

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“GREGORIO MENDEL”**

Programa profesional de Educación Inicial



**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES
BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 23 “SANTA
RITA DE CASIA” CHUQUIBAMBILLA- APURÍMAC 2023.**

Informe de Ejecución del Proyecto de Investigación, Presentado por:

Hanco Huamaní, Katerin

Luis Ccoscco, Sunilda

Para optar el Título Profesional de Educación Inicial

Asesor:

Mag. Silva Cayturo, Mario

Línea de Investigación: “Educación, diversidad y responsabilidad social”

Chuquibambilla, Grau, Apurímac, Perú.

2022

HOJA DE EVALUACIÓN

AUTORIDADES DE LA INSTITUCIÓN

Excmo. Mons. Edinson Edgardo Farfán Córdova, OSA.

Promotor General

Dr. César Augusto Portocarrero Gutiérrez

Director General

Prof. Gilda Casaverde Villegas

Jefe de Unidad Académica

Mg. Mario Silva Cayturo

Coordinador Académico

Mg. Victoriano Moina Huarancca

Jefe de Práctica Profesional

Ing. Nestor Yim Costilla Ventura

Jefe de la Unidad de Investigación

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Hanco Huamaní Katherin con DNI N° 77067991 y Luis Ccoscco Sunilda, con DNI N° 47116688 en nuestras condiciones de ser egresadas en la carrera de Educación Inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Gregorio Mendel de Chuquibambilla-Grau, declaramos bajo juramento de ley que, el trabajo de investigación denominado: “Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla Grau-Apurimac-2021”, ha sido elaborado de conformidad a las normas legales vigentes de educación superior no universitaria y el Reglamento de investigación institucional.

En tal sentido hago constar que la tesis en mención corresponde a nuestra autoría en todas sus dimensiones, por tanto, damos fe en honor a la verdad y en razón a la ética, que los fundamentos teórico conceptuales citados en el trabajo están respaldados por las referencias bibliográficas de acuerdo a las normas internacionales de investigación.

Hanco Huamaní Katherin
DNI N° 77067991

Luis Ccoscco Sunilda,
DNI N° 47116688

DEDICATORIA

Al Divino del alto por la vida y la salud
permite concluir mi carrera profesional tan ansiada.

Con mucho amor a mi esposo Rafael y mis hijos
que son las razones de mi existencia y mi formación
profesional,
que me brinda cada día lleno de sorpresas

Sunilda

Se lo dedico al forjador de mi camino,

a mi padre celestial, el que me acompaña
y siempre me levanta de mi continuo tropiezo al creador,
de mis padres y de las personas que más amo,
con mi más sincero amor.

Con mucho cariño a mis abuelos Carmen Huamani y
Matiasa Quispe que son artífices principales de mi
formación profesional.

Katerin

AGRADECIMIENTO

Con lealtad, gratitud y sincero agradecimiento:

A los docentes formadores del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Gregorio Mendel” de Chuquibambilla-Grau, por brindarme esta oportunidad de ser parte del magisterio grauino y apurimeño.

Igualmente, al personal directivo, docente, administrativo y estudiantes de la Institución Educativa Inicial “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla en cuyas aulas hemos aprendido los lineamientos y orientaciones de la Práctica profesional e investigación.

ÍNDICE

HOJA DE EVALUACIÓN	ii
AUTORIDADES DE LA INSTITUCIÓN.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
RESUMEN	xiii
INTRODUCCIÓN	xv
CAPÍTULO I	17
1.1. Realidad problemática.....	17
1.2. Formulación y delimitación del problema de investigación	19
1.2.1. Problema General.	19
1.2.2. Problemas específicos.	19
1.3. Formulación de objetivos.....	20
1.3.1. Objetivo general	20
1.3.2. Objetivos específicos.	21
1.4. Justificación de la investigación.....	21
1.5. Limitaciones de la investigación	22
1.6. Delimitación del estudio	23
1.6.1. <i>Espacial</i>	23
1.6.2. Temporal.....	23
MARCO TEÓRICO.....	24
2.1. Antecedentes de estudio.....	24
2.1.1. Antecedentes internacionales:	24
2.1.2. Antecedentes nacionales	25
2.1.3. Antecedentes regionales.....	27

2.1.4. Antecedentes locales	29
2.2. Bases teóricas y científicas	30
2.2.1. Conceptualizaciones de la actividad lúdica.....	30
2.2.4. Conceptos de El juego.	32
2.2.6. Definición de habilidades sociales.....	35
2.2.7. Características de las habilidades sociales	36
2.2.8. Importancia de las habilidades sociales	36
2.3. Formulación de hipótesis	41
2.3.1. Hipótesis General	41
2.3.2. Hipótesis específicas.....	41
2.4. Tratamiento de variables	42
2.4.1. Identificación de variables	42
2.5. Definiciones de dimensiones	45
2.5.1 Primera variable; Actividades Lúdicas.....	45
1.1.1 Segunda Variable; Habilidades Sociales Básicas	46
Capítulo III	47
Marco Metodológico	47
3.1. Tipo de investigación.....	47
3.2. Diseño de la investigación.	47
3.3. Caracterización de los sujetos de estudio.	48
3.3.1. Población.....	48
3.3.2. Muestra.....	48
3.4. Categorización.....	48
3.5. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación.....	49
CAPÍTULO IV	52
4.1. Presentación y análisis de resultados.....	52
4.2. Discusión de resultados.	70
CONCLUSIONES	72
RECOMENDACIONES	74
REFERENCIAS.....	75
ANEXOS	78

Anexo 1: PROPUESTA PEDAGÓGICA DE INVESTIGACIÓN	79
Anexo 2: Fotografías:	101
Anexo 3: Instrumento: PRE TEST.....	113
POST TEST	115

ÍNDICE DE TABLAS

Cuadro 01: Resultados de la situación de la dimensión escucha	60
Cuadro 02: Resultados del mejoramiento de la habilidad de escucha	61
Cuadro 03: Resultados de la situación de la dimensión de conversación	62
Cuadro 04: Resultados del mejoramiento de la dimensión de conversación	63
Cuadro 05: Resultados de la situación de la dimensión de hacer preguntas	64
Cuadro 06: Resultados del mejoramiento de la dimensión de hacer preguntas	65
Cuadro 07: Resultados de la situación de la dimensión de presentarse	66
Cuadro 08: Resultados del mejoramiento de la dimensión de presentarse	67

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Resultados de la situación de la dimensión escucha	60
Gráfico 2: Resultados del mejoramiento de la habilidad de escucha	61
Gráfico 3: Resultados de la situación de la dimensión de conversación	62
Gráfico 4: Resultados del mejoramiento de la dimensión de conversación	63
Gráfico 5: Resultados de la situación de la dimensión de hacer preguntas	64
Gráfico 06: Resultados del mejoramiento de la dimensión de hacer preguntas	65
Gráfico 7: Resultados de la situación de la dimensión de presentarse	66
Gráfico 8: Resultados del mejoramiento de la dimensión de presentarse	67

RESUMEN

La siguiente investigación titulado: Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla Grau-Apurímac-2021, presentado para optar el título profesional de profesoras de educación Inicial, tuvo como propósito central determinar los niveles de influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia”. Dicho estudio corresponde a una investigación de tipo descriptivo correlacional, aunque también adopta el de tipo aplicativo pre experimental en la que se trabajó con las muestras de 14 estudiantes de 4 años y 17 de 5 años respectivamente, seleccionados por criterio de conveniencia. La información fiable fue recogida a través del pre test que recogió los datos iniciales y la prueba de salida, post test, que se ejecutó una vez concluido los talleres de aplicación de actividades lúdicas. Se llegó a la conclusión de que las actividades lúdicas influyen con preponderancia en el desarrollo de las habilidades sociales básicas, bajo los siguientes criterios y resultados de las dimensiones: en la escucha se obtuvo el 82,35%, en conversación el 88,23%, en hacer preguntas el 94,11% finalmente en presentarse se obtuvo el 88,23% de logros en el desarrollo de las habilidades sociales básicas que, demuestra la optimización de aprendizajes y variables esperados.

Palabras clave: Actividades lúdicas, juegos lúdicos, habilidades sociales básicas, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The present investigation entitled: Playful activities to develop basic social skills in students of the Educational Institution N° 23 "Santa Rita de Cascia" of Chuquibambilla GrauApurimac-2021, presented to opt for the professional title of teachers of Initial Education, its main purpose was to determine the levels of influence of the playful activities to develop basic social skills in students of the Educational Institution N° 23 "Santa Rita de Cascia". Said study corresponds to a correlational descriptive investigation, although it also adopts the preexperimental application type in which we worked with samples of 14 students in 4 years old and 17 boys and girls in 5 years olds respectively, selected by coexistence criteria. The reliable information was collected through the pre-test that collected the initial data and the exit test, post-test that was applied once the proposed learning workshops were concluded. It was concluded that the ludic activities have a powerful influence on the development of basic social skills, under the following criteria and results: in the dimension of listening 82.35% was obtained, in the aspect of conversation 88.23%, while in the dimension of asking questions 94.11% was obtained, finally in the dimension of presenting oneself 88.23% of achievements in the development of basic social skills was obtained, which demonstrates the optimization of expected learning and variables.

Key words: Playful activities, playful games, basic social skills, meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

Actualmente, el Ministerio de Educación y los actores principales del sector enfatizan el bajo rendimiento académico de los estudiantes tal como puntualiza las evaluaciones censales aplicados en diferentes momentos, especialmente en las áreas principales que promueve el desarrollo social que, no permite el logro óptimo de aprendizajes en el plano socio emocional y comunicativo. Se entiende que las habilidades sociales son el conjunto de conductas del hombre que, en situaciones de orden comunitario manifiesta a fin de satisfacer ciertas necesidades y requerimientos. Para tal fin es necesario poner en manifiesto ciertas oportunidades y estrategias.

Ante esta situación, el presente trabajo de investigación tiene la intencionalidad de mejorar el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de la muestra seleccionada; por tales razones se ha elaborado la propuesta pedagógica que contiene un conjunto de técnicas, estrategias, medios, instrumentos y recursos que posibilitaron el mejoramiento de las habilidades sociales básicas.

Para enrumbar el estudio, la pregunta central que se pretende responder en el presente estudio es: ¿De qué manera influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla Grau-Apurimac-2021? Mientras, la hipótesis que intenta dar respuesta es: la determinación de la influencia de las actividades lúdicas permite desarrollar las habilidades sociales básicas en los estudiantes en estudio.

El objetivo central de la investigación es que procura determinar la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de 4 y 5 años considerados para tal fin.

El presente informe de investigación está estructurado de la siguiente forma:

Capítulo I: Trata sobre el problema de investigación; realidad problemática, formulación del problema, objetivos y justificación.

Capítulo II: Versa sobre el Marco Teórico; antecedentes, bases teóricas, hipótesis, presentación de variables, operacionalización de las variables y definiciones operacionales.

Capítulo III: Presenta el Marco metodológico, tipo de investigación, diseño de investigación, caracterización de los sujetos de investigación: población y muestra,

métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de datos, categorización y tratamiento de la información.

Capítulo IV: Trata sobre la presentación de resultados, discusión de resultados, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y los anexos de la investigación.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática.

Las habilidades sociales inciden en el logro de un conjunto de actitudes y comportamientos que permiten que los individuos actúen correctamente en la sociedad. Estas habilidades de orden social en los estudiantes es un proceso complejo en vista de que surge a base de una amplia cadena de pensamientos, emociones, valores y creencias como resultado del conocimiento y de la praxis. Toda esta secuencia de experiencias ejercerá una poderosa influencia en su forma de pensar y actuar de los individuos y su interacción con los demás (Arango, 2018).

Según la Organización Internacional para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE, 2022) los programas sociales y emocionales que han sido diseñados con el fin de buscar el bien común de los ciudadanos del mundo, fueron favorables, como es el caso del Perú, en vista de que los sujetos han desarrollado sus capacidades sociales, que les han servido para su adaptación en diferentes funciones ; como el trabajo, en la familia, en el aprendizaje, que requiere la interacción con otros sujetos, como es el caso de las instituciones educativas (Barrientos,2020).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2018) señalado, que la forma de aprender durante el siglo XXI, que las habilidades sociales son fundamentales para la socialización, la participación y formas de aprender, formal e informal. Sin embargo, se debe destacar el valor de las competencias personal y sociocultural (responsabilidad, iniciativa, resiliencia, creatividad, empatía y compasión). Todas ellas son importantes, tanto para convivir en lo social como para insertarse en alguna actividad laboral.

El Ministerio de Educación en la década pasada implementó el Programa de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE); uno de los resultados que puntualizan es: de cada diez estudiantes evaluados solamente cinco o seis estudiantes desarrollan y hacen uso de las habilidades sociales durante sus actividades escolares y cuando tiene que resolver tareas sencillas de la vida cotidiana (MINEDU, 2018, pág. 3). Uno de los logros más destacados en el ámbito del Gobierno Regional

de Apurímac en los últimos diez años fue la implementación del Proyecto Educativo Regional, el 22 de abril de 2022 con la Ordenanza Regional N° 005-2022-GR-APURIMAC fue aprobada el (PER) que consta con 4 ejes: aprendizaje para la ciudadanía plena, sociedad educativa intercultural, innovación e investigación para el desarrollo productivo sostenible y gestión participativa descentralizada para el 2030 de la región Apurímac ; porque, la educación es un derecho fundamental que constituye en el artículo n° 16 de la Constitución Política Perú, modificado por la ley n° 31097 con el fin de fortalecer el sector educativo.

Unidad de Gestión Educativa Local - Grau, ha hecho realidad la organización y funcionamiento de programas educativos del MINEDU, mediante presupuesto por resultados tales como: PRONAFCAP, Soporte pedagógico, ASPI, etc. A fin de impulsar aprendizajes significativos en todas las áreas de desarrollo curricular, no se conoce fehacientemente los resultados obtenidos.

A nivel institucional se ha detectado que los infantes de cuatro y cinco años de edad, de la institución educativa inicial N° 23 de “Santa Rita de Cascia” muestran falencias en el logro de las habilidades sociales básicas (liderazgo) para comunicar pensamientos, experiencias, sentimientos, etc. Esta situación se puede revertir a través de las actividades lúdicas, principalmente interactuando con sus pares. Desde esta perspectiva, las estrategias de actividades lúdicas constituyen una propuesta pedagógica que podrá mejorar de alguna u otra manera las capacidades y habilidades sociales y sus manifestaciones básicas. En la fase del diagnóstico situacional de los aprendizajes se ha aplicado técnicas e instrumentos de recolección de datos como la prueba de entrada o pre test, mediante el cual se ha detectado en los discentes en tratamiento serias deficiencias en la demostración de habilidades sociales básicas como la falta de escucha, conversación y comunicación entre sus pares y otras carencias observadas que merece especial atención en el campo de la investigación. Cuando nos situamos netamente en el plano socio cultural nos damos cuenta que estamos frente a un fenómeno multicausal que abordaremos a lo largo de la ejecución de la investigación. La falta de motivación e innovación, carencia de medios, recursos de conectividad, aplicación de estrategias de socialización, capacitación docente, entre otros son algunas de las causas, factores y consecuencias que repercute durante el aprendizaje, los cuales iremos abordando a lo largo del desarrollo de la presente propuesta investigativa.

