguientes preguntas: ¿Les gustó el video?, ¿Qué animales observaron?, ¿Qué animales les gustó?, Y ¿Visitaron alguna vez a un zoológico?	10 min.
DESARROLLO	<u>Dibujos encadenados</u> Para iniciar el juego se les mencionará algunas normas de acuerdo a la actividad que se va desarrollar.	25 min.

	<p>Se formarán cuatro equipos de seis integrantes, los participantes estarán ubicados en columna por cada equipo y frente a ellos estarán las cartulinas en su respectiva dirección con una distancia de 2 metros.</p> <p>En esta oportunidad se les mencionará a los niños la temática del dibujo, por ello el primer participante contará con un lápiz para comenzar con el dibujo teniendo un tiempo determinado de 30 segundos, una vez concluido el tiempo el niño que dibujó entrega el lápiz al siguiente participante hasta que todos hayan colaborado. Después, se les pedirá a que formen un círculo por cada equipo, los participantes tendrán que colorear y organizarse para que uno de ellos pueda exponer acerca de lo que plasmaron en las cartulinas.</p>	
CIERRE	<p>Para finalizar la actividad cantaremos la canción "si tú tienes muchas ganas de aplaudir" con el propósito de que los niños se relajen. Después realizaremos las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	5 min.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 321 "DIVINO NIÑO JESÚS"

DIRECCIÓN
ROSANA SANTA CRUZ MIRANDA
DIRECTORA

PROFESORA DE AULA
Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 05

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida

GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 20 - 07 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
PROPÓSITO	Proponen ideas con su equipo sobre cómo sería la manera más eficiente de construir la torre, asimismo brindan apoyo a sus compañeros haciendo barra.		
RECURSOS	Imágenes, vasos, hojas de colores, paletas, aros, dados, cubos, silbato, buffer y USB.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Los niños se ubicaran de manera libre en el patio y mediante la canción "Congelado" realizarán movimientos corporales al son de la música, ellos bailaran hasta que	10 min.

	suene la palabra congelado y se quedarán quietos en la última posición que se quedaron del baile, con la finalidad de calentar el cuerpo.	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><u>Nos divertimos construyendo</u></p> <p>Antes de iniciar con la actividad todos los niños y niñas estarán ubicados en forma circular, designaremos un número para cada estudiante del uno al seis y de acuerdo al número que les tocó formaran cuatro grupos. Del mismo modo, se les mencionará las reglas del juego.</p> <p>Los participantes tendrán que realizar un circuito para construir una torre por equipo, el juego consiste en pasar por un aro, luego tendrán que recoger un vaso para trasladar con una paleta por los dados que están ubicados de forma zig zag hasta llegar donde se encuentran los bloques para construir una torre. Todos los niños de cada equipo tendrán que seguir la misma secuencia hasta lograr construir una torre con base de cuatro.</p>	25 min.
CIERRE	<p>Para concluir la actividad todos los niños estarán echados observando el cielo. Luego cerrarán los ojos y escucharán la canción de relajación "La nube".</p> <p>Finalmente, realizaremos las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	5 min.


 INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
 N° 321 "DIVINO NIÑO JESÚS"
 DIRECCIÓN
 ROSANA SANTA CRUZ MIRANDA
 DIRECTORA

PROFESORA DE AULA
 Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 06

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos



PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida

GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 24 - 07 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.
PROPÓSITO	Los niños y niñas desarrollan las habilidades relacionadas con los sentimientos, reconocen las emociones que expresan y el de los demás.		
RECURSOS	Imágenes, cartulinas, goma, cintas de tela, cámara fotográfica, el dado de las emociones, caja y silbato.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Se les motivará a los niños mediante adivinanzas de objetos que se encuentran dentro de una caja sorpresa.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>Yo te fijo en un papel sonriendo o cómo estés. Cuando ven que guiño el ojo todos quieren salir bien. ¿Quién es?</p>  </div> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; width: 45%;"> <p>Tengo una forma cuadrada y seis lados. Me paran lanzando cada vez que quieren jugar conmigo. ¿Quién es?</p>  </div> </div> <p>Luego, se realizará las siguientes preguntas: ¿Para qué servirá la cámara fotográfica?, ¿Qué forma tiene el dado?, ¿Alguna vez jugaron con un dado? Y ¿Qué juegos se pueden jugar con el dado?</p>	10 min.

