

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS  
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TESIS**

Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023

**Para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación**

**AUTOR**

PINARES FLORES, Edwin Edson

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0001-3421-2832>

**ASESOR**

Dr. FARFÁN BELLIDO, René

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0003-0120-8615>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ**

**2026**



*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las **11.00 a.m. del 14 de setiembre de 2024**, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** del **TRABAJO DE INVESTIGACIÓN "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38312/Mx-U DE RAMOS PAMPA, SIVIA 2023"**, presentado por el egresado **PINARES FLORES, Edwin Edson** con código de matrícula **29116522** del Programa de Profesionalización Docente de **EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0814-2024-EESPPÚB. "JSCO"/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 15 (Quince).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

**RESULTADO FINAL:** APROBADO

El/la **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTO (A)** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
 JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE  
 HUANTA-AYACUCHO

Dr. Walter Mariano Arce Villa  
 DIRECTOR GENERAL  
 Vº Bº DIRECTOR GENERAL



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

FECHA	DÍA	MES	AÑO
	14	09	2024

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	OFICIO N° 017-2024-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD N° 0814-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD N° 0815-2024-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL:**  
 GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI

**TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**  
 ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38312/Mx-U DE RAMOS PAMPA, SIVIA 2023.

FECHA	14 / 09 / 2024	HORA	11.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"		

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
29116522	PINARES FLORES, Edwin Edson	15	15	15	15



*[Signature]*  
 PRESIDENTE



*[Signature]*  
 VOCAL



*[Signature]*  
 SECRETARIO



Dr. Walter Mariano Arce Villar  
 DIRECTOR GENERAL  
 Firma, Post Firma y Sello

- INTRUCCIONES:**
- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
  - El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatario con tinta roja.
  - La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
  - Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



*"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"*

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0077-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38312/MX-U DE RAMOS PAMPA, SIVIA 2023"**, presentado por el egresado **Pinares Flores, Edwin Edson**, del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 11% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Bp6CpHmQZfrP6KgLqKixhjAvPnFwTOXI?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1Bp6CpHmQZfrP6KgLqKixhjAvPnFwTOXI?usp=drive_link)

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 25 de marzo de 2026



Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

# Validaciones JSCO

## PINARES FLORES, Edwin Edson B Rev 2.0

058 PINARES FLORES, Edwin Edson B

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública José Salvador Cavero Ovalle

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3502305942

60 páginas

15.751 palabras

88.355 caracteres

Fecha de entrega

25 mar 2026, 11:59 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 mar 2026, 10:34 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

PINARES\_FLORES\_Edwin\_Edson\_B\_Rev\_2.0.docx

Tamaño del archivo

166.8 KB

# 11% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

## Fuentes principales

- 11%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 3%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

### Fuentes principales

- 11% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 3% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eespjsco.edu.pe	7%
2	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Internacional de la Rioja	<1%
4	Internet	www.redalyc.org	<1%
5	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO	<1%
6	Internet	docplayer.es	<1%
7	Internet	es.slideshare.net	<1%
8	Internet	www.investigarmqr.com	<1%
9	Trabajos del estudiante	Corporación Universitaria Iberoamericana	<1%
10	Trabajos del estudiante	Universidad Alas Peruanas	<1%
11	Internet	recibe.cucei.udg.mx	<1%

12

Internet

hdl.handle.net

<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS  
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TESIS**

Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023

**Para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación**

**AUTOR**

PINARES FLORES, Edwin Edson  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-3421-2832>

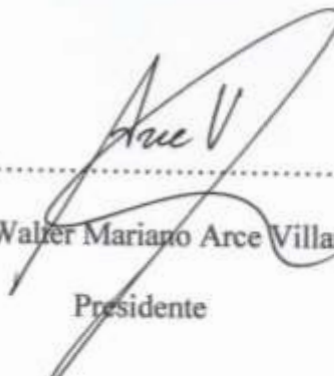
**ASESOR**

Dr. FARFÁN BELLIDO, René  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0120-8615>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones Pedagógicas

**HUANTA-AYACUCHO-PERÚ  
2026**



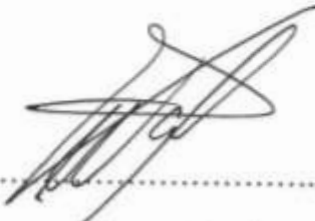
.....

Dr. Walter Mariano Arce Villar  
Presidente



.....

Mg. Maria Justina León Peralta  
Secretario



.....

Mg. Walter Cangana Canchari  
Vocal

A mis padres: Mauro y Sunilda  
por darme la vida, para percibir  
esta profesión en mi vegetar.

A Michelangelo, Pablo y Giuliana  
seres que me emprendieron para  
ser la persona más luchadora y  
fuerte que puedo conocer: yo.

A mis hermanos y hermanas  
y en especial a Miriam por  
darme el valor de seguir  
estudiando

Edwin.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica “José Salvador Cavero Ovalle”, por brindarme sus intelectos teóricos y destrezas imprescindibles para estudiar las necesidades de la población local, regional y nacional.

Al director general de la escuela Dr. Walter Mariano Arce Villar por orientarnos, compartirnos experiencias y conocimientos en nuestra formación profesional.

A las autoridades del programa de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, por ser el núcleo de nuestra formación profesional.

A los docentes por su valiosa labor de impartir conocimiento y ser guía de los estudiantes. En especial al docente Dr. Rene Farfán Bellido, por su orientación, comprensión y dedicación al brindar sus conocimientos para dicha investigación y así se lleve a cabo y se convierta en realidad.

Al director de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia, por haberme acogido y permitido ejecutar mi investigación.

A los profesores, quienes revisaron las actividades a realizar con los niños, aportándoles conocimientos y experiencias.

A los infantes de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia.

A todos ellos, que fueron parte de la investigación.

## **PRESENTACIÓN**

El presente trabajo de investigación titulado “Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023”. Tuvo como objetivo de determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia.

La presente investigación se dedicó a analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de los escolares de la Institución Educativa N.º 38312/Mx-U de “Ramos Pampa”, Sivia. Para la investigación se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental, en el que se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon y se estimaron los cambios significativos surgidos luego de la intervención lúdica. Los resultados mostraron mejoras notables en todas las dimensiones de las habilidades sociales, es decir, las habilidades básicas, avanzadas, emocionales, las habilidades no agresivas, las habilidades de afrontamiento al estrés y las habilidades de planificación que confirmaron que la aplicación de estrategias lúdicas va a favorecer la interacción, la empatía y la convivencia escolar. En este sentido, el estudio pone de manifiesto que el juego puede ser una herramienta pedagógica a tener en cuenta para desarrollar la competencia social y emocional en ámbitos rurales.

El presente trabajo de investigación constituye los siguientes capítulos:

El capítulo I aborda el planteamiento del problema, como es: la descripción de la situación problemática, la formulación de problemas, formulación de objetivos y la justificación.

El capítulo II plantea el marco teórico que nos permitió un mayor conocimiento en los temas y subtemas como son los antecedentes, bases teóricas y la definición de bases conceptuales.

En el capítulo III se abordó las Metodologías de la Investigación, los cuales son: formulación de hipótesis, variables, operacionalización de variables, el tipo y nivel de investigación, métodos, diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad de instrumentos, técnica de procesamiento de datos y aspectos éticos.

El capítulo IV plantea los resultados y discusión.

Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo global de las habilidades sociales de los escolares de la Institución Educativa N.º 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” – Sivia, 2023. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.508$ ) con un nivel de significancia de 0.000, inferior al nivel convencional de 0.05, confirma una influencia positiva muy fuerte entre la aplicación de las estrategias lúdicas y el fortalecimiento de las habilidades sociales. Esto significa que, a medida que se emplean actividades lúdicas en el proceso educativo, los estudiantes mejoran integralmente sus competencias interpersonales, emocionales y de autorregulación. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un alto grado de confianza, lo cual demuestra que las estrategias lúdicas contribuyen de manera sustancial al desarrollo de las habilidades sociales en los escolares. (Wilcoxon:  $Z = -3.508$ ;  $p < 0.05$ ).

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENCIDAD

Yo, PINARES FLORES, Edwin Edson identificado con DNI N° 29116522 egresado del Programa de profesionalización docente en Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública “José Salvador Cavero Ovalle” de Huanta, autor del trabajo de Investigación titulada: Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023, al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente:

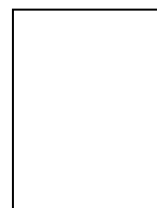
1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, febrero de 2026

-----

PINARES FLORES, Edwin Edson  
DNI N° 29116522



## ÍNDICE

AGRADECIMIENTO .....	iv
PRESENTACIÓN .....	v
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENCIDAD .....	vii
ÍNDICE DE ANEXOS .....	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
RESUMEN .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
PISI QILLQA .....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema .....	17
1.2 Formulación del problema .....	19
1.2.1 Problema general .....	19
1.2.2 Problemas específicos.....	19
1.3 Objetivos.....	20
1.3.1 Objetivo general .....	20
1.3.2 Objetivos específicos.....	20
1.4 Justificación e importancia .....	21
1.4.1 Justificación teórica .....	21
1.4.2 Justificación practica .....	21
1.4.3 Justificación metodológica .....	21

## CAPÍTULO II

### MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del problema.....	23
2.1.1 Internacional .....	23
2.1.2 Nacional.....	24
2.1.3 Local.....	25
2.2 Bases teóricas.....	27
2.2.1 Variable I: Estrategias lúdicas .....	27
2.2.2 Importancia de las Estrategias Lúdicas .....	28
2.2.3 Dimensiones de las Estrategias Lúdicas Pre instruccionales .....	29
2.2.4 Variable II: Habilidades sociales Definición de Habilidades sociales .....	29
2.2.5 Dimensiones de las Habilidades Sociales.....	30

2.3	Definición de términos básicos.....	31
2.4	Hipótesis de la investigación .....	33
2.4.1	Hipótesis general .....	33
2.4.2	Hipótesis específicas .....	33
2.6	Variables, dimensiones e indicadores .....	33

### **CAPÍTULO III**

#### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Tipo y nivel de investigaciónTipo de investigación .....	365
3.2	Método de estudio.....	376
3.3	Diseños de investigación .....	376
3.4	Población y muestra.....	387
3.4.1	Población .....	387
3.4.2	Muestra .....	387
3.6	Técnicas de muestreo.....	398
3.6	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	4039
3.6.1	Técnicas de recolección de datos.....	4039
3.6.2	Instrumentos de recolección de datos.....	4039
3.7	Validez y confiabilidad.....	410
3.8	Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos .....	432
3.9	Aspectos éticos de la investigación.....	442

### **CAPÍTULO IV**

#### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1	Presentación y descripción de resultados.....	453
4.1.1	A nivel descriptivo .....	453
4.2	Resultados estadísticos a nivel inferencial.....	520
4.3	Resultados estadísticos a nivel inferencial.....	531
4.4	Discusión de resultados .....	675
CONCLUSIÓN .....		708
RECOMENDACIONES .....		721
Referencias.....		743

**ÍNDICE DE ANEXOS**

Anexo 1 Resolución Directoral de Aprobación de Proyectos de Investigación.....	81
Anexo 2 Resolución Directoral de Expedito de Tesis.....	83
Anexo 3 Resolución Directoral de Autorización de Sustentación .....	85
Anexo 4 Resolución Directoral de Nominación de Jurados.....	87
Anexo 5 Matriz de Consistencia.....	89
Anexo 6 Matriz de Operacionalización de Variables.....	91
Anexo 7 Matriz Instrumental.....	93
Anexo 8 <i>Instrumento de Recolección de Datos</i> .....	95
Anexo 9 <i>Validación de Expertos</i> .....	99
Anexo 10 <i>Confiabilidad del Instrumento.</i> .....	102
Anexo 11 <i>Prueba Pretest</i> .....	103
Anexo 12 <i>Prueba Postest</i> .....	105
Anexo 13 <i>Plan de Aplicación del Módulo Experimental</i> .....	107
Anexo 14 <i>Carta de Consentimiento Informado para la Ejecución del Proyecto</i> .....	159
Anexo 15 <i>Evidencias Fotográficas</i> .....	163

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tabla de la población de estudios de los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.....	38
Tabla 2 Tabla de la muestra de estudios de los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.....	39
Tabla 3 Técnicas de recolección de datos. ....	40
Tabla 4 Instrumento de recolección de datos. ....	41
Tabla 5 Habilidades sociales en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa” .....	45
Tabla 6 Habilidades sociales Básicas en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa” .....	46
Tabla 7 Habilidades sociales avanzadas en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”.....	47
Tabla 8 Habilidades relacionadas con los sentimientos en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa” .....	48
Tabla 9 Habilidades alternativas a la agresión en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”.....	49
Tabla 10 Habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”.....	50
Tabla 11 Habilidades de Planificación en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa” .....	51
Tabla 12 Prueba leve de normalidad. ....	52
Tabla 13 Prueba de hipótesis general: .....	53
Tabla 14 Prueba de hipótesis específica 1:.....	55
Tabla 15 Prueba de hipótesis específica 2:.....	57
Tabla 16 Prueba de hipótesis específica 3:.....	59
Tabla 17 Prueba de hipótesis específica 4:.....	61
Tabla 18 Prueba de hipótesis específica 5:.....	63
Tabla 19 Prueba de hipótesis específica 6:.....	65

## RESUMEN

El objetivo principal de este proyecto de investigación fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia. La investigación fue de naturaleza cuantitativa, de alcance explicativo y de diseño preexperimental, con una población de 25 niños de dos secciones (A y B), los cuales 15 estudiantes fueron considerados parte de la muestra del estudio. El proceso de recopilación de datos empleó la observación como técnica y un inventario basado en el plan de aplicación y pruebas pedagógicas previas y posteriores como instrumento. El estudio concluye: Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo global de las habilidades sociales de los escolares de la Institución Educativa N.º 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” – Sivia, 2023. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.508$ ) con un nivel de significancia de 0.000, inferior al nivel convencional de 0.05, confirma una influencia positiva muy fuerte entre la aplicación de las estrategias lúdicas y el fortalecimiento de las habilidades sociales. Esto significa que, a medida que se emplean actividades lúdicas en el proceso educativo, los estudiantes mejoran integralmente sus competencias interpersonales, emocionales y de autorregulación. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un alto grado de confianza, lo cual demuestra que las estrategias lúdicas contribuyen de manera sustancial al desarrollo de las habilidades sociales en los escolares. (Wilcoxon:  $Z = -3.508$ ;  $p < 0.05$ ).

**Palabras clave:** Estrategias lúdicas / Habilidades sociales

### ABSTRACT

The main objective of this research project was to determine the influence of playful strategies on social skills in schoolchildren at Educational Institution No. 38312/Mx-U in Ramos Pampa, Sivia. The research was quantitative in nature, explanatory in scope, and pre-experimental in design, with a population of 25 children from two sections (A and B), of which 15 students were considered part of the study sample. The data collection process employed observation as a technique and an inventory based on the application plan and pre- and post-pedagogical tests as an instrument. The study concludes: The results obtained show that playful strategies have a significant influence on the overall development of social skills in schoolchildren at Educational Institution No. 38312/Mx-U in Ramos Pampa – Sivia, 2023. The Wilcoxon statistical value ( $Z = -3.508$ ) with a significance level of 0.000, lower than the conventional level of 0.05, confirms a very strong positive influence between the application of playful strategies and the strengthening of social skills. This means that, as playful activities are used in the educational process, students comprehensively improve their interpersonal, emotional, and self-regulation skills. Consequently, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted with a high degree of confidence, demonstrating that playful strategies contribute substantially to the development of social skills in schoolchildren. (Wilcoxon:  $Z = -3.508$ ;  $p < 0.05$ ).

**Keywords:** Playful strategies / Social skills

## PISI QILLQA

Kay yachay mask'ay ruraypa hatun yuyayninqa karqa, Ramos Pampa, Sivia llaqtapi kaq 38312/Mx-U Yachay Wasipi, pukllaywan yachachina ñankunap yachay wasi wawakunap runapura allin kawsakuy atiykunapi imayna chayasqanta yachanapaq. Kay mask'ayqa yupaymanasqa karqan, sut'inchaq sayayniyuq, hinallataq ñawpaq yachay-ruway rikch'aqniyuq, iskay rak'iyuq (A, B) nisqamanta 25 wawakunayuq runa huñuwan, chaykunamanta 15 yachaqkunaqa mask'aypaq akllasqa huñupi karqanku. Willakuykunata huñunapaqqa qhawapayayta llamk'achirqanku yachay ruwana hina, hinallataq ruwana yuyayman hina ruwasqa tapukuna qillqata, yachachiy ñawpaq chaymanta qhipa taripaykunatapas llamk'ana hina. Mask'ayqa tukukun: Tarisqakunaqa rikuchin pukllaywan yachachiykunaqa anchatapuni yanapasqanta yachay wasi wawakunap llapan runawan kawsay yachayninkup wiñariyininpi, Ramos Pampa – Sivia llaqtapi kaq 38312/Mx-U Yachay Wasipi, 2023 watapi. Wilcoxon yupay tupuynin ( $Z = -3.508$ ), 0.000 chaninchayninwan, 0.05 yachasqa chaninchaymanta aswan pisi kaspan, rikuchin pukllay yachay ñankunata churaywan runapura allin kawsay yachaykunata kallpanchaywan ancha sinchi allin tinkuy kasqanta. Kayqa nin, yachachiy ruwaypi pukllaywan yachachiykunata servichikuspaqa, yachaqkunaqa runapura kawsay yachayninkuta, sunqunku kamachiy yachayninkuta, hinallataq kikin kamachikuy yachayninkutapas tukuy imapi allinchanku. Chayrayku, ch'usaq yuyaychayqa qhisachasqa kachkan, huk kaq yuyaychaytaq allin iñiywan chaskisqa kachkan, rikuchispa pukllay ñankunaqa anchatapuni yanapasqanta yachay wasi wawakunap runapura kawsay yachayninkuta wiñachinapaq. (Wilcoxon:  $Z = -3.508$ ;  $p < 0.05$ ).

**Pisiyachisqa:** Pukllay hina yachaykuna / Runawan allin apanakuy yachaykuna

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado: Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023. Se desarrolló con el objetivo de determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia.

El presente trabajo de investigación tiene por objetivo determinar el modo en el que las estrategias lúdicas influyen el desarrollo de las habilidades sociales de los escolares de la Institución Educativa n.º 38312/Mx-U de “Ramos Pampa”, Sivia – Ayacucho; partiendo de la concepción de que el juego es algo más que una función recreativa, constituido desde forma también formativa, dado que contribuye en satisfacer la comunicación, la cooperación, la empatía... entre los alumnos y alumnas...cuanto que resultó la búsqueda por evidenciar cómo las actividades lúdicas, una vez insertadas dentro del aula podrían ayudar a fortalecer las relaciones interpersonales a la vez que podría contribuir a generar la convivencia más positiva dentro el entorno escolar. A los resultados obtenidos se les puede llegar a expresar que las estrategias lúdicas que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los escolares. Ya que, después de aplicada la propuesta del programa lúdico-educativo, los escolares mostraban una mejora en la interacción con los compañeros, el control de las emociones, la resolución de conflictos y la participación grupal. El análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon arrojó valores significativos ( $p < 0.05$ ), confirmando el impacto positivo del enfoque lúdico en la socialización y comportamiento de los estudiantes.

Por ello se tomarán teorías de varios autores que respaldan esta investigación y mencionan la importancia para los niños en la etapa escolar.

El primer capítulo, abarcó desde la descripción del problema, la formulación del problema, las hipótesis, los objetivos y la justificación.

En el segundo capítulo, se hace mención sobre los antecedentes, en las cuales abordamos a diversos autores quienes realizaron investigaciones con respecto al problema, como también las bases teóricas de las variables.

En el tercer capítulo, se desarrolló la metodología de la investigación, empezando desde el método de investigación, tipo y nivel de investigación, diseño de la investigación, población, muestra, técnicas de recolección de datos y, por último, los procedimientos de la investigación.

En el cuarto capítulo, se mostró los resultados de la investigación con relación a la confiabilidad y validez de instrumentos, como también los resultados a nivel descriptivo y a nivel inferencial

Finalmente, los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo global de las habilidades sociales de los escolares de la Institución Educativa N.º 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” – Sivia, 2023. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.508$ ) con un nivel de significancia de 0.000, inferior al nivel convencional de 0.05, confirma una influencia positiva muy fuerte entre la aplicación de las estrategias lúdicas y el fortalecimiento de las habilidades sociales. Esto significa que, a medida que se emplean actividades lúdicas en el proceso educativo, los estudiantes mejoran integralmente sus competencias interpersonales, emocionales y de autorregulación. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un alto grado de confianza, lo cual demuestra que las estrategias lúdicas contribuyen de manera sustancial al desarrollo de las habilidades sociales en los escolares. (Wilcoxon:  $Z = -3.508$ ;  $p < 0.05$ ).

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 Descripción del Problema

La buena comunicación con el entorno, la capacidad de resolver conflictos y desarrollar adecuadamente el trabajo colaborativo son características de un buen fortalecimiento y desempeño de las habilidades sociales; que son fundamentales en el ámbito personal, social, académico y laboral. Sin embargo, en la actualidad es un problema constante que viene de años anteriores y que se vio más afectada por la crisis sanitaria del COVID 19 y el aislamiento social.

De acuerdo a la evaluación PISA 2015 se muestra los índices de valoración sobre las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo de diversos países a nivel mundial. A partir de ello, se obtuvo que 23 países como Turquía, Malasia, Bulgaria, Brasil, Bélgica, Perú, Japón, Letonia, entre otros, se encuentran por debajo del promedio OCDE; es decir, no desarrollan habilidades para escuchar, ser empáticos y ver el éxito de los demás. Por otro lado, 19 países como Canadá, Japón, Federación Rusia, Islandia, Noruega y otros, demuestran que no son capaces, ni creen en la eficacia del trabajo grupal; en otras palabras, las personas de dichos países prefieren realizar los trabajos individualmente sin la necesidad de colaborar, ni interactuar con otras personas. (Henríquez, 2018). Sin duda son rasgos que indican la deficiencia en el desarrollo de habilidades sociales a nivel global.

Asimismo, en el informe de la UNESCO (2021) se muestra los índices en el desarrollo de habilidades socioemocionales que indican el grado de empatía, la autorregulación escolar y la apertura a la diversidad; siendo los países como República

Dominica, Argentina, El Salvador, Nicaragua, Colombia, Brasil y México que presentan los índices más bajos en el desarrollo de estas habilidades sociales; además, son influenciados de manera positiva con la guía del docente, pero, el progreso es negativo si existe una interrupción en el aula.

En el Perú el desarrollo de habilidades sociales es deficiente y dicha problemática se incrementa en las zonas rurales del país. De acuerdo al Ministerio de Educación (2023) en la evaluación sobre las habilidades socioemocionales que implica la aplicación de habilidades sociales se reportó en los estudiantes de segundo grado de secundaria no tienen una buena autorregulación conductual ya que ocho de diez estudiantes no tienen un buen comportamiento en distintas situaciones; no manejan una buena autoeficacia emocional y social, pues solo uno o dos estudiantes de diez son capaces de afrontar situaciones desagradables y comunicarse asertivamente; por otro lado, cuatro de diez alumnos tienen dificultades al relacionarse con su entorno; y finalmente, 3 estudiantes de diez no tienen la capacidad de reconocer las emociones de otras personas y ayudarlas de acuerdo a la situación, siendo así que no tiene desarrollada la capacidad de la empatía cognitiva y su disposición.

Del mismo modo, en la aplicación de la evaluación de habilidades socioemocionales en estudiantes del sexto grado de primaria, se presentó índices bajos en la autoeficacia emocional ya que el 81.5% de los estudiantes no son capaces de enfrentar situaciones desagradables; el 93% de los estudiantes tienen dificultades al relacionarse y comunicarse con sus compañeros para enfrentar problemas; el 31.5% de los estudiantes son tímidos y tienen miedo al relacionarse con personas de su entorno; el 58.7% de los estudiantes no desarrollaron la capacidad empática cognitiva que implica identificar las emociones de otra persona; y solo el 54.6% de alumnos pueden afrontar y tomar decisiones oportunamente. (Ministerio de Educación, 2023)

La problemática expuesta no está alejada a la situación de la Institución Educativa N.º 38312/Mx-U de “Ramos Pampa”, ubicada en Sivia – Ayacucho, donde se observó que los estudiantes tienen dificultades para poder relacionarse con sus compañeros y docentes, limitando así los trabajos grupales por la falta de comunicación y el poco interés de colaborar; además, algunos estudiantes no siguen las normas de clase establecidas para mantener el orden y respeto entre los presentes, siendo así que no son capaces de autorregular sus emociones y regular su comportamiento.

La falta de desarrollo de habilidades sociales fue debido a diversas causas que van a variar en cada estudiante, dentro de ello se tiene los factores del contexto que implican la comunidad o ambiente en la que crece el menor y el año, ya que su crecimiento es influenciado por las situaciones actuales; por otro lado, está la falta de implementación de estrategias en el aula que impliquen poner en práctica las diversas habilidades sociales y el poco apoyo socioemocional a los estudiantes con problemas psicológicos o familiares.