Frente a la problemática descrita que afecta principalmente a los aprendices, se ha elaborado cuidadosamente la presente propuesta de investigación a fin de dar respuesta oportuna a las interrogantes y cuestionamientos inherentes a la presente investigación.

1.2. Formulación y delimitación del problema de investigación

1.2.1. Problema General.

P_G. ¿De qué manera influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla Grau-Apurimac-2021?

1.2.2. Problemas específicos.

P₁. ¿En qué medida influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de escucha en estudiantes de la Institución Educativa en estudio?

P₂. ¿Cómo influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de conversación en estudiantes de la Institución Educativa en tratamiento?

P₃ ¿De qué manera influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de hacer preguntas en estudiantes de la Institución Educativa en estudio?

P₄ ¿En qué medida influye la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de presentarse en estudiantes de la Institución Educativa en referencia?

1.3. Formulación de objetivos.

1.3.1. Objetivo general

OG: Determinar los niveles de influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla Grau-Apurimac-2021.

1.3.2. Objetivos específicos.

O₁: Determinar la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de escucha en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla Grau.

O₂: Determinar la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de conversación en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en tratamiento.

O₃: Determinar la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de hacer preguntas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en estudio.

O₄: Determinar la propuesta de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de presentarse en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en tratamiento.

1.4. Justificación de la investigación.

Se justificará por las siguientes razones:

Científica:

La investigación es adecuada ya que necesita de la implementación del método científico, en todos sus extremos ya que se debería realizar el análisis y estudio objetivo de las variables. Además, es relevante ya que con los resultados obtenidos se refutaron o confirmaron las teorías referenciadas, coadyuvando al enriquecimiento de las bases teóricas.

Metodológica.

La justificación metodológica recobra importancia de las técnicas y procesos que se utilizaran en el desarrollo de esta investigación, y se puedan usar en otras investigaciones de propiedades semejantes. En el proceso pedagógico y didáctico cobra significatividad, ya que los mediadores pueden utilizar con estudiantes que dificultan en el logro de las habilidades sociales.

Teórica

Durante la planificación curricular se debe considerar ambientes con un entorno significativo, recursos y materiales educativos acordes a los infantes, materiales de juego que puedan contribuir a su formación significativa. con tal no sea una actividad memorística y descontextualizada.

Tecnológica.

La investigación es pertinente, debido a la existencia de un aumento progresivo de la demanda del uso de los juegos lúdicos con herramientas virtuales, demandando el uso de técnicas que posibiliten a los alumnos a participar activamente y puedan desarrollar las competencias deseadas en las distintas áreas. Así mismo, es importante que pueda ampliar la demanda de la educación online, permitiendo, a la sociedad mejorar el desarrollo de capacidades sociales.

1.5. Limitaciones de la investigación

Mencionamos a continuación:

- ✓ Escasa información
- ✓ Se encontró antecedentes de estudio sobre la problemática, pero, en otra carrera profesional, la psicología.
- ✓ Escasez de información en la Institución Educativa Superior Pedagógico “Gregorio Mendel”.
- ✓ La población y la muestra son infantes, que necesitan obligatoriamente la autorización del consentimiento de los padres de familia.
- ✓ El distanciamiento y confinamiento de las personas a consecuencia de la pandemia, ocasionando la inasistencia de los infantes.
- ✓ Los padres de familia, en su mayoría, no cuentan con recursos económicos necesarios para adquirir los materiales tecnológicos y poder pagar un plan de internet.

1.6. Delimitación del estudio

1.6.1.Espacial

Esta investigación se hizo en la IEI. N° 23, situado en la Av. Grau de la ciudad de Chuquibambilla, provincia de Grau, departamento de Apurímac, al sur del Perú. A 2800 msnm.

1.6.2. Temporal

Se inició en el mes de mayo y se concluyó en diciembre de 2021. La investigación posee las características de un estudio transversal, puesto que la recolección de datos se hizo una sola vez, mediante los instrumentos designados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.

2.1.1. Antecedentes internacionales:

Una vez efectuada la revisión de investigaciones que tienen relación con el presente estudio, tales que coadyuvaron a buscar el soporte teórico por las que se ha tomado en cuenta las siguientes:

Ilarragorry (2018), en su investigación titulado: “Los Juegos Cooperativos y su interacción con el desarrollo de Habilidades Sociales en la Enseñanza Inicial, en la Universidad Abierta Interamericana, en la Facultad de Desarrollo e investigación Educativa, en la República de Argentina. Tuvo como finalidad central determinar la relación entre ambas variables de estudio; la muestra de estudio estaba conformada por 56 docentes de preescolar que trabajan en las instituciones de estudio, siendo los instrumentos de recojo de información, el cuestionario y la observación directa. Las conclusiones al que arribaron en el análisis son: a) en los Jardines de estudiantes en estudio, no se perciben propuestas de juegos cooperativos para fomentar las capacidades sociales en los estudiantes considerados. b) los mediadores de las mencionadas instituciones iniciales no aplican propuestas de juegos cooperativos.

Díaz (2017) en su tesis titulado “Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena, para la especialización en pedagogía de la lúdica, facultad de ciencias humanas y sociales de la Universidad Nacional Cartaginense, concluye que para mejor manejo del alumno en el proceso de aprendizaje se necesita saber estratégicas, con ese fin se hizo el estudio con los alumnos de grado preescolar de la jornada matutina en el colegio regular de Cartagena. En esta investigación se obtuvo como consecuencia la verdadera trascendencia de este

instrumento pedagógica que complementa en el proceso educativo debido a que la persona se apropia de forma natural el conocimiento por medio de ocupaciones que motivan e intervienen en la adquisición del aprendizaje. Donde da a conocer que se debe actuar desde el inicio del aprendizaje infantil.

Pinto y Tapia (2017) en su tesis titulado “actividades lúdico creativas para el desarrollo de habilidades espaciales de unidad educativa “Daniel Pasquel” de la parroquia de Natabuela, sustentan dentro de su marco teórico de las Inteligencias Múltiples y Currículo de Educación Inicial 2016. Los tipos de investigación que se consideraron en este trabajo de grado son: Documental, porque proporcionó información en documentos impresos y digitales; descriptiva, porque sirvió para recoger los datos sobre la investigación y de campo, porque ayudó a cerciorarse de las verdaderas condiciones dónde se desarrolló el proceso investigativo; métodos de investigación: analítico – sintético, inductivo – deductivo y estadístico. La población fundamental de análisis 49 niños/as y dos profesores: técnicas de recolección de datos: la entrevista y la observación por medio de fichas que desarrollaron los niños, donde se pudo examinar los puntos concernientes al sentido de lateralidad, situación corporal en el espacio, direccionalidad, creación y representación gráfica, reconocimiento de magnitudes; probando que la mayor parte de los niños/as poseen inconvenientes con el funcionamiento de nociones y demás capacidades espaciales. Se concluyó que los profesores no están capacitados en estrategias lúdicas para fomentar el desarrollar de capacidades espaciales. Además, no cuentan con recursos necesarios para el desarrollo de las nociones espaciales.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Villamar (2020) en su tesis para optar el grado de Maestra en psicología educativa, titulado: Actividades lúdicas y capacidades emocionales en niños 2º grado de primaria – 2020, plantea determinar la relación afectiva que tienen las actividades lúdicas con el desarrollo de las capacidades emocionales. En las Instituciones Educativas se muestra inconvenientes involucrados con la deficiencia de sabiduría emocional en los alumnos, en determinados casos un bajo rendimiento académico en los alumnos,

mostrando que la Inteligencia Emocional tiene enorme predominio a grado socio-afectivo, y más que nada en la zona cognitiva. Se presenta este trabajo en la Unidad Educativa Fiscal Dr. Carlos Julio Pérez Perasso en el cantón Duran, y por medio de una observación previa a los alumnos de 2º nivel de Educación General Básica, se constató bajo grado de inteligencia emocional en los infantes. El propósito de entablar la lúdica como un plan pedagógico que ayude mejorar la capacidad emocional y optimice el rendimiento académico de los infantes, siendo elemental en el campo educativo, debido a que influye de manera significativa en el desarrollo de las habilidades emocionales. Cuando no se trabaja la parte emocional de nuestros estudiantes carecen de habilidades sociales, incluso puede manifestar dificultades en el proceso cognitivo. Se realizó un análisis de las diferentes investigaciones sobre el tema, recogiendo diferentes puntos de vista. La metodología de investigación es cuantitativa, técnica de recojo de información fue la encuesta y fichas de observación.

Jachilla (2019) en su trabajo de investigación de carácter académico titulado “Programa de Actividades lúdicas para desarrollar la Inteligencia Emocional - del Distrito de Mancos.” La población objeto de estudio fue 22 niños de 5 años, donde se aplicó una evaluación de entrada, los resultados mostraron un nivel bajo de práctica de su inteligencia emocional, evidenciándose conductas inadecuadas. La teoría que se maneja corresponde a los fundamentos de Bandura, y el desenvolvimiento de la inteligencia emocional indicado por Daniel Goleman, donde considera la Inteligencia Emocional, como el desarrollo de cinco rasgos: el conocimiento de su conciencia, control, motivación, la empatía y la competencia social. Por esto se desplegó 15 sesiones de preparación, fundamentadas en un programa de actividades lúdicas para mejorar los aspectos de empatía, automotivación, competencia social, autoconciencia, autocontrol, lo que ayudó a la práctica y optimización de su inteligencia emotiva. Finalmente se realizó la evaluación de salida, quedando demostrado que los educandos reflejan un nivel alto de desarrollo de su inteligencia emocional, obteniendo un logro del 82% del total de la muestra, lo que constituye 18 discentes.

Arango y Leyva (2018) en su informe de tesis titulado “Habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa Particular “El Shaddai”- San

ClementePisco. Se realizó con el objetivo de determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales que tienen los niños de la Institución Educativa Particular "El Shaddai" de San Clemente - Pisco, 2016. El tipo y nivel de investigación es descriptivo con un diseño descriptivo simple. La población y muestra estuvo constituida de 25 niños y niñas de 5 años de edad de la de la institución educativa "El Shaddai" de San Clemente. Para la obtención de los datos se aplicó la ficha de observación mediante la lista de cotejo de Camacho Medina, Laura (2012) que se compone de 21 ítems, a los que se responde mediante una escala tipo Likert de 1 a 3 (no, algunas veces; sí). Para el análisis de datos se utilizó el programa estadístico Excel 2015. Se determinó que el 80,0% (20) de niños y niñas tienen un nivel alto en la dimensión básica de habilidades sociales. El 72,0% (18) de niños y niñas tienen un nivel alto en la dimensión avanzada de habilidades sociales. El 72,0% (18) de niños y niñas tienen un nivel alto en la dimensión relacionada a los sentimientos de habilidades sociales. El 84,0% (21) de niños y niñas tienen un nivel alto en la dimensión alternativas a la agresión de habilidades sociales (Tabla 04). El 76,0% (19).de niños y niñas tienen un nivel alto del desarrollo de habilidades sociales en la Institución Educativa Particular "El Shaddai" de San Clemente - Pisco, 2016.

2.1.3. Antecedentes regionales.

Ccarhuas (2018), en su tesis titulado Juego Simbólico y el Desarrollo de las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N°199 "Divina Providencia", Abancay, para optar el título académico de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia. Dicho informe de investigación se centra en el estudio del Juego por imitación y el Desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de 4 años de la Institución Educativa seleccionada como muestra en la que como propósito determinar el objetivo fundamental de establecer la relación de ambas variables, ya que los niños imitan los diferentes roles del mundo real para el progreso de sus habilidades sociales que es una acción constante en Instituciones Educativas de nivel inicial en la hora del juego libre en los diferentes sectores. Porque el juego está unido a un aspecto trascendental que es la imaginación y

creatividad de donde procede ese potencial y de esa manera los niños representan simbólicamente la imagen que tiene dentro de su pensamiento de manera natural y no obedeciendo a reglas impuestas por quien ejecuta en este caso por la mediadora y es así que se aprecia el verdadero juego sin límites. Adultos, mediadores en general tenemos el trabajo de facilitar instrumentos didácticos y recursos adecuados de acuerdo a su entorno y edad del nivel inicial, para que desarrollen en ellos una serie de actitudes de forma sencilla. A través de este proyecto de tesis he logrado obtener una serie de actividades enfocadas a su desarrollo de sus habilidades sociales básicas utilizando como recurso principal el juego simbólico, en la Institución Educativa indicada. Mediante la observación y con la ayuda de un cuestionario donde encueste a los niños para obtener los resultados. En conclusión, este proyecto de tesis ha permitido evidenciar de cómo trabaja el juego de imaginación en la vida de los infantes formando un aspecto relevante, más aún para su desarrollo de sus habilidades sociales básicas desde temprana edad.

Solórzano y Tingo (2018), tesis titulada “Tukuy Ima Takiqunawan para el reconocimiento de lateralidad en los niños de 4 años de I.E.P el Sagrario” Abancay-Apurímac. Tiene por objetivo determinar en qué medida “Tukuy Ima Takiqunawan”. La muestra fue realizada en 15 niños, el instrumento de evaluación utilizado fue la lista de cotejo, tanto a nivel de pre test como pos test. El autor concluyó: dimensión corporal según el pre test el 60.0% de niños están en un nivel básico o situación de inicio. Mientras que el post test se tiene el 73.3% de niños alcanzó el nivel de logro. Se les recomienda dar autonomía e independencia para que desarrollen ambos hemisferios esto permitirá que tengan una predominancia en su lateralidad ya sea derecha o izquierda.

Quispe y Herrera (2018) en su informe de investigación titulado: La estrategia lúdica y su relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa- Abancay. Para optar el título de licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia. El objetivo es determinar la relación entre la estrategia lúdica y el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I. E.I. seleccionada como muestra de estudio. La metodológico corresponde a un trabajo de tipo básica y el nivel de investigación fue de correlacional; apoyado en un

trabajo de campo y en una revisión documental bibliográfica. La población son niños de 4 y 5 años de edad, un total de 46 infantes. Se utilizó como instrumento la lista de cotejo compuesto de 28 ítems y su fiabilidad se demostró con la aplicación de alfa de Cronbach, siendo esta una media de las correlaciones entre las variables que forman parte de la escala. El procesamiento de la información se obtuvo mediante la aplicación de una lista de cotejo, mediante la estadística descriptiva e inferencial y los resultados se presentan mediante cuadros de frecuencia, porcentajes y gráficos ilustrativos; esto permitió elaborar un conjunto de conclusiones y recomendaciones. Se determinó que producto de los resultados del análisis de los datos obtenidos a través de las fichas de cotejo han evidenciado que la planificación de las actividades lúdicas tiene relación con el aprendizaje significativo de los niños de la I. E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa. La evidencia encontrada, coeficiente de Spearman igual a 0.951, señala que existe una relación positiva muy fuerte entre la estrategia didáctica y aprendizaje significativo. Esto significa que la estrategia lúdica determina significativamente en la variación del aprendizaje significativo.