DESARROLLO	<p style="text-align: center;">Saludamos a la cámara</p> <p>Antes de iniciar con la actividad se les mencionará los acuerdos del juego. Luego, se les proporcionará cintas de colores (cada niño elige de su preferencia para usarlo como una pulsera). Después, formaremos grupos con el mismo color de cinta que tiene cada participante.</p> <p>Posteriormente, se les mostrará el dado de las emociones y dos recipientes con fotografías de cada emoción que expresan los niños. Un representante de cada equipo lanzará el dado y de acuerdo a la emoción que le toque todos los integrantes tendrán que buscar las fotografías de su equipo para pegarlo en una cartulina y así sucesivamente todos los equipos serán partícipes del juego de acuerdo a la emoción que les toque.</p>	25 min.
CIERRE	<p>Al concluir la actividad cada equipo se pone de acuerdo para expresar la emoción que deseen.</p> <p>Finalmente, realizaremos las siguientes interrogantes: ¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	5 min.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
 N° 321 "DIVINO NIÑO JESÚS"

[Handwritten signature]

ROSANA SANTA CRUZ MIRANDA
 DIRECTORA

PROFESORA DE AULA
 Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 07

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

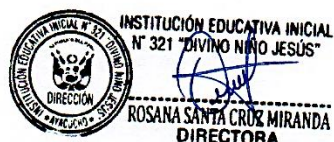
RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida

GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 07 - 08 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
PROPÓSITO	Se comunican para llegar a un acuerdo, se ayudan entre ellos y sobre todo trabajan en equipo.		
RECURSOS	Imágenes, cinta masking, silbato, buffer, USB, telas y una pelota gigante.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>Se les motivará a los niños mediante una dinámica “Yo tengo un tic” para ello los niños tienen que ubicarse en un círculo y obedecer a la persona que realiza los mandatos, como por ejemplo:</p> <div style="border: 2px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Yo tengo un tic, yo tengo un tic, tic ... tic he llamado al doctor, y me dijo que mueva la cabeza. Yo tengo un tic, yo tengo un tic, tic ... tic he llamado al doctor, y me dijo que mueva la mano derecha.</p> </div>	10 min.
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><u>El globo gigante</u></p> <p>Antes de iniciar la actividad se les mencionará las reglas del juego.</p> <p>Los niños se agruparán de seis integrantes para formar cuatro grupos, se les facilitará un globo y una tela para cada equipo.</p> <p>El juego comienza con la participación de dos equipos, consiste en sostener una tela para lanzar la pelota al otro grupo y ellos deberán de responder de la misma manera. El equipo que no logra recepcionar la pelota con la tela sujeta pierde el juego.</p> <p>Y así sucesivamente participarán todos los grupos.</p>	25 min.
CIERRE	<p>Para concluir la actividad realizaremos la dinámica “Simón dice...” (se mencionará mandatos de ejercicios de relajación).</p> <p>Finalmente, se preguntará a los niños: ¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	5 min.



PROFESORA DE AULA
Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 08

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

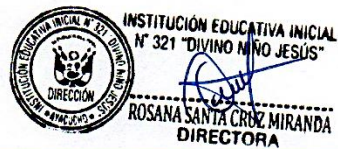
RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida
GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 10 - 08 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none">• Explora y experimenta los lenguajes del arte.• Aplica procesos creativos.• Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)
PROPÓSITO	Los niños y las niñas reconocen las emociones de los personajes del cuento y forman equipos para representarlas en la dramatización.		
RECURSOS	Imágenes, cinta masking, títeres planos, teatrín, máscaras, vestido, pincel, acuarela, ganchos de ropa, caja sorpresa, buffer y USB.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Se les motivará a los niños mediante una teatralización del cuento titulado “el color de los animales”, para ello se hará uso de títeres planos y un teatrín. Posteriormente, los niños tendrán que responder las siguientes preguntas: ¿de qué trataba el cuento? ¿Quién pintó a los animales? ¿Por qué creen que los animales eran de color marrón? ¿Por qué creen que el gorrión llegó tarde? ¿Cómo se hubiera sentido el gorrión al no ser pintado? ¿Qué hubiera hecho para que el gorrión no se sienta triste?	10 min.