Las principales consecuencias que trae el déficit de habilidades sociales en los niños fue el bajo rendimiento académico y a futuro se vería afectado en su centro laboral; además, les dificulta establecer relaciones interpersonales efectivas y poder tomar decisiones adecuadas al enfrentar problemas; finalmente, puede llevar a desarrollar problemas de salud mental debido a la falta de regulación de las emociones.

A partir de lo expuesto, en el presente trabajo de investigación se utilizó diversas estrategias lúdicas para fortalecer las habilidades sociales, pues permitió que los niños interactúen, aprendan divirtiéndose y puedan solucionar conflictos en equipo.

## **1.2 Formulación del Problema**

### ***1.2.1 Problema General***

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?

### ***1.2.2 Problemas Específicos***

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales relacionada con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa”

Sivia, 2023?

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?

¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?

### **1.3 Objetivos**

#### ***1.3.1 Objetivo General***

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

#### ***1.3.2 Objetivos Específicos***

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023

## **1.4 Justificación e importancia**

El presente trabajo de investigación se realizó con el propósito de desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, a través de estrategias lúdicas.

### ***1.4.1 Justificación Teórica***

Los estudiantes desarrollaron sus habilidades sociales con la finalidad de que desarrollen un ambiente de interacción con las demás personas para poder comunicarse y expresarse de manera adecuada dependiendo a la situación en la cual se encuentran. Por este motivo, la presente investigación tiene un enfoque educativo al igual que social, donde uno de los principales propósitos es desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia.

### ***1.4.2 Justificación Practica***

Debido a que, en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, se pudo observar que los escolares tenían una deficiencia o un bajo desarrollo de las habilidades sociales, para mejorar el desarrollo de sus habilidades sociales se empleó el uso de las estrategias lúdicas, donde mediante ello aprendieron y desarrollaron algunas actividades o ejercicios que ayudan al desarrollo de las habilidades sociales; lo cual permitir el desarrollo de otras capacidades o habilidades relacionadas con las habilidades sociales. Es así que los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U fueron los beneficiarios directos del desarrollo de las habilidades sociales mediante las estrategias lúdicas, por otra parte, fue provechoso para los padres de familia, docentes y directivos de dicha institución.

### ***1.4.3 Justificación metodológica***

Se aportó un instrumento debidamente validado para evaluar la variable de las habilidades sociales, el cual servirá para investigaciones de características similares; así mismo sirvió para construir un instrumento de investigación ya que en el transcurso de la investigación se sometió a una prueba de verificación por expertos para su respectiva aprobación. Aquellos instrumentos que se contribuyeron sirvieron para recolectar datos específicos e informaciones verídicas sobre las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en los escolares, y mediante esto poder ayudar en el desarrollo de su aprendizaje. Adquiriendo los resultados el trabajo de investigación apoyará una hipótesis ya establecida en el desarrollo de las habilidades sociales en los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, lo cual este trabajo

se apoya en aquellas teorías ya existentes realizados por diferentes autores, tanto en el nivel internacional, nacional, regional y local.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEORICO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **2.1 Antecedentes del Problema**

##### **2.1.1 Internacional**

En Ecuador, Sánchez (2022) realizó el estudio titulado “Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuarto grado de Educación General Básica, Unidad Educativa ‘Josefa Calixto’, Parroquia Rumipamba, Cantón Quero, Tungurahua, año lectivo 2021-2022”, cuyo objetivo fue evaluar el impacto de los ambientes escolares lúdicos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado. La metodología estuvo basada en una investigación cualitativa conducida desde la investigación-acción, con un diseño cuasiexperimental de medida inicial y medida final, haciendo uso de técnicas de observación directa, de análisis documental, de encuesta, de registros de espacios escolares; la población estuvo constituida por 38 niños/as de cuarto de básica de la institución rural descrita; los resultados mostraron una mejora de alrededor del 10% entre la medición inicial y la medición final, pero con mejoras en hacer nuevos amigos, en la empatía y en la resolución de conflictos por medio del diálogo; finalmente, se concluyó que el potencial de ambientes escolares lúdicos favorece el desarrollo de las competencias de forma integral, así como se recomienda formar a los docentes en la implementación de ambientes y estrategias lúdicas como parte del proceso didáctico.

Núñez, et al. (2017) en el artículo de investigación titulado: “La contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales en la infancia” presenta como objetivo analizar las publicaciones que abordan la contribución de lo lúdico en el desarrollo de habilidades sociales; la investigación fue de tipo bibliográfica

considerándose 18 publicaciones generales, de los cuales se priorizaron 11 publicaciones para su respectivo análisis. Los investigadores concluyen que: Existen múltiples investigaciones en el área de Habilidades Sociales que manifiestan una diversidad enfoques tales como "el enfoque Clínico", el "Clínico-Educacional", el "Educacional", el "Organizacional" y el enfoque "Mixto". En todas se considera la contribución de los juegos en el desarrollo de habilidades sociales. Esta clasificación emerge de los autores consultados, por lo que otras investigaciones pueden sugerir distintas nomenclaturas de abordajes y tipificaciones.

Mera y Delgado (2023) en el artículo de investigación que lleva por título: "Estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2" presenta como objetivo diseñar una estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2 grupo de 4 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal Lorenzo Luzuriaga de Portoviejo, para la investigación la población considerada fueron 218 personas, de los cuales se priorizaron 69 personas entre estudiantes, padres de familia y docentes; asimismo, para la recolección de datos se empleó los instrumentos de la ficha de observación y cuestionario; además, se procesó los datos por medio del análisis estadístico. las investigadoras concluyen que: la estrategia lúdica propuesta se desarrolló con éxito, dando resultados favorables no solo para el proceso de enseñanza aprendizaje, sino también para los padres de familia que observaron cambios en sus hijos, por lo que lograron mejorar sus habilidades sociales y así con el pasar del tiempo en los demás niveles irse adaptando a los cambios pertinentes que se dan.

### **2.1.2 Nacional**

En San Martín, Dávila y Mendoza (2021) realizaron el estudio titulado "Técnicas lúdicas y habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 288 de Rioja, 2021", cuyo objetivo fue determinar en qué medida las técnicas lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños de 5 años; El enfoque metodológico tuvo como referente la puesta en práctica del pretest y postest en uno de los grupos experimentales y uno de control utilizando el estadístico U de Mann-Whitney; la población estuvo formada por los niños de 5 años de la institución educativa referida; los resultados arrojados mostraron un valor  $z = -5,590$  ( $p=0,000 < 0,05$ ), confirmándose que las técnicas lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo de las habilidades sociales. En este sentido, se llegó a la conclusión de que las técnicas lúdicas favorecen el fortalecimiento de las

habilidades sociales, validándose su uso para un futuro planteamiento pedagógico institucional.

Dávila (2018) en el trabajo de investigación titulado: “Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales” presenta como objetivo diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 1° grado de educación primaria en la I.E.N° 81905 César Acuña Peralta, para la investigación la población muestral considerada fueron 18 niños y niñas; por otro lado, se recolectó los datos por medio del instrumento de la lista de cotejo; además, se procesó y analizó los datos por medio de la estadística descriptiva e inferencial. La investigadora concluye que: La aplicación de actividades lúdicas mejoró el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños y niñas de primer grado.

Guerra (2018) en el trabajo de investigación que lleva por título: “Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016” presenta como objetivo determinar efecto del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de sociales en los niños y niñas de 5 años; la población considerada en la investigación fue de 108 estudiantes, de los cuales se priorizaron para la muestra a 51 estudiantes; por otro lado, se recolectó los datos por medio del instrumento de la ficha de observación y se analizó por medio de estadística descriptiva e inferencial. La investigadora concluye que: Los resultados obtenidos de la contratación de la hipótesis general, se evidencia los puntajes promedios de habilidades sociales en el pre-test no se hallaron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el postest ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Santa María” 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016. Asimismo, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar las habilidades sociales.

### **2.1.3 Local**

En Coracora, Ayacucho, Escobar (2020) desarrolló el estudio titulado “Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho”, cuyo objetivo fue determinar en qué medida la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora la socialización de los alumnos del 2°

grado de educación primaria. La metodología fue de tipo explicativa también, con diseño experimental pre-experimento que trabajó con pretest y postest en un único grupo, ficha de observación y análisis de datos estadísticos descriptivos e inferenciales; la población estuvo constituida por 42 niños y niñas de los grados 2° “A” y “B”, excluyendo como muestra sólo 19 estudiantes del 2° “A” de la I.E. N° 24221 “Mónica Pimentel Valdivia”; los resultados mostraron que el T calculado (7,55) fue mayor que el T tabla (1.734), lo que hace que se pueda afirmar que la actividad lúdica mejora significativamente el desarrollo de la socialización; por último, se concluyó que la actividad lúdica como estrategia didáctica tiene influencia positiva en mejorar la socialización de los alumnos.

En Ayacucho, De la Cruz y Gómez (2024) realizaron el estudio titulado “Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho - 2023”, cuyo objetivo fue comprobar los efectos que originan las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años; la metodología fue experimental de diseño preexperimental, utilizando la técnica de observación y una ficha de observación como instrumento, datos analizados con la estadística no paramétrica Wilcoxon; la población estuvo conformada por veinticuatro niños de 5 años del aula "Leoncitos" de la institución mencionada; los resultados mostraron un nivel de significancia  $p=0.000 < 0.05$ , evidenciando diferencias significativas entre el pretest y el postest del 95% de confianza y 5% de significancia; finalmente se determinó que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años.

Aucasi (2021) en el artículo de investigación que lleva por título: “Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020” presenta como objetivo determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes quechuahablantes; en la investigación se consideró como muestra a 17 estudiantes; por otro lado, en la recolección de datos se empleó los instrumentos de la ficha de observación y las escalas de apreciación sobre habilidades sociales; además, se procesó los datos mediante la prueba estadística Wilcoxon. La investigadora concluye que: podemos sostener que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales, la asertividad, la comunicación y la autoestima de los estudiantes quechua

hablantes de la Institución Educativa N° 38890/Mx-U de Rodeo, Santillana–2020. Además, las estrategias lúdicas permiten promover y estimular el aprendizaje a través de un conjunto de actividades sistematizadas mediante un proceso de diseño, planificación y ejecución, sustentadas en los conocimientos pedagógicos.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Variable I: Estrategias Lúdicas**

**Definición de las Estrategias Lúdicas.** Según lo que expone Marín (2018), la estrategia lúdica es un enfoque educativo que define a aquellas actividades lúdicas saludables y educativas que no pretenden más que enseñar a los estudiantes de forma interactiva. La lúdica en la enseñanza es fundamental porque requiere organización, participación, diversión, creatividad, competencia, pero también la obtención de retos en situaciones complicadas. Actividades que promueven un determinado tipo de pensamiento y acción para hacer aprendizajes. Hay que mencionar que estas actividades deben cumplir un mínimo de seguridad para no poner en riesgo la integridad física o psíquica del estudiante de forma alguna. Asimismo, hay que destacar que deben ir acompañadas de un carácter instructivo para que el estudiante aprenda mientras se divierte.

De la misma manera, se pueden definir las estrategias metodológicas lúdicas como métodos de enseñanza y aprendizaje que llevan a cabo actividades llamativas e interesantes para permitir la interacción del docente y del alumno con el aula como espacio de aprendizaje. La actividad lúdica genera situaciones de aprendizaje que prohíben el desarrollo de explicaciones semánticas o que las propias actividades sean tediosas y aburridas de (Gutiérrez y col., 2018)

Por esto motivo la actividad lúdica y la educación no estarían muy alejadas, pero también es importante tener en cuenta que en las estrategias lúdicas pueden encuadrarse los títeres, las canciones infantiles, las actividades manuales (colorear, cortar, crear, escribir, etc.), y otras experiencias pedagógicas que pueden clasificarse en función de las características de los niños para que puedan descubrir, explorar y aprender conceptos del propio entorno (Pacheco, 2022)

De ello se entiende que, las metodologías del juego son actividades que son divertidas y agradables, preferiblemente para los niños, que permiten el descubrimiento y el aprendizaje de diferentes temas en un entorno gratificante que, además, es

innovador, es decir, las actividades deben despertar el interés y la atención de los niños para comprometerlos, es decir, para hacerlos aprender de forma significativa.

### **2.2.2 Importancia de las Estrategias Lúdicas**

De acuerdo a lo expresado por Madrigal et al. (2018), durante la niñez -en la etapa escolar- es de vital importancia, la utilización de actividades lúdicas a partir de su realización, para ir haciendo más fuerte el desarrollo de las habilidades, destrezas y capacidades sociales a partir de la dinámica y la interacción. Las actividades lúdicas tienen que implicar una parte importante de las actividades de aprendizaje y que, además, busquen la participación activa y el disfrute por parte de los niños y las niñas, sin utilizar la educación tradicional y fomentando la innovación en el uso de los métodos de educación de los valores. También hay que destacar que la utilización de estrategias lúdicas en sesiones de aula puede llegar a tener múltiples objetivos educativos, como la mejora de la capacidad de recordar información y la estimulación del trabajo en grupos, que también mejoran el desarrollo de las habilidades sociales; y además estimular el procedimiento que lleve a la obtención de actividades atractivas y lúdicas, fomentando el interés de los estudiantes y de los participantes durante la sesión y después cosechando el resultado del aprendizaje.

**Beneficios de la Aplicación de Estrategias Lúdicas.** En el camino del aprendizaje de los niños, la aplicación de juegos y de actividades lúdicas es sin duda una serie de ventajas que van desde el simple entretenimiento, entre las que podemos citar la mejora en la atención y la concentración, la ayuda en la adquisición de nuevos conocimientos y las habilidades y destrezas puestas en práctica. En el aula aportan un clima libre, relajado y participativo que ayuda a la creatividad y la confianza de los alumnos haciendo que desaparezcan el miedo al error o la ansiedad, por lo que el uso de emociones y sensaciones positivas generadas en las actividades lúdicas intensifica la motivación y la atención de los alumnos hacia los contenidos que se proponen.

Los juegos tienen diversos usos en el aula. Pueden servir para presentar, u organizar, consolidar, reforzar, repasar o evaluar los contenidos. Pueden ser apoyos para abrir el horizonte e iniciar la conversación de un tema, pueden ser la actividad principal, e incluso pueden ser instrumentos para utilizar al final de la sesión para reforzar los conocimientos adquiridos o incluso para contrastar si realmente se han entendido correctamente.

El uso de actividades lúdicas le ofrece al docente un repertorio extenso de prácticas para mantener o elevar la motivación de los alumnos de una forma amena y divertida. Por otro lado, estas actividades también le permiten al docente trabajar diferentes destrezas y habilidades en el alumnado, dado que cuando deben enfrentarse ante retos o problemas de la actividad, deben activar estrategias y buscar soluciones, con lo que les ayuda a fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas (Sánchez, 2008).

### **2.2.3 Dimensiones de las Estrategias Lúdicas Pre instruccionales**

Las estrategias metodológicas pueden entenderse como las herramientas pedagógicas que hace uso el profesor para propiciar el aprendizaje significativo de los alumnos. Las estrategias han dado buenos resultados en investigaciones académicas y en la práctica docente. Las estrategias tienen como finalidad preparar al estudiante para que aprenda activando su conocimiento previo y situándolo en el contexto adecuado para generar expectativas positivas y proporcionar la comprensión y la retención de nuevos conocimientos (Blanquiz y Villalobos, 2018).

**Coinstruccionales.** Son similares a las estrategias de orientación guiar, es decir que el interés o la atención del estudiante están guiados en el uso de herramientas que el docente pone en juego para establecer la atención y la concentración (exposición o práctica). Ejemplos de esto pueden ser: mapas mentales, analogías visuales, gráficos, ilustraciones, etc. Cumple distintas funciones: reconocer información relevante, dar claridad al concepto, dar un sentido a la organización y a las interrelaciones de los contenidos y mantener la motivación y el interés de los alumnos. Su eficacia ha sido probada por diferentes trabajos (Blanquiz y Villalobos, 2018).

**Postinstruccionales.** De entre estas estrategias sobresalen los resúmenes, cuyo fin es la síntesis de la información más relevante de un texto a partir de la identificación de las ideas principales, secundarias, premisas y conclusiones. Los mismos organizadores gráficos forman parte de la creación de representaciones visuales de palabras y conceptos organizando la explicación de un texto inicial (Blanquiz y Villalobos, 2018).

### **2.2.4 Variable II: Habilidades sociales Definición de Habilidades sociales**

Las habilidades sociales para la vida son competencias que nos permiten superar problemas, comunicarnos de manera efectiva y expresar las emociones, ideas y

conductas de forma adecuada para conseguir establecer vínculos estables y duraderos en el tiempo. De esta manera, el desarrollo de las habilidades sociales nos confiere un mayor control sobre nuestra conducta y nos permite tomar decisiones para decidimos hacia patrones y valores positivos en nuestras vidas. (MINEDU, 2022)

Gavilán (2022) expresa que la habilidad social se encuentra determinada en función del contexto del cual emana la situación en que se produce esa conducta. Es importante señalar que también se debe atender la perspectiva cultural en la que el individuo se encuentra, ya que el sentido de lo correcto puede variar en función de las culturas. Las habilidades sociales también están en cierta medida determinadas por las características individuales: actitudes, valores, creencias, capacidades cognitivas, etc., circunstancias que determinan el comportamiento del individuo en una situación determinada.

### ***2.2.5 Dimensiones de las Habilidades Sociales***

Existen diversos tipos de habilidades, de los cuales McGinnis y Goldstein (1990) los clasifica en:

**Habilidades Sociales Básicas.** Son habilidades sociales básicas que se aprenden inicialmente, y son de gran relevancia para facilitar y asegurar la comunicación en la mayoría de las situaciones de la vida. Además, incluyen 8 rasgos característicos fundamentales como: la capacidad de iniciar y sostener una conversación exitosa, ser capaz de escuchar, de preguntar, presentarse uno mismo, expresar gratitud, hacer cumplidos de forma exitosa y mostrar empatía hacia los demás.

**Habilidades Relacionadas con los Sentimientos.** Esta habilidad emocional hace referencia a la capacidad de identificar y gestionar de forma adecuada tanto nuestras propias emociones como las emociones ajenas e incluyen la capacidad de identificar y comprender nuestros sentimientos y emociones y la de comprender los sentimientos ajenos. También es importante poder expresar nuestros sentimientos y afectos, respetar los sentimientos ajenos y manipular adecuadamente la ira ajena. Otras habilidades sociales emocionales serían: la capacidad de auto recompensarse, la capacidad de superar el miedo a relacionarse con los demás, la capacidad de motivar y estimular a los demás, la capacidad de consolar y proporcionar apoyo emocional.

**Habilidades Alternativas a la Agresión.** Se trata de las habilidades de negociación social que nos hacen competentes para prevenir o afrontar los conflictos

con éxito. Las habilidades alternativas a la agresión son la capacidad para resolver problemas con los otros mediante medios no violentos y no agresivos. Quedas englobadas, entre otras, la habilidad de pedir permiso, la voluntad de compartir, la capacidad para ayudar a los demás, la autoestima, la capacidad para estrujarse en situaciones de humor y respuesta, la habilidad para negociar, el autocontrol propio, la habilidad para defender los derechos propios, las habilidades para eludir los conflictos o para que los demás no se compliquen, sino para no complicarse.

**Habilidades para hacer Frente al Estrés.** Esta capacidad es fundamental para resolver conflictos satisfactoriamente en situaciones de tensión y stress. Por lo tanto, incluyen la habilidad para manejar la vergüenza, la habilidad para ayudar a otras personas, la habilidad para afrontar el fracaso, la habilidad para ser persuadido, formular quejas o reclamaciones y resolverlas, mostrar deportividad, la habilidad para afrontar la presión de los grupos de referencia, la habilidad para llevar la conversación difícil, la habilidad para soportar ser ignorado o despreciado, la habilidad para afrontar las dobles o múltiples interpretaciones de los mensajes son claves para establecer y mantener una interacción interpersonal de la calidad y efectividad necesarias para una buena relación.

**Habilidades de Planificación.** Están relacionadas con nuestra capacidad para anticipar el futuro y desarrollar estrategias para solucionar problemas mediante la interacción con los demás. Pertenecen al grupo de habilidades sociales enfocadas en la planificación e incluyen el auto reconocimiento de habilidades, capacidad para tomar decisiones, establecimiento de objetivos, identificación de las causas de los problemas y la resolución de los mismos, recopilación de información, y capacidad para enfocarse en una tarea determinada. Todas estas habilidades son cruciales para la toma de decisiones efectivas y para el logro de objetivos satisfactorios en la vida diaria.

### 2.3 Definición de Términos básicos

**Estrategia.** Según Laureano (2018), se define como una técnica que se emplea para un proceso planificado con objetivos determinados para obtener resultados concretos dependiendo al tema que se está investigando.

**Estrategias Lúdicas.** Las estrategias lúdicas son técnicas o métodos de enseñanza de carácter interactivas y dialógicas, estimulada por la utilización inteligente y académicamente predecible de estrategias pedagógicas, actividades y juegos, explícitamente establecidos para enmarcar aprendizajes significativos, tanto en

conocimientos como en habilidades o destrezas interactivas, como la consolidación de valores.

**Desarrollo.** El desarrollo es un conjunto de actividades o ejercicios donde se busca el proceso de crecimiento y el cambio de algo para alcanzar satisfacer necesidades u objetivos en diferentes ámbitos, ya sea en lo económico, social, culturalo intelectual.

**Habilidades.** Una habilidad es una capacidad que permite a la persona realiza todo tipo de actividades o ejercicios, teniendo como base una experiencia que fue conocida anteriormente.

**Habilidades sociales.** Las habilidades sociales son un conjunto de formas de comportamiento que permiten a la persona desenvolverse en un entorno individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, sensaciones o privilegios de forma adecuada a la circunstancia.

## **2.4 Hipótesis de la Investigación**

### **2.4.1 Hipótesis General**

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

### **2.4.2 Hipótesis Específicas**

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

## **2.6 Variables, Dimensiones e Indicadores**

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>Variable Independiente</b>  Estrategias lúdicas	Abarca una gama de actividades que involucra dinámicas de grupos y juegos educativos empleados por los docentes en el proceso de reforzamiento del aprendizaje y fortalecimiento de capacidades de los estudiantes que incrementa el nivel de conocimientos respecto a un área determinada (Lanza et al., 2018).	La variable se mide a través de las 3 dimensiones de: Pre instruccionales, Coinstruccionales y Postinstruccionales.	Pre instruccionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Motivación</li> <li>• Planificación</li> </ul>	<b>Ordinal</b> 1= Básico 2= Regular 3= Óptimo
			Coinstruccionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beneficios de los materiales</li> <li>• Aplicación de estrategias</li> <li>• Metodología</li> </ul>	
			Postinstruccionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimentación</li> <li>• Evaluación</li> <li>• Dificultades</li> </ul>	
<b>Variable Dependiente</b>  Habilidades sociales	Conjunto de conductas aprendidas que facilitan la interacción de un individuo con los demás, es decir, comprende destrezas sociales necesarias en la realización de actividades de naturaleza interpersonal (Guamán, 2021).	La escala de Habilidades Sociales está conformada por 50 ítems en escala de tipo Likert.	Habilidades Sociales Básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar una conversación</li> <li>• Mantener una conversación</li> <li>• Formular una pregunta</li> <li>• Dar las gracias</li> <li>• Presentarse</li> <li>• Presentar a otras personas</li> <li>• Hacer un cumplido</li> </ul>	<b>Ordinal</b> 1= Básico 2= Medio 3= Alto 4= Muy alto
			Habilidades Sociales Avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir ayuda</li> <li>• Participar</li> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Seguir instrucciones</li> <li>• Disculparse Persuasión</li> </ul>	
			Habilidades Relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los propios sentimientos</li> <li>• Expresar los sentimientos</li> <li>• Comprender los sentimientos de los demás</li> <li>• Enfrentarse con el enfado del otro.</li> <li>• Expresar afecto</li> </ul>	

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver el miedo</li> <li>• Auto recompensarse</li> </ul>	
			Habilidades Alternativas a la Agresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir permiso</li> <li>• Compartir algo</li> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Negociar empezar el autocontrol</li> </ul>	
			Habilidades para hacer frente al Estrés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Defender los propios derechos</li> <li>• Responder a las bromas</li> <li>• Evitar los problemas con los demás</li> <li>• No entrar en peleas</li> <li>• Formular una queja</li> <li>• Responder a una queja</li> <li>• Demostrar deportividad después del juego.</li> <li>• Resolver la vergüenza</li> <li>• Arreglárselas cuando le dejen de lado.</li> <li>• Defender a un amigo, responder a la persuasión</li> <li>• Responder al fracaso</li> <li>• Enfrentarse a los mensajes contradictorios</li> <li>• Responder a una acusación</li> <li>• Prepararse para una conversación difícil.</li> <li>• Hacer frente a las presiones de grupo</li> </ul>	
			Habilidades de Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar decisiones</li> <li>• Discernir sobre la causa de un problema</li> <li>• Establecer un objetivo</li> <li>• Determinar las propias habilidades</li> <li>• Recoger información</li> <li>• Resolver los problemas según su importancia</li> <li>• Tomar una decisión</li> <li>• Concentrarse en una tarea</li> </ul>	

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Tipo y Nivel de Investigación

El tipo de investigación en el que se concretó la presente tesis fue de tipo experimental, al respecto Arias (2006), define la investigación de tipo experimental como un procedimiento que consiste en someter a un grupo de individuos a un objeto a un ambiente, estímulo o procedimiento específico (variable independiente), con la finalidad de observar los efectos o reacciones que se producen (variable dependiente).