2.1.4. Antecedentes locales.

Hecha la revisión de la información necesaria sobre el tema en estudio en la biblioteca central del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Gregorio Mendel” de Chuquibambilla, no existe ninguna publicación al respecto, por lo que el tema en estudio es nuevo e inédito en su naturaleza.

Por otro lado, la biblioteca central de nuestra Institución superior pedagógico no atiende a los lectores e investigadores por la pandemia que aqueja a la humanidad a nivel mundial, nacional y regional.

2.2. Bases teóricas y científicas

2.2.1. Conceptualizaciones de la actividad lúdica

Rodríguez y Gómez (2015) manifiestan que “el juego, contribuye en el infante autonomía, autoconfianza y formación de la personalidad, siendo así una actividad recreativa y educativa necesaria” (p.30).

El juego se utiliza con fines de distracción y gozo de los infantes, también como actividad educadora. En la medida en que contribuye a comprender el entorno, por otra parte, posibilita que el infante se aferre a sí mismo, facilita el proceso social, permite la integración y la curación. El juego es normado, donde los participantes necesariamente tienen que cumplir.

Por lo tanto, es importante entender todos los aspectos sociales, psicológicos y biológicos; que experimenta el infante en el ambiente intrauterino, con la finalidad de desarrollar estrategias de enseñanza y juegos pertinentes, así lograr la formación integral del infante. Por consiguiente, el mediador toma conciencia, que todo lo que afecte al infante desde su concepción, entorno familiar, sociocultural lo hace único y singular. Cada niño es un mundo particular, el cual necesita métodos y estrategias distintos para ser asimilado significativamente en el logro de los aprendizajes.

Significado del término lúdico:

Según Rodríguez (2015) lúdica se identifica con el término ludo que quiere decir actividad divertida, alegre y distractor. Toda acción recreativa y una serie de expresiones culturales como música, danza, teatro competencias deportivas, juegos de azar, poesía, juegos infantiles, etc.

La actividad lúdica facilita el aprendizaje y la interacción con el ambiente y las cosas que le rodean. Identificar y recrear su entorno natural, sociocultural, etc. Seguidamente, se identifican los fundamentos que dirigieron estrategia metodológica y pedagógica (Gómez et. al, 2015).

Dimensiones de la actividad lúdica:

Bedrillana (2018) presenta las siguientes dimensiones de la actividad lúdica:

- a) **Juego de reglas**, inicia aproximadamente desde seis a nueve años de edad, en esta edad se da inicio el juego con reglas. El infante comienza a aceptar y preferir la compañía de sus compañeros y de otros individuos. Aquí el infante logra desarrollar las relaciones interpersonales representándolas e invitándolas en sus juegos. He aquí donde hay designación de roles, reglas y normas que se deben cumplir, dando paso, de una relación de consigo mismo a una interacción y cooperación con sus pares. Durante este estadio de 6 a 10 años de edad son frecuentes los juegos competitivos, donde los infantes siempre querrán ganar. Por consiguiente, se les debe brindar todas las oportunidades para que puedan superar las frustraciones en caso de perder en los juegos. Se debe manejar adecuadamente las emociones de los infantes, que aprendan a perder y ganar. Los elementos mencionados son necesarios para el logro de las habilidades sociales del niño. Los mayores deben supervisar el juego, esta persona debe manejar criterios para ser partícipe a todos los niños, donde todos puedan disfrutar del juego, así se pueda superar frustraciones que es tan dañino en esta etapa del individuo.
- b) **Juego simbólico**, comprende a los infantes de tres y seis años, su lenguaje es sencillo en esta edad. En esta edad se inicia el juego simbólico, conocida también como imitación. El infante da vida a los objetos, la escoba puede ser su caballito, una piedra hace las veces de muñeca, a quien hace imaginariamente llorar, reír, cantar, dormir, etc. Da vida a los objetos, imita a los adultos, no necesitan juguetes costosos, inventan sus propios juegos, ejemplo: hace creer a otros niños que una roca es un coche que se puede guardar en una cochera y un tenedor hace las veces de barrera.
- c) **Juego sensorio motriz**, corresponde a infantes de dos años de edad, aquí el infante realiza juegos y ejercicios simples. Realiza movimientos con las partes de su cuerpo, mueve y gira las manitos, extiende las piernas, manipula objetos, suelta y arroja objetos, articula ruidos y sonidos, si son agradables para el las repite.

- d) **Juegos creativos**, la actividad lúdica ofrece a nuestros infantes la oportunidad de desarrollar la creatividad y la imaginación. Las actividades como el deporte, arte, patinaje, gimnasia, danza, etc. Dan satisfacción a nuestros niños y despiertan la imaginación y la creatividad.
- e) **Juegos reglamentarios**, aquí los infantes establecen de manera democrática la forma de participación en las actividades, garantizando la oportunidad a cada uno de experimentar y liberar particulares aspectos y pulsiones del propio psiquismo. El juego reglamentario es una oportunidad para enseñarles a respetar reglas y normas que se deben cumplir durante el juego.
- f) **Juegos simbólicos**, da oportunidad al pensamiento de representación y creación. El infante rápidamente crea nuevas formas, situaciones y emociones.
- g) **Juegos de ejercicio**, es repetir una y otra vez un determinado movimiento con el cuerpo con la finalidad de obtener placer y un resultado inmediato. Estos ejercicios se pueden realizar con o sin objetos.

2.2.4. Conceptos de El juego.

Conceptualizaciones.

Numerosos investigadores tratan del juego, considerando importante para las personas, principalmente para los infantes. Los investigadores consideran que el juego es una actividad innata, que aparece de forma natural. Mediante el juego los infantes se socializan con sus pares, mayores, contexto social y aprenden a interactuar con distintos individuos. A través de las actividades lúdicas, el juego, los infantes exploran y conocen y van aprendiendo a comunicarse con los mayores, de esta manera van desarrollando su personalidad, habilidades sociales, capacidades cognitivas, resolución de conflictos, etc.

Masnou et. al (2007) citado en Ruiz (2017) define al juego: “Actividad libre y flexible en la que el infante se impone y acepta libremente pautas y propósitos que puede cambiar o negociar” (p. 6).

Los estudiantes juegan por diversión. Los niños establecen las reglas y fijan retos que tiene que superar. Además, recuerde que los infantes son más justos cuando se trata de jugar y seguir sus reglas. Por un lado, es importante destacar que todos estamos de acuerdo en que los juegos han tenido un carácter universal a lo largo de la historia. Esto confirma que los juegos es un recurso importante, por que posibilita el funcionamiento emocional, psicológico, social y motriz de los infantes.

Según la Real Académica Española (RAE, 2010) el juego es una actividad recreativa regida por reglas, donde uno puede ganar o perder. Como se puede ver estas definiciones son amplias, por lo que nos tomaremos el tiempo para reflexionar sobre las definiciones proporcionados sobre el juego.

2.2.4.1. Funciones y características del juego:

Ruiz (2017) presenta las siguientes características y funciones del juego:

- a) **Es una actividad universal, vital y es motor de desarrollo humano:** Es una actividad elemental, no únicamente para los más chicos, sino además para los mayores. Por medio del juego no solo aprendes a desenvolverte, sino también los individuos aprendemos a detectar habilidades y debilidades. El juego también se desarrolla en todas las culturas y en todos los tiempos. La lúdica es fundamental en la socialización de los infantes y un tema esencial para los humanos.
- b) **Es placentera.** Por lo tanto, generalmente satisface los deseos rápidamente.
- c) **Los juegos son también el fin en sí mismo:** en otras palabras, los juegos se juegan por placer. No importa que se quiere conseguir a través del juego, tampoco tiene un propósito, lo que importa es el juego en sí mismo.
- d) **Produce de forma voluntaria y libre:** el individuo tiene la opción de escoger el juego que le guste. No puede ser obligado, el individuo tiene la libertad de elegir el juego de su preferencia, de lo contrario estaría perdiendo su esencia.

e) **El juego significa actividad:** Cuando jugamos, muchas veces nos movemos, comunicamos, expresamos e imitamos. Por lo tanto, debe tenerse en cuenta que esto requiere de esfuerzo.

f) **Es una actividad seria:** La lúdica es importante para los infantes como el trabajo para los adultos. Los juegos pueden verse como otra herramienta de aprendizaje si se usan bien.

g) **Promover el desarrollo y el aprendizaje:** los juegos y sus propiedades los convierten en un medio ideal de aprendizaje. Por lo tanto, necesitamos aplicar nuestros saberes y aprendidos.

h) **Cumplen función de adaptación emocional:** Los infantes, especialmente los chicos, enfrentan constantemente cambios sentimentales y emocionales. Estos cambios causan ansiedad y miedo, debido a los recursos limitados, los infantes son menos hábiles que los adultos de hacer frente a estas situaciones problemáticas. Por consiguiente, el juego es un buen recurso que les permite expresar sentimientos, preocupaciones y frustraciones. Por medio de la imitación los infantes comprenden y asimilan inquietudes. Además, la lúdica reduce el miedo y favorece el entendimiento de los roles y preferencias.

i) **Promueve la comunicación y la socialización:** ofrece a los infantes las herramientas básicas con tal que puedan conectarse con sus compañeros y mayores. El juego contribuye a que los infantes puedan comunicarse y socializarse positivamente. Las actividades lúdicas también permiten a los profesores educar a los alumnos a través de actividades específicas. También es una actividad social, ya que los niños y los adultos a menudo aprenden a jugar a través de su relación.

La lúdica y el aprendizaje:

Implica la asimilación de saberes, experiencias, habilidades y actitudes, que son posibles a través del aprendizaje. Esto podemos entender de diferentes enfoques, esto quiere decir que hay diversas teorías relacionadas con el acto de aprender. La mayoría de las personas hemos tratado de aprender cambiando nuestro comportamiento.

Dentro del campo de la pedagogía, existen diversas perspectivas que nos ayudan a comprender el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los enfoques constructivistas ven las interacciones establecidas entre los estudiantes como fuentes potenciales de aprendizaje. Según este enfoque, el compañero de juegos siempre asume el papel de

intermediario entre el estudiante y la experiencia de aprendizaje, este se atribuye tradicionalmente a los docentes (Bedrillana, 2018).

2.2.6. Definición de habilidades sociales

Cuando las personas hablan de competencia social, se refiere a las habilidades necesarias para trabajar socialmente. Estas habilidades son fundamentales para la adaptación social al medio al que pertenecen y pertenecerán en el futuro, por lo que es muy importante e interesante que se desarrollen a su favor, especialmente en los niños. Utilizar herramientas en la edad adulta en todos los aspectos de la vida (Barrientos, et. al. 2020).

Según Arango y Leyva (2018) “habilidades sociales posibilitan el logro de comportamientos que conducen a las personas desenvolverse eficazmente en sus entornos” (p.23).

Habilidades sociales de los infantes son complejas, porque, consisten en una multitud de sentimientos, creencias e ideas, valores que son el resultado de la experiencia. Todos estos tienen un profundo impacto en nuestro comportamiento y actitudes en nuestras relaciones e interacciones con los demás.

Debe prestarse especial atención al logro de habilidades sociales, estos son esenciales para adaptarse al contexto social en el que los infantes se desenvuelven principalmente, y luego como adultos se interrelación en la sociedad y sobreviven sanos, tanto mental como laboralmente.

Caballo (1993) citado en Arango y Leyva (2018), menciona “las habilidades sociales son una serie de habilidades que exhibe un sujeto en las relaciones interpersonales expresando adecuadamente opiniones, sentimientos, actitudes, deseos, etc.” expresar la situación y respetar estos comportamientos de los demás (p.24).

Finalmente, según Muñoz (2011), se concluye que la competencia social es la habilidad de socializarse de manera adecuada con su entorno social para ser valorado y aceptado. Por consiguiente, son actitudes aprendidas que surgen a través del comportamiento más que de los rasgos de personalidad.

2.2.7. Características de las habilidades sociales

Barrientos (2020) muestra lo siguiente:

- a) Heterogeneidad, por que incluye diferentes comportamientos durante los periodos de vida y en todo contexto en que se desarrolla el individuo.
- b) Interactiva, las personas adaptan sus acciones o comportamientos a situaciones específicas. Porque este comportamiento implica una serie de procesos y se desarrolla de forma integral.
- c) Situación específica del comportamiento social, es por esto que el papel de contexto sociocultural es fundamental.

2.2.8. Importancia de las habilidades sociales

Son trascendentales, que permitiendo a los infantes prosperar es sus comunidades, ayudando a relacionarse con sus pares, desenvolverse en su entorno y aprender nuevas habilidades. Pueden crecer con las personas que los rodean y que los ayudan crecer personalmente. (Castillo, 2019).

Así, existen una gran variedad de relaciones interpersonales que pueden afectar a los individuos, al entorno familiar, la institución educativa y la comunidad. En el hogar interviene padres, madres, hermanos, abuelos, etc. Las escuelas tienen mediadores, directores, compañeros de clase, etc. Las comunidades están formadas por muchas personas e instituciones.

Tipos de habilidades sociales:

Babarro (2021) enumera:

Básicas:

Es la primera habilidad desarrolla por el individuo y son primordiales por que permiten comenzar el acto comunicativo. Y son: saber iniciar, mantener y finalizar un acto comunicativo.

Avanzadas:

Aprendidas después de dominar las habilidades sociales básicas. Son: saber opinar, ser asertivo, saber pedir ayuda, saber disculparse, esto incluye estar presente, dar y seguir indicaciones, etc.

Emocionales:

Son el manejo e identificación de emociones y sentimientos.

Negociación social

Es una habilidad social que facilita la adecuada resolución de conflictos.

Organización

Ayuda a las personas a organizar mejor su vida diaria y evita el estrés, el miedo y otros aspectos negativos.

Principales habilidades sociales:

Según Babarro (2021), menciona lo siguiente:

- a) Empatía: es la habilidad que tiene una persona de percibir las emociones y sentimientos de los demás.
- b) Asertividad: es decir una idea con respeto y la defensa de sus ideas de manera idónea.
- c) Respeto: tiene que ver con la tolerancia a los individuos, a las ideas, acciones, opiniones a un no sean compartidas, etc.
- d) Escucha activa: se refiere a la escucha atenta a los demás y demostrar que estas comprendiendo el mensaje.
- e) Negociación: la capacidad de negociar con otros o intereses diferentes o ventajas específicas de manera que beneficie a todas las partes negociantes.

- f) Habilidades de comunicación y expresión: habilidades para comunicar los propios sentimientos, emociones, experiencias, deseos, etc.
- g) Comprensión: significa comprender situaciones personales y sociales.
- h) Autocontrol: es la habilidad que consiste en el control de las emociones personales, regulando nuestros propios impulsos.
- i) Resolución de conflictos: es encontrar forma de resolver y escapar de la agresión.

Técnicas para el desarrollo de habilidades sociales:

Se trata de una serie de conductas complejas que nos permiten actuar eficazmente en nuestro entorno como.

Existen varios modelos que describen como se adquieren las habilidades sociales. Su formación sistemática depende de la realización, aprendizaje e interiorización de un comportamiento socialmente competente junto con factores ambientales.