<u>El color de los animales</u>		
DESARROLLO	<p>Antes de iniciar con la teatralización se les mencionará algunos acuerdos.</p> <p>Se les presentará una caja sorpresa a los niños donde tendrán que escoger cerrando sus ojos un gancho de cualquier color, después, formarán cuatro grupos de acuerdo al color que les tocó. Del mismo modo, a cada equipo se le asignará un orden para su presentación y se les facilitará vestido, pincel, acuarela y mascarás de acuerdo al cuento narrado para la teatralización (los niños voluntariamente escogerán el personaje que desean ser).</p>	25 min
CIERRE	<p>Para concluir la actividad cantaremos la canción "Adiós, adiós".</p> <p>Finalmente, se realizará las siguientes preguntas a los niños: ¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	5 min.



PROFESORA DE AULA
Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 09

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida


GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 14 - 08 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none">• Se valora a sí mismo.• Autorregula sus emociones.	Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.
PROPÓSITO	Reconocen y representan mediante un dibujo las características físicas de sus compañeros y las emociones de ellos.		
RECURSOS	Fotografías, cinta masking, globos, silicona, ovillo de lana, silbato, micrófono de juguete, buffer y USB.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Se les motivará a los niños mediante la dinámica “¿quieres conocer a mi amigo?” para ello los niños tienen que formar un círculo. Cada participante presenta a su compañero de lado y así sucesivamente hasta que todos los integrantes sean presentados.	10 min.
DESARROLLO	<u>Los globos de colores</u> Antes de iniciar con el juego se les mencionará algunos acuerdos. Dentro del salón estarán esparcidos 24 globos con nombres de cada niño.	25 min

	<p>Los niños estarán ubicados fuera del salón formados en columna. Cada participante ingresará al salón a escoger el color del globo que desee.</p> <p>Después, todos los niños estarán en el patio ubicados en un círculo, al obtener el globo cada estudiante reconocerá el nombre de su compañero o compañera. Posteriormente, se les facilitará una hoja con plumones de colores para que pueda dibujar a su compañero o compañera del nombre que le tocó.</p> <p>Finalmente, se le pedirá a cada participante que entregue el globo a su compañero o compañera según el dibujo y nombre que le pertenece, tendrá que mencionar sus cualidades y lo que más le agrada de su compañero o compañera.</p>	
CIERRE	<p>Para concluir la actividad todos los niños se sentarán en media luna y se les facilitará un micrófono de juguete para responder las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	5 min.


 INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
 N° 321 "DIVINO NIÑO JESÚS"
 ROSANA SANTA CRUZ MIRANDA
 DIRECTORA

PROFESORA DE AULA
 Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

ACTIVIDAD 10

DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

EDAD DE LOS NIÑOS : 5 años

DENOMINACIÓN DE LA SECCIÓN: Leoncitos

PROFESORA DEL AULA : Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

RESPONSABLES : DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida

GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

FECHA DE EJECUCIÓN : 17 - 08 - 2023

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad.	<ul style="list-style-type: none">• Se valora a sí mismo.• Autorregula sus emociones.	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.
PROPÓSITO	Los niños y niñas practican los hábitos saludables, trabajan en equipo y ponen su creatividad para armar las brochetas con los ingredientes saludables.		
RECURSOS	Imágenes, cinta masking, tarjetas, mandiles, gorra quirúrgica, recipiente, cuchillo, plátano, uva, choclo, papa, pollo, queso, mondadientes, buffer y USB.		

MOMENTOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	Se les motivará a los niños mediante un video sobre la alimentación saludable, para ello se ubicarán en media luna. Luego, se realizará las siguientes preguntas: ¿De qué trató el video? ¿Qué sucede si nos alimentamos de las comidas	10 min.