De la misma manera Álvarez (1995) hace referencia que la información se adquiere a partir de muestras aleatorias, por lo que se acepta que la muestra del que se obtienen es ilustrativa del mundo real. Permite exponer y diferenciar varias especulaciones mediante una técnica lógica.

En consecuencia y teniendo en cuenta a los autores señalados anteriormente mi investigación fue de tipo experimental, porque a través de las estrategias lúdicas se evaluará el desarrollo de las habilidades sociales de los escolares en la Institución Educativa en estudio.

**Nivel de Investigación.** El presente trabajo de investigación fue de nivel explicativo, al respecto Álvarez (1995), plantea que el nivel explicativo es la investigación cuyo diseño es buscar razones, se esfuerza por dar sentido al tema sobre el cual se obtendrán datos, intenta dar sentido, no exclusivamente retratar, como en ese marco mental de exploración, por ejemplo, la justificación de por qué suceden las realidades actuales del objeto de estudio, notando las causas y el producto final que existen, y reconociendo las condiciones.

De la misma manera Carrasco (2008) plantea que un nivel explicativo trata de dar sentido a cuáles son los elementos (causas moldeadoras y determinantes) que describen y conducen a la problemática social que se investiga.

En tal sentido el nivel investigativo asumido fue de nivel explicativo, debido a que habrá manipulación de variables, en este caso a través de estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales.

### **3.2 Método de Estudio**

En esta tesis se empleó los siguientes métodos de estudio:

**Método Científico.** El método científico es el grupo de pasos, métodos y técnicas que se utilizan para formar y atender las cuestiones de investigación mediante la comprobación o confirmación de hipótesis (Arias, 2006).

**Método Deductivo.** El método deductivo comprende una técnica que parte de ciertos enunciados como hipótesis y busca invalidar o desvirtuar tales teorías, deduciendo a partir de ellas conclusiones generales que deben ser confrontados con realidades actuales antes de convertirse en teoría (Bernal, 2016).

**Método Analítico.** En el método analítico se reconocen los componentes de un fenómeno y se continúa revisando metódicamente cada uno de ellos en forma independiente (Münch y Ángeles, 2019).

### **3.3 Diseños de Investigación**

La presente investigación tuvo un diseño pre experimental, es decir se trabajó con un solo grupo de experimentación, al respecto Fernández y Baptista (2014) mencionan que los diseños pre experimentales se llama así porque su nivel de control es mínimo, que consiste en dirigir una mejora o tratamiento a un grupo y después aplicar una estimación de al menos un factor para observar el nivel del grupo en estos factores. Este diseño no cumple los requisitos de un experimento "no adulterado". No hay control de variable independiente (niveles) o grupos de contraste (ni siquiera la mínima presencia). Tampoco existe ninguna referencia anterior de cuál era el nivel del grupo en la(s) variable(s) dependientes antes del estímulo. Está más allá de lo posible esperar establecer la causalidad con convicción, ni se controlan las fuentes de invalidación interna. Este diseño se puede presentar de la siguiente manera:

GE : 01 X 02
--------------

**Donde:**

GE: representa al grupo experimental

01 : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

02 : simboliza el post test

**3.4 Población y Muestra****3.4.1 Población**

La población se comprende como menciona Álvarez (1995) es el conjunto de elementos que presentan una característica o condición común que es objeto de estudio.

De la misma manera, se deduce que es el conjunto de individuos o artículos sobre los cuales se quiere saber algo en una investigación.

En consecuencia, la población considerada para la presente investigación fueron los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023. N=25.

**Tabla 1**

*Tabla de la población de estudios de los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.*

<b>Escolares de la Institución Educativa N°38312/Mx-U</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Sección A	06	09	15
Sección B	04	06	10
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>25</b>

Fuente: Registro de matrícula

**3.4.2 Muestra**

La muestra se entiende como menciona Argibay (2009) la muestra es parte de

los elementos o subconjunto de una población que se selecciona para el estudio de la característica o condición de la población.

De la misma manera, se entiende que es un subconjunto o parte del universo o población donde se llevara a cabo la investigación, donde existen métodos para adquirir la cantidad de los componentes de la muestra, por ejemplo, formulas, ecuaciones, lógico entre otros.

En tal sentido, la muestra de estudios considerados en esta investigación son los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023. De la sección A. n=15.

## Tabla 2

*Tabla de la muestra de estudios de los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.*

<i>Escolares de la Institución Educativa</i> N°38312/Mx-U	Varones	Mujeres	Total
Sección A	06	09	15
<b>Total</b>	<b>06</b>	<b>09</b>	<b>15</b>

*Fuente: Tabla 1*

### 3.6 Técnicas de muestreo

La técnica de muestreo que se empleará en la investigación será de tipo no probabilística, como menciona Argibay (2019), esta técnica de muestro es la decisión de los elementos depende de causas relacionadas con las características del trabajo y del investigador o de quien constituye la muestra. El método no es mecánico ni se hace con fórmulas de probabilidad; depende del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo y, por supuesto, tiende a estar sesgadas. La ventaja es que no necesita una representatividad de elementos, sino una selección cautelosa de sujetos con cualidades específicas expuestas en el planteamiento del problema.

De la misma manera Corral et al. (2009) hace referencia a que la prueba no probabilística es un procedimiento de evaluación en el que las pruebas se reúnen en un ciclo que no proporciona a todas las personas en ese estado de ánimo oportunidades equivalentes deben ser elegidas.

### 3.6 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

#### 3.6.1 Técnicas de recolección de datos

En el presente trabajo de investigación se empleó técnicas de estudios como es el experimento y la escala, al respecto Irrazábal y Molinari (2005), manifiesta que llamamos escala a las diversas maneras específicas de recolección de datos (incluyendola presentación de estímulos y el registro de respuestas), es decir, los diversos procedimientos y tareas experimentales que permiten obtener los datos que serán analizados e interpretados.

Por otra parte, Hamodi et al. (2015), menciona que las técnicas de evaluación educativa son las estrategias que el profesorado utiliza para recoger información acerca de las producciones y evidencias creadas por el alumnado sobre los medios. Las técnicas a utilizar son diferentes en función de si el alumnado participa o no en el proceso de evaluación.

**Tabla 3**

*Técnicas de recolección de datos.*

VARIABLES	TÉCNICAS
VI: Estrategias lúdicas	Experimento
VD: Habilidades sociales	Escala

#### 3.6.2 Instrumentos de recolección de datos

La instrumentación que emplearemos en el proceso de recolección de datos de la investigación serán el material experimental y la escala de habilidades sociales propuesta por Goldstein (1980) con adaptación efectuada por Tomás (1995) compuesta por las dimensiones: habilidades sociales básicas que comprenden 8 ítems (1 al 8) con valor máximo de 32 puntos, habilidades sociales avanzadas que incluye 6 ítems (del 9 a 14) con valor máximo de 24 puntos, habilidades vinculadas a los sentimientos que alberga 7 ítems (15 al 21) con valor máximo de 28 puntos, habilidades alternativas a la agresión incluye 9 ítems (22 al 30) con valor máximo de 36 puntos, habilidades para afrontar situaciones de estrés abarca 12 ítems (31 al 42) con valor máximo de 48, asimismo, las habilidades de planificación comprende 8 ítems (43 al 50) con valor máximo de 32 puntos. En consiguiente, el cuestionario se constituye por 50 ítems con escala de medición ordinal.

Prueba educativa del pre y post test, al respecto afirma Gaggino (2019), hace referencia que el material experimental podrían ser considerados como un conjunto común de productos: interrelacionados, reutilizables, almacenados en repositorios y que se usan para realizar futuros procesos de experimentación y replicación.

Por otro lado, Bono (2012), menciona que la prueba educativa del pre y post test es un experimento donde se toman medidas en individuos antes y después de una prueba donde se asigna individuos al azar a un grupo de control determinado y se administra la misma prueba a todas las personas y se registra sus puntajes, y se analiza los diferentes puntajes previos y posteriores a la prueba del grupo de control.

**Tabla 4**

*Instrumento de recolección de datos.*

VARIABLES	INTRUMENTOS
VI: Estrategias lúdicas	Material experimental
VD: Habilidades sociales	Escala de habilidades sociales (Prueba educativa del pre y post test)

### 3.7 Validez y confiabilidad

**Validez.** La validez de los instrumentos enlazados en este estudio fue garantizada a través de la revisión y evaluación por parte de expertos que sean del área. Se buscó la opinión de un mínimo de tres expertos del área, quienes se ocuparon de evaluar la pertinencia, claridad y coherencia de los instrumentos para garantizar que miden aquello que se quiere medir. Las sugerencias fueron revisadas para mejorar y adaptar las herramientas a través de la validación, lo que permitió garantizar la calidad de los datos obtenidos y su aplicabilidad.

**Confiabilidad.** De acuerdo con Corral (2009), podemos afirmar que la fiabilidad se entiende como el grado de precisión con el que un instrumento facilita la medición de un constructo determinado, en la medida que establece en qué proporción se manifiesta la variabilidad que se corresponde con la observación real del mismo, excluyendo de dicho fenómeno el error. Contar con un instrumento fiable nos permite obtener diversos datos consistentes y repetibles, por cuanto es una reacción determinante para asegurar la calidad de los resultados de una investigación. El coeficiente estadístico Alfa de Cronbach, que refleja la consistencia interna de los instrumentos y garantiza que los ítems

evalúan el mismo constructo de una manera coherente es, por ello, un coeficiente estadístico que se recomienda y se utiliza con frecuencia para incrementar y verificar dicha fiabilidad.

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

La fórmula utilizada permitió determinar la consistencia y precisión de una medición; los valores asignados a la fiabilidad corresponden a niveles que reflejan la evaluación de dicha precisión y estabilidad:

<b>confiabilidad</b>	<b>escalas de confiabilidad</b>
Muy baja confiabilidad	(0 -200)
Baja confiabilidad	(201 - 400)
Moderada confiabilidad	(401 - 600)
Alta confiabilidad	(601 - 800)
Muy alta confiabilidad	(801 - 1000)

**Confiabilidad:**

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,803	,765	15

<b>Estadísticas de elemento</b>			
	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	2,1667	,71774	12
VAR00002	1,9167	,66856	12
VAR00003	2,0833	,79296	12
VAR00004	2,1667	,71774	12
VAR00005	2,0833	,66856	12
VAR00006	2,0000	,73855	12
VAR00007	2,0833	,28868	12
VAR00008	2,1667	,71774	12
VAR00009	1,9167	,51493	12
VAR00010	2,0000	,73855	12
VAR00011	1,9167	,79296	12
VAR00012	2,0833	,51493	12
VAR00013	2,0000	,73855	12
VAR00014	1,7500	,62158	12
VAR00015	2,1667	,57735	12

### **3.8 Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos**

En esta tesis el instrumento que se empleó la prueba de pre testy post test (antes y después), en los análisis de los datos se utilizó el procesador estadístico SPSS, se organizó los datos en Excel y los resultados fueron representados en gráficos con sus propios análisis e interpretación de datos cuantitativos. Se calculó las medidas de tendencia central y medidas de dispersión o de variabilidad. Según las técnicas estadísticas no paramétricas los datos fueron procesados teniendo en cuenta las escalas de medición ordinal para datos cuantitativos; estos se emplearon para realizar la prueba de normalidad para conocer la distribución de los datos normales y no normales luego se hizo el análisis y la comprobación de hipótesis. La intención del instrumento fue recoger la información o datos a través de interrogantes sobre estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

### **3.9 Aspectos éticos de la investigación**

La presente investigación está regido a las normas de redacción APA Séptima Edición, así mismo como se respetará la privacidad e integridad de los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, como los nombres que se utilizan a lo largo de la investigación serán guardados confidencialmente sobre los participantes, por lo cual se emitirá una autorización y se dará a conocer a los padres de familia, docentes y directivos de la Institución en estudio.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1 Presentación y descripción de resultados

##### 4.1.1 A nivel descriptivo

**Tabla 5**

*Habilidades sociales en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”*

Habilidades Sociales	BAREMO	Grupo Experimental			
		Pre test		Pos test	
		n	%	n	%
1 Bajo	50-- 87	8	53%	0	0%
2 Medio	88 --124	6	40%	0	0%
3 Alto	125 -- 161	1	7%	3	20%
4 Muy alto	162 -200	0	0%	12	80%
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Las habilidades sociales de niños y niñas abarcan la habilidad para interactuar de forma efectiva y adecuada en diversas situaciones sociales. Estas competencias engloban una variedad de aptitudes que les posibilitan establecer relaciones, comunicarse de manera eficiente, expresar empatía, resolver desacuerdos y adaptarse a una amplia gama de contextos sociales.

**Descripción.** En la Tabla 5, se pueden observar las repercusiones de las

estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades sociales, tanto antes como después de la aplicación del pre y pos test en los estudiantes de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia. Antes de la intervención, se constató que el 53% de los escolares exhibían un nivel bajo de habilidades sociales, mientras que el 40% presentaba un nivel medio. No obstante, tras la implementación del plan de aplicación, se destaca que: el 80% de los estudiantes demostraron un nivel muy alto de habilidades sociales. En consecuencia, podemos concluir que las estrategias metodológicas lúdicas no solo inciden positivamente, sino que también mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de nivel primario.

**Tabla 6**

*Habilidades sociales Básicas en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”*

Habilidades sociales Básicas	BAREMO	Grupo Experimental			
		Pre test		Pos test	
		n	%	n	%
1 Bajo	8-- 14	9	60%	0	0%
2 Medio	15 --20	4	27%	0	0%
3 Alto	21 -- 26	2	13%	6	40%
4 Muy alto	27 -32	0	0%	9	60%
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Las Habilidades Sociales Básicas en niños y niñas engloban las habilidades esenciales que les posibilitan interactuar de forma eficaz y adecuada en situaciones sociales fundamentales. Estas competencias son de gran importancia para establecer relaciones positivas, comunicarse de manera eficiente y establecer los cimientos necesarios para desarrollar habilidades sociales más avanzadas en el futuro.

**Descripción.** En la Tabla 6, se exhiben los resultados obtenidos tanto en el pre como en el pos test de las habilidades sociales básicas, mediante la implementación de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia. Antes de la intervención, se constató que el 60% de los escolares presentaban un nivel bajo en las habilidades sociales básicas, y el 27% alcanzaba un nivel medio en dichas habilidades. Sin embargo, tras la aplicación del plan estratégico, se destacó una mejora significativa: el 60% de los estudiantes desarrollaron un nivel muy alto en habilidades sociales básicas, y el 40% logró alcanzar un nivel alto en estas

habilidades. En consecuencia, podemos afirmar con certeza que las estrategias metodológicas lúdicas no solo inciden positivamente, sino que también favorecen de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los estudiantes de nivel primario.

**Tabla 7**

*Habilidades sociales avanzadas en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”*

Habilidades sociales avanzadas	BAREMO	Grupo Experimental			
		Pre test		Pos test	
		n	%	n	%
1 Bajo	6-- 10	6	40%	0	0%
2 Medio	11 --14	8	53%	0	0%
3 Alto	15-- 18	1	7%	0	0%
4 Muy alto	19 -22	0	0%	15	100%
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Las Habilidades Sociales Avanzadas en niños y niñas abarcan un conjunto de aptitudes sociales más complejas que trascienden las habilidades sociales fundamentales. Estas competencias involucran una comprensión más profunda y una destreza más afinada para interactuar de manera efectiva en contextos sociales que presentan un mayor grado de complejidad.

**Descripción.** En la Tabla 7, se detallan los resultados obtenidos mediante la aplicación de estrategias lúdicas para evaluar el pre y pos test de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia. Antes de la intervención, se constató que el 53% de los escolares exhibían un nivel bajo en habilidades sociales avanzadas, mientras que el 40% alcanzaba un nivel medio en dichas habilidades. No obstante, tras la implementación del plan estratégico, se destaca un cambio sustancial: el 100% de los estudiantes desarrollaron un nivel muy alto en habilidades sociales avanzadas. Esta mejora generalizada sugiere de manera contundente que las estrategias metodológicas lúdicas no solo impactan positivamente, sino que también desencadenan un avance significativo en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas en los estudiantes de nivel primaria.

**Tabla 8**

*Habilidades relacionadas con los sentimientos en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”*

Habilidades relacionadas con los sentimientos	BAREMO	Grupo Experimental			
		Pre test		Pos test	
		n	%	n	%
1 Bajo	7-- 12	10	67%	0	0%
2 Medio	13 --17	5	33%	0	0%
3 Alto	18-- 22	0	0%	3	20%
4 Muy alto	23 -27	0	0%	12	80%
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Las competencias vinculadas a las emociones de los niños y niñas se centran en la habilidad de los niños para identificar, comprender y manejar sus propios sentimientos, así como en su capacidad para comprender y reaccionar de manera apropiada a las emociones de otras personas.

**Descripción.** En la Tabla 8, se presentan los resultados del pre y pos test que evalúan las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, a través de la implementación de estrategias lúdicas. Antes de la intervención, se constató que el 67% de los escolares exhibían un nivel bajo en habilidades sociales vinculadas a los sentimientos, mientras que el 33% alcanzaba un nivel medio en estas destrezas. No obstante, tras la aplicación del plan de aplicación, se evidencia un progreso notable: el 80% de los estudiantes desarrollaron un nivel muy alto en habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, y el 20% logró alcanzar un nivel alto en estas habilidades. Esta mejora discernible respalda la afirmación de que las estrategias metodológicas lúdicas no solo inciden positivamente, sino que también contribuyen de manera significativa al desarrollo de las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en los estudiantes de nivel primaria.

**Tabla 9**

*Habilidades alternativas a la agresión en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”*

Habilidades alternativas a la agresión	BAREMO	Grupo Experimental			
		Pre test		Pos test	
		n	%	n	%
1 Bajo	9-- 15	8	53%	0	0%
2 Medio	16 --21	6	40%	0	0%
3 Alto	22-- 27	1	7%	0	0%
4 Muy alto	28 -33	0	0%	15	100%
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Las habilidades no violentas de los niños y niñas se relacionan con las aptitudes y tácticas que los niños pueden adquirir para manejar conflictos y enfrentar situaciones desafiantes de manera que no involucren agresión física ni verbal. Estas habilidades fomentan una manera más positiva de relacionarse con los demás e implican métodos como expresarse de manera asertiva, resolver problemas, mostrar empatía, controlar sus emociones y tomar decisiones reflexivas.

**Descripción.** En la Tabla 9, se exponen de manera detallada los resultados del pre y pos test que evalúan las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, a través de la aplicación de estrategias lúdicas. Antes de la intervención, se observó que el 53% de los escolares presentaban un nivel bajo en habilidades alternativas a la agresión, mientras que el 40% alcanzaba un nivel medio en estas habilidades. Sin embargo, tras la implementación del plan estratégico, se evidencia un cambio significativo: el 100% de los estudiantes desarrollaron un nivel muy alto en habilidades alternativas a la agresión. Este resultado unánime subraya de manera contundente que las estrategias metodológicas lúdicas no solo impactan positivamente, sino que también generan un avance significativo en el desarrollo de habilidades sociales alternativas a la agresión en los estudiantes de nivel primaria.

**Tabla 10**

*Habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”*

Habilidades para hacer frente al estrés	BAREMO	Grupo Experimental			
		Pre Test		Pos Test	
		n	%	n	%
1 Bajo	12-- 21	11	73%	0	0%
2 Medio	22 --30	2	13%	0	0%
3 Alto	31-- 39	2	13%	8	53%
4 Muy alto	40 -49	0	0%	7	47%
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Las competencias relacionadas con la gestión del estrés en niños y niñas implican la habilidad de los niños para afrontar situaciones estresantes o difíciles de manera eficaz y saludable. Estas habilidades les capacitan para enfrentar la presión, las inquietudes y las emociones negativas sin que esto tenga un efecto perjudicial en su bienestar emocional y físico.

**Descripción.** En la Tabla 10, se presenta los resultados obtenidos mediante el pre y pos test para evaluar las habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, a través de la aplicación de estrategias lúdicas. Antes de la intervención, se constató que el 73% de los escolares exhibían un nivel bajo en habilidades para hacer frente al estrés, mientras que el 13% alcanzaba un nivel medio en estas destrezas. No obstante, tras la aplicación del plan de aplicación, se evidenció un cambio sustancial: el 53% de los estudiantes desarrollaron un nivel alto en habilidades para hacer frente al estrés, y el 47% logró alcanzar un nivel alto en estas habilidades. Este resultado indica claramente que las estrategias metodológicas lúdicas no solo inciden de manera positiva, sino que también contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades para hacer frente al estrés en los estudiantes de nivel primario.

**Tabla 11**

*Habilidades de Planificación en escolares de la I.E. N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa”*

Habilidades de Planificación	BAREMO	Grupo Experimental			
		Pre Test		Pos Test	
		n	%	n	%
1 Bajo	8-- 14	5	33%	0	0%
2 Medio	15 --20	8	53%	0	0%
3 Alto	21 -- 26	2	13%	2	13%
4 Muy alto	27 -32	0	0%	13	87%
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Nota:** Las competencias de planificación en niños y niñas abarcan la habilidad de los niños para estructurar sus actividades, definir metas y diseñar un enfoque para alcanzar esas metas. Estas habilidades involucran la capacidad de prever lo que se requiere, elaborar un plan para ejecutarlo y luego seguir ese plan de manera ordenada y metódica.

**Descripción.** La Tabla 11 expone con detalle la información obtenida del pre y pos test sobre las habilidades de planificación en escolares de la I.E.N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, mediante la aplicación de las estrategias lúdicas. El dato de la investigación nos dice que un 53% de los escolares alcanzan un nivel bajo antes de la intervención; un 33% obtienen un nivel medio en habilidades de planificación. Pero una vez pasado el plan de aplicación se aprecia que hay un incremento en las habilidades de planificación en los escolares, ya que un 87% logran un nivel alto y un 13% llegan a alcanzar un nivel alto. Este resultado demuestra que las metodologías de aprendizaje lúdico impactan positivamente en el desarrollo de habilidades de planificación en los escolares de nivel primaria; este resultado va en línea con las afirmaciones de la intervención de las estrategias lúdicas, ya que se ha podido observar la mejora del desarrollo de las habilidades de planificación en la educación.

## 4.2 Resultados estadísticos a nivel inferencial

**Tabla 12**

*Prueba leve de normalidad.*

	Pruebas de normalidad <sup>b,c</sup>					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE TES HABILIDADES SOCIALES	0.331	15	0.000	0.744	15	0.001
POS TES HABILIDADES SOCIALES	0.485	15	0.000	0.499	15	0.000
Pre Tés Habilidades Sociales Básicas	0.363	15	0.000	0.716	15	0.000
Pos Tés Habilidades Sociales Básicas	0.385	15	0.000	0.630	15	0.000
Pre Tés Habilidades Sociales Avanzadas	0.305	15	0.001	0.766	15	0.001
Pre Tés Habilidades Relacionadas Con Los Sentimientos	0.419	15	0.000	0.603	15	0.000
Pos Tés Habilidades Relacionadas Con Los Sentimientos	0.485	15	0.000	0.499	15	0.000
Pre Tés Habilidades Alternativas A La Agresión	0.331	15	0.000	0.744	15	0.001
Pre Tés Habilidades Para Hacer Frente Al Estrés	0.440	15	0.000	0.596	15	0.000
Pos Tés Habilidades Para Hacer Frente Al Estrés	0.350	15	0.000	0.643	15	0.000
Pre Tés Habilidades De Planificación	0.283	15	0.002	0.801	15	0.004
Pos Tés Habilidades De Planificación	0.514	15	0.000	0.413	15	0.000

**Interpretación.** En el análisis de normalidad realizado mediante las pruebas de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk en las tablas 12 para diversas dimensiones de habilidades sociales antes y después de la intervención (Pre y Pos Tés), se observa que en todas las categorías el valor de significancia (Sig.) es menor que 0.05, indicando rechazo de la hipótesis nula de normalidad. Esto sugiere que las puntuaciones en las habilidades sociales, tanto básicas como avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación, no siguen una

distribución normal en la muestra estudiada. Además, se destaca que se aplicó la corrección de significancia de Lilliefors. Es importante tener en cuenta que los resultados de las pruebas excluyen las dimensiones Pos Tés Habilidades Sociales Avanzadas y Pos Tés Habilidades Alternativas A La Agresión debido a la constancia de sus valores, los cuales fueron omitidos en el análisis

**Decisión.** Los resultados indican que las discrepancias entre las variables observadas y manipuladas son estadísticamente significativas, ya que los valores de  $p$  consistentemente se sitúan por debajo de 0.05. Este hallazgo resalta la relevancia de las disparidades identificadas desde una perspectiva estadística. Dado que tanto las variables como las dimensiones forman una distribución no paramétrica, se optó por emplear la prueba estadística de los rangos de Wilcoxon (también conocida como prueba  $z$ ) como enfoque estadístico en el marco de la investigación experimental. Esta elección asegura una evaluación precisa y fiable de los datos.