Arango y Leyva (2018) introducen varias técnicas que se pueden aprender desde la imitación hasta las habilidades cognitivas. Las técnicas de mímica intentan demostrar, ya sea de forma directa y audiovisual, que el modelo infantil está realizando la conducta requerida.

El modelo que se muestra debe representar diferentes comportamientos para que el niño pueda reflejar diferentes reacciones al comportamiento. La recompensa inmediata es importante para que se produzca el comportamiento deseado.

Otra técnica es la enseñanza. Estas son referencias claras y concisas a las acciones, objetivo de la lección. Estas instrucciones le enseñan a su hijo como realizar una acción, como actuar. Debemos dar las indicaciones al comienzo de la sesión con el fin de que el infante pueda discriminar, practicar, evaluar y aplicar la conducta en situaciones de la vida real (Valles, 2013).

También existe una técnica del modelado llamada “aprendizaje por observación”. Esta posibilita conocer cuál es el nivel de logro inicial que tiene el infante respecto a las habilidades sociales. El infante por medio de la observación identifica actitudes y comportamientos de las personas que le rodea. No obstante, esta técnica del modelado depende de la calidad y cantidad de veces que puede observar los modelos.

Teorías para el estudio de las habilidades sociales

Los estudios teóricos son:

Según Daniels (2003) citado en Arango y Leyva (2018) esta teoría toma en cuenta la hipótesis planteada por Freud, quien plantea argumentos sobre la personalidad, esta se desarrolla a través de la madurez fisiológica de habilidades sensoria motoras que pretenden desarrollar (p.20).

Con base en este enfoque, Erickson plantea la teoría psicosocial que indica 8 estadios del ciclo de vida del individuo. Estos niveles son jerárquicos por que consolidan las cualidades y limitaciones de los niveles anteriores. Estas fases son procedimentales y están en constante desarrollo por ello, los autores argumentan que pueden darse “momentos de crisis” durante la transición de una etapa a otra. Los niños necesitan poder enfrentarlos y dominarlos para desarrollar sus habilidades y alcanzar nuevos niveles.

Elementos de la teoría de Erikson

- ✓ **Identidad del yo:** se refiere al sentido consciente del yo que aprendemos por medio de la interacción sociocultural. Menciona Erikson, nuestra identidad propia cambia constantemente en función de experiencias novedosas y conocimientos que recopilamos en nuestras interacciones diarias.
- ✓ **Competencia:** Erikson cree que un sentido de competencia motiva conductas y acciones. Cada estadio de la teoría se enfoca en cómo desarrollar habilidades en un área de la vida. Cuando se maneja bien una etapa, la gente se siente satisfecha y aliviada. La mala gestión escénica hace que una persona se sienta frustrada.
- ✓ **Conflictos:** Erikson cree que las personas experimentan conflictos en cada momento crucial de su crecimiento. Erikson, considera esos conflictos se centran en el desarrollo de unas cualidades psicológicas o en la falta de desarrollo de esas cualidades. El potencial del crecimiento personal es alto durante este periodo, pero el potencial de fracaso también es alto.

Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

Según Arango y Leyva (2018) “Una de las teorías de aprendizaje más influyentes es la desarrollada por Albert Bandura” (p.23). Cubre una variedad de definiciones de la teoría del aprendizaje tradicional y el condicionamiento operante de BF Skinner.

Esta teoría del aprendizaje ayuda a las personas aprenden conocimientos nuevos y desarrollan nuevos comportamientos al observar a los demás. La teoría del aprendizaje conductual se basa el condicionamiento clásico y operante, donde añade dos ideas importantes:

1. Se produce un proceso de mediación entre el estímulo y la respuesta.
2. El comportamiento se aprende del entorno por medio de la observación.

2.3. Formulación de hipótesis

2.3.1. Hipótesis General

Hg: La adecuada determinación de la influencia de las actividades lúdicas permite desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla Grau-Apurimac- 2021.

Ho. La determinación de la influencia de las actividades lúdicas no permite desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla Grau-Apurimac-2021.

2.3.2. Hipótesis específicas

H₁: La oportuna determinación de la influencia de las actividades lúdicas admite desarrollar las habilidades de escucha en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en estudio.

H₂: La acertada identificación de la influencia de las actividades lúdicas permite desarrollar las habilidades de conversación en discentes de la Institución Educativa Inicial en tratamiento.

H₃: La correcta investigación de la influencia de las actividades lúdicas admite desarrollar las habilidades de hacer preguntas en discentes de la Institución Educativa Inicial en estudio.

H₄: La acertada aplicación de las actividades lúdicas permite desarrollar las habilidades de presentarse en discentes de la Institución Educativa Inicial en tratamiento.

2.4. Tratamiento de variables

2.4.1. Identificación de variables

Variable independiente	Variable dependiente	Variable interviniente
Actividades lúdicas	Habilidades sociales básicas	Docentes, padres de familia, matrícula

2.4.2. Operacionalización de variables:

Cuadro de operacionalización de las variables:

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica/ Instrumento	Escala de Medición
Variable I <							

II Habilidad es sociales básicas	sociales son un conjunto de habilidades que exhibe un sujeto en las relaciones interpersonales expresando adecuadamente opiniones, sentimientos, actitudes, deseos, etc. “Expresar la situación y respetar estos comportamientos de los demás” (p.24).	preguntas y de presentación han sido evaluados mediante las pruebas de entrada y salida; dichos resultados se expresan en las escalas de inicio, proceso y logro. Cuando la mayoría de estudiantes desaproveban la prueba están en inicio, mientras casi una totalidad aprueban el examen los estudiantes se ubican en logro de las habilidades mencionadas.	Conversación	Se identifica con otros	3,4,5	Pre test Post test		
				Comparte con sus pares				
				Se pone en caso del otro	6,7			
			Hacer preguntas	Seguridad de sí mismo	8,9			
				Alta autoestima Expresión oral	11,1 2 14,1 5			
			Presentación	Expresión	16,1			
				No verbal Claridad	7			
coherencia	19,2 0							

Definiciones operacionales

a) Actividades lúdicas

La variable 1. La prueba pre test y post test como instrumentos de recojo de información muestran los resultados de las apreciaciones de las actividades lúdicas como estrategias aplicables en situaciones en donde está presente el juego, como una función muy importante y significativo en la vida del niño (Quispe, 2018).

b) Habilidades sociales Básicas.

La variable 2. Las habilidades sociales básicas de escucha, conversación, de hacer preguntas y de presentación han sido evaluados mediante las pruebas de entrada y salida; dichos resultados se expresan en las escalas de inicio, proceso y logro. Cuando la mayoría de estudiantes desaprueban la prueba están en inicio, mientras casi una totalidad aprueban el examen los estudiantes se ubican en logro de las habilidades mencionadas.

2.5. Definiciones de dimensiones

2.5.1 Primera variable; Actividades Lúdicas

- a) **Integral:** Es un proceso interactivo de maduración que resulta de una progresión ordenada de desarrollo de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, de lenguaje, emocionales y de autocontrol (Ponce, 2016)
- b) **Desarrollo:** Es un proceso central en la vida humana, del que depende la realización e integración social del niño en su presente, y su capacidad como adulto de poder expresar al máximo sus potencialidades, para poder así crear una sociedad mejor. (Dr. Horacio Lejarraga 2014)

- c) **Emocional:** (Daniel Goleman 1995), define la emoción infantil como “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones
- d) **Colectiva:** Es un grupo de personas, que comparten una serie de objetivos, problemas o intereses, los cuales están motivados por el logro de un determinado objetivo; (Ana Cano Ramírez, 2005).

1.1.1 Segunda Variable; Habilidades Sociales Básicas

- a) **Escucha:** La escucha es la habilidad comunicativa por parte del ser humano como de otros seres vivos. El escuchar es la habilidad comunicativa que dirige a la comunicación; (Echeverría, 2005-2006).
- b) **Conversación:** Una conversación es un diálogo oral, escrito, o mediante lengua de señas, entre dos o más personas, expresando sus ideas, como; gestos, muecas, etc. (Bajtín, M. M.1970- México).
- c) **Hacer pregunta:** La pregunta es el activador del pensamiento para discutir sobre problemas prácticos de la vida, de la comunidad y del conocimiento, con la pregunta, nace la curiosidad (Paulo Freire, 25 de febrero de 2020-Argentina)
- d) **Presentarse:** Es la acción de exhibir, de poner a la vista de un individuo o algo lo cual se expresa ante un público, (Floencia Ucha,2012).

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Tipo de investigación.

De acuerdo con la naturaleza, la investigación es aplicada, pues se manipula una variable y se somete a prueba un grupo de recursos por un periodo definido que modifica una realidad concreta (Esquivel y Venegas 2013).

Según su profundidad la investigación es explicativa, pues posibilita describir cómo un estímulo moviliza un grupo de situaciones que influyen en un definido fenómeno o impacto.

De acuerdo al análisis de los datos, la investigación es cuantitativa, en tanto hace uso de la estadística descriptiva e inferencial para determinar resultados tanto antes como posterior de un plan experimental.

3.2. Diseño de la investigación.

De conformidad a la relación de las variables consideradas, corresponde a un diseño de estudios pre experimental que se ha considerado con un solo grupo conforme de pre y post prueba, siendo el esquema el siguiente:

GE: O₁..... X.....O₂

Donde:

GE = Son los estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial No. 23

“Santa Rita de Cascia de Chuquibambilla, Provincia de Grau-Apurímac.

O_1 = Valoraciones o calificativos de ingreso en la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en los estudiantes seleccionados de la muestra.

X = Programa o propuesta pedagógica de investigación mediante la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños y las niñas considerados en el estudio.

O_2 = Apreciaciones o calificaciones de salida o post test sobre la aplicación actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en los niños y niñas en estudio, posterior a la aplicación del programa o propuesta elaborado.

3.3. Caracterización de los sujetos de estudio.

3.3.1. Población

La población que viene a ser el objeto de estudio en la presente investigación estuvo conformada por los 108 discentes matriculados en la Institución Educativa Inicial Pública N° 23 “Santa Rita de Cascia” de la localidad de Chuquibambilla- Grau.

3.3.2. Muestra.

La muestra estuvo conformada por la proporción de 14 niños de 4 años y 17 niños de 5 años considerado para realizar el estudio.

La muestra se seleccionó por criterio de focalización y conveniencia, ya que la investigación tuvo contacto directo con los alumnos. No se excluyó a nadie por razones particulares.

3.4. Categorización

La categorización de nuestra investigación es un mecanismo fundamental esencial que nos permite el reajuste de la información obtenida. La información alcanzada aparte de ser relevante constituye un conjunto de conocimientos y experiencias pedagógicas que están debidamente clasificados y codificados en sus

respectivas dimensiones para su mejor comprensión y análisis presentados en forma clara y precisa a lo largo del proceso investigativo, ajeno a ciertas aseveraciones dudosas para los fines propuestos.

3.5. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación.

3.5.1. Métodos. En el estudio se ha acudido básicamente a los alcances de los métodos lógicos:

el inductivo y deductivo.

3.5.2. Técnicas.

- a) La observación. A través del cual se recoge información importante sobre las habilidades sociales de los infantes en dos instantes: antes de la aplicación y luego de la aplicación de las actividades lúdicas.
- b) El análisis documental. Proceso de recojo de datos sobre las habilidades sociales y actividades lúdicas. Se recopiló información de fuentes primarias y secundarias: textos, artículos, revistas entre otros.

3.5.3. Instrumentos.

- a) **La guía de observación.** Se habla de un soporte técnico que permite registrar datos relevantes sobre las dimensiones del desarrollo de las habilidades sociales básicas y sus respectivas valoraciones en los infantes considerados en el estudio.
- b) **Las fichas de trabajo.** Consistió en revisar y registrar datos en diversos soportes como: fichas, resumen, textuales, argumentativas de los textos, libros o revistas consultadas.
- c) **Las pruebas de entrada y salida.** Se ha elaborado el pre y post prueba que ha sido aplicado oportunamente a los estudiantes para recoger información fiable para su tratamiento.

3.6. Tratamiento de la información.

Los resultados que se han obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos de recojo de información que hemos mencionado fueron analizados por medio de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales como tablas y figuras. Se hizo uso de las medidas de posición, dispersión y decisión para la prueba de hipótesis. Para la contratación de la hipótesis, se usó el coeficiente de rango de Wilcoxon, lo que nos permitió enseñar la validez o no de la hipótesis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación y análisis de resultados

Posteriormente, se muestra los resultados del programa puesta en marcha durante la experiencia pedagógica en la Institución en estudio a través de medios e instrumentos estadísticos correspondientes.

4.1.1. Resultados obtenidos en la sección “Amarillo” 5 años.

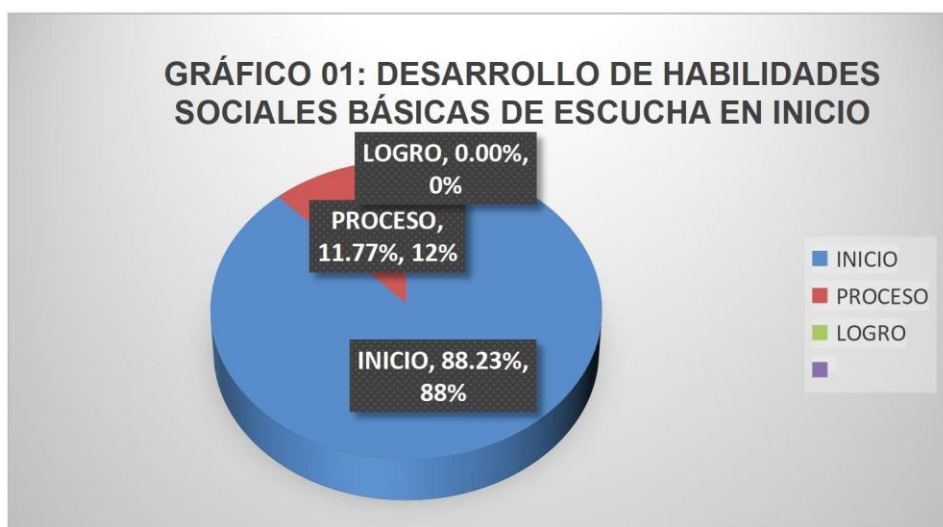
Cuadro 1

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Pre test	
	Xi	Fi %
INICIO	15	88, 23
PROCESO	02	11, 77
LOGRO	00	00, 00
TOTAL	17	100,00

Figura 1

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



La presente tabla nos muestra que, según el pre test aplicado a 17 estudiantes que representan al 100%, 15 niños y niñas que equivale al 88,23% se ubican en la escala de inicio, 02 estudiantes que son el 11,77% se encuentran en la escala de proceso, 00 valores en el nivel de logro. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales de escucha.