	<p>chatarras? ¿Qué alimentos debemos de consumir para estar sanos y fuertes? ¿Les gustó el video? ¿Les gustaría preparar sus propios alimentos?</p>	
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><u>Somos pequeños cocineros</u></p> <p>Antes de iniciar con la actividad se les mencionará algunos acuerdos.</p> <p>Se les facilitará a los niños tarjetas con diferentes imágenes de frutas, cada estudiante tendrá que escoger de acuerdo a su preferencia para luego formar grupos según el tipo de frutas.</p> <p>Una vez que estén conformado los equipos, cada niño se colocará su mandil, la gorra quirúrgica y realizará el respectivo lavado de manos. Después, se les entregará los ingredientes y materiales para la preparación.</p> <p>El primer grupo, estará encargado de desgranar el choclo, picar el queso y ponerlo en mondadientes. El segundo equipo, pelará y picará la papa, luego lo pondrá en el mondadientes juntamente con el pollo sancochado, finalmente, el tercer grupo sacará las uvas de su racimo, pelará el plátano y cortará en trozos para ponerlo en el mondadientes.</p> <p>Posteriormente, todos los niños compartirán lo que prepararon.</p>	25 min
CIERRE	<p>Para concluir la actividad cantaremos una canción de despedida titulada "Adiós, ya nos vemos. Finalmente, los niños responderán a las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos de la actividad?, ¿Cómo se sintieron? y ¿Les gustó la actividad?</p>	5 min.



PROFESORA DE AULA
Lic. Rosana Santa Cruz Miranda

Anexo 6. Autorización de la institución educativa

SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 321/Mx-P
"DIVINO NIÑO JESÚS"

DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida, estudiante del décimo ciclo de la escuela profesional de educación inicial, facultad de Ciencias de la Educación, identificada con DNI N° 74428579, con domicilio en la Ciudad de la Pacificación Mollepata II Mz. T1 Lt. 12, ante usted recurro y expongo:

Que, recurro a su autoridad con la finalidad de solicitarle que me brinde el permiso para poder **EJECUTAR EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TITULADO "ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 321/Mx-P DIVINO NIÑO JESÚS, AYACUCHO -2023"**, que constará de 2 observación y 10 talleres de aprendizaje, que se realizará desde el 30 de junio hasta el 17 de agosto del presente año, llevándose a cabo los días lunes y jueves de 11:00 am a 12:30 pm.

POR LO TANTO:

Ruego a usted señora directora que me otorgue el permiso respectivo.

Ayacucho, 12 de junio de 2023.




DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida

DNI: 74428579

**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR EL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 321/Mx-P
"DIVINO NIÑO JESÚS"

GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira,
estudiante del décimo ciclo de la escuela profesional
de educación inicial, facultad de Ciencias de la
Educación, identificada con DNI N° 71838833, con
domicilio en Av. José Carlos Mariátegui N° 410, ante
usted recurro y expongo:

Que, recurro a su autoridad con la finalidad de
solicitarle que me brinde el permiso para poder **EJECUTAR EL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN TITULADO "ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE
LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 321/Mx-P DIVINO NIÑO JESÚS, AYACUCHO -2023"**, que
constará de 2 observación y 10 talleres de aprendizaje, que se realizará desde el 30 de
junio hasta el 17 de agosto del presente año, llevándose a cabo los días lunes y jueves
de 11:00 am a 12:30 pm.

POR LO TANTO:

Ruego a usted señora directora que me otorgue el permiso respectivo.

Ayacucho, 12 de junio de 2023.



GOMEZ ORIUNDO, Yassel Slatnayadhira

DNI: 71838833

AUTORIZACIÓN

Yo Rosana Santa Cruz Miranda, directora de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P "Divino Niño Jesús", del distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, en referencia a la solicitud presentada por las practicantes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga de la Escuela Profesional de Educación Inicial con fecha 12 junio de 2023, autorizo a las estudiantes De la Cruz Quispe, Enma Elida con DNI 74428579 Y Gómez Oriundo, Yassel Slatnayadhira con DNI 71838833, para que lleven a cabo su trabajo de investigación titulada **"ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 321/MX-P DIVINO NIÑO JESÚS"**, Ayacucho-2023, en la sección Leoncitos a cargo de mi persona.