### 4.3 Resultados estadísticos a nivel inferencial

**Tabla 13**

*Prueba de hipótesis general:*

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de manera significativa en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

**Ha:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Tes	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
Habilidades Sociales - Pre Tes	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
Habilidades Sociales	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	Pos Tes Habilidades Sociales - Pre Tes Habilidades Sociales
Z	-3,508 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	0.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

**Nivel de significancia:**

$p=0,05$

**Prueba estadística:**

Wilcoxon

**Decisión**

Si “p” (nivel significancia)  $< 0,05$ , se rechaza la  $H_0$

Si “p” (nivel significancia)  $> 0,05$ , se acepta la  $H_0$

El valor de “p” =  $0,000 < 0,05$

**Resultados.** Utilizando la prueba de Posiciones de Wilcoxon, se obtuvo un valor estadístico Z de -3.508, con un valor de significancia de 0.000. Debido a que este valor es menor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , se rechaza la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. Esta evidencia sólida confirma la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados, apoyando la hipótesis alternativa propuesta en la investigación. Los resultados brindan un respaldo consistente a la idea de que el pos test exhibe una mejora significativa en las habilidades sociales mediante el uso de estrategias lúdicas en comparación con el pre test.

**Conclusión estadística.** El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, ha confirmado que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales en escolares del nivel primario. Los resultados muestran un notorio progreso en las habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con los sentimientos, alternativas a la agresión, para hacer frente al estrés y de planificación. Estos avances se atribuyen a la aplicación de estrategias pedagógicas basadas en enfoques lúdicos. La importancia estadística se respalda a través de los valores de p ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.508), indicando que esta mejora

no es aleatoria, sino que está directamente asociada con la efectiva implementación de las estrategias lúdicas. Los resultados no son fortuitos, sino que derivan de un conjunto de procedimientos diseñados para estimular el desarrollo de habilidades sociales.

#### Tabla 14

##### *Prueba de hipótesis específica 1:*

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de manera significativa en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

**Ha:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Tés Habilidades Sociales Básicas - Pre	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
Tés Habilidades Sociales Básicas	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
Pos Tés Habilidades Sociales Básicas - Pre Tés Habilidades Sociales Básicas	
Z	-3,531 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### **Nivel de significancia:**

p=0,05

#### **Prueba estadística:**

Wilcoxon

#### **Decisión**

Si “p” (nivel significancia)  $< 0,05$ , se rechaza la  $H_0$

Si “p” (nivel significancia)  $> 0,05$ , se acepta la  $H_0$

El valor de “p” =  $0,000 < 0,05$

**Resultados.** El análisis a través de la prueba de Posiciones de Wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de -3.531, con un valor de significancia de 0.000. Al ser este valor menor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , se rechaza la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. Este resultado confirma la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados, respaldando así la hipótesis específica uno formulada en el estudio. Los resultados respaldan firmemente la afirmación de que el pos test evidencia una mejora significativa en las habilidades sociales básicas a través de estrategias lúdicas en comparación con el pre test.

**Conclusión estadística.** El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, ha confirmado que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales básicas en escolares del nivel primario. Los resultados indican un notorio progreso en las habilidades sociales de los estudiantes, abarcando la capacidad de iniciar y mantener conversaciones, formular preguntas, expresar agradecimientos, presentarse, relacionar a otras personas y hacer cumplidos. Estos avances se atribuyen a la implementación exitosa de estrategias pedagógicas basadas en enfoques lúdicos. La significancia estadística se respalda mediante los valores de p ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.531), sugiriendo que esta mejora no es aleatoria, sino que está directamente relacionada con la efectividad de las estrategias pedagógicas lúdicas. En resumen, los resultados obtenidos no son casuales, sino el producto de un conjunto de procedimientos meticulosamente diseñados para cultivar las habilidades sociales fundamentales en estudiantes de nivel primario.

**Tabla 15**

*Prueba de hipótesis específica 2:*

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de manera significativa en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

**Ha:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

<b>Rangos</b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Tés	Rangos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
Habilidades	negativos			
Sociales Avanzadas	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
- Pre Tés				
Habilidades	Empates	0 <sup>c</sup>		
Sociales Avanzadas	Total	15		
<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>				
		Pos Tés Habilidades Sociales Avanzadas - Pre Tés Habilidades Sociales Avanzadas		
Z				-3,493 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)				0.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon				
b. Se basa en rangos negativos.				

**Nivel de significancia:**

p=0,05

**Prueba estadística:**

Wilcoxon

**Decisión**

Si “p” (nivel significancia) < 0,05, se rechaza la Ho

Si “p” (nivel significancia) > 0,05, se acepta la Ho

El valor de “p” = 0,000 < 0,05

**Resultados.** Mediante el uso de la prueba de Posiciones de Wilcoxon, se identificó un valor estadístico Z de -3.493 con un valor de significancia de 0.000. Dado que este valor es inferior al nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , la hipótesis nula se descarta, respaldando la hipótesis alternativa con un 95% de nivel de confianza. Este resultado confirma de manera concluyente la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados, apoyando así la hipótesis específica dos en la investigación. Los resultados proporcionan un fuerte respaldo a la afirmación de que el pos test evidencia una mejora significativa en las habilidades sociales avanzadas mediante estrategias lúdicas en comparación con el pre test.

**Conclusión estadística.** El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, ha confirmado que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales avanzadas en escolares del nivel primario, Los resultados evidencian un notorio progreso en la habilidad de los niños y niñas para solicitar asistencia, participar activamente, impartir y seguir instrucciones, así como para disculparse y emplear la persuasión. Estos avances se atribuyen a la implementación exitosa de estrategias pedagógicas centradas en enfoques lúdicos. La importancia estadística se sustenta en los valores de p ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.493), indicando que esta mejora no es aleatoria, sino que está estrechamente relacionada con la exitosa aplicación de las estrategias lúdicas. En última instancia, los resultados obtenidos no son fortuitos, sino que son el producto de un conjunto de procedimientos diseñados para fomentar las habilidades sociales avanzadas en estudiantes de nivel primario.

**Tabla 16**

*Prueba de hipótesis específica 3:*

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de manera significativa en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

**Ha:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

<b>Rangos</b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Tes Habilidades	Rangos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
Relacionadas Con Los	negativos			
Sentimientos - Pre Tes	Rangos	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
Habilidades	positivos			
Relacionadas Con Los	Empates	0 <sup>c</sup>		
Sentimientos	Total	15		

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	Pos Tés Habilidades Relacionadas Con Los Sentimientos - Pre Tés Habilidades Relacionadas Con Los Sentimientos
Z	-3,508 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

**Nivel de significancia:**

p=0,05

**Prueba estadística:**

Wilcoxon

**Decisión**

Si “p” (nivel significancia) < 0,05, se rechaza la Ho

Si “p” (nivel significancia) > 0,05, se acepta la Ho

El valor de “p” = 0,000 < 0,05

**Resultados.** La aplicación de la prueba de Posiciones de Wilcoxon reveló un valor estadístico Z de -3.508, con un valor de significancia de 0.000. Al ser este valor menor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , la hipótesis nula es rechazada, respaldando así la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. Este resultado sólidamente confirma la existencia de una diferencia significativa en los datos analizados, respaldando la hipótesis alternativa planteada en la investigación. Los resultados brindan un respaldo sólido a la afirmación de que el pos test muestra una mejora significativa en las habilidades relacionadas con los sentimientos a través de las estrategias lúdicas en comparación con el pre test.

**Conclusión estadística.** El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, ha confirmado que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades relacionadas con los sentimientos en escolares del nivel primario. Los resultados evidencian un progreso destacado en la habilidad de los estudiantes para reconocer, expresar y comprender sus propios sentimientos, así como para afrontar las emociones de los demás, mostrar afecto, superar el miedo y recompensarse a sí mismos. Estos avances se atribuyen al exitoso empleo de estrategias pedagógicas basadas en enfoques lúdicos. La significancia estadística se respalda mediante los valores de p ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.508), indicando que esta mejora no es aleatoria, sino que está directamente vinculada con la eficaz implementación de las estrategias lúdicas. Los resultados obtenidos no son casuales, sino el resultado de un conjunto de procedimientos diseñados para promover las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos.

**Tabla 17**

*Prueba de hipótesis específica 4:*

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de manera significativa en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

**Ha:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

<b>Rangos</b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Tés Habilidades Alternativas A La Agresión - Pre Tés Habilidades Alternativas A La Agresión	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
	Pos Tés Habilidades Alternativas A La Agresión - Pre Tés Habilidades Alternativas A La Agresión
Z	-3,493 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

**Nivel de significancia:**

p=0,05

**Prueba estadística:**

Wilcoxon

**Decisión**

Si “p” (nivel significancia) < 0,05, se rechaza la Ho

Si “p” (nivel significancia) > 0,05, se acepta la Ho

El valor de “p” = 0,000 < 0,05

**Resultados.** La prueba de Posiciones de Wilcoxon reveló un valor estadístico Z de -3.493, con un valor de significancia de 0.000, indicando que el valor es menor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ . Con este resultado, se rechaza la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%, confirmando la presencia de una diferencia significativa en los datos analizados. Así, se respalda la hipótesis específica formulada en el estudio, reforzando la afirmación de que el pos test evidencia una mejora significativa en las habilidades sociales alternativas a la agresión mediante estrategias lúdicas en comparación con el pre test.

**Conclusión estadística.** El estudio llevado a cabo en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, ha confirmado que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades alternativas a la agresión en escolares del nivel primario. Los resultados evidencian un progreso significativo en la habilidad de los niños y niñas para solicitar permiso, compartir, prestar ayuda, negociar, iniciar el autocontrol, defender sus derechos, manejar respuestas a bromas, evitar conflictos con otros y evitar de participar en peleas. Estos avances se atribuyen al éxito en la aplicación de estrategias pedagógicas fundamentadas en enfoques lúdicos. La significancia estadística se respalda mediante los valores de p ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.493), indicando que esta mejora no es producto del azar, sino que está directamente vinculada con la exitosa implementación de las estrategias pedagógicas lúdicas. Los resultados obtenidos no son casuales; más bien, son el fruto de un conjunto de procedimientos meticulosamente diseñados para fomentar habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de primaria. En mi opinión, estos resultados subrayan la eficacia de las estrategias lúdicas como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas.

**Tabla 18**

*Prueba de hipótesis específica 5:*

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de manera significativa en las habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

**Ha:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Tés Habilidades Para Hacer Frente Al Estrés - Pre Tés Habilidades Para Hacer Frente Al Estrés	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		
<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>				
		Pos Tés Habilidades Para Hacer Frente Al Estrés - Pre Tés Habilidades Para Hacer Frente Al Estrés		
Z				-3,531 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)				0.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon				
b. Se basa en rangos negativos.				

**Nivel de significancia:**

p=0,05

**Prueba estadística:**

Wilcoxon

**Decisión**

Si “p” (nivel significancia) < 0,05, se rechaza la Ho

Si “p” (nivel significancia) > 0,05, se acepta la Ho

El valor de “p” = 0,000 < 0,05

**Resultados.** El análisis mediante la prueba de Posiciones de Wilcoxon arrojó un valor estadístico Z de -3.531, con un valor de significancia de 0.000. Al ser este valor menor que el nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , la hipótesis nula es rechazada y la hipótesis alternativa es respaldada con un nivel de confianza del 95%. Este resultado confirma de manera concluyente la existencia de una diferencia significativa en los datos examinados, validando así la hipótesis específica cinco planteada en el estudio. Los resultados sostienen de manera contundente la afirmación de que el pos test refleja una mejora significativa en las habilidades para hacer frente al estrés a través de estrategias lúdicas en comparación con el pre test.

**Conclusión estadística.** La investigación realizada en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia ha confirmado de manera concluyente que las estrategias lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de habilidades para manejar el estrés en estudiantes de primaria. Los resultados no solo revelan un notorio progreso en la capacidad de los escolares para expresar quejas, responder a ellas, mostrar deportividad tras el juego, gestionar la vergüenza, lidiar con el rechazo, defender a sus amigos, reaccionar ante la persuasión, afrontar el fracaso, manejar mensajes contradictorios, enfrentar acusaciones, prepararse para conversaciones difíciles y resistir las presiones del grupo, sino que también atribuyen estos avances al empleo exitoso de estrategias pedagógicas basadas en juegos lúdicos. La significancia estadística respalda de manera sólida estos resultados, con valores de p ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.531), indicando que esta mejora no es producto del azar, sino que está intrínsecamente vinculada con la exitosa implementación de los juegos lúdicos. Estos resultados no son fruto del azar, sino el producto de un conjunto creativo de procedimientos diseñados para cultivar habilidades efectivas para enfrentar el estrés en el entorno escolar.

**Tabla 19**

*Prueba de hipótesis específica 6:*

**Ho:** Las estrategias lúdicas no influyen de manera significativa en las habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023

**Ha:** Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

<b>Rangos</b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Tes Habilidades De Planificacion - Pre Tes	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
Habilidades De Planificacion	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8.00	120.00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	15		
<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>				
		Pos Tés Habilidades De Planificación - Pre Tés Habilidades De Planificación		
Z				-3,531 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)				0.000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon				
b. Se basa en rangos negativos.				

**Nivel de significancia:**

p=0,05

**Prueba estadística:**

Wilcoxon

**Decisión**

Si “p” (nivel significancia) < 0,05, se rechaza la Ho

Si “p” (nivel significancia) > 0,05, se acepta la Ho

El valor de “p” = 0,000 < 0,05

**Resultados.** A través del análisis con la prueba de Posiciones de Wilcoxon, se obtuvo un valor estadístico Z de -3.531, con un valor de significancia de 0.000. Dado que este valor es inferior al nivel crítico predefinido de  $\alpha=0.05$ , se descarta la hipótesis nula y se respalda la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. Este resultado confirma de manera sólida la presencia de una diferencia significativa en los datos evaluados, validando la hipótesis específica seis planteada en el estudio. Los resultados respaldan de manera firme la afirmación de que el pos test muestra una mejora significativa en las habilidades sociales de planificación mediante estrategias lúdicas en comparación con el pre test.

**Conclusión estadística.** La investigación llevada a cabo en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia ha ratificado de manera concluyente que las estrategias lúdicas tienen un impacto significativo en el desarrollo de habilidades de planificación para gestionar el estrés en estudiantes de primaria. Los resultados no solo evidencian un notable progreso en la capacidad de los niños y niñas para tomar decisiones, analizar las causas de un problema, establecer metas, evaluar sus propias habilidades, recopilar información, abordar problemas según su importancia, tomar decisiones y concentrarse en una tarea, sino que también atribuyen estos avances al exitoso empleo de estrategias pedagógicas basadas en juegos lúdicos. La relevancia estadística respalda de manera sólida estos hallazgos, con valores de p ( $0.000 < 0.05$ ) y el estadístico Z (-3.531), indicando que esta mejora no es producto del azar, sino que está intrínsecamente relacionada con la efectiva implementación de los juegos lúdicos. Estos resultados no son fruto del azar, sino el resultado de un conjunto creativo de procedimientos diseñados con precisión para fortalecer las habilidades de planificación en estudiantes de primaria.

#### 4.4 Discusión de resultados

En esta investigación, al determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023, se obtuvo un valor estadístico  $Z = -3.508$  con sig. asintótica (bilateral)  $= 0.000 < \alpha = 0.05$ , a través de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. Lo que indica que existe una influencia significativa de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales globales, mostrando todos rangos positivos ( $n=15$ , suma=120). Esto quiere decir que las actividades lúdicas fomentan el progreso en competencias interpersonales básicas, avanzadas, emocionales, no agresivas, de manejo de estrés y planificación, permitiendo a los escolares interactuar mejor, resolver conflictos y regular emociones. Frente a lo mencionado, se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_a$ ), confirmando la influencia significativa con 95% de confianza. Estos resultados son corroborados por Dávila y Mendoza (2021), quienes en San Martín reportaron  $z = -5.590$  ( $p=0.000$ ) con Mann-Whitney, validando que las técnicas lúdicas fortalecen habilidades sociales en niños de 5 años. Así también, De la Cruz y Gómez (2024) en Ayacucho concluyeron  $p=0.000$  vía Wilcoxon en niños de 5 años, atribuyendo avances a intervenciones lúdicas en contextos rurales peruanos. En tal sentido, al analizar estos resultados con los antecedentes, se concluye que las estrategias lúdicas, aplicadas en entornos educativos rurales como Sivia, promueven desarrollo integral de habilidades sociales no aleatorio, alineándose con enfoques pedagógicos regionales.

Asimismo, al determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023, se obtuvo  $Z = -3.531$  con  $p = 0.000 < 0.05$  mediante Wilcoxon, con rangos positivos totales ( $n=15$ ). Esto evidencia influencia significativa en iniciar conversaciones, preguntas, agradecimientos y cumplidos. Frente a ello, se rechaza  $H_0$  y acepta  $H_a$  con 95% confianza. Los hallazgos coinciden con Escobar (2020) en Ayacucho, quien con  $t=7.55 > t$ -tabla (1.734) en pre-postest confirmó mejoras en socialización básica vía lúdicas en 2° grado rural. Así también, Sánchez (2022) en Ecuador reportó +10% en amistades y empatía con diseño cuasi-experimental. Por tanto, estos resultados refuerzan que las lúdicas cultivan bases interactivas en primaria ayacuchana, extendiendo beneficios observados localmente.

En esta investigación, al determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U

de “Ramos Pampa” Sivia, 2023, se halló  $Z = -3.493$  ( $p=0.000 < 0.05$ ) por Wilcoxon, todos rangos positivos. Esto confirma avances en solicitar ayuda, instrucciones y persuasión. Se rechaza  $H_0$  y acepta  $H_a$  al 95%. Dávila (2018) corrobora con 77.8% "bueno" post-lúdicas en 1° grado peruano vía T-student y cotejo. Aucasi (2021) en Santillana (Ayacucho) validó vía Wilcoxon influencia en asertividad para  $n=17$  quechuahablantes. En consecuencia, las lúdicas potencian competencias complejas en contextos rurales, coherente con evidencia regional.

Por otra parte, al determinar la influencia de las estrategias lúdicas en habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023, resultó  $Z = -3.508$  ( $p=0.000 < 0.05$ ) con Wilcoxon, rangos positivos exclusivos. Indica progreso en reconocer emociones, empatía y afecto. Rechazo de  $H_0$  y aceptación de  $H_a$  al 95%. Núñez et al. (2017) respaldan con revisión de 11 estudios sobre lúdico en empatía emocional. Mera y Delgado (2023) en Ecuador observaron cambios favorables en 4 años vía cuestionarios. Así, se concluye que lúdicas regulan sentimientos en primaria rural, alineadas con revisiones internacionales.

Del mismo modo, al determinar la influencia de las estrategias lúdicas en habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023, se obtuvo  $Z = -3.493$  ( $p=0.000 < 0.05$ ) vía Wilcoxon, sin rangos negativos. Muestra mejoras en permiso, negociación y autocontrol. Se rechaza  $H_0$  y acepta  $H_a$ . Guerra (2018) en Lima halló  $p<0.05$  posttest en no agresión con observación. Dávila y Mendoza (2021) extendieron con  $z=-5.590$  global en pre-posttest. Por ende, lúdicas reducen agresión en escolares ayacuchanos, sustentado por nacionales.

Por consiguiente, al determinar la influencia de las estrategias lúdicas en habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023, dio  $Z = -3.531$  ( $p=0.000 < 0.05$ ) por Wilcoxon, rangos positivos totales. Confirma avances en quejas, rechazo y fracaso. Rechazo  $H_0$ , aceptación  $H_a$  al 95%. Sánchez (2022) en Ecuador notó diálogo anti-estrés (+10%). De la Cruz y Gómez (2024) en Ayacucho  $p=0.000$  socioemocional. En suma, lúdicas fortalecen resiliencia en rurales peruanos.

Finalmente, al determinar la influencia de las estrategias lúdicas en habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos

Pampa” Sivia, 2023, se registró  $Z = -3.531$  ( $p=0.000 < 0.05$ ) con Wilcoxon, todos positivos. Evidencia progreso en decisiones y metas. Se rechaza  $H_0$  y acepta  $H_a$ . Aucasi (2021) en Ayacucho validó planificación vía Wilcoxon en quechuahablantes. Guerra (2018) mostró rangos posttest superiores en control. Finalmente, lúdicas impulsan planificación estratégica en primaria regional.

## CONCLUSIÓN

**Primero.** Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo global de las habilidades sociales de los escolares de la Institución Educativa N.º 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” – Sivia, 2023. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.508$ ) con un nivel de significancia de 0.000, inferior al nivel convencional de 0.05, confirma una influencia positiva muy fuerte entre la aplicación de las estrategias lúdicas y el fortalecimiento de las habilidades sociales. Esto significa que, a medida que se emplean actividades lúdicas en el proceso educativo, los estudiantes mejoran integralmente sus competencias interpersonales, emocionales y de autorregulación. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un alto grado de confianza, lo cual demuestra que las estrategias lúdicas contribuyen de manera sustancial al desarrollo de las habilidades sociales en los escolares. (Wilcoxon:  $Z = -3.508$ ;  $p < 0.05$ ).

**Segundo.** Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en las habilidades sociales básicas de los escolares. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.531$ ) con  $p = 0.000$ , menor al nivel convencional de 0.05, refleja una relación positiva fuerte entre la aplicación de las estrategias lúdicas y el desarrollo de las habilidades sociales básicas. Esto implica que, a medida que los estudiantes participan en actividades lúdicas, incrementan su capacidad para entablar conversaciones, formular preguntas, agradecer y realizar cumplidos. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, confirmando que las estrategias lúdicas fortalecen significativamente las habilidades sociales básicas de los escolares. (Wilcoxon:  $Z = -3.531$ ;  $p < 0.05$ ).

**Tercero.** Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales avanzadas de los escolares. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.493$ ) con  $p = 0.000$ , inferior al umbral convencional de 0.05, evidencia una relación positiva muy fuerte entre la implementación de estrategias lúdicas y las habilidades sociales avanzadas. De este modo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, confirmando que las actividades lúdicas contribuyen significativamente al fortalecimiento de las habilidades sociales avanzadas en los escolares. (Wilcoxon:  $Z = -3.493$ ;  $p < 0.05$ ).

**Cuarto.** Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos de los

escolares. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.508$ ) con  $p = 0.000$ , menor que 0.05, muestra una relación positiva muy fuerte entre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos de los escolares. Esto indica que, a medida que las actividades lúdicas se integran en el proceso pedagógico, se fortalecen la empatía y el afecto interpersonal. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, demostrando que el uso de estrategias lúdicas contribuye significativamente al desarrollo emocional de los escolares. (Wilcoxon:  $Z = -3.508$ ;  $p < 0.05$ ).

**Quinto.** Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades alternativas a la agresión de los escolares. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.493$ ) con significancia de 0.000, inferior a 0.05, refleja una relación positiva fuerte entre la implementación de las estrategias lúdicas y las habilidades alternativas a la agresión de los escolares. Esto confirma que las actividades lúdicas favorecen la disminución de conductas agresivas y promueven la convivencia armónica. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa con un alto nivel de confianza. (Wilcoxon:  $Z = -3.493$ ;  $p < 0.05$ ).

**Sexto.** Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades para hacer frente al estrés en los escolares. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.531$ ) con  $p = 0.000$ , inferior al nivel convencional de 0.05, demuestra una relación positiva muy fuerte entre la aplicación de estrategias lúdicas y las habilidades para hacer frente al estrés en los escolares. Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, confirmando que las estrategias lúdicas fortalecen la resiliencia emocional y la autorregulación en los escolares. (Wilcoxon:  $Z = -3.531$ ;  $p < 0.05$ ).

**Sétimo.** Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades de planificación en los escolares. El valor estadístico de Wilcoxon ( $Z = -3.531$ ) con  $p = 0.000$ , inferior al nivel de 0.05, expresa una relación positiva muy fuerte entre las estrategias lúdicas y las habilidades de planificación en los escolares. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, lo cual confirma que las estrategias lúdicas contribuyen de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades de planificación en los estudiantes de educación primaria. (Wilcoxon:  $Z = -3.531$ ;  $p < 0.05$ ).

## RECOMENDACIONES

**Primero.** A los docentes de Educación Primaria: Se aconseja implementar de forma sostenida las estrategias lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, priorizando las actividades que promuevan la cooperación, la empatía y la autorregulación emocional mediante, entre otros, actividades grupales. Las estrategias lúdicas deben incluir la implementación de dinámicas interactivas, juegos cooperativos y simulaciones sociales que propicien el desarrollo de habilidades básicas, avanzadas y emocionales. Su implementación permitiría al alumnado fortalecer su convivencia escolar, mejorar su comunicación y regular sus emociones dentro del aula.