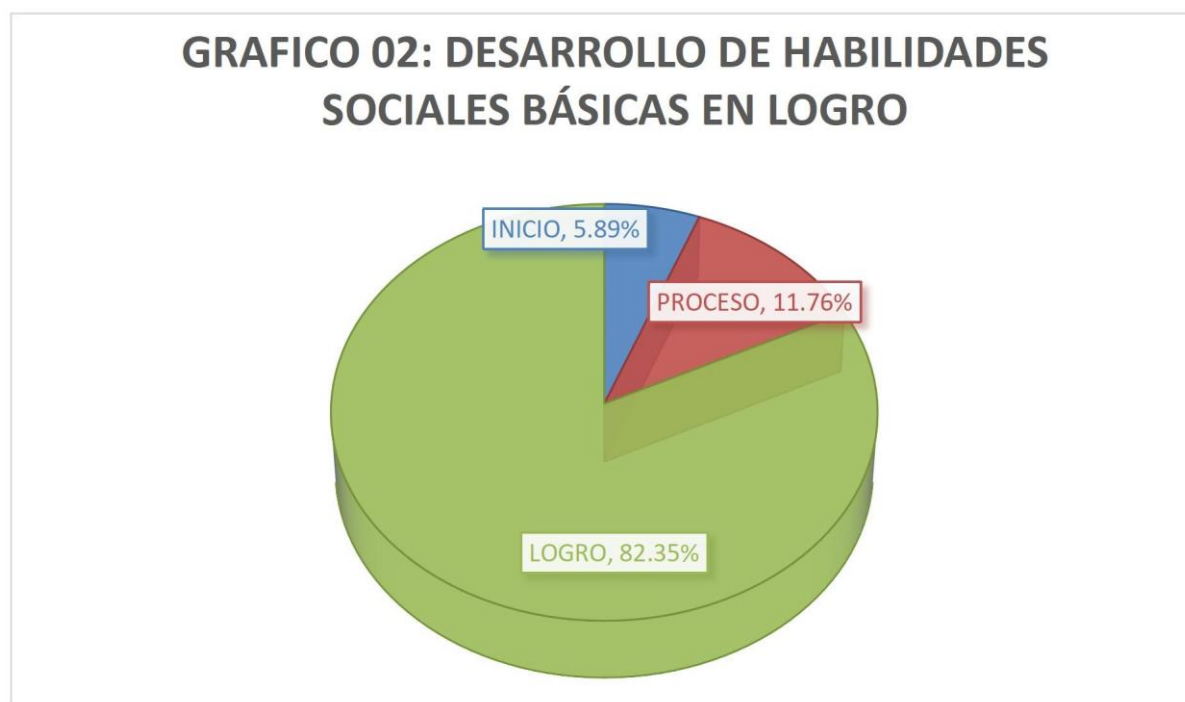
Cuadro 2

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Post test	
	Xi	Fi %
INICIO	01	05,89
PROCESO	02	11,76
LOGRO	14	82,35
TOTAL	17	100, 00

Figura 2

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha mediante la aplicación de las actividades lúdicas



El cuadro nos indica que, según el pre test desarrollado por 17 estudiantes que representan al 100%, 14 niños y niñas que equivale al 82,35% se ubican en la escala de logro, 02 estudiantes que son el 11,76% se encuentran en la escala de proceso, 01 estudiante que hace el 5,89% está en el nivel de inicio. Por tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de logro en el desarrollo de las habilidades sociales de escucha mediante las actividades lúdicas.

Cuadro 3

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Pre test	
	Xi	Fi %
INICIO	13	76, 47
PROCESO	03	17,64
LOGRO	01	05, 89
TOTAL	17	100,00

Figura 3

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



La tabla nos muestra que, según el pre test aplicado a 17 estudiantes que representan al 100%, 13 niños y niñas que equivale al 76,47% están en la escala de inicio, 03 estudiantes que son el 17,64% se encuentran en la escala de proceso, 01 estudiante que es el 5, 89% están en logro. Por tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha.

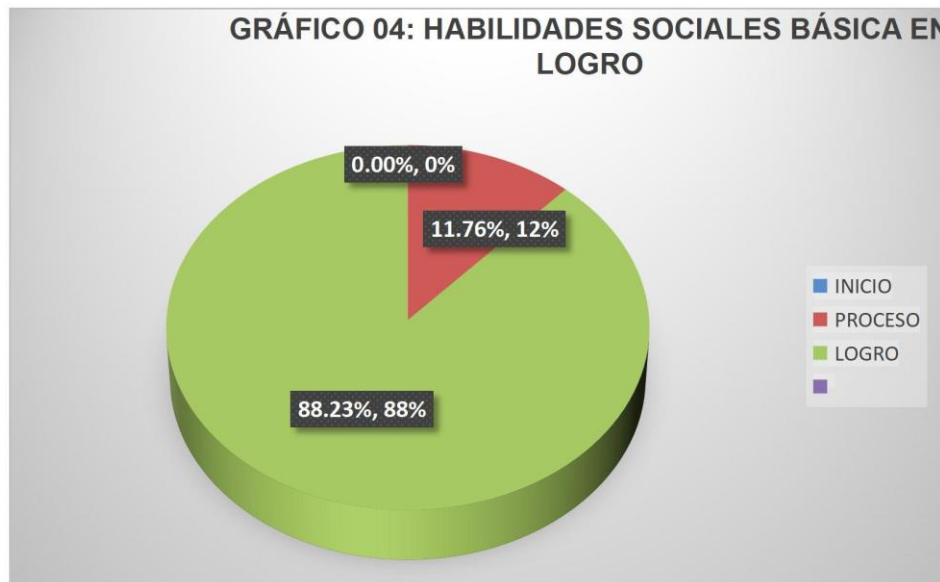
Cuadro 4

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Post test	
	Xi	Fi %
INICIO	00	00,00
PROCESO	02	11, 76
LOGRO	15	88, 23
TOTAL	17	100, 00

Figura 4

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



La tabla nos muestra que, según el pre test aplicado a 17 estudiantes que representan al 100%, 15 estudiantes que equivale al 88,23% están en inicio, 02 estudiantes que son el 11,76% se encuentran en la escala de proceso, no habiendo ningún resultado en el nivel de inicio. En resumen, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de logro en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación.

Cuadro 5

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Pre test	
	Xi	Fi %
INICIO	12	70,59
PROCESO	03	17, 64
LOGRO	02	11, 77
TOTAL	17	100,00

Figura 5

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



La tabla nos muestra que, según el pre test desarrollado por 17 estudiantes que representan al 100%, 12 niños y niñas que equivale al 70,59% están en la escala de inicio, 03 estudiantes que son el 17,64% se encuentran en la escala de proceso, 02 estudiante que es el 11,77% están en logro. Por tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas.

Cuadro 6

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Post test	
	Xi	Fi %
INICIO	00	00,00
PROCESO	01	05, 89
LOGRO	16	94, 11
TOTAL	17	100, 00

Figura 6

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas mediante la aplicación de las actividades lúdicas



El cuadro nos muestra que, según el pre test efectuado por 17 estudiantes que representan al 100%, 16 estudiantes que equivale al 94,11% están en la escala de logro, 01 estudiantes que son el 5,89% se encuentran en la escala de proceso, no habiendo resultados en el nivel de inicio. Por tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de logro en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas.

Cuadro 7

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de presentarse mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Pre test	
	Xi	Fi %
INICIO	14	82,35
PROCESO	02	11, 76
LOGRO	01	05, 89
TOTAL	17	100,00

Figura 7

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de presentarse mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



La tabla y gráfico nos muestra que, según el pre test desarrollado por 17 estudiantes que representan al 100%, 14 niños y niñas que equivale al 82,35% están en la escala de inicio, 02 estudiantes que son el 11,76% se encuentran en la escala de proceso, 01 estudiante que es el 5, 89% están en logro. Por tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales básicas presentarse.

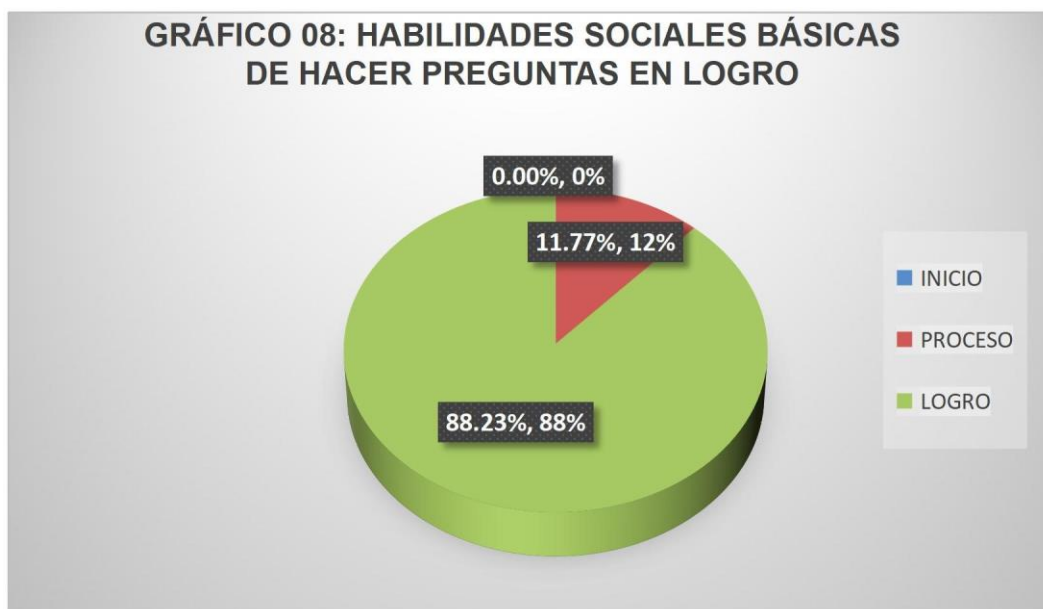
Cuadro 8

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de presentarse mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Post test	
	Xi	Fi %
INICIO	00	00,00
PROCESO	02	11, 77
LOGRO	15	88, 23
TOTAL	17	100, 00

Figura 8

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de presentarse mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



El cuadro y gráfico presentado nos muestra que, según el Post test desarrollado por 17 estudiantes que representan al 100%, 15 niños y niñas que equivale al 88,23% están en la escala de logro, 02 estudiantes que son el 11,77% se encuentran en la escala de proceso, 00 resultados en inicio. Por tanto, la mayoría de los estudiantes se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas.

4.1.2. Resultados obtenidos en la sección celeste en estudio.

Cuadro 9

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Pre test	
	Xi	Fi %
INICIO	10	71, 42
PROCESO	04	28, 58
LOGRO	00	00, 00
TOTAL	14	100,00

Figura 9

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha mediante la aplicación de las actividades lúdicas



La presente tabla nos muestra que, según el pre test aplicado a 14 estudiantes que representan al 100%, 10 niños y niñas que equivale al 71,42% se ubican en la escala de inicio, 04 estudiantes que son el 28,58% se encuentran en la escala de proceso, 00 puntuaciones en el nivel de logro. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales de escucha.

Cuadro 10

Frecuencia de resultados según post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Post test	
	Xi	Fi %
INICIO	00	00,00
PROCESO	02	14, 29
LOGRO	12	85,71
TOTAL	14	100, 00

Figura 10

Frecuencia de resultados según post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escucha mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



El cuadro que precede nos muestra que, según el Post test efectuado por 14 estudiantes que representan al 100%, 12 niños y niñas que equivale al 85,71% se ubican en la escala de logro, 02 estudiantes que son el 14,29% se encuentran en la escala de proceso, no habiendo resultados en inicio. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de logro en el desarrollo de las habilidades sociales de escucha.

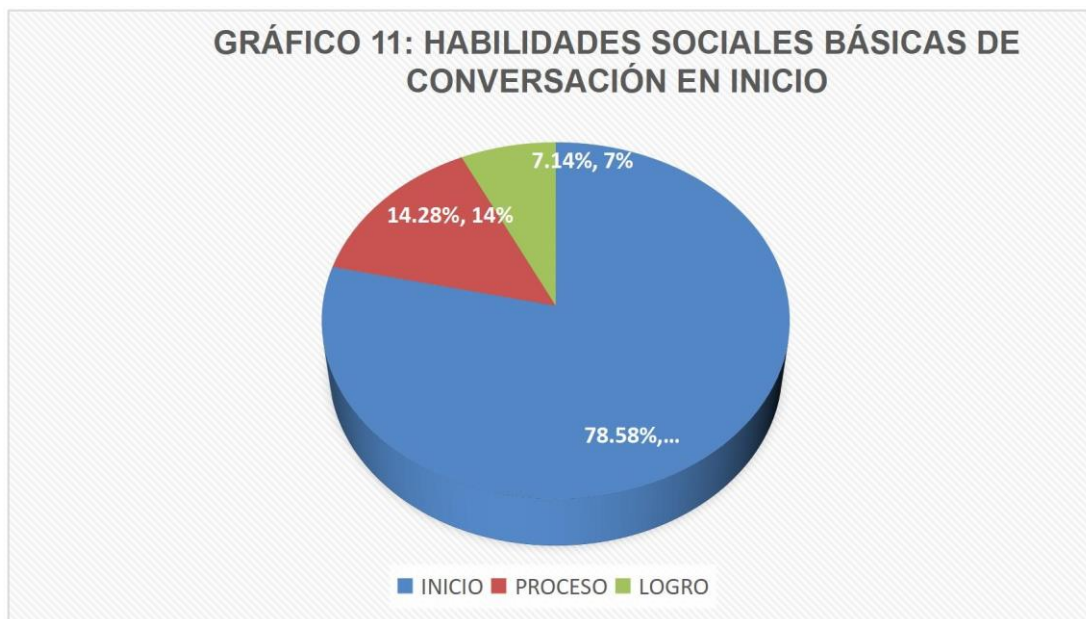
Cuadro 11

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Pre test	
	Xi	Fi %
INICIO	11	78, 58
PROCESO	02	14,28
LOGRO	01	07, 14
TOTAL	14	100,00

Figura 11

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



El cuadro y gráfico correspondiente nos muestra que, según el Pre test efectuado por 14 estudiantes que representan al 100%, 11 niños y niñas que equivale al 78,58% se ubican en la escala de inicio, 02 estudiantes que son el 14,28% se encuentran en la escala de proceso, 01 estudiante que hace el 7,14% está en logro. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación.

Cuadro 12

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Post test	
	Xi	Fi %
INICIO	00	00,00
PROCESO	02	14, 29
LOGRO	12	85, 71
TOTAL	14	100, 00

Figura 12

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de conversación mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



El cuadro nos muestra que, según el Post test efectuado por 14 estudiantes que representan al 100%, 12 niños y niñas que equivale al 85,71% se ubican en la escala de logro, 02 estudiantes que son el 14,29% se encuentran en la escala de proceso, no habiendo resultados en inicio. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de logro en el desarrollo de las habilidades sociales de conversación.

Cuadro 13

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer

Nivel	Pre test	
	Xi	Fi %
INICIO	10	71,43
PROCESO	03	21, 42
LOGRO	01	07, 15
TOTAL	14	100,00

preguntas mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Figura13

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas mediante la aplicación de las actividades lúdicas.



El cuadro nos muestra que, según el pre test efectuado por 14 estudiantes que representan al 100%, 10 niños y niñas que equivale al 71,43% se ubican en la escala de inicio, 03 estudiantes que son el 21,42% se encuentran en la escala de proceso, 01 estudiante que es el 7,15% está en logro. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales de hacer preguntas.