Expido la presente autorización a petición de las interesadas

Ayacucho, 20 junio de 2023

 N° 321 "DIVINO NIÑO JESUS"
DIRECCIÓN
ROSANA SANTA CRUZ MIRANDA

Anexo 7. Fotografía







EL DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA, QUE SUSCRIBE,

HACE CONSTAR:

Que de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Trabajos de Investigación de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aprobado con la Resolución del Consejo Universitario N° 039-2021-UNSCH-CU, a solicitud escrita de las interesadas, se ha realizado el análisis, valoración y verificación del contenido de la tesis titulada: **Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho-2023**, presentado por las estudiantes **Enma Elida DE LA CRUZ QUIÑPE** y **Yassel Slatnayadhira GOMEZ ORIUNDO** "sin depósito" en la **Escuela Profesional de Educación Inicial** y en segunda instancia "con depósito" de trabajo estándar en la **Facultad de Ciencias de la Educación**, con **resultado de informe final del software turnitin de 15% de índice de similitud, por tanto, aprobado**. Trabajo realizado por los profesores ordinarios instructores, Dr. Indalecio MUJICA BERMÚDEZ y Dr. Óscar GUTIÉRREZ HUAMANÍ, adscritos del Departamento Académico de Educación y Ciencias Humanas.

En consecuencia, estando al informe favorable de los profesores instructores de la primera y segunda instancia, designados con la Resolución de Consejo de Facultad N° 003-2021-FCE-CF, Resolución Decanal N° 020-2021-FCE-D y avalado por la directora de la Escuela Profesional de Educación Inicial, se expide la presente constancia para los fines que estime conveniente, a petición de parte con solicitud de fecha 31 de julio de 2024 y boletas de venta electrónica N°s 005-00033315 y 005-00033316.

Se anexan el resultado final del reporte del software turnitin en cinco folios.

Ayacucho, 13 de setiembre de 2024

c.c.: Archivo
VRTH/mqa

UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DE VÍCTOR RAÚL TUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO

Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho - 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	8%
2	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
6	revistas.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9

repositorio.unjfsc.edu.pe
Fuente de Internet

<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 30 words

Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho – 2023

por DE LA CRUZ QUISPE, Enma Elida y GOMEZ ORIUNDO,
YasselSlatnayadhira

Fecha de entrega: 12-sep-2024 05:28p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2452401911

Nombre del archivo: CRUZ_QUISPE_ENMA_ELIDA.-GOMEZ_ORIUNDO_YASSEL_SLATNAYADHIRA..docx
(69.26M)

Total de palabras: 16160

Total de caracteres: 91233



FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL
DE HUAMANGA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS DE LAS BACHILLERES ENMA ELIDA DE LA CRUZ QUISPE Y YASSEL SLATNAYADHIRA GOMEZ ORIUNDO, PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Ayacucho, siendo a horas las once de la mañana del día quince del mes de octubre del año dos mil veinticuatro, se reunieron en el auditorio "José María Arguedas" de la Facultad de Ciencias de la Educación, los miembros del jurado el Mg. Andrés Roberto Toscano Sotomayor (Presidente), la Dra. Brunihlda Ailly Acosta Melchor y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembros), bajo la presidencia del primero de los nombrados con la finalidad de recepcionar la sustentación de Tesis Titulada: **Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho - 2023**, presentado por las bachilleres en Ciencias de la Educación alumnas: **ENMA ELIDA DE LA CRUZ QUISPE**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Folklore y Cultura Popular y **YASSEL SLATNAYADHIRA GOMEZ ORIUNDO**, para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial – Artes Plásticas.

Seguidamente, constatado el quórum de Reglamento por invocación del presidente del Jurado, el secretario dio lectura al expediente presentado por las recurrentes, acto seguido el Presidente del Jurado invitó a las aspirantes al Título a exponer su tesis, finalizada la exposición los miembros del jurado proceden a formular las preguntas, las mismas que fueron absueltas por las sustentantes en forma satisfactoria, a continuación previa deliberación en privado, han obtenido un promedio de la nota aprobatoria de DIECISIETE (17).

Siendo a horas las doce con treinta minutos de la tarde, se dio por concluido este acto académico. En fe de lo cual firmaron los miembros del jurado el Mg. Andrés Roberto Toscano Sotomayor (Presidente), la Dra. Brunihlda Ailly Acosta Melchor y la Mg. Erasilda Huamaní Fernández (Miembros).

Es todo cuanto transcribo, para conocimiento y demás fines.

Ayacucho, 05 de noviembre de 2024.


UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DE VÍCTOR RAÚL ZUMBALOBOS HUAMANÍ
DECANO