**Segundo.** A los directivos y autoridades de las instituciones educativas: Se sugiere promover la elaboración de planes institucionales que incorporen el enfoque lúdico como una estrategia pedagógica transversal a todas las áreas del currículo. Para ello, se hace necesario formar a los docentes en el diseño y la evaluación de actividades lúdicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales que permitan, así, establecer una cultura escolar basada en el juego formativo, en la colaboración y el respeto entre los alumnos y los docentes.

**Tercero.** Para los docentes de aula: Se aconseja planificar sesiones de aprendizaje que articulen el componente lúdico con objetivos de desarrollo social y emocional con claridad. Por ello son necesarias actividades que estimulen el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la toma de decisiones conjunta. Igualmente se sugiere conseguir materiales adaptados y cercanos al entorno rural de Ramos Pampa con la finalidad de asegurar que todos los estudiantes desarrollen sus procesos en entornos de participación que favorezcan el diálogo, la amistad y la cohesión grupal.

**Cuarto.** Para los padres y madres de familia de la comunidad: Se aconseja fomentar el juego en el hogar como un espacio de convivencia familiar saludable. A partir de ahí los cuidadores deben de promover juegos recreativos que refuercen, por ejemplo, la empatía, la cooperación o la comunicación entre padres y madres y sus hijos/as, e incluso reforzar los lazos afectivos. La participación familiar en los proyectos lúdicos escolares estimulará el mantenimiento del desarrollo social de la niña o el niño entre el hogar y la escuela, propiciando así el crecimiento socioemocional equilibrado.

**Quinto.** A las autoridades locales y comunales: Se sugiere organizar jornadas de diversión educativa y eventos recreativos comunitarios en los cuales participen tanto los

estudiantes, como los padres, como los docentes. Estas actividades no solo contribuirían a promover un estilo de vida de convivencia y respeto dentro de la comunidad, sino que, además, enfatizarían el valor pedagógico del juego como motor del desarrollo integral de las personas. Asimismo, podrían realizarse alianzas con órganos locales para garantizar entornos educativos seguros, inclusivos y emocionalmente saludables.

**Sexto.** A las autoridades educativas regionales y distritales: Se propone reforzar los programas de formación docente permanente con enfoques pedagógicos de aprendizaje basado en el juego, educación socioemocional y convivencia escolar. En el mismo sentido, se sugiere articular redes pedagógicas entre las instituciones educativas rurales para compartir experiencias y buenas prácticas en la aplicación de estrategias lúdicas. Eso garantizará la sostenibilidad de las intervenciones y la formación integral y social de los estudiantes de las escuelas rurales ayacuchanas.

## Referencias.

- Álvarez, C. (1995). Metodología de la investigación científica.
- Aparicio, (2019). *Programa de mejora de las habilidades sociales a través del cuento en la etapa de educación infantil (Tesis de licenciatura)*. Universidad de Valladolid. España.
- Argibay, J. (2009). Muestra en investigación cuantitativa. *Subjetividad y procesos cognitivos*, 13(1), 13-29.  
[https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1852-73102009000100001](https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1852-73102009000100001)
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (5ª ed.). Episteme.
- Aucasi, G. (2021). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020. *Horizonte de la Ciencia*.  
<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2022.22.1070>
- Bento, G., y Guisela, D. (2017). *The importance of outdoor play for young childrens healthy development*. Obtenido de  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6806863/>
- Bernal, C. (2016). Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales. 4.  
<https://www.sidalc.net/search/Record/UnerFceco:8883/Description>
- Blanquiz, Y., & Villalobos, G. (2018). Estrategias de enseñanza y creatividad del docente en el área de ciencias naturales. *Revista Conrado*, 14(66), 352-359.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6773130>
- Bono, R. (2012). Diseños cuasi-experimentales y longitudinales.  
<https://diposit.ub.edu/items/15c1a9cf-a698-4f73-8f26-5892bb59601f>
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (6º Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Campos, Y. (2018). *Programa diverticuentos en las habilidades sociales de los estudiantes de educación inicial -5 años-, institución educativa Cesar Vallejo, Villa María del Triunfo 2017 (maestría)* Universidad Cesar Vallejo, Perú.  
[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV\\_35dd93475bccf8e16858b89f0db66f42](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_35dd93475bccf8e16858b89f0db66f42)
- Carrasco, R. (2008). Metodologías para la Investigación en Gestión de Operaciones.

<https://oa.upm.es/1143/>

- Chan, J (2013). Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las Relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado. Tesis de
- Chasi, E. (2019) *El cuento motor en el desarrollo de habilidades sociales d ellos niños de 1 a 3 años, (licenciatura)* Universidad Técnica de Ambato, Ambato – Ecuador.
- Corral, Y. (2009). Validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación para la recolección de datos. *Revista Ciencias de la Educación*, 19(33), 228–247. Universidad de Carabobo.  
<https://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/n33/art12.pdf>
- Corral, Y., Corral, I., & Corral, A. (2015). Procedimientos de muestreo. *Revista ciencias de la educación*, (46), 151-167.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7472483>
- Curitumay, Z. (2021). *Los cuentos como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la institución educativa ecológico del Carmen, distrito y provincia de arequipa-2019 tesis para optar el título de licenciada.* Chimbote – Perú.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23425>
- Davila, L. & Mendoza, K. (2023). Técnicas lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI N° 288 de Rioja, 2021.  
<https://repositorio.unsm.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/f4de568d-a00b-4073-9cb3-4ac9aa665030/content>
- Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Hacedor*, 2(1), 77-87.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9141659>
- De la Cruz, E. & Gomez, Y. (2024). Estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 321/MX-P Divino Niño Jesús, Ayacucho-2023.  
<https://repositorio.unsch.edu.pe/items/2fde8b12-cc64-4964-a701-502d621b63ef>
- De la Torre, M. (2020) *El cuento como herramientas para el desarrollo de las habilidades sociales y la creatividad. (Tesis de licenciatura).* Universidad Pontifica. España.
- Escobar, D. (2020). Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los

- estudiantes de una institución educativa de Ayacucho.  
<https://repositorio.unh.edu.pe/items/fd2fa4d8-723c-43b0-ba70-586023e28435>
- Fernández y Montoya (2018) *Desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de 3 a 5 años, según la percepción de los padres de familia*. Chiclayo: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo.
- Gaggino, R. (2019). Diseño experimental de elementos constructivos utilizando materiales reciclados, para viviendas de interés social. Síntesis de tesis doctoral.  
[https://www.lareferencia.info/vufind/Record/AR\\_ee2a1f56fddd89d2208c0f977ecd5981](https://www.lareferencia.info/vufind/Record/AR_ee2a1f56fddd89d2208c0f977ecd5981)
- Gavilan, R. (2022). Habilidades sociales y desempeño docente en las Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ayacucho, 2020.  
<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/412d64a3-272f-43c3-aac1-64ce71b8ebf1/content>
- Gimeno, A (1999) *La familia: El desafío de la*. Barcelona, Ariel.
- Goldstein, A. (1980). *Skillstreaming Checklist*. En *Skillstreaming the adolescent: New strategies and perspectives for teaching prosocial skills* (Rev. ed.). Research Press. Adaptación: Tomás, J. M. (1995). *Cuestionario de Habilidades Sociales para Adolescentes (CHSA)*.
- Goleman, D. (2008) *La Inteligencia Emocional*. Buenos Aires, Argentina.: Javier Vergara Editor, SA.
- Guamán, P. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la Unidad Educativa Particular Carlos Crespi II, año lectivo 2019-2020* (Trabajo de titulación). Universidad Politécnica Salesiana.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf>
- Guerra y Paiva (2018) *Habilidades sociales en niños y niñas de Instituciones Educativas Estatales de Educación Inicial de la Zona Urbana de Batangrande*. Chiclayo Perú
- Guerra, M. (2018). Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años IEI UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016.  
[https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE\\_af626cd571706ef196947439b0659c8b](https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_af626cd571706ef196947439b0659c8b)
- Gutiérrez, J., Gutiérrez, C. & Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de

- enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. *Revista de Educación y Desarrollo*, (45), 37-46.  
[https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/45/45\\_Delgado.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf)
- Hamodi, C., López, V. & López, A. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior. *Perfiles educativos*, 37(147), 146-161.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982015000100009&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982015000100009&script=sci_abstract&tlng=pt)
- Henríquez, C. (2018). *Habilidades socioemocionales* (Documento de trabajo). Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, Ministerio de Educación de Chile. <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2018/09/4.-Lima-Habilidades-Socioemocionales-Carlos-Henriquez-Chile.pdf>
- Hernández. (2017). *Metodología de la Investigación*.
- Irrazábal, C., & Molinari, A. (2005). *Metodología de las ciencias sociales: Técnicas de recolección de datos*.
- Isla (2019) *Los cuentos como estrategias para mejorar el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de cuatro años de educación de la Institución Educativa Inicial N° 261 "La casita del saber" del distrito de Juanjui Provincia de Mariscal Cáceres, región San Martín -2017 (tesis pre grado)* Universidad Católica Los ángeles de Chimbote, Perú.
- Jiménez, C. (2010) *Diagnóstico y educación de los más capaces*.
- Lanza, V., Romero, L. y Bennasar, M. (2024). Actividades lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en la asignatura Anatomía y Fisiología Humana. *Revista Educación*, 48(1). <http://doi.org/10.15517/revedu.v48i1.56006>
- Madrigal, A., Gómez, M. & Rodríguez, E. (2018). *Influencia de la lúdica en el desarrollo de las dimensiones del ser de los niños y las niñas en la Corporación Educativa y Cultural Jesús Amigo del Municipio de Medellín* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).  
<https://repository.uniminuto.edu/items/d54dd423-c5d3-4985-b541-a22a545e4344>
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos?: Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Ediciones Paidós.  
[https://proassetpdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros\\_contenido/arxius/38/375](https://proassetpdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/38/375)

[54 Jugamos.pdf](#)

- McGinnis, E., & Goldstein, A. (1990) Skillstreaming in Early Childhood: Teaching Prosocial Skills to the Preschool and Kindergarten Child by Ellen McGinnis (1990-09-01).
- Megías, A. y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*.
- Mera, A. & Delgado, J. (2022). Estrategia lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2. *MQRInvestigar*, 6(3), 76-101. <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/download/8/6>
- Ministerio de Educación (MINEDU). (2022). Orientaciones para el desarrollo de habilidades socioemocionales – Ciclo V. PeruEduca. <https://repositorio.perueduca.pe/articulos/docente/consejos-orientaciones/programa-habilidades-socioemocionales/orientaciones-ciclo-v.pdf>
- Ministerio de Educación, Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes; Sánchez, V., & Romani, A. (2023). *Habilidades socioemocionales de los estudiantes de 2.º grado de secundaria y sus factores contextuales: Aproximaciones desde el Estudio Virtual de Aprendizajes 2021*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8750>
- Münch, L., & Ángeles, L. (2019). Metodología de la ciencia (5ª ed.). Trillas.
- Núñez, Y., Vitória, P. & Núñez, R. (2018). La contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Acción*, 14(s/n).
- Ñahui, C., y Choque, M. (2018) *Nivel de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial n°618 de Huarirumi- Anchonga, Angares-Huancavelica*. (Tesis de segunda especialidad, Universidad nacional de Huancavelica).
- Ortego, M., López, S., y Álvarez, M. (2011). *Psicosociales I. Tema 7 Las habilidades sociales*. Obtenido de <https://docplayer.es/16509369-Ciencias-psicosociales-imaria-del-carmen-ortego-mate-santiago-lopez-gonzalez-maria-lourdes-alvareztrigueros-tema-7-las-habilidades-sociales.html> Ortiz
- Pacheco, E. (2022). El enfoque lúdico como estrategia metodológica para promover el aprendizaje del inglés en niños de primaria. *Polo del Conocimiento*, 7(2). <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3942>
- Perales, N. (2021) *Modelo de estrategias lúdicas para las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N°190-Lambayeque*. Tesis doctoral. Chiclayo – Perú.

- Reyes, M. (2016). *Relación entre las habilidades sociales del docente y el desempeño docente desde el punto de vista de los estudiantes adultos de una universidad privada de Lima, Perú*. Revista de Investigación en Docencia Universitaria, 10. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.10.465>
- Sánchez, C. (2022). *Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuarto grado de Educación General Básica, Unidad Educativa “Josefa Calixto”* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9398/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-022-2022.pdf>
- Sánchez, E. (2008). *Estrategias lúdicas para la enseñanza y el aprendizaje*. MarcoELE. <https://marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>
- Silva y Tamayo (2018) *Metodología de la investigación*.
- Tobón (2010) *Formación integral y competencia, pensamientos complejos, diseño curricular y didáctica*. ECOE. Bogotá Colombia.
- Trujillo, E. (2019). *Dramatizando mis cuentos en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32155 de Buena Vista de Voroy, Ambo, Huánuco*. 2019 (tesis pre grado) Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú.
- UNESCO. (2021). *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240>
- Valles, A. (2001): “*Cuaderno De Habilidades Sociales: Programa Para La Competencia Social Y La Convivencia*” Edit. Libro Amigo. P. 12, 13, 20, 45, 48.

# ANEXOS

## Anexo 1

### Resolución Directoral de Aprobación de Proyectos de Investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Resolución R.M. N° 238-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 06-94-ED  
Escuela de Educación R.M. N° 267-2020-MINEDU

*"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"*

*Resolución Directoral N° 464-2023 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA*

Huanta, 07 de diciembre del 2023

Visto, el **INFORME N°109-2023-JUFC/EESPP"JSCO"-HTA** con Expediente TM20232882-F de fecha 07/12/2023, presentado por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua y el proyecto de investigación adjunto;



#### CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el



objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar los Proyectos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2023, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado favorablemente por el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, Jefe de la Unidad de Formación Continua en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparada en la RDRS No 0180-2023-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR, por tanto:

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. - APROBAR,** el *Proyecto de Investigación Educativa*, de acuerdo al siguiente detalle:

ORD.	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	PROGRAMA DE ESTUDIOS
1	PINARES FLORES, Edwin Edson	Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe

**SEGUNDO. - AUTORIZAR Y ADMITIR,** a partir de la fecha de expedición de la presente resolución la ejecución del Proyecto de Investigación Educativa; bajo la orientación del Formador del curso como Asesor, utilizando los métodos, técnicas, procedimientos e instrumentos de investigación apropiados y en concordancia con los documentos normativos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR,** a las áreas internas, a las/los interesadas (os), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**

**DISTRIBUCIÓN:**  
Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.



Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

## Anexo 2

### Resolución Directoral de Expedito de Tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Orgánica N° 18737  
Reapertura RM. N° 226-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

*Resolución Directoral N° 0725-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG-HTA*

Huanta, 25 de julio del 2024



Visto, los documentos con registro TM20243083-F de fecha 25/07/2024;

#### CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2023;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, *Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior*, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y magistras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.



Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2023, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2023 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	PINARES FLORES, Edwin Edson	Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe

**SEGUNDO. – AUTORIZAR**, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**



Dr. Víctor Morales Arce Pilla  
DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.

### Anexo 3

### Resolución Directoral de Autorización de Sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto OE. N° 016-85-ED  
Autorización de Funcionamiento OE. N° 05-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER.**;

#### SE RESUELVE:

**PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38312/Mx-U DE RAMOS PAMPA, SIVIA 2023.	
AUTOR(A)	PINARES FLORES, Edwin Edson
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	14 DE SETIEMBRE DE 2024
HORA	11.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

#### REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

#### DISTRIBUCIÓN:

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.





"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral No. 0814-2024-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 29 de agosto de 2024

Visto, el Expediente *TM20243661-F* de fecha *26 de agosto del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 725-2024-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *25 de julio de 2024*;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

## Anexo 4

### Resolución Directoral de Nominación de Jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 017-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER;**

#### SE RESUELVE:

**PRIMERO.- NOMINAR;** a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
	VOCAL	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 38312/Mx-U DE RAMOS PAMPA, SIVIA 2023.	
AUTOR (A)	PINARES FLORES, Edwin Edson
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	14 DE SETIEMBRE DE 2024
HORA	11.00 A.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SÉGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2023.

#### REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

#### DISTRIBUCIÓN:

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.





*"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"*

Resolución Directoral N.º 0815-2024 EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 29 de agosto de 2024

Visto, el Expediente *TM20243661-F* de fecha *26 de agosto del 2024* y la *Resolución Directoral de Expedito No 725-2024-EESP Pub. "JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *25 de julio de 2024*;

**CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

## Anexo 5

### Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N°38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p>	<p>Antecedentes internacionales</p> <p>Antecedentes Nacionales</p> <p>Antecedentes regionales</p> <p>Antecedentes locales</p> <p>Bases teóricas</p> <p>Teorías relacionadas al tema</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p>	<p><b>VI</b> Estrategias lúdicas</p> <p><b>DIMENSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre instruccionales</li> <li>• Coinstruccionales</li> <li>• Postinstruccionales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Motivación</li> <li>• Planificación</li> <li>• Beneficios de los materiales</li> <li>• Aplicación de estrategias</li> <li>• Metodología</li> <li>• Retroalimentación</li> <li>• Evaluación</li> <li>• Dificultades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Paradigma:</b> positivista</li> <li>• <b>Enfoque:</b> cuantitativa</li> <li>• <b>Tipo de estudio:</b> Experimental</li> <li>• <b>Nivel:</b> Explicativo</li> <li>• <b>Diseños de investigación:</b> Preexperimental</li> </ul>
<p><b>Problemas específicos</b></p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?</p>	<p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p>		<p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales básicas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales avanzadas en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades para hacer frente al</p>	<p><b>VD</b> Habilidades sociales</p> <p><b>DIMENSIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habilidades Sociales Básicas</li> <li>• Habilidades Sociales Avanzadas</li> <li>• Habilidades Relacionadas con los sentimientos</li> <li>• Habilidades Alternativas a la Agresión</li> <li>• Habilidades para hacer frente al Estrés</li> <li>• Habilidades de Planificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar una conversación</li> <li>• Mantener una conversación</li> <li>• Formular una pregunta</li> <li>• Dar las gracias</li> <li>• Presentarse</li> <li>• Presentar a otras personas</li> <li>• Hacer un cumplido</li> <li>• Pedir ayuda</li> <li>• Participar</li> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Seguir instrucciones</li> <li>• Disculparse Persuasión</li> <li>• Conocer los propios sentimientos</li> <li>• Expresar los sentimientos</li> <li>• Comprender los sentimientos de los demás</li> <li>• Enfrentarse con el enfado del otro.</li> <li>• Expresar afecto</li> <li>• Resolver el miedo</li> <li>• Auto recompensarse</li> <li>• Pedir permiso</li> <li>• Compartir algo</li> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Negociar empezar el autocontrol</li> <li>• Defender los propios derechos</li> <li>• Responder a las bromas</li> <li>• Evitar los problemas con los demás</li> <li>• No entrar en peleas</li> <li>• Formular una queja</li> <li>• Responder a una queja</li> <li>• Demostrar deportividad después del juego.</li> <li>• Resolver la vergüenza</li> <li>• Arreglárselas cuando le dejen de lado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Población:</b> la población considerada para el presente proyecto de investigación serán los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023. N=25.</li> <li>• <b>Muestra:</b> la muestra de estudios considerados en esta investigación son los escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023. De la sección A. n=15.</li> <li>• <b>Técnicas de muestreo:</b> no probabilísticos</li> <li>• <b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> Experimento y evaluación educativa Material experimental y la prueba educativa del pre y post test</li> <li>• <b>(Validez y</b></li> </ul>

<p>lúdicas influyen en las habilidades alternativas a la agresión en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N°38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas influyen en las habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023?</p>	<p>Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades para hacer frente al estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023</p> <p>Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>estrés en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p> <p>Las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades de planificación en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Defender a un amigo, responder a la persuasión</li> <li>Responder al fracaso</li> <li>Enfrentarse a los mensajes contradictorios</li> <li>Responder a una acusación</li> <li>Prepararse para una conversación difícil.</li> <li>Hacer frente a las presiones de grupo</li> <li>Tomar decisiones</li> <li>Discernir sobre la causa de un problema</li> <li>Establecer un objetivo</li> <li>Determinar las propias habilidades</li> <li>Recoger información</li> <li>Resolver los problemas según su importancia</li> <li>Tomar una decisión</li> <li>Concentrarse en una tarea</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**confiabilidad):el**  
**Instrumento se somete al**  
**juicio de experto.**  
**Confiabilidad. Los ítems**  
**se**  
**someten a una prueba de**  
**alfa de Crombach.**  
**• Técnicas**  
**de**  
**procesamiento.**  
**Estadística**  
**descriptiva.**  
**a. Excel y PPSS**  
**Estadística inferencial.**  
**Prueba de normalidad y**  
**prueba de hipótesis**

## Anexo 6

### Matriz de Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>Variable Independiente</b>  Estrategias lúdicas	Abarca una gama de actividades que involucra dinámicas de grupos y juegos educativos empleados por los docentes en el proceso de reforzamiento del aprendizaje y fortalecimiento de capacidades de los estudiantes que incrementa el nivel de conocimientos respecto a un área determinada (Lanza et al., 2018).	La variable se mide a través de las 3 dimensiones de: Pre instruccionales, Coinstruccionales y Postinstruccionales.	Pre instruccionales  Coinstruccionales  Postinstruccionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Motivación</li> <li>• Planificación</li> <li>• Beneficios de los materiales</li> <li>• Aplicación de estrategias</li> <li>• Metodología</li> <li>• Retroalimentación</li> <li>• Evaluación</li> <li>• Dificultades</li> </ul>	<b>Ordinal</b> 1= Básico 2= Regular 3= Óptimo
<b>Variable Dependiente</b>  Habilidades sociales	Conjunto de conductas aprendidas que facilitan la interacción de un individuo con los demás, es decir, comprende destrezas sociales necesarias en la realización de actividades de naturaleza interpersonal (Guamán, 2021).	La escala de Habilidades Sociales está conformada por 50 ítems en escala de tipo Likert.	Habilidades Sociales Básicas  Habilidades Sociales Avanzadas  Habilidades Relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar una conversación</li> <li>• Mantener una conversación</li> <li>• Formular una pregunta</li> <li>• Dar las gracias</li> <li>• Presentarse</li> <li>• Presentar a otras personas</li> <li>• Hacer un cumplido</li> <li>• Pedir ayuda</li> <li>• Participar</li> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Seguir instrucciones</li> <li>• Disculparse Persuasión</li> <li>• Conocer los propios sentimientos</li> <li>• Expresar los sentimientos</li> <li>• Comprender los sentimientos de los demás</li> <li>• Enfrentarse con el enfado del otro.</li> <li>• Expresar afecto</li> <li>• Resolver el miedo</li> <li>• Auto recompensarse</li> </ul>	<b>Ordinal</b> 1= Básico 2= Medio 3= Alto 4= Muy alto

Habilidades  
Alternativas a la  
Agresión

- Pedir permiso
- Compartir algo
- Ayudar a los demás.
- Negociar empezar el autocontrol
- Defender los propios derechos
- Responder a las bromas
- Evitar los problemas con los demás
- No entrar en peleas
- Formular una queja
- Responder a una queja
- Demostrar deportividad después del juego.
- Resolver la vergüenza
- Arreglárselas cuando le dejen de lado.
- Defender a un amigo, responder a la persuasión
- Responder al fracaso
- Enfrentarse a los mensajes contradictorios
- Responder a una acusación
- Prepararse para una conversación difícil.
- Hacer frente a las presiones de grupo

Habilidades para hacer  
frente al Estrés

---

Habilidades de  
Planificación

- Tomar decisiones
  - Discernir sobre la causa de un problema
  - Establecer un objetivo
  - Determinar las propias habilidades
  - Recoger información
  - Resolver los problemas según su importancia
  - Tomar una decisión
  - Concentrarse en una tarea
-