Cuadro 14

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Post test	
	Xi	Fi %
INICIO	00	00,00
PROCESO	03	21, 42
LOGRO	11	78, 58
TOTAL	14	100, 00

Figura 14

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de hacer preguntas mediante la aplicación de las actividades lúdicas

El cuadro nos muestra que, según el pre test efectuado por 14 estudiantes que representan al 100%, 11 niños y niñas que equivale al 78,58% se ubican en la escala de logro, 03 estudiantes que son el 21,42% se encuentran en la escala de proceso, no habiendo puntuaciones en inicio. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de logro en el desarrollo de las habilidades sociales de hacer preguntas.

Cuadro 15

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de presentarse mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Pre test	
	Xi	Fi %
INICIO	11	78,57
PROCESO	02	14, 29
LOGRO	01	07, 14



Figura 15

Frecuencia de resultados según pre test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de presentarse mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

El cuadro nos muestra que, según el pre test efectuado por 14 estudiantes que representan al 100%, 11 niños y niñas que equivale al 78,57% se ubican en la escala de inicio, 02 estudiantes que son el 14,29% se encuentran en la escala de proceso, 01 estudiante que es el 7,14% está en logro. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de inicio en el desarrollo de las habilidades sociales de presentarse.

Cuadro 16

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de presentarse mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

Nivel	Post test



INICIO	Xi	Fi %
	00	00,00
PROCESO	02	14, 29
LOGRO	12	85, 71
TOTAL	14	100, 00

Figura 16

Frecuencia de resultados según Post test en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de presentarse mediante la aplicación de las actividades lúdicas.

El cuadro nos muestra que, según el pre test efectuado por 14 estudiantes que representan al 100%, 12 niños y niñas que equivale al 85,71% se ubican en la escala de logro, 02 estudiantes que son el 14,29% se encuentran en la escala de proceso, no habiendo puntuaciones inicio. Por tanto, la mayoría de los estudiantes en estudio se ubican en la escala de logro en el desarrollo de las habilidades sociales de hacer preguntas mediante las actividades lúdicas.



4.2. Discusión de resultados.

En las últimas décadas de nuestros tiempos, la gran preocupación de las autoridades y actores principales de la educación es el bajo rendimiento académico de los estudiantes tal como puntualiza las evaluaciones censales del Minedu. Especialmente en las áreas principales que promueve el desarrollo social que, no permite el logro óptimo de aprendizajes en el plano socio emocional y comunicativo.

En ese panorama, el presente trabajo de investigación tiene la intencionalidad de mejorar las dificultades de aplicación de estrategias lúdicas en los niños y niñas en edad pre escolar; razones suficientes para concretizar el programa o propuesta pedagógica que engloba un conjunto de técnicas, estrategias, medios, instrumentos y recursos que posibilitaron el mejoramiento de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de la muestra seleccionada.

En la parte aplicativa del informe de investigación en referencia se ha planteado la valoración de la variable del desarrollo de las habilidades sociales básicas en sus dimensiones: Escucha, conversación, hacer preguntas y presentarse. Igualmente, la variable de actividades lúdicas con sus respectivas dimensiones que se ha puesto en actividad hasta lograr los resultados esperados.

La recolección de datos se ha efectuado por intermedio de la aplicación de la prueba pre test que ha permitido observar y apreciar que, la mayoría de los niños y niñas se encontraban en la escala de inicio, es decir las dificultades eran muy altas en el desarrollo de las habilidades sociales básicas, quedando en evidencia el descuido y desinterés de los docentes para aplicar nuevas estrategias activas que generen aprendizajes significativos, tal como se aprecia en los cuadros y gráficos 01, 03, 05 y 07.

Mientras tanto, en la presentación de la prueba denominada post test, instrumento esencial en el recojo de información después de los talleres aplicados, manifiestan y ponderan logros muy significativos de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades sociales básicas, razón por la que la mayoría de los discentes se ubican en el nivel o escala de logro mediante la aplicación de actividades lúdicas vivenciales tal como demuestran los cuadros 02,04, 06 y 08.

Los resultados obtenidos en el aula de 4 años según la prueba de pre test consignado en cada dimensión es el siguiente: en la habilidad de escucha es el 71,42%, en conversación el

78,58% mientras en hacer preguntas es el 71,43% y en presentarse el 78,57% de esta forma se evidencia la existencia de dificultades muy notorias en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes en tratamiento.

Mientras tanto la información académica obtenida en el aula de 5 años en base a la prueba de pre test consignado en cada dimensión es el siguiente: en la habilidad de escucha el resultado es el 88,23%, en conversación el 76,47% mientras en hacer preguntas es el 70,59% y en presentarse el 82,35% de esta forma se evidencia la existencia de dificultades muy notorias en el desarrollo de las habilidades sociales básicas que requieren la inmediata intervención de la propuesta de trabajo pedagógico previsto.

En esta disyuntiva, uno de los factores esenciales para evidenciar la mejora de los aprendizajes detallados es la aplicación del programa puesta en marcha y esencialmente la ejecución de los talleres de aprendizaje tanto en la primera parte sobre la aplicación de las actividades lúdicas y en la segunda parte sobre el desarrollo de las habilidades sociales básicas.

Los resultados en base a la optimización del mencionado programa o propuesta de investigación en marcha según las calificaciones de la prueba post test es el siguiente: En el aula de 5 años, en la habilidad de escucha es el 82,35%, en conversación el 88,23% mientras en hacer preguntas es el 94,11% y en presentarse el 88,23% respectivamente en el desarrollo de las habilidades básicas.

Por otro lado, en la sección o aula de 4 años según la prueba de post test en las dimensiones consideradas es como sigue: en la habilidad de escucha el resultado es el 85,71%, en conversación el 85,71% mientras en hacer preguntas es el 78,58% y en presentarse el 85,71% ; de esta forma se evidencia la mejora de los aprendizajes mediante expresiones porcentuales altos, esencialmente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas gracias a la aplicación del programa de trabajo pedagógico previsto.

Finalmente, en base a las argumentaciones y evidencias presentadas las hipótesis formuladas en el presente trabajo de investigación quedan demostradas en el que se confirman las que se han puesto en actividad y se rechazan las hipótesis nulas tal como indican los cuadros 02, 04, 06 y 08 respectivamente.

CONCLUSIONES

1. La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia activa han contribuido notablemente en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los estudiantes seleccionados y en base a las consideraciones de la propuesta pedagógica puesta en marcha.
2. Las actividades lúdicas engloban un conjunto de juegos y dinámicas vivenciales que motivan y encaminan a los niños y niñas en edad pre escolar hacia el logro significativo de aprendizajes, esencialmente en el desarrollo de las habilidades socio emocionales básicas en las dimensiones consideradas.
3. La estrategia de las actividades lúdicas tiene directa relación con el desarrollo de las habilidades sociales básicas de escuchar, conversar, hacer preguntas y presentarse en cualquier escenario; por tal razón los docentes y padres de familia tienen la consagrada misión de brindar oportunidades y espacios de juegos para los infantes, pero, orientado hacia el desarrollo de habilidades y aprendizajes.
4. En las instituciones educativas de educación inicial, los juegos como actividad de aprendizaje son estrategias vivenciales, dinámicas y poderosas para encausar aprendizajes inolvidables, siendo el juego parte de la vida de los infantes que son personas eminentemente sociales por excelencia.
5. En la dimensión de la habilidad de escuchar según la prueba pre test se obtuvo el resultado del 88,23%, mientras en el post prueba arroja 82,35% resultado que expresa un nivel de logro muy alto y significativo en el desarrollo de la mencionada habilidad social básica en las relaciones interpersonales de los discentes, gracias a los procedimientos didácticos ejecutados.
6. Los resultados obtenidos en la dimensión de conversación mediante la prueba de pre test es el de 88,23% porcentaje que demuestra la relación directa muy alta de ambas variables y esencialmente el desarrollo de las habilidades sociales básicas consecuencia de la aplicación de los talleres de aprendizaje puesta en actividad.

7. En el tratamiento de la dimensión de hacer preguntas de los estudiantes, en la prueba pre test se ha detectado un 70,59% resultado muy alto de las dificultades del desarrollo de las habilidades sociales que exige la puesta en marcha de la propuesta pedagógica que permitió según el post test la obtención del 94,11% de logro muy destacado en el desarrollo de la indicada variable.
8. En conclusión, la prueba post test indica que en la dimensión o habilidad de escuchar se obtuvo el 82,35%, en la dimensión de conversación el 88,23%, en la dimensión de hacer preguntas el 94,11% y en la dimensión de presentarse el 88,23% razones fundamentales de la mejora de aprendizajes y habilidades sociales básicas que se evidencia en los cuadros y gráficos 02, 04, 06 y 08 respectivamente.

RECOMENDACIONES

1. A los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla para que posibiliten la aplicación de las actividades lúdicas en el encausamiento del logro de aprendizajes significativos y habilidades sociales básicas.
2. Al personal docente de las instituciones educativas de nivel inicial del ámbito del distrito de Chuquibambilla para que reflexionen sobre las dificultades del desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes y apliquen y dinamicen los aprendizajes mediante la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia vivencial.
3. A los estudiantes de la especialidad de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico “Gregorio Mendel” de Chuquibambilla, a fin de que elaboren y apliquen proyectos de investigación sobre la dinámica de los juegos para provocar el desarrollo de las habilidades sociales básicas en el nivel inicial.
4. Al cuerpo de docentes de la especialidad de Educación Inicial del ámbito de la UGEL de Grau, para que interioricen la importancia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en el proceso de aprendizaje.
5. A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla para que promueva la implementación el rincón de los juegos para desarrollar las habilidades socio emocionales de los niños y niñas menores de 6 años.
6. Al comité de APAFA de la Institución Educativa Inicial N° 23 “Santa Rita Cascia de Chuquibambilla para que en sus reuniones y acuerdos establezcan compromisos con los docentes para priorizar los juegos lúdicos en el proceso d aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Arango, M., & Leyva, R. (2018). *Habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución Educativa Particular El Shaddai- San Clemente- Pisco*. Huancavelica: UNH.
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2230>
- Barrientos, et. al (2020). Habilidades sociales en los estudiantes de Educación Primaria de una institución pública de Santiago de Surco. Lima: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.
<http://repositorio.ipnm.edu.pe/handle/20.500.12905/1760>
- Bedrillana Huaytalla, L. (s.f.). Actividades lúdicas y desarrollo de la conciencia fonológica en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Niño Manuelito. Lima: Univ. César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16140/Bedrillana_HL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Betina , A., & Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos. San Luis: Universidad Nacional de s.
- Ccarhuas, M., (2021). *Juego Simbólico y el Desarrollo de las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 4 Años de la Institución Educativa Divina providencia- Abancay*. Abancay: UNAMBA.
http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/976/T_0613.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Diaz , M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*. Escuela Normal Superior. Bogotá: Fundación

- universitaria los libertadores. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11371/1585> DREA.
- (2014). *Proyecto Educativo Regional*. Abancay: DREA.
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta Edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Ilarragorry, E. (2018). *Juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales en la Educación Inicial*. Paraná: Universidad Católica Argentina. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/563/1/doc.pdf>
- Jachilla, S. (2019). *Programa de Actividades lúdicas para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 a de la I.E.I. N° 221- del Distrito de Mancos, Provincia de Yungay, Departamento de Ancash*. Ancash.
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/3329>
- Marta, R. G. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil. Cantabria: Universidad de Cantabria. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Minedu. (2018). *Informe para docentes- lectura ECE*. Lima: UCM.
- Nerea, B. R. (2021). Habilidades sociales, que son, tipos y ejemplos. Psicoogía- online. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/habilidades-sociales-que-son-tiposlistado-y-ejemplos-4587.html>
- Pinto, H., & Tapia, M., (2017). *Actividades lúdico – creativas para el desarrollo de habilidades espaciales de los niños/as de primero de básica de la unidad educativa “Daniel Pasquel” de la parroquia de Natabuela, en el año lectivo 2017-2018*. IbarraEcuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/9754>
- Prieto, J. (2017). El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia de procesamiento de evidencias digitales. *Cuadernos de Contabilidad*, 18(46), 10-11.
- Quispe, G., & Herrera, I. (2018). *La estrategia lúdica y su relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la*

- I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa- Abancay*. Abancay: UNAMBA. Obtenido de <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/787>
- Roca, E., (2014). *Como mejorar tus habilidades sociales: programa de asertividad, autoestima e inteligencia emocional*. Valencia: ACDE.
- Rodriguez, S., & Gómez, T., (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesus de Praga. Tolima*. Obtenido de [file:///C:/Users/INSTITUTO_03/Documents/katy%20suni%202021/tesis%20actividad %20ludica%202015.pdf](file:///C:/Users/INSTITUTO_03/Documents/katy%20suni%202021/tesis%20actividad%20ludica%202015.pdf)
- Solorzano, M., & Tingo, A. (2018). *Tukuy ima takikunawan” para el reconocimiento de lateralidad en los niños de 4 años de la I.E.P. Cuna - Jardín “el Sagrario” de abancay-Apurimac-*. Abancay. Obtenido de <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/608>
- Unesco. (2018). *Educación y habilidades para el siglo 21*. Santiago: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.
- Valdivia, N. (2018). *Uso de Adivinanzas y trabalenguas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. de Pólvora- Tocache*. Uladech. Obtenido de file:///C:/Users/INSTITUTO_03/Documents/Carpeta%20de%20Y%C3%A9ssica%20Santi21/tesis%20%20Uladech%20adivinanzas%20refranes%20para%20antecedent%202018.pdf
- Villamar, J. (2020). *Actividades lúdicas y capacidades emocionales en niños de 2° grado de primaria, Durán*. Ucv. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/52160>

ANEXOS

Anexo 1: PROPUESTA PEDAGÓGICA DE INVESTIGACIÓN

I. DENOMINACION.

Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales básicas en estudiantes de la I.E.I “Santa Rita de Cascia”, de Chuquibambilla – Apurímac-2021.

II. DATOS GENERALES:

1.1. I.E.I. : N° 23 **1.2. Lugar : Chuquibambilla**

1.3. DURACION:

a. Inicio. 01- 11-2021

b. Término. 31- 12- 2021

2.4. EDADES: 4 y 5 años

2.5. SECCIÓN: amarillo

2.6. RESPONSABLE (S).

☐ ☐ Equipo de investigación

2.7. DIRECTOR DE LA I.E.I

Prof. Lady Gomes Huancahuire

2.8. DOCENTE DE AULA:

❖ Susan Ferrel Tapia

❖ Nilda Valenzuela Gomes

2.9. DOCENTE PRACTICANTE:

❖ Katherin Hanco Huamani

❖ Sunilda Luis Ccoscco

2.10. ASESOR

Lic. Mario Silva Cayturo

AREASCURRICULARES.

Comunicación. o Personal social o Otros

IV. FUNDAMENTACION.

En la actualidad el juego, en particular las actividades lúdicas son actividades esenciales en el desarrollo de habilidades sociales que les permita enfrentar los retos de un mundo cada vez más complejo. sin embargo, en la práctica docente muchas veces se descuida la verdadera dimensión, a falta de la aplicación de estrategias activas, especialmente en estos tiempos de pandemia y las clases académicas se realizan de manera virtual lo cual sea dejado al abandono del juego, esparcimiento y las relaciones interpersonales presenciales entre los niños.

En la Institución Educativa Santa Rita Cascia se observó que existe estudiantes que manifiestan un bajo nivel de socialización y habilidades sociales para interactuar y convivir democráticamente, asertiva y empáticamente con sus demás compañeros.

El problema actual en el aula de 4 y 5 años de la Institución Educativa Santa Rita de Cascia es esencialmente los problemas de comunicación, empatía, asertividad, apego, relaciones interpersonales, socialización y práctica de valores.

En tal virtud, es necesario la implementación de la presente propuesta que contiene un conjunto de estrategias, técnicas, recursos e instrumentos de carácter pedagógico para su aplicación en aula y el mejoramiento de las convivencias y del clima de aula de los estudiantes en referencia.

V. OBJETIVOS.

- 1.1. Proponer y organizar la técnica de las actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales básicas en estudiantes de la I.E.I “Santa Rita de Cascia”, de Chuquibambilla – Apurímac-2021.
- 1.2. Implementar recursos, materiales e instrumentos de aprendizaje para actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales básicas en estudiantes de la I.E.I “Santa Rita de Cascia”, de Chuquibambilla – Apurímac-2021.
- 1.3. Aplicar la técnica de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales básicas al inicio, durante y final de las experiencias pedagógicas mediante los talleres

de aprendizaje en los estudiantes de la I.E.I. “Santa Rita de Cascia”, de Chuquibambilla – Apurímac-2021.

- 1.4.** Evaluar los resultados obtenidos de la estrategia de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales básicas en estudiantes de la I.E.I “Santa Rita de Cascia”, de Chuquibambilla – Apurímac-2021.

VI. METODOS, TECNICAS Y ESTRATEGIAS.

a) Métodos:

- Aplicación de métodos activos
- Aplicación de método lúdico
- Método inductivo-deductivo
- Métodos científicos

b) Técnicas:

- Observación. ☐ Entrevista
- Encuesta
- Dialogo
- Lista de cotejo
- Juegos ☐ Trabajo individual
- Trabajos en equipo.

c) Estrategias:

Las estrategias a utilizarse son las siguientes:

- Organizar a los niños y niñas en grupos pares y en forma individual para la participación activa en la actividad lúdicas.
- Aplicación de las estrategias en sesiones y talleres de aprendizaje ☐ Organización de espacio y tiempo para la aplicación de la investigación.
- Coordinar con los actores involucrados en la investigación.
- Formación de equipos de trabajo para optimizar las actividades educativas
- Utilización de materiales y recursos virtuales ☐ Practica dirigida.

VII. PROGRAMACION Y CRONOGRAMACION DE ACTIVIDADES.

- Apoyo de los padres de familia ☐ ☐ **Materiales,**
instrumentos y equipo ☐ Multimedia.
- Laptop
- CD
- USB
- WhatsApp ☐ Videos ☐ Otros.

IX. EVALUACIÓN.

La evaluación de la presente propuesta pedagógica de las actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales básicas en estudiantes de la I.E.I “Santa Rita de Cascia”, será flexible, permanente y sistemática de conformidad a los recursos e instrumentos considerados en el documento, con la finalidad de tomar decisiones válidas y obtener logros en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes en tratamiento.

Chuquibambilla, noviembre del 2021.

KATHERIN HANCCO HUAMANI

PRACTICANTE

SUNILDA LUIS CCOSCCO

PRACTICANTE

Lic. MARIO SILVA CAYTUIRO

ASESOR

TALLER DE INVESTIGACION N° 01

I. DATOS GENERALES:

- | | |
|----------------------------|------------------------------------|
| 1. Denominación del Taller | : “Jugando con aros” |
| 2. Duración | : 2 horas |
| 3. Fecha | : 15 /11/ 2021. |
| 4. Estudiantes | : 4 y 5 años |
| 5. Docentes de aula | : Prof. Nilda Valenzuela Gómez y |
| Susan Ferrel Tapia | Prof. |
| 6. Docentes practicantes | : Katherin Hanco Huamani y Sunilda |
| Luis Ccoscco | |

II. JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de aprendizaje denominado “jugando con aros” tiene por finalidad que los niños y niñas participen activamente en el juego expresando sus emociones, gestos, y movimientos corporales; además, reconozcan las emociones en los demás, y muestren su empatía o traten de ayudar. Así mismo, donde el niño participe en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos y tiene un comportamiento de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. De esta manera, se logre las habilidades sociales esenciales para una convivencia armoniosa.

II. OBJETIVOS:

- ✓ Enriquecer las relaciones sociales.
- ✓ Aprender a resolver los problemas que surjan con los demás durante el juego.

- ✓ Pedir ayuda cuando lo necesite y reconozca sus errores y pida disculpas. ☐☐ Cumplir las normas propuestas por la docente y los niños.

III. ESTRATEGIAS:

- ✓ **INICIACIÓN:** Momento de inicio de las actividades pedagógicas rutinarias.
- ✓ **MOTIVACIÓN:** Se refiere al proceso de provocación y concentración de aprendizajes en todas sus dimensiones requeridas para la actividad desde el inicio hasta la finalización.
- ✓ **ORGANIZACIÓN:** Ordenamiento sincronizado de los participantes, recursos y herramientas disponibles para la eficiencia de la actividad programada.
- ✓ **APLICACIÓN:** Presentación, observación y análisis de distintos textos para generar habilidades comunicativas orales y escritas que se espera.
- ✓ **SISTEMATIZACIÓN:** Categorización de textos mediante la puesta en común, socialización y aprobación de textos.
- ✓ **EVALUACIÓN:** Valoración o toma de decisiones de los resultados obtenidos.

VI. SELECCIÓN DE LOS PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO

“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	• Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones.	☐ 4 AÑOS Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. 5 AÑOS ☐ 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.
“CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN”	• Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	4 AÑOS Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos. 5 AÑOS Participa en la construcción colectiva ☐ de acuerdos y normas basadas en el

		respeto y el bienestar de todos
		considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.

V. SECUENCIA DIDACTICA:

	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURS

5/11/2021	1“Nos divertimos jugando con el aro y aprendemos a colaborar mutuamente”	INICIACIÓN. Damos la bienvenida a todos los niños y niñas, creando el ambiente propicio y disponible para el desarrollo del taller. Damos inicio a nuestro taller programada para el día, dando cumplimiento a las actividades permanentes de rutina establecidas. MOTIVACIÓN. Las docentes cantan una canción titulada, El Aro, con la finalidad de despertar el interés y centrar la atención de los estudiantes en la actividad. Al término de la canción las docentes responsables del presente taller inician la	Canciones Aros
------------------	---	--	-----------------------

		actividad mediante lluvia de ideas y las preguntas: ¿Les gustó la canción?, ¿De qué trata la canción?, ¿Saben cómo se juega el juego del aro?, ¿Alguna vez han jugado? ¿Sabían que para lograr el objetivo de este juego tienen que colaborar todos? Las profesoras presentan el propósito de aprendizaje del taller. ORGANIZACIÓN. Las docentes con un grupo de niños hacen la demostración del juego con la finalidad de dar instrucciones a los demás niños. A continuación se colocan alrededor de un aro, seguidamente colocan los brazos sobre los hombros de los demás compañeros formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos la cabeza dentro de él. Inmediatamente las docentes organizan a los niños en equipos de cinco integrantes para que participen colaborativamente y puedan lograr el	
--	--	--	--

		objetivo en común. En los primeros intentos del juego los niños cometen muchos errores en el desarrollo del juego, porque no trabajan colaborativamente, no se ayudan unos a otros, tampoco cumplen con algunos acuerdos y normas establecidos previamente. Sin embargo, con la mediación de las docentes logran cumplir con el objetivo del juego. APLICACIÓN Según la demostración hecha por las docentes y cumpliendo las pautas e indicaciones dadas; además, después de haber comprendido sobre la importancia del trabajo colaborativo y respeto a algunas normas que se debe cumplir durante el desarrollo del juego, los niños y niñas logran desarrollar la dinámica del juego del aro sin mayores dificultades y con ello adquieren un nuevo aprendizaje. SISTEMATIZACIÓN. Aplican y socializan los aprendizajes en forma de competencias adquiridas, transfiriendo	
--	--	--	--

		lo aprendido a nuevas situaciones de la vida y a nuevos juegos que tengan como objetivo el logro de metas en común. EVALUACIÓN: El aprendizaje es valorado durante todo el taller a través de lista de cotejo; además, se aplican los cuestionarios meta cognitivos: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿es fácil o difícil?, ¿Qué aprendimos?, etc. Se aplica los instrumentos previstos.	
--	--	--	--

TALLER DE INVESTIGACION N° 02

III. DATOS GENERALES:

1. Denominación del Taller : “Soy asertivo: dragón, tortuga y persona”
2. Duración : 45 minutos
3. Fecha : 22 /11/ 2021.
7. Estudiantes : 4 y 5 años

- | | |
|--------------------------|------------------------------------|
| 8. Docentes de aula | : Prof. Nilda Valenzuela Gómez y |
| Susan Ferrel Tapia | Prof. |
| 9. Docentes practicantes | : Katherin Hanco Huamani y Sunilda |
| Luis Ccoscco | |

IV. JUSTIFICACIÓN:

El presente taller de aprendizaje denominado “Soy asertivo: dragón tortuga y persona” tiene por finalidad que los niños y niñas participen con entusiasmo en el juego, expresando estilos de comunicación: asertivo agresivo y pasivo; favoreciendo la comunicación positiva e inteligente sin hacer daño a los demás.

OBJETIVOS:

- ✓ Fomenta la capacidad de perder el miedo.
- ✓ Expresarse sin ser agresivo.
- ✓ Enseñar a los niños y niñas a expresarse y defenderse sin hacer daño a los demás.
- ✓ Educar para una comunicación positiva e inteligente.

IV. ESTRATEGIAS:

- ✓ **INICIACIÓN:** Momento de inicio de las actividades pedagógicas rutinarias.
- ✓ **MOTIVACIÓN:** Se refiere al proceso de provocación y concentración de aprendizajes en todas sus dimensiones requeridas para la actividad desde el inicio hasta la finalización.

✓ **ORGANIZACIÓN:** Ordenamiento sincronizado de los participantes, recursos y herramientas disponibles para la eficiencia de la actividad programada.

✓ **APLICACIÓN:** Presentación, observación y análisis de

distintos textos para generar habilidades comunicativas orales y escritas que se espera.

✓ **SISTEMATIZACIÓN:** Categorización de textos mediante la puesta en común, socialización y aprobación de textos.

✓ **EVALUACIÓN:** Valoración o toma de decisiones de los resultados obtenidos.

VI. SELECCIÓN DE LOS PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE.

COMPE TENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”	• Se valora a sí mismo. • - Autorregula sus emociones.	☐ 4 AÑOS Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar. 5 AÑOS ☐ 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.
--	--	---

V

I

.

EC HA	S E C TIVIDA D E N	ESTRATEGIA	ECU RSOS
5/11 /202 1	C I A “N os D ivertimos J ugando D on el aro A y C T	INICIACIÓN. Damos la bienvenida a todos los niños y niñas, creando el ambiente propicio y disponible para el desarrollo del taller.	anció

ICA:

R

	aprendemos a colaborar entre nosotros mutuamente”	MOTIVACIÓN. La docente cuenta un cuento titulado, un bonito vestido, con la finalidad de despertar el interés y centrar la atención de los estudiantes en la actividad. Al término del cuento las docentes responsables del presente taller inician la actividad mediante lluvia de ideas y las preguntas: ¿Les gustó el cuento?, ¿De qué trata el cuento? La profesora presenta el propósito de aprendizaje del taller. ORGANIZACIÓN. ✓ Preparación del tronco del árbol y materiales de cartulina. ✓ Preparación de máscaras de los tres personajes. ✓ Explica la dinámica del juego. APLICACIÓN Después de la explicación de la dinámica del juego la docente indica el inicio del juego: un niño disfrazado de dragón representa el estilo agresivo, el dragón impone sus sentimientos, sus ideas y sus opiniones. Se comunica amenazando, insultando y agrediendo. El	n
--	---	--	---

		dragón suelta fuego cuando habla. Otro niño disfrazado de tortuga representa al estilo de comunicación pasivo, la tortuga se esconde en su caparazón cuando le decimos algo. No defiende sus intereses, no expresa sus sentimientos, opiniones e ideas. Finalmente, otro niño disfrazado de persona representa al estilo asertivo, las personas nos comunicamos con las palabras, es importante usar bien las palabras y respetar nuestro propios derechos y así como de los demás. Nos permite decir lo que nos molesta sin hacer daño. SISTEMATIZACIÓN. Aplican y socializan los aprendizajes en forma de competencias adquiridas, transfiriendo lo aprendido a nuevas situaciones de la vida. EVALUACIÓN:	
--	--	--	--

		El aprendizaje es valorado durante todo el taller; además, se aplican los cuestionarios meta cognitivos: ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Es fácil o difícil?, ¿Qué aprendimos?, etc. Se aplica los instrumentos previstos.	
--	--	---	--

Anexo 2: Fotografías:**TALLERES DE SENSIBILIZACION DE LOS PADRES DE FAMILIA**

Taller 1





TALLER N° 1

“JUGANDO CON LAS PALABRAS”

MAGICAS





TALLER N° 2 “CONOCIENDO A MIS
COMPAÑEROS”





**Título: Actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23
Santa Rita de Cascia de Chuquibambilla – Apurimac-2021.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOS	MARCO TEÓRICO
-----------------	------------------	------------------	------------------	----------------	--------------------------

PROBLEMA GENERAL P_G. ¿De qué manera influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla - Apurimac 2021?	OBJETIVO GENERAL O_G. Determinar la influencia las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes de la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla- Apurimac-2021.	HIPÓTESIS GENERAL H_G. La adecuada determinación de la influencia de las actividades lúdicas permite desarrollar las habilidades sociales básicas en estudiantes la Institución Educativa N° 23 “Santa Rita de Cascia” de Chuquibambilla- Apurimac-2021.	VARIABLE INDEPENDIENTE Actividades lúdicas Dimensiones: - Integral - Desarrollo - Emocional - Colectiva	TIPO DE INVESTIGACIÓN -Cualitativa DISEÑO - Pre experimental POBLACIÓN N= 108 estudiantes IEI. N° 23 Santa Rita de Cascia de Chuquibambilla MUESTRA N= 14 niños y niñas 4 años N= 17 niños y niñas de 5 años TÉCNICAS Observación Encuesta	Antecedentes de estudio Teorías lúdicas del juego Teorías del desarrollo intelectual Teorías de desarrollo social y emocional Bases teóricas Actividades lúdicas El juego Conceptualizaciones Características Principios Objetivos de los
PROBLEMAS ESPECÍFICOS P₁. ¿En qué medida influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de apego en estudiantes de la Institución Educativa en	OBJETIVOS ESPECÍFICOS O₁. Determinar la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de apego en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS H₁ La oportuna determinación de la influencia de las actividades lúdicas admite desarrollar las habilidades de apego en estudiantes de	VARIABLE DEPENDIENTE Habilidades sociales básicas		

estudio? P2.¿Cómo influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de empatía en estudiantes de la Institución Educativa en tratamiento? P3. ¿De qué manera influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de asertividad en estudiantes de la Institución Educativa en estudio? P4. ¿En qué medida influye las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de comunicación en estudiantes de la	estudio. O2. Identificar la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de empatía en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en tratamiento. O3. Investigar la influencia de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de asertividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en estudio O4. Promover la aplicación de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades de comunicación en	la Institución Educativa Inicial en estudio. H2.. La acertada identificación de la influencia de las actividades lúdicas permite desarrollar las habilidades de empatía en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en tratamiento. H3. La correcta investigación de la influencia de las actividades lúdicas admite desarrollar las habilidades de asertividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en estudio. H4. La acertada aplicación de las actividades lúdicas	Dimensiones: - Escucha - Hacer preguntas - Conversación	Cuestionario Entrevistas T. de campo Lista de cotejo INSTRUMENTOS Propuesta de	juegos Importancia de los juegos Tipos de juegos Dimensiones Estrategias
---	---	---	---	---	---

	estudiantes de la	permite			
--	-------------------	---------	--	--	--

1
1
1

Institución Educativa en referencia?	Institución Educativa Inicial en tratamiento.	desarrollar las habilidades de comunicación en estudiantes de la Institución Educativa Inicial en tratamiento.	- presentación	Investigación Pre- test Post test.	
--------------------------------------	---	--	----------------	------------------------------------	--

Anexo 3: Instrumento: PRE TEST

Apreciados docentes, niños y niñas:

La presente prueba tiene la finalidad de recoger información fiable para realizar la parte metodológica de la investigación que hemos emprendido como practicantes del IESPP. “Gregorio Mendel” de Chuquibambilla, sobre las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales básicas de los niños y niñas seleccionados de la Institución Educativa en estudio.