## Anexo 7

### Matriz Instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>Variable Independiente</b>  Estrategias lúdicas	Pre instruccional es	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación</li> <li>• Motivación</li> <li>• Planificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son los aspectos clave de la participación en actividades socioemocionales de los niños?</li> <li>• ¿Cuáles son los elementos principales de la motivación en el aprendizaje socioemocional infantil?</li> <li>• ¿Cuáles son los componentes esenciales de la planificación en intervenciones socioemocionales?</li> </ul>	<b>TÉCNICA Observación</b> 1. Nunca 2. Algunas veces 3. Siempre
	Coinstruccionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beneficios de los materiales</li> <li>• Aplicación de estrategias</li> <li>• Metodología</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son los beneficios principales de los materiales didácticos para habilidades sociales?</li> <li>• ¿Cuáles son las estrategias clave para la aplicación en desarrollo socioemocional?</li> <li>• ¿Cuáles son los pasos fundamentales de la metodología en educación emocional?</li> </ul>	
	Postinstruccionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Retroalimentación</li> <li>• Evaluación</li> <li>• Dificultades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las formas efectivas de proporcionar retroalimentación en niños?</li> <li>• ¿Cuáles son los métodos principales de evaluación de competencias socioemocionales?</li> <li>• ¿Cuáles son las dificultades comunes en el desarrollo de habilidades emocionales?</li> </ul>	
<b>Variable Dependiente</b>  Habilidades sociales	Habilidades Sociales Básicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciar una conversación</li> <li>• Mantener una conversación</li> <li>• Formular una pregunta</li> <li>• Dar las gracias</li> <li>• Presentarse</li> <li>• Presentar a otras personas</li> <li>• Hacer un cumplido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El niño inicia una conversación de manera adecuada?</li> <li>• ¿El niño mantiene una conversación de forma fluida?</li> <li>• ¿El niño formula una pregunta correctamente?</li> <li>• ¿El niño da las gracias apropiadamente?</li> <li>• ¿El niño se presenta de forma clara?</li> <li>• ¿El niño presenta a otras personas correctamente?</li> <li>• ¿El niño hace un cumplido sincero?</li> <li>• ¿El niño pide ayuda de manera educada?</li> </ul>	<b>Instrumento: Ficha de observación</b> 1. Nunca 2. Algunas veces 3. Siempre
	Habilidades Sociales Avanzadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir ayuda</li> <li>• Participar</li> <li>• Dar instrucciones</li> <li>• Seguir instrucciones</li> <li>• Disculparse Persuasión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El niño participa activamente en grupo?</li> <li>• ¿El niño da instrucciones claras?</li> <li>• ¿El niño sigue instrucciones correctamente?</li> <li>• ¿El niño se disculpa cuando es necesario?</li> <li>• ¿El niño persuade de forma respetuosa?</li> </ul>	
	Habilidades Relacionadas con los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer los propios sentimientos</li> <li>• Expresar los sentimientos</li> <li>• Comprender los sentimientos de los demás</li> <li>• Enfrentarse con el enfado del otro.</li> <li>• Expresar afecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El niño conoce sus propios sentimientos?</li> <li>• ¿El niño expresa sus sentimientos adecuadamente?</li> <li>• ¿El niño comprende los sentimientos de los demás?</li> <li>• ¿El niño enfrenta el enfado del otro calmadamente?</li> <li>• ¿El niño expresa afecto de manera apropiada?</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolver el miedo</li> <li>• Auto recompensarse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El niño resuelve el miedo efectivamente?</li> <li>• ¿El niño se auto-recompensa por logros?</li> </ul>	
	Habilidades Alternativas a la Agresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir permiso</li> <li>• Compartir algo</li> <li>• Ayudar a los demás.</li> <li>• Negociar empezar el autocontrol</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El niño pide permiso cortésmente?</li> <li>• ¿El niño comparte algo con otros?</li> <li>• ¿El niño ayuda a los demás voluntariamente?</li> <li>• ¿El niño negocia soluciones justas?</li> <li>• ¿El niño inicia el autocontrol en situaciones tensas?</li> </ul>	
	Habilidades para hacer frente al Estrés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Defender los propios derechos</li> <li>• Responder a las bromas</li> <li>• Evitar los problemas con los demás</li> <li>• No entrar en peleas</li> <li>• Formular una queja</li> <li>• Responder a una queja</li> <li>• Demostrar deportividad después del juego.</li> <li>• Resolver la vergüenza</li> <li>• Arreglárselas cuando le dejen de lado.</li> <li>• Defender a un amigo, responder a la persuasión</li> <li>• Responder al fracaso</li> <li>• Enfrentarse a los mensajes contradictorios</li> <li>• Responder a una acusación</li> <li>• Prepararse para una conversación difícil.</li> <li>• Hacer frente a las presiones de grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El niño defiende sus propios derechos asertivamente?</li> <li>• ¿El niño responde a las bromas sin agresividad?</li> <li>• ¿El niño evita problemas con los demás?</li> <li>• ¿El niño evita entrar en peleas innecesarias?</li> <li>• ¿El niño formula una queja constructiva?</li> <li>• ¿El niño responde a una queja positivamente?</li> <li>• ¿El niño demuestra deportividad después del juego?</li> <li>• ¿El niño resuelve la vergüenza adecuadamente?</li> <li>• ¿El niño se arregla cuando lo dejan de lado?</li> <li>• ¿El niño defiende a un amigo?</li> <li>• ¿El niño responde a la persuasión razonablemente?</li> <li>• ¿El niño responde al fracaso con resiliencia?</li> <li>• ¿El niño enfrenta mensajes contradictorios?</li> <li>• ¿El niño responde a una acusación calmadamente?</li> <li>• ¿El niño se prepara para una conversación difícil?</li> <li>• ¿El niño hace frente a las presiones de grupo?</li> </ul>	
	Habilidades de Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomar decisiones</li> <li>• Discernir sobre la causa de un problema</li> <li>• Establecer un objetivo</li> <li>• Determinar las propias habilidades</li> <li>• Recoger información</li> <li>• Resolver los problemas según su importancia</li> <li>• Tomar una decisión</li> <li>• Concentrarse en una tarea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿El niño toma decisiones responsables?</li> <li>• ¿El niño discierne la causa de un problema?</li> <li>• ¿El niño establece un objetivo claro?</li> <li>• ¿El niño determina sus propias habilidades?</li> <li>• ¿El niño recoge información relevante?</li> <li>• ¿El niño resuelve problemas por importancia?</li> <li>• ¿El niño toma una decisión final?</li> <li>• ¿El niño se concentra en una tarea?</li> </ul>	

## Anexo 8

### *Instrumento de Recolección de Datos*

#### CHA DE ESCALA DE VALORACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Pre test – Pos test

#### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1. Apellidos y nombre del niño(a).....E1.....

1.2. Institución Educativa Primaria: N.º 38312/ Mx -U “Ramos Pampa” Sivia - Huanta

1.3. Lugar: Ramos Pampa

1.4. Grados: .....

1.5. Fecha: .....

1.6. Sexo: M ( )                      F ( )

#### **II. INSTRUCCIONES:** Lee detenidamente y marca con una (X) de acuerdo a lo que te ocurre cada uno de las cuestiones. No se puede marcar dos veces el mismo ítem

Escala de habilidades sociales, adaptado de Goldstein (1973), adaptado y actualizado 2023

A continuación, te presentamos una tabla con diferentes aspectos de las “*Habilidades Sociales*”. A través de ella podrás determinar el grado de desarrollo de tu “*Competencia Social*” (conjunto de Habilidades sociales necesarias para desenvolverte eficazmente en el contexto social). Señala el grado en que te ocurre lo que indican cada una de las cuestiones, teniendo para ello en cuenta:

40

ESCALA DE VALORACIÓN/CALIFICACIÓN:

1 Me sucede **MUY POCAS** veces

2 Me sucede **ALGUNAS** veces

3 Me sucede **BASTANTES** veces

4 Me sucede **MUCHAS** veces

<b>HABILIDADES SOCIALES</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Habilidades sociales básicas</b>					
<b>1</b>	Prestas atención a la persona que te está hablando y haces un esfuerzo para comprender lo que te está diciendo				
<b>2</b>	Hablas con los demás de temas poco importantes para pasar luego a los más importantes				
<b>3</b>	Hablas con otras personas sobre cosas que interesan a ambos				
<b>4</b>	Clarificas la información que necesitas y se la pides a la persona adecuada				
<b>5</b>	Permites que los demás sepan que les agradeces los favores				
<b>6</b>	Te das a conocer a los demás por propia iniciativa				
<b>7</b>	Ayudas a que los demás se conozcan entre sí				
<b>8</b>	Dices que te gusta algún aspecto de la otra persona o alguna de las actividades que realiza				
<b>Habilidades sociales avanzadas</b>					
<b>9</b>	Pides que te ayuden cuando tienes alguna dificultad				
<b>10</b>	Eliges la mejor forma para integrarte en un grupo o para participar en una determinada actividad				
<b>11</b>	Explicas con claridad a los demás cómo hacer una tarea específica				
<b>12</b>	Prestas atención a las instrucciones, pides explicaciones y llevas adelante las instrucciones correctamente				
<b>13</b>	Pides disculpas a los demás por haber hecho algo mal				
<b>14</b>	Intentas persuadir a los demás de que tus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de la otra persona				
<b>Habilidades Relacionadas con los sentimientos</b>					
<b>15</b>	Intentas reconocer las emociones que experimentas				
<b>16</b>	Permites que los demás conozcan lo que sientes				
<b>17</b>	Intentas comprender lo que sienten los demás				
<b>18</b>	Intentas comprender el enfado de la otra persona				

8					
19	Permites que los demás sepan que te interesas o preocupas por ellos				
20	Piensas porqué estás asustado y haces algo para disminuir tu miedo				
21	Te dices a ti mismo o haces cosas agradables cuando te mereces una recompensa				
<b>Habilidades alternativas a la agresión</b>					
22	Reconoces cuando es necesario pedir permiso para hacer algo y luego lo pides a la persona indicada				
23	Te ofreces para compartir algo que es apreciado por los demás				
24	Ayudas a quien lo necesita				
25	Llegas a establecer un sistema de negociación que te satisface tanto a ti mismo como a quienes sostienen posturas diferentes				
26	Controlas tu carácter de modo que no se te “escapan las cosas delamano”				
27	Defiendes tus derechos dando a conocer a los demás cuál es tu postura				
28	Te las arreglas sin perder el control cuando los demás te hacen bromas				
29	Te mantienes al margen de situaciones que te pueden ocasionar problemas				
30	Encuentras otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearte				
<b>Habilidades para hacer frente al estrés</b>					
31	Dices a los demás cuándo han sido los responsables de originar un determinado problema e intentas				
32	Intentas llegar a una solución ante la queja				
33	Expresas un sincero cumplido a los demás por la forma en que han jugado				
34	Haces algo que te ayude a sentir menos vergüenza o a estar menos cohibido				
35	Eres consciente cuando te han dejado de lado en alguna actividad, luego, haces algo para sentirte mejor en ese momento				
36	Manifiestas a los demás que han tratado injustamente a un amigo				
37	Consideras con cuidado la posición de la otra persona, comparándola con la propia, antes de decidir lo que hacer				
38	Comprendes la razón por la cual has fracasado en una determinada situación y qué puedes hacer para tener más éxito en el futuro				
39	Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa pero dicen o hacen otras que se contradicen				

<b>40</b>	Comprendes lo que significa la acusación y por qué te la han hecho y, luego, piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que te ha hecho la acusación				
<b>41</b>	Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista antes de una conversación problemática				
<b>42</b>	Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta				
<b>43</b>	Resuelves la sensación de aburrimiento iniciando una nueva actividad interesante				
<b>44</b>	Reconoces si la causa de algún acontecimiento es consecuencia de alguna situación bajo tu control				
<b>45</b>	Tomas decisiones realistas sobre lo que eres capaz de realizar antes de comenzar una tarea				
<b>46</b>	Eres realista cuando debes dilucidar cómo puedes desenvolverte en una determinada tarea				
<b>47</b>	Resuelves qué necesitas saber y cómo conseguir la información				
<b>48</b>	Determinas de forma realista cuál de los numerosos problemas es el más importante y el que deberías solucionar primero				
<b>49</b>	Consideras las posibilidades y eliges la que te hará sentir mejor				
<b>50</b>	Te organizas y te preparas para facilitar la ejecución de tu trabajo				

Anexo 9  
Validación de Expertos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

**FICHA DE VALIDACIÓN**  
**INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES:**

- 1.1. **Título de la Investigación;** Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de "Ramos Pampa" Sivia, 2023.
- 1.2. **Nombre de los Instrumentos motivo de la Evaluación:** Ficha de observación

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

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

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Bueno e) Muy Bueno

<b>Nombres y Apellidos</b>	Egido Félix Guispe De la Cruz	<b>DNI</b>	28 298483
<b>Dirección domiciliaria</b>	Av. Aviación 644	<b>Celular</b>	976021500
<b>Título Profesional</b>	Profesor de Educación Primaria		
<b>Especialidad</b>	Primaria		
<b>Grado Académico</b>	Maestría		
<b>Mención</b>	Gestión pública		

  
 Firma  
 Lugar y Fecha:.....



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**

**FICHA DE VALIDACIÓN  
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**DATOS GENERALES:**

- 1.1. **Título de la Investigación:** Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de "Ramos Pampa" Sivia, 2023.
- 1.2. **Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación:** Ficha de observación

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Muy deficiente				Deficiente				Regular				Bueno				Muy bueno				
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																				✓	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				✓	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				✓	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																				✓	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																				✓	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																				✓	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																				✓	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																				✓	

PROMEDIO DE VALORACION

90

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Bueno e) Muy Bueno

Nombres y Apellidos	MAXIMO CONTRERAS CEDONILLA	DNI	28173759
Dirección domiciliaria	Jr. Pajobullo, 569, 1ra	Celular	
Título Profesional	Licenciado en Educación		
Especialidad	Biología Química - EIB		
Grado Académico			
Mención	Docente Universitario		

Firma

Lugar y Fecha:

17 de Agosto 2023



## Anexo 10

### Confiabilidad del Instrumento.

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,803	,765	15

#### Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	2,1667	,71774	12
VAR00002	1,9167	,66856	12
VAR00003	2,0833	,79296	12
VAR00004	2,1667	,71774	12
VAR00005	2,0833	,66856	12
VAR00006	2,0000	,73855	12
VAR00007	2,0833	,28868	12
VAR00008	2,1667	,71774	12
VAR00009	1,9167	,51493	12
VAR00010	2,0000	,73855	12
VAR00011	1,9167	,79296	12
VAR00012	2,0833	,51493	12
VAR00013	2,0000	,73855	12
VAR00014	1,7500	,62158	12
VAR00015	2,1667	,57735	12

Anexo 11  
Prueba Pretest

**HABILIDADES SOCIALES**

Habilidades sociales básicas										Habilidades sociales avanzadas					Habilidades Relacionadas con los sentimientos					Habilidades alternativas a la agresión					Habilidades para hacer frente al estrés										Habilidades de planificación																													
PRE TES										PRE TES					PRE TES					PRE TES					PRE TES										PRE TES																													
N	P	P	P	P	P	P	P	P	P	S	P	P	P	P	P	S	P	P	P	P	P	S	P	P	P	P	P	P	P	P	P	S	P	P	P	P	P	P	P	P	P	S	P	P	P	P	P	P	P	P	P													
°	1	2	3	4	5	6	7	8	U	9	1	1	1	1	1	U	1	1	1	1	2	2	U	2	2	2	2	2	2	2	3	U	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	U	4	4	4	4	4	4	4	4	5	U										
									B	0	1	2	3	4	B	5	6	7	8	9	0	1	B	2	3	4	5	6	7	8	9	0	B	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	B	3	4	5	6	7	8	9	0	B									
									T						T							T										T											T											T										
1	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	4	4	1	4	2	2	4	1	2	2	4	2	1	4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	2	1	1	4	3	4	2	2									
2	2	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	2	1	4	1	1	3	4	1	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	4	2	2	1	2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1							
3	1	2	3	2	1	2	1	2	1	4	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	9	2	1	3	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	4	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1								
4	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1						
5	3	1	2	3	3	2	2	1	1	4	2	2	2	4	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	1	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	3	4	1	3	2	4	2								
6	1	3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	1	8	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	2	2	3	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1								
7	4	2	4	2	2	4	2	4	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	4	4	1	3	2	2	3	1	2	2	4	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	2	2	1	1	1	1	1								
8	2	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	2	1	4	1	1	3	4	1	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1							
9	1	2	2	2	1	2	1	2	1	4	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	9	2	1	3	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1







**Anexo 13**

*Plan de Aplicación del Módulo Experimental*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N°  
38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER  
EN  
EDUCACIÓN**

**AUTOR**

PINARES FLORES, Edwin Edson

**ASESOR**

Dr. FARFAN BELLIDO, René

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovaciones pedagógicas

**HUANTA – AYACUCHO – PERÚ**

**2025**

## 1. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Nombre: “Actividades Lúdicas”
- 1.2. Responsable: Pinares Flores Edwin Edson
- 1.3. Población objetiva: niños y niñas de primaria
- 1.4. Duración: 2 meses (10 sesiones de 90 minutos)
- 1.5. Fecha: meses de setiembre y octubre.
- 1.6. Lugar de aplicación: aula y patio de la I.E. N° N° 38312/MX-U  
DE “RAMOSPAMPA” SIVIA, 2023.

## 2. PRESENTACIÓN

El programa “Actividades Lúdicas” se basa en una actitud activa del niño y gana en protagonismo en la interacción con el adulto, estas actividades lúdicas para su edad buscan desarrollar integralmente al niño y contribuir a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la formación de autopistas cerebrales y al crecimiento de su inteligencia.

Se ha elaborado un programa en juegos recreativos, placenteros, divertidos, espontáneos y voluntarios, teniendo un fin eminentemente interno y nunca externo ya que los niños y niñas jugaran por la satisfacción que la actividad lúdica genera, y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento. Los juegos fueron dirigidos para niños y niñas de primaria, se realizó en ocho sesiones de 40 minutos cada uno.

## 3. FUNDAMENTACION

Esto es aprender por medio del “juego”, que va desde el juego activo que requiere un compromiso físico, verbal o mental hasta un juego placentero que enfatiza el disfrute como una característica clave. La forma en que los niños interactúan entre sí y se desempeñan de manera independiente se aprende de su entorno, experiencias y de los padres y maestros. Si se conceptualiza un sistema educativo que utiliza y manipula el aprendizaje basado en el juego, enseñe a los niños las muchas materias que deben aprender. Tendrán un gran impacto en la forma en que se hacen las cosas. Ningún niño es igual.

Cada niño aprende de manera diferente y eso es cierto para los adultos. Al introducir el aprendizaje basado en el juego, podemos maximizar los estándares académicos al tener más de una forma de enseñar los mismos conceptos. Actualmente, los estándares académicos se mantienen mediante un enfoque estándar. Esto tiene como objetivo enseñar a los niños disciplina, obediencia,

respeto y aprendizaje de materias como ciencias, matemáticas, lectura, escritura, arte y educación física. Se espera que los estudiantes entrenen un salón de clases y se les enseñe a adherirse a las reglas y rutinas de cada salón con poca desobediencia presente. Este requisito de obediencia lleva a muchos a investigar e indagar sobre las habilidades de manejo del aula y los comportamientos apropiados para el desarrollo. Sin embargo, no todos los estudiantes aprenden a través de este enfoque.

Los beneficios del aprendizaje basado en el juego superan a los métodos tradicionales de enseñanza. No solo se incluirá el elemento significativo en el trabajo que realizan, sino también los beneficios adicionales para la salud. El aprendizaje puede ser saludable y la longevidad de este método puede resultar beneficioso tanto académicamente como para el bienestar físico. Se anima a los estudiantes a que continúen fomentando su comprensión de la independencia, desarrollando habilidades sociales, desarrollo socioemocional, función motora, etc. Es incomprensible suponer que un niño habrá dominado estas habilidades dentro del lapso de tiempo de un año académico. Por esta razón, es necesario continuar con este modo de aprendizaje basado en el juego durante la totalidad de las experiencias. Los maestros deben documentar la expresión de conocimientos de cada niño y utilizarlos como una justificación del progreso del niño en las metas del plan de estudios.

#### 4. JUSTIFICACION

El aprendizaje basado en el juego permite a los estudiantes participar en actividades con un propósito que permitirán la simulación de las experiencias que probablemente encontrarán. Esto se define generalmente por tener las siguientes cuatro características:

1) Suele ser voluntario; 2) Es intrínsecamente motivador, es decir, es placentero por sí mismo y no depende de recompensas externas; 3) Implica cierto nivel de actividad, a menudo física, compromiso; y 4) Se distingue de otros comportamientos por tener una cualidad ficticia. Cada característica deja espacio para el fomento de fuertes habilidades meta cognitivas y la capacidad de desarrollar la independencia, así como la codependencia de sus compañeros.<sup>2</sup> Los estudiantes se benefician enormemente de sus experiencias de juego a través del método de aprendizaje innato, los educadores pueden manipular escenarios para enseñar a los niños cierto plan de estudios. metas. Como mencionó Rieber, el juego y la imitación son estrategias de aprendizaje naturales en las que los niños son

rápidos de comprender, lo que permite a los educadores construir experiencias significativas para los niños dentro del aula mediante el modelado cuidadoso de comportamientos y oportunidades de imitación y manipulación. Permitir que los estudiantes manipulen sus experiencias es importante para el niño, ya que retendrán la información que han recopilado mejor de una manera personal que sea significativa para ellos.

Por esta razón, los estudiantes trabajarán con sus educadores, compañeros e independientemente para cumplir con el objetivo de la tarea en un aula de aprendizaje basada en el juego. Esto también les brinda a los estudiantes la oportunidad de obtener de manera segura otras habilidades que continuarán en la adolescencia y la edad adulta dentro de su entorno académico, mientras cuentan con el apoyo de su educador. Es crucial que los estudiantes obtengan oportunidades para explorar y aprender habilidades importantes para la vida, como la resolución de problemas, de manera independiente o con compañeros.<sup>3</sup> Sin embargo, el hecho de no usar estas estrategias puede no estar relacionado tanto con la edad sino con la experiencia y los maestros. Las intervenciones pueden ayudar incluso a los niños pequeños a desarrollar algunos de los componentes que son las estrategias de un aprendizaje exitoso.

Objetivos específicos:

- Lograr el desarrollo de habilidades sociales a través de estrategias pedagógicas lúdicas Pre instruccionales del juego de estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023
- Lograr el desarrollo de habilidades sociales a través de estrategias pedagógicas lúdicas Coinstruccionales del juego de estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023
- Lograr el desarrollo de habilidades sociales a través de estrategias pedagógicas lúdicas Posinstruccionales del juego de estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 38312/MX-U de “Ramos Pampa” Sivia, 2023.

Orientaciones metodológicas.

El desarrollo del programa “Actividades Lúdicas” se desarrolló en ocho sesiones de noventa minutos cada una, teniendo como principal consigna que: el Niño es

el protagonista de la acción educativa teniendo oportunidad de interactuar con los diferentes materiales didácticos presentados y sus compañeros de aula, también el recurso pedagógico por excelencia es el juego, se tendrá así en cuenta los intereses y necesidades de los niños y niñas.

Secuencia metodológica:

La ejecución de las sesiones tendrá la siguiente secuencia metodológica:

**Inicio:** recojo de saberes previos, aquí se realiza las dinámicas, canciones, motivación de la actividad, los niños en posición de asamblea, donde se dialogará con ellos.

**Desarrollo:** construcción del aprendizaje, aquí se realizarán actividades propias de la sesión, serán en tres momentos:

**Antes:** se induce al tema principal de forma lúdica y motivadora. Se crea expectativa. **Durante:** se realiza las actividades lúdicas determinadas etc.