INDICACIONES:

La docente practicante lee detenidamente cada pregunta hasta que los niños y niñas hayan comprendido dichos ítems a fin de que den las respuestas esperadas.

1. ¿Juegas con tus papás en tu casa? (pinta de verde el cuadrito de tu respuesta)

A. SIEMPREC. RARAS VECES

B. A VECES

D. NUNCA

2. ¿En tu Jardín o utilizas

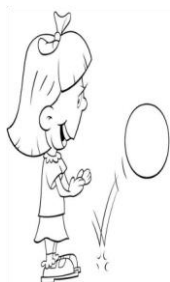
Institución Educativa
juguetes?

VECES

A. SIEMPREC. RARAS

B. A VECES D. NUNCA

3. Reconoce y pinta de verde la figura que te gusta más:



**4. Dentro de este cuadro
dibuja el juego que te gusta
mucho y ponle su nombre:**

A. BUENO

B. REGULAR

C. NO DIBUJA

**5. ¿Para qué debemos aprender
los juegos**

Pinta el cuadrito de la
respuesta que has escogido:

A. LEERC.

DIVERTIRSE

115

B. ESCRIBIR D.

PINTAR

6. Me gusta escuchar y conversar con mis compañeros:

Pinta el cuadrado de la respuesta que has escogido.

A. DEMASIADO

C. POCO B.

MUCHO

D. NADA

¡Muchas gracias!

POST TEST

Apreciados docentes, niños y niñas:

La presente prueba tiene la finalidad de recoger información confiable para realizar la parte aplicativa del trabajo de investigación que hemos emprendido como practicantes del IESPP. “Gregorio Mendel” de Chuquibambilla, sobre las actividades lúdicas para desarrollar las

habilidades sociales básicas de los niños y niñas seleccionados de la Institución Educativa en estudio.

INDICACIONES:

La docente practicante lee detenidamente cada pregunta hasta que los niños y niñas hayan comprendido dichos ítems a fin de que den las respuestas esperadas.

1. **¿Juegas con tus docentes en tu jardín?** (pinta de verde el cuadrito de tu respuesta)

☐
☐

C. SIEMPREC. RARAS VECES

☐

D. A VECES

D. NUNCA

☐

2. **¿En tu Jardín o Institución Educativa, los docentes te brindan juguetes?**

☐
☐

VECES

C. SIEMPREC. RARAS

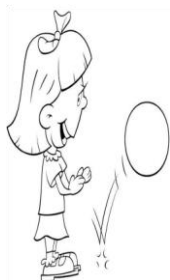
☐

D. A VECES

D. NUNCA

☐

3. Reconoce y pinta de verde el juego entre compañeros:



4. Dentro de este cuadro dibuja un juego que realizas con tus compañeros y ponle su nombre:

D. BUENO

E. REGULAR

F. NO DIBUJA

5. ¿Para qué debemos aprender los juegos

Pinta el cuadrito de la respuesta que has

escogido:

C. LEERC.

DIVERTIRSE

D. ESCRIBIR D. PINTAR

6. Me gusta escuchar y conversar con mis profesores y compañeros:

Pinta el cuadrito de la respuesta que has escogido.

B. DEMASIADO

C. POCO B. MUCHO

D. NADA

¡Muchas gracias!

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **CUESTIONARIO DE ACTIVIDADES LUDICAS Y HABILIDADES SOCIALES BASICAS** diseñado por las investigadoras: Katherin Hanco Huamani, Sunilda Luis Ccoscco, cuyo propósito es identificar y fortalecer el progreso las dificultades que presentan con respecto a la variable 2 por fines de investigación netamente académico, el cual será aplicado a estudiantes de 4 y 5 años de la I.E.I “Santa Rita de Cascia” Chuquibambilla, Apurímac, 2021, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES

BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 23

SANTA RITA DE CASCIA DE CHUQUIBAMBILLA – APURIMAC-2021”

Tesis que será presentada a la Unidad de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Gregorio Mendel”, como requisito para obtener el título profesional de:

Docente de educación inicial: especialidad “educación inicial”.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de	COHERENCIA

			ítem	SI	NO
Actividades lúdicas	Integral	Practica de valores Aprendizajes esperados Calidad de vida		X	
	Desarrollo	Crecimiento y Maduración Nivel de socialización		X	

	Emocional	Claridad Informativa Coherencia en las tareas		X	
	Colectiva	Trabajo individual Trabajo en equipo		X	

Habilidad es sociales	Escucha	Brinda afecto permanente Proximidad y distancia Actitud de los padres	1,2 3,4,5	X	
	Conversación	Se identifica con otros Comparte con sus pares Se pone en caso del otro	6,7	X	
	Hacer preguntas	Seguridad de sí mismo Alta autoestima Expresión oral	8,9 11,12 14,15	X	
	Presentación	Expresión no verbal Claridad Coherencia	16,17 19,20	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / **BA= Bastante adecuado** / **A = Adecuado** / **PA= Poco adecuado**
/ **NA= No adecuado**

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Juegas con tus docentes en tu jardín?	x					
2	¿En tu Jardín o Institución Educativa, los docentes te brindan juguetes?			x			
3	Reconoce y pinta de verde el juego entre compañeros:			x			
4	Dentro de este cuadro dibuja un juego que realizas con tus compañeros y ponle su nombre:			x			
5	¿Para qué debemos aprender los juegos			x			
	Me gusta escuchar y conversar con mis profesores y compañeros:						
Total:		100%					

Evaluado por: Prof. Cledy Hamani Sánchez

Firma: _____ **D.N.I.:46406974**

Fecha: 23/11/2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'G. L.', written over a horizontal line.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Cledy Huamani Sánchez**, con Documento Nacional de Identidad N° 46406974, de profesión docente, grado académico bachiller , labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Inicial “ N° 43 Sagrado Corazón de Jesús”

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validar el Instrumento denominado JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Cuyo propósito es validar y recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos; **así mismo constar dicha validación** a los efectos de su aplicación a estudiantes **Katherin Hanco Huamani, Sunilda Luis Ccoscco** Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A(1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.		X			
Congruencia con los indicadores.	X				

Coherencia con las dimensiones.	X				
---------------------------------	---	--	--	--	--

Apreciación total:

Muy adecuado (x)

Fecha: 23/11/2022



Firma: _____

Apellidos y nombres: Prof. Cledy Huamani Sánchez
DNI: 46406974

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **CUESTIONARIO DE ACTIVIDADES LUDICAS Y HABILIDADES SOCIALES BASICAS** diseñado por las investigadoras: Katherin Hanco Huamani, Sunilda Luis Ccoscco, cuyo propósito es identificar y fortalecer el progreso las dificultades que presentan con respecto a la variable 2 por fines de investigación netamente académico, el cual será aplicado a estudiantes de 4 y 5 años de la I.E.I “Santa Rita de Cascia” Chuquibambilla, Apurímac, 2021, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES

BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 23

SANTA RITA DE CASCIA DE CHUQUIBAMBILLA – APURIMAC-2021”

Tesis que será presentada a la Unidad de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Gregorio Mendel”, como requisito para obtener el título profesional de:

Docente de educación inicial: Especialidad “Educación inicial”.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una,

varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Actividades lúdicas	Integral	Practica de valores Aprendizajes esperados Calidad de vida		X	

	Desarrollo	Crecimiento y Maduración Nivel de socialización		X	
	Emocional	Claridad Informativa Coherencia en las tareas		X	
	Colectiva	Trabajo individual Trabajo en equipo		X	
Hab ilidades	Escucha	Brinda afecto permanente Proximidad y distancia Actitud de los padres	1,2 3,4,5	X	
	Conversación	Se identifica con otros Comparte con sus pares Se pone en caso del otro	6,7	X	
sociales	Hacer preguntas	Seguridad de sí mismo Alta autoestima Expresión oral	8,9 11,12 14,15	X	

	Presentación	Expresión no verbal	16,17	X	
		Claridad			
		Coherencia	19,20		

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA = *Muy adecuado* / ***BA*** = *Bastante adecuado* / ***A*** = *Adecuado* / ***PA*** = *Poco adecuado*
/ ***NA*** = *No adecuado*

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Juegas con tus docentes en tu jardín?	x					
2	¿En tu Jardín o Institución Educativa, los docentes te brindan juguetes?	x					
3	Reconoce y pinta de verde el juego entre compañeros:	x					
4	Dentro de este cuadro dibuja un juego que realizas con tus compañeros y ponle su nombre:	x					

5	¿Para qué debemos aprender los juegos		x				Mencionar el tipo o forma de juego
6	Me gusta escuchar y conversar con mis profesores y compañeros:	x					
Total:		100%					

Evaluated by: Anais Susan Ferrel Tapia



70762506

Firma: _____

Fecha: Chuquibambilla 28 de noviembre del 2022

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Anais Susan Ferrel Tapia, con Documento Nacional de Identidad N° 70762506, de profesión docente de nivel inicial , grado académico profesora, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Educativa Inicial Listana del distrito de Chuquibambilla provincia de Grau

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado para ser aplicados a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 23 Santa Rita de Cascia Grau Chuquibambilla.

Cuyo propósito es para elaborar su tesis de grado, con tema:

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES
BÁSICAS EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 23 SANTA RITA DE CASCIA DE
CHUQUIBAMBILLA – APURIMAC-2021” a los efectos de su aplicación a estudiantes
Katherin Hanco Huamani, Sunilda Luis Ccoscco.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA

Calidad de redacción de los ítems.		x			
Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (X)



70762506

Fecha: Chuquibambilla, 28 de noviembre de 2022

Firma:

Apellidos y nombres: Ferrel Tapia Anais Susan
DNI: 70762506

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: **CUESTIONARIO DE ACTIVIDADES LUDICAS Y HABILIDADES SOCIALES BASICAS** diseñado por las investigadoras: Katherin Hanco Huamani, Sunilda Luis Ccoscco, cuyo propósito es identificar y fortalecer el progreso las dificultades que presentan con respecto a la variable 2 por fines de investigación netamente académico, el cual será aplicado a estudiantes de 4 y 5 años de la I.E.I “Santa Rita de Cascia” Chuquibambilla, Apurímac, 2021, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: “ACTIVIDADES

LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES

BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 23

SANTA RITA DE CASCIA DE CHUQUIBAMBILLA – APURIMAC-2021”

Tesis que será presentada a la Unidad de Investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Gregorio Mendel”, como requisito para obtener el título profesional de:

Docente de educación inicial: especialidad “educación inicial”.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una,

varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Actividades lúdicas	Integral	Practica de valores Aprendizajes esperados Calidad de vida		x	

	Desarrollo	Crecimiento y Maduración Nivel de socialización		x	
	Emocional	Claridad Informativa		x	

		Coherencia en las tareas			
	Colectiva	Trabajo individual Trabajo en equipo		x	
Habilidades sociales	Escucha	Brinda afecto permanente Proximidad y distancia Actitud de los padres	1,2 3,4,5	x	
	Conversación	Se identifica con otros Comparte con sus pares Se pone en caso del otro	6,7	x	

	Hacer preguntas	Seguridad de sí mismo Alta autoestima Expresión oral	8,9 11,12 14,15	x	
	Presentación	Expresión no verbal Claridad Coherencia	16,17 19,20	x	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / **BA= Bastante adecuado** / **A = Adecuado** / **PA= Poco adecuado**
/ **NA= No adecuado**

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Juegas con tus docentes en tu jardín?	x					
2	¿En tu Jardín o Institución Educativa, los docentes te brindan juguetes?	x					

3	Reconoce y pinta de verde el juego entre compañeros:			x			Especificar la pregunta (en las imágenes...)
4	Dentro de este cuadro dibuja un juego que realizas con tus compañeros y ponle su nombre:	x					
5	¿Para qué debemos aprender los juegos?		x				Mencionar el tipo o forma de juego
6	Me gusta escuchar y conversar con mis profesores y compañeros:		x				Si la pregunta se refiere al niño (te gusta...)
Total:		100%					

Evaluated by: Mariela G, MAMANI GOMEZ


 Prof. Mariela G, MAMANI GOMEZ
 DNI: 46682320

Firma: _____ **D.N.I.:** _____

Fecha: CHUQUIBAMBILLA, 15 DE DICIEMBRE DE 2022

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mariela G, MAMANI GOMEZ, con Documento Nacional de Identidad N° 46682320, de profesión docente de nivel inicial, grado académico profesora, labor que ejerzo actualmente como docente, en la Institución Educativa Inicial TASTAPATA de la comunidad de Tastapata del distrito de Curpahuasi y provincia de Grau.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado para ser aplicados a estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 23 Santa Rita de Cascia Grau Chuquibambilla

Cuyo propósito es para elaborar su tesis de grado, con tema:

“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 23 SANTA RITA DE CASCIA DE CHUQUIBAMBILLA – APURIMAC-2021” a los efectos de su aplicación a estudiantes **Katherin Hanco Huamani, Sunilda Luis Ccoscco.**

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	A (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		x			

Amplitud del contenido a evaluar.	x				
Congruencia con los indicadores.	x				
Coherencia con las dimensiones.	x				

Apreciación total:

Muy adecuado (x)



Prof. Mariela G. MAMANI GOMEZ
DNI: 46682320

Fecha: Chuquibambilla, 15 de diciembre de 2022

Firma:

Apellidos y nombres: MAMANI GOMEZ, Mariela G.

DNI: 46682320

1

3

8