**Cierre:** se trabaja en hojas, se dibuja, se realiza exposiciones y se conversa acerca de las experiencias vividas por los niños, en cada sesión. **Salida:** se realiza la aplicación de lo

aprendido

**PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DEL PLAN DE  
APLICACIÓN**

<p><b>FECHA:22-09-2023</b> <b>HORA :8.00 am.</b> Presentación de las Actividades Lúdicas</p>	<p><b>FECHA:25-09- 2023</b> <b>HORA :8.00 am.</b> Participamos en nuestra primera actividad lúdica jugamos para conocernos mejor</p>	<p><b>FECHA:28-09- 2023</b> <b>HORA: 8.00 am.</b> Participamos en nuestra segunda actividad lúdica así me comunico</p>	<p><b>FECHA:03-10-2023</b> <b>HORA:8.00 am.</b> Participamos en nuestra tercera actividad lúdica a conversar</p>
<p><b>FECHA:06-10-2023</b> <b>HORA: 8.00 am.</b> Participamos en nuestra cuarta actividad lúdica que te gustaría oír</p>	<p><b>FECHA:10-10- 2023</b> <b>HORA: 8.00 am.</b> Participamos en nuestra quinta actividad lúdica seguimos y damos instrucciones</p>	<p><b>FECHA:12-10- 2023</b> <b>HORA: 8.00 am.</b> Participamos en nuestra sexta actividad lúdica como vamos a los demás</p>	<p><b>FECHA:16-10- 2023</b> <b>HORA: 8.00 am.</b> Participamos en nuestra séptima actividad lúdica resolvemos problemas y nos ayudamos</p>
<p><b>FECHA:18-10- 2023</b> <b>HORA: 8.00 am.</b> Participamos en nuestra octava actividad lúdica con calma hacemos un alto a las agresiones</p>	<p><b>FECHA:23-10- 2023</b> <b>HORA: 8.00 am.</b> Participamos en nuestra novena actividad lúdica ponte en mi lugar</p>	<p><b>FECHA:27-10-2023</b> <b>HORA: 8.00 am.</b> Participamos en nuestra décima actividad lúdica la consecuencia de lo que hago</p>	

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°0**



<b>TÍTULO</b>	<b>PRESENTACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS</b>		
<b>Objetivo</b>	Orientación de las actividades a desarrollar en las estrategias lúdicas		
<b>Grado</b>	<b>4°</b>	<b>Sección</b>	<b>U</b>
<b>Tiempo</b>	<b>60 minutos</b>	<b>Fecha</b>	<b>22-09-2023</b>
<b>APRENDIZAJE ESPERADOS</b>	<b>Reconocen las actividades que implicarán el desarrollo de las estrategias lúdicas</b>		

<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Evidencias</b>	<b>Instrumentos</b>
<p><b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúa con todas las personas.</li> <li>• Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li> <li>• Maneja conflictos de manera constructiva.</li> <li>• Participa en acciones que promueven el bienestar común</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales e hipotéticas de maltrato y discriminación por razones de etnia, edad, género o discapacidad (niños, ancianos y personas con discapacidad). Cumple con sus deberes.</li> <li>• Propone alternativas de solución a los conflictos por los que atraviesa: recurre al diálogo y a la intervención de mediadores si lo cree necesario.</li> </ul>	<p>Establece relaciones con sus compañeros</p>	<p>Hoja de compromisos</p>	<p>Matriz de evaluación</p>
<p><b>Se comunica oralmente en su lengua materna</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto oral.</li> <li>• Adecúa, organiza y desarrolla las</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica el tema, el propósito comunicativo, las emociones y los estados de ánimo de personas; para ello, distingue lo relevante de lo complementario.</li> </ul>	<p>Participa en el tema para distinguir lo relevante de lo complementario</p>	<p>Hojas de compromiso</p>	<p>Matriz de evaluación</p>

ideas de forma coherente y cohesionada.				
-----------------------------------------	--	--	--	--

**SECUENCIA DIDÁCTICA.**

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<p><b>INICIO</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ Se reparte fichas de <b>rompecabezas</b> a los grupos de estudiantes luego se les pide que armen el rompecabezas de diferentes juegos tradicionales.</li> <li>✓ Se realiza las siguientes interrogantes: ¿Qué juegos conoces? ¿Qué pueden decir de las imágenes que formaron en el rompecabezas? ¿qué reglas tendrá para jugar? ¿Quiénes juegan estos juegos?, ¿te gustaría jugar?, ¿cómo respetas las reglas del juego?, ¿cómo te sientes cuando te invitan a jugar?</li> <li>✓ Luego se plantea lo siguiente: ¿Cómo podemos elegir cuál de los juegos podemos jugar todos?, ¿todos los juegos serán muy importantes?, ¿qué podemos hacer para jugar todos en un juego sin discusiones?</li> <li>✓ Se presenta el propósito de la sesión: <b>“Hoy se les brindará orientación sobre las actividades de las estrategias lúdicas”.</b></li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad se establecen las normas de convivencia para garantizar la fluidez de la sesión a desarrollar.</li> </ul>

<p><b>DESARROLLO</b> O 50 minutos</p>	<p>✓ Se presenta un cartel donde lleva de título</p> <div data-bbox="790 271 1331 383" style="text-align: center;">  </div> <div data-bbox="687 427 1353 734" style="text-align: center;">  </div> <p>✓ Se realiza la siguiente pregunta: ¿Qué son estrategias lúdicas?  ✓ A través de lluvia de ideas se recoge los saberes de los estudiantes sobre los términos de <b>ESTRATEGIAS LÚDICAS</b>.  ✓ Se consolida el concepto de estrategias lúdicas.  ✓ Se presenta una serie de diferentes estrategias lúdicas, y como se realizará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Proceso: Es donde se realizará los juegos o las actividades lúdicas.</li> <li>➤ Relajación: Es donde se realizará el estado de tranquilidad con actividades rítmicas, manuales, bailes, imaginaciones, etc.</li> <li>➤ Representación gráfica: Es donde realizarán actividades como: llenado de fichas, dibujos, guías con pintados, completar historietas, etc.</li> </ul> <p>✓ Seguidamente se presenta una actividad lúdica denominado: “La gran tortuga” el profesor dará a conocer el desarrollo del juego. Dicho juego se realizará con los estudiantes y la participación de los padres.</p>
	<p>✓ Luego el profesor concientiza a los estudiantes que sus participaciones en las siguientes actividades lúdicas deben ser con respeto, amabilidad, comprensión, buen trato, aprender a resolver problemas, pedir ayuda y reconocer los errores, etc.</p>
<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<p>✓ Los estudiantes se sientan formando un círculo juntamente con el profesor, para que todos/as participen contestando las siguientes preguntas: ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿Creen que los juegos nos ayuden a resolver los conflictos que tenemos en el salón?, ¿Por qué suceden los problemas entre estudiantes?, ¿qué debemos hacer cuando empieza un conflicto entre estudiantes?,</p> <p>✓ Seguidamente conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc</p>

**MEDIOS MATERIALES:**

- USB
- Laptop
- Limpia tipos
- Pizarra

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

<b>Título de la sesión</b>	<b>Jugamos para conocernos mejor</b>			
<b>Grado</b>	Cuarto	<b>Sección</b>	U	
<b>Tiempo</b>	90 minutos	<b>Fecha</b>	25-09-2023	
<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeños precisados</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Evidencias</b>	<b>Instrumento</b>
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Interactúa con todas las personas</li></ul>	Establece relaciones con sus compañeros/as respetando sus características físicas o culturales. Cumple con sus deberes en el aula de acuerdo a su edad para beneficio de todos	Establece relaciones respetando las reglas del juego.	Participa en juegos y actividades en clase o en pequeños grupos, en los cuales respeta a sus compañeros/as de acuerdo a las reglas establecidas.	Escala de valoración

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES</b>
Enfoque de inclusión	<ul style="list-style-type: none"><li>- Respeto por las diferencias</li><li>- Confianza en la persona</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Los estudiantes demuestran tolerancia apertura y respeto a cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el perjuicio a cualquier diferencia.</li></ul>

## SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ En seguida se presenta un mix de canciones actuales con el objetivo de generar un ambiente agradable y que los niños/as se diviertan y sigan mejor el desarrollo de las actividades</li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿Quién canta?, ¿cuál es el título de la canción?, ¿qué ritmo musical te gusta más?</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy jugaremos junto para conocernos mejor”</b>.</li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b> 50 minutos</p>	<p>Análisis de la información</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se le dice a los niños y niñas que realizaran el juego: “Colocamos las frutas en el árbol”</li> <li>✓ El juego consiste en entregar a los niños y niñas, indistintamente, la mitad de una silueta de una fruta (manzana, naranja, pera, mango).</li> <li>✓ Los estudiantes deben buscar al compañero o compañera que tenga la otra parte de la silueta y conversar sobre cuál es su nombre, que deporte le gusta más, cuál es su plato favorito y que le gusta hacer.</li> <li>✓ Colocan en la pizarra cuatro árboles, cada uno dibujado en un papelote, los niños y las niñas pegan las siluetas de las frutas en el árbol respectivo y, luego se presenta mutuamente.</li> </ul> <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se pregunta a los estudiantes acerca de lo que vivenciaron en el juego ¿qué conocieron de su compañero(a)?, ¿les agrado lo que conocieron?, ¿por qué? ¿cómo se sintieron durante el juego?, ¿se habrán sentido igual que sus compañeros/as?</li> <li>✓ Pedimos a los estudiantes que formen con sus sillas un círculo, se sugiere algunas indicaciones apoyando en esta organización</li> <li>✓ Comenta como ya conocen algunos nombres de sus compañeros/as jugarán a: “Canasta revuelta” (Anexo 1)</li> <li>✓ Preguntamos si alguien conoce. Si es así pide la estudiante que cuenta a su compañeros/as si este juego tiene alguna regla; si nadie lo conoce construye con tus estudiantes posibles reglas de juego.</li> <li>✓ Podrías usar las siguientes preguntas: ¿Qué debemos tener en cuenta al jugar?, ¿creen que son importantes las reglas en el juego?, ¿por qué?, ¿pueden proponer algunas reglas para jugar?, ¿cuáles? Los estudiantes hacen sus propuestas y acuerdan aquellas que son necesarias.</li> <li>✓ Escriben las propuestas en un papelote y léelas, colocar el papelote en un lugar visible.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En ronda todos los niños sentados en el piso, se pide un voluntario, quien se pone de pie, y se le pide que diga cualquier cosa que se le ocurra, y los demás lo repiten en forma de eco.</li> </ul>

	<p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le entrega una ficha en blanco donde pegan su foto suya, y completaran algunas informaciones solicitadas.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los estudiantes se sientan formando un circulo para que todos/as puedan participar</li> <li>✓ Reflexionamos sobre lo que aprendimos hoy y si logramos cumplir con los acuerdos tomados.</li> <li>- Conversar sobre para que sirve jugar. Los estudiantes plantean sus ideas, se escribe en la pizarra. Juntos redactamos una idea que engloba todo lo anterior y responde a la pregunta, anotamos la conclusión en una tira de papelote y colocar en un lugar visible.</li> </ul>

**MEDIOS MATERIALES:**

- USB
- Limpia tipos
- Pizarra
- Plumones para pizarra y papel
- Papelotes
- Ficha en blanco
- Carteles con preguntas

## ANEXO 11

### Canasta revuelta

- El juego tiene por finalidad que los estudiantes aprendan sus nombres.
- Este juego se desarrolla con un grupo de 10 a más personas.

Pide a los niños y las niñas que se sienten en sus sillas formando un círculo. Todos(as) deben saber el nombre del que está sentado a su derecha y a su izquierda, porque cuando el líder (jugador que esté parado en el centro) señale a un jugador(a) y le diga “Durazno”, debe contestar el nombre de su compañero de la derecha, y si le dice “Piña”, debe contestar el nombre de su compañero de la izquierda. Si el jugador tarda más de tres segundos o se equivoca, todos/as gritan: “¡Canasta revuelta!”, y todos los jugadores(as) deben pararse inmediatamente y cambiarse de lugar. También pueden gritar: “¡Canasta revuelta!” cuando se pregunta a más de tres participantes y todos/as contestan bien.

### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

**Capacidad:** Interactúa con todas las personas

Estudiantes	<b>Desempeño de la competencia</b> Establece relaciones con sus compañeros/as respetando sus características físicas o culturales. Cumple con sus deberes en el aula de acuerdo a su edad, para beneficio de todos/as.				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02**

**PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:**

<b>Título de la sesión</b>	<b>Así me comunico</b>			
<b>Grado</b>	Cuarto	<b>Sección</b>	U	
<b>Tiempo</b>	90 minutos	<b>Fecha</b>	28-09-2023	
<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeños precisados</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Evidencias</b>	<b>Instrumento</b>
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Obtiene información del texto oral.</li><li>• Infiere e interpreta información del texto oral.</li><li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li><li>• Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes al tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural</li></ul>	Participa en la comunicación utilizando tonos de voz como oyente y hablante	Realizan una simulación de diferentes voces en diferentes lugares públicos	Escala de valoración

**ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS**

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES</b>
-------------------------------	----------------	---------------------------------------

Enfoque orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equidad y justicia</li> <li>- Solidaridad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes comparten siempre los bienes disponibles para ellos en los espacios educativos (actividades y conocimientos) con sentido de equidad y justicia.</li> <li>- Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros/as en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas</li> </ul>
-----------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<p><b>INICIO</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dale la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ En seguida todos los niños sentados en el piso, se pide un voluntario, quien se pone de pie, y se le pide que diga cualquier cosa que se le ocurra, y los demás lo repiten en forma de eco.</li> <li>✓ El voluntario elige a cualquier compañero/a que lo reemplace.</li> <li>✓ Seguidamente jugamos un eco con modalidades: fuerte susurrado, cantado, lento, agudo, grave, etc.</li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿Qué modalidad de eco les gustó más?, ¿cómo se sintieron al realizar las actividades?, ¿nos podremos comunicar cuando hay este tipo de actividades? ¿qué podemos hacer para comunicarnos?</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy jugaremos al así me comunico”</b>.</li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>

<p><b>DESARROLLO</b> O 50 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se realiza una dinámica grupal.</li> <li>✓ Se presenta a cada grupo una cartilla con un cuadro que señala distintos tipos de voz, como: (muy bajo, medio bajo, medio alto, muy alto).</li> <li>✓ Se pregunta ¿en qué situaciones han usado los diversos tonos de voz mencionados.</li> <li>✓ Luego en equipos, se dinamiza, un estudiante debe proponer qué tono de voz usaría en la comisaría, hospital, iglesia, municipalidad, fiesta, en la escuela, etc. Uno debe responder simulando ese tono de voz y así se cambiará roles.</li> <li>✓ Seguidamente en el equipo cada integrante realizará diferentes miradas, gestos que les moleste a los compañeros y pedirles como lo harían en la comisaria, etc.</li> <li>✓ Luego, se dialogará sobre la importancia de la comunicación adecuada, el tono de voz que usamos, la mirada, los gestos, la expresión corporal y como estos influyen en nuestra comunicación.</li> <li>✓ Escriben en un papelote las conclusiones de cómo influyen los tonos de voz que utilizamos.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Los niños, acostados, participan de la actividad “Imaginamos”. El maestro guiara la imaginación del estudiante para que resulte agradable y relajante.</li> </ul> <p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se entrega una hoja bond en blanco y plumones para que dibujen el animalito al cual le gusta imitar.</li> <li>✓ Colocaran en la pared los trabajos para ser apreciados por sus compañeros.</li> <li>✓ Luego cada estudiante expondrá por qué le gustó imitar a dicho animal</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se concluye explicando que es muy importante para crecer sanos, realizar actividades que permita a nuestro cuerpo moverse.</li> <li>✓ Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</li> <li>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</li> </ul>

**MEDIOS MATERIALES:**

- Tarjetas
- Limpia tipos
- Papel bond
- Plumones
- Papelotes
- Silbato

## ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

**Capacidad:** Maneja conflictos de manera constructiva.

Estudiantes	<b>Desempeño de la competencia</b> Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente, formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes al tema. Recurre a normas y modos de cortesía según el contexto sociocultural				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

Título de la sesión	A conversar			
Grado	Cuarto	Sección	U	
Tiempo	90 minutos	Fecha	03-10-2023	
Competencia/ Capacidades	Desempeños precisados	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumen to
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Obtiene información del texto oral.</li><li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explica el tema, el propósito comunicativo, las emociones y los estados de ánimo de personas; para ello, distínguelo relevante de lo complementario.</li></ul>	Participa en el tema para distinguir lo relevante de lo complementario	Fichas desarrolladas	Escala de valoración

#### ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conciencia de derechos</li><li>- Diálogo y concertación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Disposición a conocer reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público</li><li>- Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.</li></ul>

## SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ Iniciamos reforzando la importancia, lo divertido que es realizar los movimientos diariamente y que todos debemos de participar en la actividad.</li> <li>✓ Se presenta la canción <b>“Si tú tienes muchas ganas de...”</b></li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿Qué título lleva la canción?, ¿qué actividades realizamos con la canción?, ¿qué pasó cuando cantamos tengo muchas ganas de conversar?, ¿por qué?, ¿qué podemos hacer para comenzar a conversar?</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy jugaremos a conversar”</b>.</li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> O 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En el patio, se colocan los estudiantes en un círculo, donde se llevará a cabo el juego, denominado: “La caja de hablar”.</li> <li>✓ Para lo cual se colocará dentro de una caja, tarjetas con temas para dialogar como, por ejemplo ¿cómo te sientes cuando algún compañero/a te quita tu juguete favorito?, ¿qué le dirías al compañero/a que te molesta en tu juego favorito?, etc.</li> <li>✓ El juego consiste la caja ira pasando de niño/a en niño/a, al sonar el silbato se hará un alto y le niño/a que tenga la caja deberá sacar una tarjeta.</li> <li>✓ Seguidamente deberá de hablar sobre el tema escogido por un minuto y continuar hasta que todos los estudiantes participen.</li> <li>✓ Luego se dialogará sobre la importancia de iniciar y mantener una conversación.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dibujamos dos líneas paralelas con tiza u otro material y se les dirá a los niños/as que vamos imaginar que somos acróbatas del circo (que estamos pasando sobre la cuerda floja).</li> <li>✓ Formamos dos filas una delante de cada línea y les pedimos que caminan como el profesor les dará el ejemplo.</li> <li>✓ Hacer por lo menos unas cuatro pasadas con diferentes formas de caminar.</li> <li>✓ Luego se fomentará un baile espontaneo, se le pone varias canciones alegres de las preferencias de los niños/as y se les indica que bailen como ellos quieren para que se relajen.</li> </ul> <p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se entrega una ficha con las siguientes preguntas como: Si estas en el recreo un compañero / nuevo/a se te acerca</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿qué diálogo fomentarías?, ¿sobre qué temas iniciarías la conversación? ¿sobre qué temas te gustaría conversar más con las otras personas?</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</li> <li>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</li> </ul>

**MEDIOS MATERIALES:**

- panderetas
- Laptop
- Tiza
- Caja
- Tarjetas
- Fichas
- Silbato
- Lapiceros, lápiz

## ANEXO 1

### Si Tú Tienes Muchas Ganas de Aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de aplaudir Si  
tú tienes muchas ganas de aplaudir Si tú  
tienes la razón y no hay oposición No te  
quedes con las ganas de aplaudir Si tú  
tienes la razón y no hay oposición No te  
quedes con las ganas de aplaudir

Si tú tienes muchas ganas de silbar  
Si tú tienes muchas ganas de silbar  
Si tú tienes la razón y no hay oposición  
No te quedes con las ganas de silbar Si  
tú tienes la razón y no hay oposición No  
te quedes con las ganas de silbar

Si tú tienes muchas ganas de reír Si  
tú tienes muchas ganas de reír  
Si tú tienes la razón y no hay oposición  
No te quedes con las ganas de reír  
Si tú tienes la razón y no hay oposición  
No te quedes con las ganas de reír

Si tú tienes muchas ganas de gritar  
Si tú tienes muchas ganas de gritar  
Si tú tienes la razón y no hay oposición  
No te quedes con las ganas de gritar Si  
tú tienes la razón y no hay oposición No  
te quedes con las ganas de gritar



## ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Se comunica oralmente en su lengua materna.

**Capacidad:** Obtiene información del texto oral.

Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

Estudiantes	<b>Desempeño de la competencia</b> Explica el tema, el propósito comunicativo, las emociones y los estados de ánimo de personas; para ello, distingue lo relevante de lo complementario				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

Título de la sesión	Que te gustaría oír			
Grado	Cuarto	Sección	U	
Tiempo	90 minutos	Fecha	06-10-2023	
Competencia/ Capacidades	Desempeños precisados	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Obtiene información del texto oral.</li><li>• Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explica el tema, el propósito comunicativo, las emociones y los estados de ánimo de personas; para ello, distingue lo relevante de lo complementario.</li></ul>	Participa en el tema para distinguir lo relevante de lo complementario	Fichas desarrolladas	Escala de valoración

### *ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS*

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conciencia de derechos</li><li>- Diálogo y concertación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Disposición a conocer reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público</li><li>- Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.</li></ul>

## SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dale la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ El profesor explica que la clase tratará sobre cumplidos, y explica qué es un cumplido como en comentario o frase positiva.</li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿Cómo te sientes cuando te mandan hacer algo a alguien?, ¿cómo te sientes cuando tú mandas hacer algo a alguien?, ¿cómo das y recibes cumplidos?, ¿qué es un cumplido?</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy jugaremos que te gustaría oír”</b>.</li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Para iniciar la actividad se reparten los folios y se pide al grupo que cada uno escriba en un folio su nombre y a continuación una frase que le gustaría recibir de: Padres, hermanos/as, amigos, profesor, amigos.</li> <li>✓ Después de 10 minutos se lee los escritos y se va realizando al mismo tiempo un breve debate sobre las respuestas elegidas por cada uno.</li> <li>✓ En el debate el docente debe resaltar lo siguiente aspectos:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Todos nos sentimos bien recibiendo cumplidos y esperamos que nos los den cuando hemos hecho bien.</li> <li>➤ Muchos de los halagos que hemos puesto en la lista nosotros mismos no solemos darlos a los demás.</li> <li>➤ Los cumplidos tienen que ser sinceros, halagar a otra persona con algo que no es verdad o muy exagerados para el rasgo al que va dirigido. Perdemos nuestra credibilidad y la persona que los recibe puede sentirse mal.</li> <li>➤ Muchas veces nos quedamos cortados al recibir un cumplido y no sabemos cómo responder.</li> <li>➤ Cuando damos un cumplido y no recibimos respuesta nos podemos sentir decepcionados u ofendidos.</li> </ul> </li> <li>✓ A partir de estas observaciones, que recibir un cumplido requiere una respuesta por nuestra parte.</li> <li>✓ Para trabajar este aspecto, volvemos al folio en el que hemos escrito los cumplidos y escribimos la respuesta que daríamos a cada uno de esos cumplidos.</li> <li>✓ En seguida se procede con la lectura de las respuestas y se debate su adecuación.</li> <li>✓ Recordar a los niños/as que debemos responder agradecidos para no parecer soberbios, y tampoco ser pretenciosos. El lenguaje corporal debe contribuir a ello: mirar a los ojos, sonreír, etc.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Por último, se pide a los niños/as debemos teatralizar por parejas decir y recibir halagos para luego comentar cómo la han hecho.</li> <li>✓ Luego se valorarán los cumplidos y respuestas adecuadas o inadecuadas.</li> </ul>
<b>CIERRE</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</li> <li>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</li> </ul>

**MEDIOS MATERIALES:**

- Laptop
- Papel bond
- Folios
- Lapiceros, lápiz

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

Título de la sesión	Seguimos y damos instrucciones			
Grado	Cuarto	Sección	U	
Tiempo	90 minutos	Fecha	10-10-2023	
Competencia/ Capacidades	Desempeños precisados	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna</b> • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.	<ul style="list-style-type: none"><li>Opina como hablante y oyente sobre dar y recibir instrucciones, del ámbito escolar, social o de medios de comunicación, a partir de su experiencia y del contexto en que se desenvuelve</li></ul>	Participa como hablante y oyente al dar y recibir instrucciones	Fichas desarrolladas	Escala de valoración

### *ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS*

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conciencia de derechos</li><li>- Diálogo y concertación</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Disposición a conocer reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito privado y público</li><li>- Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.</li></ul>

## SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ Se presenta una dinámica grupal “Dibujos en equipo”, En fotocopia a cada grupo, leerán para seguir con las instrucciones que dice en la dinámica.</li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿Cuántos equipos se formarán?, ¿Qué materiales necesitamos para el juego?, ¿qué tiempo durara el dibujo de cada uno de los participantes?, ¿Quién puede explicarnos cómo se realiza el juego? Y si no hay nadie de los estudiantes el docente lo explicará.</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy jugaremos seguimos y damos instrucciones”</b>.</li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se dialoga sobre la importancia del trabajo en equipo, el de dar instrucciones, asimismo, seguir instrucciones.</li> <li>✓ Se explicará sobre la habilidad de saber escuchar, su importancia y cómo este influye en el momento de seguir una instrucción.</li> <li>✓ Dar una instrucción y en otros aspectos de la vida diaria.</li> <li>✓ Luego los equipos formados darán instrucciones, asimismo seguirán instrucciones sobre un juego que más conocen en el campo deportivo de la institución.</li> <li>✓ Finalmente se dinamizará con la dinámica popular “El teléfono malogrado”</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Con los equipos formamos de dos filas uno delante de cada línea y les pedimos que caminen como el profesor les dará el ejemplo.</li> <li>✓ Cada integrante hacer por lo menos cuatro pasadas con diferentes formas de caminar sobre “la cuerda floja”.</li> <li>✓ Al final se le pone una música melódica suave para escuchar; se sienten en su sitio para que se relajen.</li> </ul> <p>Presentación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A cada estudiante se entrega una hoja en blanco en forma horizontal con tres tipos de línea (una recta, otra ondulada y otra en zigzag), se les dará temperas para que repasen siguiendo la línea y se dará las instrucciones que deben seguir.</li> </ul>

<b>CIERRE</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</li><li>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</li></ul>
-----------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**MEDIOS MATERIALES:**

- Laptop
- Papelotes
- Papel bond
- Limpia tipos
- Silbato
- Lapiceros, lápiz
- Tempera
- USB

## ANEXO 1

### Dinámica grupal “Dibujos en equipos”

Se hacen equipos de niños. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un papelote. El juego comienza cuando la profesora nombra un tema, por ejemplo, “el bosque”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos, la profesora gritará “¡Cambio!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuera el suyo.)

### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Se comunica oralmente en su lengua materna.

**Capacidad:** Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.

Estudiantes	Desempeño de la competencia				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

<b>Título de la sesión</b>	<b>Cómo vemos a los demás</b>			
<b>Grado</b>	Cuarto	<b>Sección</b>	U	
<b>Tiempo</b>	90 minutos	<b>Fecha</b>	12-10-2023	
<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeños precisados</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Evidencias</b>	<b>Instrumento</b>
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Interactúa con todas las personas.</li><li>• Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales e hipotéticas de maltrato y discriminación por razones de etnia, edad, género o discapacidad. Cumple con sus deberes.</li></ul>	Reconozco como veo a los demás	Fichas desarrolladas	Escala de valoración

### *ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS*

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES</b>
Enfoque de la orientación al bien común.	- Solidaridad	- Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

## SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿También sabes cómo te ven los demás?, ¿cómo podríamos saberlo?, ¿cómo le vestu a los demás?</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy jugaremos cómo vemos a los demás”</b>.</li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se les indica que van a realizar una dinámica muy interesante; para ello, deben estar muy atentos cuando se den las indicaciones. <b>“¿Cómo me ven?”</b></li> <li>✓ Se inicia explicando a todos los estudiantes el funcionamiento del juego: Cada alumno debe escribir en el folio de sus compañeros una virtud o cualidad positiva que considere que esta persona tiene. Ante todo, es fundamental la sinceridad y que se valoren solo aspectos positivos de la persona. Hay que intentar no repetir si vemos un rasgo escrito en el papel tenemos que pensar en otro.</li> <li>✓ Se entrega a cada niño/a una tarjeta que contiene la siguiente pregunta ¿cómo soy? y también el nombre y apellido del estudiante y tres puntos.</li> <li>✓ Una vez repartida las tarjetas los niños/as escribirán en la cara de la tarjeta ¿cómo soy? Tres virtudes o cualidades que lo definan. Estas virtudes pueden ser: honestidad, integridad, humildad, bondad, generosidad, cariñoso, optimista, responsable....</li> <li>✓ Una vez completados las tres virtudes por parte de cada niño/a los estudiantes entregan el primer folio al dueño de la tarjeta.</li> <li>✓ Cuando cada estudiante tiene la tarjeta con sus virtudes y los que le ha puesto otros compañeros/as, se da un minuto para que cada estudiante contraste las virtudes que él escribió y el compañero/a.</li> <li>✓ Se pide a los niños/as que de manera voluntaria lean en voz alta las virtudes que han escrito ellos y las virtudes que han escrito sobre ellos.</li> <li>✓ Al término de la dinámica pide a los niños/as que se abracen y que digan todos somos iguales.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cada alumno o alumna pone en un folio su nombre y pide ayuda a otro compañero para pegarlo a la espalda. El aula esta libre o desprovista de mesas y sillas y todos los alumnos están de pie, deambulando por el aula con un rotulador en la mano y se van abordando unos a otros para escribir los cumplidos. Pasado unos 20 minutos el profesor recoge todos los folios..</li> <li>✓ A continuación, el profesor lee en voz alta las cualidades que han</li> </ul>

	<p>anotado en un folio al azar y los estudiantes deben de adivinar de que compañero se trata.</p> <p>Presentación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En un listón escribirán en el cuál es la actitud que deben mejorar y luego lo pegan en el mural del salón.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</li> <li>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</li> </ul>

**MEDIOS MATERIALES:**

- Laptop
- Papelotes
- Papel bond
- Limpia tipos
- Rotulador
- Lapiceros, lápiz
- Plumones

## ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

**Capacidad:** Interactúa con todas las personas.

Construye normas y asume acuerdos y leyes.

Estudiantes	<b>Desempeño de la competencia</b> Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula y expresa su desacuerdo en situaciones reales e hipotéticas de maltrato y discriminación por razones de etnia, edad, género o discapacidad. Cumple con sus deberes				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

Título de la sesión	Resolvemos problemas y nos ayudamos			
Grado	Cuarto	Sección	U	
Tiempo	90 minutos	Fecha	16-10-2023	
Competencia/ Capacidades	Desempeños precisados	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Interactúa con todas las personas.</li><li>• Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li><li>• Maneja conflictos de manera constructiva.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Propone alternativas de solución a los conflictos por los que atraviesa: recurre al diálogo y a la intervención de mediadores si lo cree necesario.</li><li>• Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al diálogo o a un adulto cercano para que intervenga si es necesario.</li></ul>	Explica que los conflictos se originan por no realizar una comunicación asertiva y una escucha asertiva	Fichas desarrolladas	Escala de valoración

### *ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS*

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos	- Diálogo y concertación	- Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común

### SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ Los estudiantes se colocan en media luna, el profesor lee el cuento: “El espejo estropeado” utilizando estrategias de lectura.</li> <li>✓ En pares realizarán el intercambio de ideas sobre lo que entendieron del cuento leído.</li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿Cómo era el niño?, ¿Qué le llamaba la atención?, ¿qué pasó cuando se vio en el espejo?, ¿Por qué abandonó al espejo?, ¿con quién se encontró en el parque?, ¿qué pasó con el espejo cuando volvió a su casa? ¿ustedes alguna vez ayudaron a alguien? ¿cómo se sintieron?</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy jugaremos resolvemos problemas y nos ayudamos”</b>.</li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b> 50 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se les indica que van a realizar una dinámica muy interesante; para ello, deben estar muy atentos cuando se den las indicaciones. <b>“sillas cooperativas”</b></li> <li>✓ Se forman equipos para desarrollar la dinámica.</li> <li>✓ El juego consiste en colocar las sillas y cada participante se pondrá delante de una.</li> <li>✓ El profesor prende la música, en ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de las sillas.</li> <li>✓ Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de alguna silla. Después se quita una silla y se continúa el juego. Los participantes siguen dando vueltas hasta que se pare la música.</li> <li>✓ Cuando se detiene tienen todos que subir encima de las sillas, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo.</li> <li>✓ El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todos suban encima de las sillas. Se recomienda al estudiante que deben hacer para que todos suben a las sillas.</li> <li>✓ El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en las sillas que quedan.</li> <li>✓ Se observa la importancia si todos se ayudan y resuelven entre sí, y que no dejen a nadie afuera.</li> <li>✓ Luego se explicará y dialogará sobre la importancia de resolver problemas, de ayudar a los demás y auto controlarnos.</li> </ul> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Usando plastilina, de manera libre, elaboran distintas formas</li> </ul> <p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Completan una historieta donde se debe evidenciar el autocontrol</li> </ul>

<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Responder las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</li><li>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</li></ul>
-------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**MEDIOS MATERIALES:**

- Laptop
- Sillas
- Papel bond
- Limpia tipos
- USB
  
- Plastilinas

## ANEXO 1

### EL ESPEJO ESTROPEADO

Había una vez un niño listo y rico, que tenía prácticamente de todo, **así que sólo le llamabala atención los objetos más raros y curiosos.** Eso fue lo que le pasó con un antiguo espejo, y convenció a sus padres para que se lo compraran a un misterioso anciano.

Cuando llegó a casa y se vio reflejado en el espejo, sintió que su cara se veía muy triste. **Delante del espejo empezó a sonreír y a hacer muecas,** pero su reflejo seguía siendotriste.

Extrañado, fue a comprar golosinas y volvió todo contento a verse en el espejo, pero su reflejo seguía triste. **Consiguió todo tipo de juguetes y cachivaches,** pero aún así no dejó de verse triste en el espejo, así que, decepcionado, lo abandonó en una esquina. *"¡Vaya un espejo más birrioso! ¡es la primera vez que veo un espejo estropeado!"*

Esa misma tarde salió a la calle para jugar y comprar unos juguetes, pero yendo hacia el parque, **se encontró con un niño pequeño que lloraba entristecido.** Lloraba tanto y levio tan sólo, que fue a ayudarlo para ver qué le pasaba. El pequeño le contó que había perdido a sus papás, y juntos se pusieron a buscarlo. **Como el chico no paraba de llorar,** nuestro niño gastó su dinero para comprarle unas golosinas para animarle hasta que finalmente, tras mucho caminar, terminaron encontrando a los padres del pequeño, que andaban preocupadísimos buscándole.

**El niño se despidió del chiquillo y se encaminó al parque,** pero al ver lo tarde que se había hecho, dio media vuelta y volvió a su casa, sin haber llegado a jugar, sin juguetes y sin dinero. Ya en casa, al llegar a su habitación, **le pareció ver un brillo procedente del rincón en que abandonó el espejo.** Y al mirarse, se descubrió a sí mismo radiante de alegría, iluminando la habitación

entera. **Entonces comprendió el misterio de aquel espejo,** el único que reflejaba la verdadera alegría de su dueño.

Y se dio cuenta de que era verdad, y de que se sentía verdaderamente feliz de haber ayudado a aquel niño.

***Y desde entonces, cuando cada mañana se mira al espejo y no ve ese brillo especial, ya sabe qué tiene que hacer para recuperarlo.***



## ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.

**Capacidad:** Interactúa con todas las personas construye normas y asume acuerdos y leyes

Maneja conflictos de manera constructiva.

Estudiantes	<b>Desempeño de la competencia</b> Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al diálogo o a un adulto cercano para que intervenga si es necesario.				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

Título de la sesión	Con calma hacemos un alto a las agresiones			
Grado	Cuarto	Sección	U	
Tiempo	90 minutos	Fecha	18 -10- 2023	
Competencia/ Capacidades	Desempeños precisados	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Interactúa con todas las personas.</li><li>• Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li><li>• Maneja conflictos de manera constructiva.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Propone alternativas de solución a los conflictos por los que atraviesa: recurre al diálogo y a la intervención de mediadores si lo cree necesario.</li></ul>	Regula sus emociones apartir de la interacción con sus compañeros utilizando diferentes estrategias	Fichas desarrolladas	Escala de valoración

### *ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS*

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de derechos  Enfoque búsqueda de excelencia	<ul style="list-style-type: none"><li>- Diálogo y concertación</li> <li>- Flexibilidad y apertura</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.</li><li>- Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información no conocida o situaciones nuevas</li></ul>

## SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<p><b>INICIO</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li><li>✓ Los estudiantes forman dos equipos agrupados en hileras se les explica que, a la señal del profesor empezaran a pasarse la pelota de adelante hacia atrás según indica el profesor.</li><li>✓ Realizan las indicaciones del juego (sin voltear pasarlo por encima de la cabeza, sin voltear pasarlo entre las piernas, pasarlo girando ligeramente los brazos hacia un lado, dando toda una vuelta completa en su sitio, etc.).</li><li>✓ Cuando la pelota llegue al último niño/a, este correrá por un lateral hasta el inicio de la fila. Para cambiar de orden de tipo de viaje de la pelota. Gana el equipo que termine primero</li><li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿Cómo te sentiste cuando perdió tu equipo?, ¿Qué le dirías al equipo que ganó?, ¿qué le dirías a los demás integrantes de tu equipo?</li><li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy realizaremos la actividad con calma hacemos un alto a las agresiones”.</b></li><li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia:<ul style="list-style-type: none"><li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li><li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li><li>- Que respetemos las reglas de este.</li></ul></li></ul>

<p><b>DESARROLLO</b> O 50 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se empieza con explicar la importancia de demostrar deportividad ante un juego.</li> <li>✓ En grupos organizarán un teatro corto y sencillo, sobre un caso de agresión verbal o bulín, donde se debe evidenciar que triunfa el agredido.</li> <li>✓ Luego se dialogará sobre las presentaciones teatrales y el mensaje que este dio</li> </ul> <p>Relajación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se les explicará a los niños/as lo importante que es la respiración cuando hablamos.</li> <li>✓ Se explicará cómo respirar de manera correcta, inhalando y exhalando.</li> <li>✓ Asimismo, después de tres respiraciones de este tipo se les pedirá contener la respiración, cuando la boca y poniendo duro el estómago. Contar 5 con los dedos y botar suavemente el aire por laboca (repetir tres veces)</li> <li>✓ Se les explicará a los niños/as lo importante que es la respiración cuando hablamos y para relajarnos ante situaciones que nos estresen.</li> </ul> <p>Representación grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se entrega una hoja con dibujo de un semáforo: pintemos de color rojo el primer círculo que indica ante una situación de conflicto se debe parar, el siguiente circulo pintemos de color naranja cuando esta luz se enciende es momento de pensar y pedir ayuda, finalmente el ultimo círculo de verde indica que ya se puede avanzar.</li> </ul>
<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</li> <li>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</li> </ul>

**MEDIOS MATERIALES:**

- Laptop
- Sillas
- Papel bond
- Limpia tipos
- USB
- Plastilinas

## **ESCALA DE VALORACIÓN**

**Competencia:** Construye su identidad

**Capacidad:** Se valora a sí mismo autorregula sus emociones. Reflexiona y argumenta éticamente.

Estudiantes	<b>Desempeño de la competencia</b>				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					

E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:

Título de la sesión	Ponte en mi lugar			
Grado	Cuarto	Sección	U	
Tiempo	90 minutos	Fecha	23 -10-2023	
Competencia/ Capacidades	Desempeños precisados	Criterios de evaluación	Evidencias	Instrumento
<b>Construye su identidad</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se valora a sí mismo.</li><li>• Autorregula sus emociones.</li><li>• Reflexiona y argumenta éticamente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Explica con argumentos sencillos por qué considera buenas o malas determinadas acciones o situaciones.</li></ul>	Explica en su folio un conflicto y toma de decisiones	Grabación de resolución de conflictos	Escala de valoración

### *ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS*

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de igualdad de géneros	- Empatía	- Reconoce y valora las emociones y necesidades afectivas de los otros/as y muestra sensibilidad ante ellas al identificar situaciones de desigualdad de género, evidencia así la capacidad de comprender y acompañar a las personas en dichas emociones o necesidades afectivas.
Enfoque orientación al bien común	- Empatía	- Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias

## SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ Se lee un poema titulado <b>“PONTE EN MI LUGAR”</b>.</li> <li>✓ Luego lo escenificamos el poema con las indicaciones respectivos del docente.</li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿A quiénes les gusta bailar y jugar?, ¿por qué algunos juegan y bailan de forma especial?, ¿cómo tú debes intentarlo?, ¿al inicio, con la mano en el bolsillo y el pie doblado pudiste bailar y correr?, ¿cómo lo puedes lograr?, ¿qué mensaje nos da el poema?</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy realizaremos la actividad ponte en mi lugar”</b>.</li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se empieza con explicar a todos los funcionamiento de la actividad.</li> <li>✓ Se entrega un folio a cada estudiante donde debe explicar una situación que le ha sido difícil afrontar y resolver.</li> <li>✓ A continuación, el profesor recoge todos los folios y los devuelve a repartir de modo que ningún alumno reciba su folio inicial.</li> <li>✓ Ahora cada alumno tiene que leer detenidamente el problema y explicar que haría él en esta situación.</li> <li>✓ Debemos de resaltar a los estudiantes la importancia de dar respuestas realistas y prácticas.</li> <li>✓ Pasado un tiempo se hace lectura de los escritos por orden, permitiendo que también otros alumnos argumenten soluciones alternativas.</li> <li>✓ Se resaltar que no hay una sola solución válida, que es más fácil encontrar solución a problemas que no afectan a uno mismo y que para cada solución que se da normalmente habrá algún inconveniente.</li> </ul> <p>Relajación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se entrega a cada niño/a una hoja de papel.</li> <li>✓ Cada uno y una recordará una frase o palabra negativa que haya escuchado.</li> <li>✓ Cada uno respetará los turnos y dirá en voz alta la frase o palabra negativa, mientras arruga el papel.</li> <li>✓ ¿Qué sentiste cuando decías palabras negativas en voz alta y arrugabas el papel?, ¿por qué no podemos colocar el papel en su forma original?</li> </ul> <p>Nuestras palabras tienen un gran poder. Cada cosa que decimos genera algo en la persona que recibe nuestro mensaje, por eso, debemos cuidar lo que decimos por que</p>

	no siempre sabemos por lo que está pasando la persona a quien nos dirigimos.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Preguntas de reflexión: ¿Alguna vez dijiste algo que le hizo sentir mal a otra persona?, ¿cómo te sentiste?, ¿alguna vez te dijeron algo que no te gustó?, ¿cómo te sentiste?</li> </ul> <p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se le entrega una hoja papel bond en blanco para que se dibuja y pinta, una donde esta alegre y otra donde esta triste, debajo de cada dibujo escribe tres frases o palabras porque te sientes alegre y triste.</li> </ul>
<b>CIERRE</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</li> <li>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</li> </ul>

**MEDIOS MATERIALES:**

- Laptop
- Sillas
- Papel bond
- Limpia tipos
- USB
- Plastilinas

## ANEXO 1

### PONTE EN MI LOGAR

A todas las personas  
Nos gusta jugar,  
Y también nos gusta  
Correr y bailar

Pero algunas lo hacemos  
De forma especial  
La mano o pierna  
Nos puede faltar

Si crees que es difícil,  
Lo vamos a intentar:  
Tu mano en un bolsillo  
La debes guardar

Una de tus piernas  
Tienes que doblar  
Y jamás el suelo  
Puede tocar

Ahora ya puedes  
Ponerte a bailar  
Y hasta una carrera  
Podemos hacer

Al principio no es fácil,  
Después lo será  
Si lo haces con ganas  
¡ponte en mi lugar!

¿Has visto que todo  
¿Se puede lograr?  
Si lo pones paciencia  
Y ganas de luchar



## **ESCALA DE VALORACIÓN**

**Competencia:** Construye su identidad

**Capacidad:** Se valora a sí mismo autorregula sus emociones. Reflexiona y argumenta éticamente.

Estudiantes	<b>Desempeño de la competencia</b> Explica con argumentos sencillos por qué considera buenas o malas determinadas acciones o situaciones.				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas veces	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					

## **SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10**

### **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS Y EVIDENCIAS:**

<b>Título de la sesión</b>	<b>Las consecuencias de lo que hago</b>			
<b>Grado</b>	Cuarto	<b>Sección</b>	U	
<b>Tiempo</b>	90 minutos	<b>Fecha</b>	27 -10-2023	
<b>Competencia/ Capacidades</b>	<b>Desempeños precisados</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Evidencias</b>	<b>Instrumento</b>
<b>Construye su identidad</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se valora a sí mismo.</li><li>• Autorregula sus emociones.</li><li>• Reflexiona y argumenta éticamente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Relaciona sus diversas emociones con su comportamiento y el de sus compañeros; menciona las causas y consecuencias de estas y las regula mediante el uso de diferentes estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar del otro, respiración y relajación)</li></ul>	Relaciona diversas emociones de su comportamiento y el de su compañero o mencionan do las causas y consecuencias	Identifican las causas y la relacionan con sus consecuencias	Escala de valoración

### ***ENFOQUES TRANSVERSALES PRIORIZADOS***

<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>	<b>VALORES</b>	<b>ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES</b>
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dialogo y concentración</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Disposición a conversar con otras personas, intercambiar ideas o efectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.</li></ul>

## SECUENCIA DIDÁCTICA.

MOMENTOS	SECUENCIA DIDÁCTICA
<b>INICIO</b> 10 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dales la bienvenida a todos los estudiantes</li> <li>✓ Se iniciará con una ronda de tres juegos con acumulación de puntajes por equipo.</li> <li>✓ Se explica las reglas de los juegos: “Atrapa la cuenta con el vaso”, “pasa la pelota al otro vaso usando el agua”, “kiwi”.</li> <li>✓ Luego se dialoga ¿cómo se sintieron?</li> <li>✓ Se les invita a contestar las siguientes preguntas: ¿Qué les gustó de los juegos?, ¿han jugado alguna vez en familia?, ¿cómo hacen para divertirse cuando se sienten aburridos?, ¿tu familia te enseñó algún juego que sabe?, ¿será importante los juegos?</li> <li>✓ Se da a conocer el propósito de la sesión: <b>“Hoy realizaremos la actividad las consecuencias de lo que hago”.</b></li> <li>✓ Para el desarrollo de nuestra actividad tendremos presente las siguientes normas de convivencia.               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Que todos y todas participemos en el juego.</li> <li>- Que nos tratemos con respeto y sin maltratos, durante y después del juego.</li> <li>- Que respetemos las reglas de este.</li> </ul> </li> </ul>
<b>DESARROLLO</b> 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se empieza formando dos equipos donde un grupo trabajará una dinámica en donde se presentarán sobres con tarjetas de color amarillo, en las cuales se pueden leer acciones como: Doy gracias, pido perdón, grité a un amigo, doy un abrazo a un compañero/a, me burlo por que no puede, me enfado, etc.</li> <li>✓ Luego se entrega al otro grupo tarjetas de color verde donde se pueden leer consecuencias en favor en contra, los estudiantes de cada grupo deben emparejar las tarjetas de acción y consecuencia.</li> <li>✓ Luego comentar sobre una situación real que haya vivido.</li> <li>✓ Contestar las siguientes preguntas ¿qué ha pasado? ¿cómo lo solucionó? o ¿cómo pudiste solucionarlo?</li> <li>✓ En equipo dialogan sobre las posibles soluciones a dicha situación</li> <li>✓ Luego se explicará la importancia de comprender que toda acción tiene consecuencias.</li> </ul> <p>Relajación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Todos acostados al sonido del silbato hacen puño fuerte y a la indicación sueltan el puño y se relajan.</li> </ul> <p>Representación gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se les entrega una hoja bond en blanco para que dibujen y pinten el juego que más les gustó realizar y asimismo, escriban una lista de tres actividades sanas que podrían hacer para hacer frente al aburrimiento.</li> </ul>

<p><b>CIERRE</b> 10 minutos</p>	<p>✓ Responden las siguientes preguntas ¿Cómo se han sentido en la sesión?, ¿qué actividad les gustó más realizar?, ¿por qué? ¿qué aprendimos hoy?, ¿cómo aprendimos? ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué debemos mejorar?, ¿en qué nos servirá lo aprendido?</p> <p>✓ Conversamos con los niños/as sobre el trabajo en grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.</p>
-------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**MEDIOS MATERIALES:**

- Laptop
- Vasos
  
- Cuentas
- Latas vacías
- Pelotas de plástico
- Pelotas de hule
- Sobres
- Tarjetas

## ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Construye su identidad

**Capacidad:** Se valora a sí mismo autorregula sus emociones. Reflexiona y argumenta éticamente.

Estudiantes	<b>Desempeño de la competencia</b> Relaciona sus diversas emociones con su comportamiento y el de sus compañeros; menciona las causas y consecuencias de estas y las regula mediante el uso de diferentes estrategias de autorregulación (ponerse en el lugar del otro, respiración y relajación)				Comentarios
	Muy pocas veces	Algunas	Bastantes veces	Muchas veces	
E1					
E2					
E3					
E4					
E5					
E6					
E7					
E8					
E9					
E10					
E11					
E12					
E13					



Sivia 15 de setiembre del 2023

Edwin Edson Pinares Flores  
Nombres y apellidos del profesor de aula

29116522...  
DNI

  
Firma

Edwin Edson Pinares Flores  
Nombres y apellidos del investigador

29116522...  
DNI

  
Firma

Marisol Condari Taype...  
Nombres y apellidos del testigo

43747832  
DNI

  
Firma





## CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Edwin Edson Pinares Flores profesor de 1º, 2º, 3º, 4º, 5º y 6º grado, declaro que he sido informado e invitado para que participe mis estudiantes en una investigación educativa aplicada denominada "Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023", este es un proyecto de investigación educativa que cuenta con el respaldo y autofinanciamiento del investigador que se desarrollará en la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Sivia.

Entiendo que este estudio busca determinar la influencia de las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en escolares de la Institución Educativa N° 38312/Mx-U de Ramos Pampa, Sivia 2023, y se qué, con su participación se llevará a cabo en el anexo de Ramos Pampa, distrito de Sivia, provincia de Huanta, departamento de Ayacucho, en el horario de 08:00 a 09:00 am y consistirá en emplear la técnica de la observación mediante el instrumento de recolección de datos ficha de observación que se aplicará alrededor de 45 minutos.

Me han explicado que la información registrada de mis estudiantes será confidencial, y que los nombres de los estudiantes participantes serán asociados a un número de serie o código, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación de este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación de mis estudiantes o retirar en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Si acepto voluntariamente para que participe mis estudiantes en este estudio y he recibido una copia del presente documento.



Si acepto voluntariamente para que participe mis estudiantes en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Sivia 15 de setiembre del 2023



Ruth Martha Duran Salazar  
Nombres y apellidos del APAFA

44720001  
DNI

Firma

Edwin Edson Pinares Flores  
Nombres y apellidos del investigador

29116522  
DNI

Firma

Elvis Lunasco Noupa  
Nombres y apellidos del testigo

47713014  
DNI

Firma

## **Anexo 15**

### *Evidencias Fotográficas*

#### **Figura 1**

*Trato respetuoso e inclusivo con su compañero*



Nota: En la imagen se observa a niños de unos tres años en una actividad lúdica inclusiva, donde uno señala o invita a su compañero a interactuar con una caja de juguetes sobre una colchoneta. Esta dinámica fomenta el respeto y la inclusión mediante la colaboración equitativa, estimulando el bienestar socioemocional, la empatía y las habilidades sociales como el turno y la cooperación. A través del juego compartido, desarrollan autonomía emocional, autoestima y convivencia armónica.

## Figura 2

Participamos en nuestra primera actividad lúdica “Jugamos para conocernos mejor”.



Nota: En la imagen se observa a un grupo de niños sentados en círculo en el aula, participando en la primera actividad lúdica "Juguemos para conocernos mejor". Esta dinámica fomenta la interacción social inicial, promoviendo el reconocimiento mutuo, el respeto y la formación de vínculos afectivos en un ambiente de confianza. El juego en círculo estimula el desarrollo socioemocional al facilitar la expresión personal, la escucha activa y la empatía entre pares, esenciales para la convivencia escolar en educación inicial. A través de esta experiencia, los niños construyen identidad grupal, autoestima y habilidades de cooperación, alineadas con prácticas pedagógicas inclusivas.