MINISTERIO DE EDUCACIÓN

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO

“EL NAZARENO” DE HUANTA

TÍTULO:

JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-130/MX-U DE PICHIURARA, LURICOCHA-2025

AUTORAS:

Yulissa **VILCHEZ CHAVARRILLA**

Rosa Angelica **TAIPE LOPEZ**

ASESOR:

Dante Euclides Quispe Martínez

PARA OPTAR EL TÍTULO DE:

Profesor de Educación Inicial

HUANTA-AYACUCHO – PERÚ

2025

Equipo de trabajo

AUTORA

Yulissa VÍLCHEZ CHAVARRÍA

DNI: 74356679

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú.

AUTORA

Rosa Angelica TAIPE LOPEZ

DNI: 71416578

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, Estudiante de Educación Inicial, Huanta, Ayacucho, Perú.

ASESOR

Dante Euclides QUISPE MARTÍNEZ

DNI: 47143932

Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, docente de investigación, Huanta, Ayacucho, Perú.

Hoja de firma del jurado y asesor

…….

Presidente

…….

Secretario

…….

Vocal

…….

Asesor

Dante Euclides Quispe Martínez

Dedicatoria

Dedico con todo mi corazón esta tesis a mi madre e hijo , pues sin ellos no lo hubiera logrado, su bendición a diario a lo largo de mi vida me protege y me lleva por el camino del bien. Gracias por tu paciencia y amor madre mía te amo.

Yulissa

Dedico esta tesis con todo mi corazón a mi familia, por apoyarme durante todo este proceso de mi educación, sin ellos no hubiera logrado todo lo que me propuse y gracias a ellos pude seguir adelante, así mismo a mi pequeña niña quien me dio ese valor de seguir estudiando y que ha sido mi mejor compañía y guía de mi vida

Rosa Angelica

Reconocimiento

Expresamos nuestro profundo agradecimiento a Dios por brindarnos la vida, la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar con éxito esta importante etapa de nuestra formación profesional.

Asimismo, extendemos nuestro sincero agradecimiento al Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado “El Nazareno”, de la provincia de Huanta, región Ayacucho, por habernos brindado una formación académica sólida basada en valores, conocimientos y compromiso con la educación. De manera especial, agradecemos a nuestros docentes formadores, quienes con dedicación, orientación y experiencia contribuyeron significativamente en nuestro proceso de aprendizaje y en el desarrollo de la presente investigación.

De igual manera, expresamos nuestro reconocimiento a la directora y docente de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, del distrito de Luricocha, por permitirnos realizar el trabajo de investigación y brindarnos las facilidades necesarias para la aplicación del programa de juegos tradicionales con los niños participantes.

Agradecemos también a los padres de familia por su confianza y colaboración durante el desarrollo de la investigación, así como a los niños y niñas que participaron con entusiasmo en las actividades propuestas, quienes constituyen la razón fundamental de este estudio.

Finalmente, manifestamos nuestra gratitud a nuestras familias por su apoyo incondicional, comprensión y motivación permanente, los cuales fueron fundamentales para alcanzar este logro académico.

.

Yulissa y Rosa Angelica

Contenido

Equipo de trabajo

Hoja de firma del jurado y asesor

Dedicatoria

Reconocimiento

Contenido

Lista de tablas

Índice de figuras

Resumen **9**

Abstract **11**

INTRODUCCIÓN **12**

CAPÍTULO I **15**

DIAGNÓSTICO Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA **15**

1.1. Diagnóstico e identificación del problema 15

1.2. Caracterización del problema de investigación 18

1.3. Formulación del problema de investigación 21

1.4. Objetivos de la investigación 22

1.5. Justificación de la investigación 22

CAPÍTULO II **26**

REVISIÓN DE LITERATURA Y MARCO TEÓRICO **26**

2.1. Antecedentes de investigación 26

2.1.1. Internacionales 26

2.1.2. Nacionales 29

2.1.3. Locales 32

2.2. Bases teóricas de la investigación 35

2.2.1. Variable independiente: Juegos tradicionales 35

2.2.2. Variable dependiente: Habilidades sociales 52

CAPÍTULO III **72**

HIPÓTESIS Y VARIABLES **72**

3.1. Hipótesis 72

3.2. Variables de investigación 72

CAPÍTULO IV **74**

METODOLOGÍA **74**

4.1. Enfoque de investigación 74

4.2. Tipo de investigación 74

4.3. Nivel de investigación 75
4.4. Diseño de investigación 75
4.5. Población y muestra 77
4.6. Definición y operacionalización de variables 80
4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 83
4.8. Análisis de datos (Plan de análisis) 96
4.9. Matriz de consistencia 100
4.10. Principios éticos 102
CAPÍTULO V 105
RESULTADOS Y DISCUSIÓN 105
5.1. Resultados de nivel descriptivo 105
5.1.1. Resultados respecto a la variable dependiente:Habilidades sociales 105
5.1.2. Resultados respecto a las dimensiones de las habilidades sociales 106
5.1.2.1. Dimensión: Comunicación interpersonal 106
5.1.2.2. Dimensión: Cooperación y trabajo en equipo 108
5.1.2.3. Dimensión: Empatía y respeto 109
5.1.2.4. Dimensión: Resolución de conflictos 110
5.1.2.5. Dimensión: Cumplimiento de las normas sociales 111
5.2. Resultados de nivel Inferencial 113
5.3. Discusión 117
VI. CONCLUSIONES 120
VII. RECOMENDACIONES 121
VIII. REFERENCIAS 122
IX. ANEXOS 124

Índice de tablas

Tabla 1**:** Esquemática del diseño 77

Tabla 2: Distribución de la población 78

Tabla 3: Definición y operacionalización de las variables 80

Tabla 4: Escala de medición del instrumento 89

Tabla 5: Categoría de la escala 89

Tabla 6: Rangos de interpretación con puntajes acumulados 91

Tabla 7: Confiabilidad del instrumento mediante Alfa de Cronbach 94

Tabla 8: Matriz de consistencia 100

Tabla 9: Cronograma de actividades 104

Tabla 10: Resultados del pretest y postest de la variable dependiente: Habilidades sociales 105

Tabla 11: Nivel de la dimensión Comunicación interpersonal (Pretest – Postest) 107

Tabla 12: Nivel de la dimensión: Cooperación y trabajo en equipo (Pretest – Postest) 108

Tabla 13: Nivel de la dimensión: Empatía y respeto(Pretest – Postest) 109

Tabla 14: Nivel de la dimensión: Resolución de conflictos (Pretest – Postest) 110

Tabla 15: Nivel de la dimensión: Cumplimiento de las normas sociales (Pretest – Postest) 111

Tabla 16: Nivel de desarrollo del programa de juegos tradicionales 112

Tabla 17: N Prueba de normalidad de Shapiro–Wilk para las habilidades sociales 114

Tabla 18: Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para habilidades sociales 115

Tabla 19: Estadísticos de prueba 115

Tabla 20: Prueba de Wilcoxon para interacción y cooperación 115

Tabla 21: Prueba de Wilcoxon para respeto y empatía 116

Tabla 22: Prueba de Wilcoxon para comunicación y resolución de conflictos 116

Índice de figuras

Figura 1: Pretest y postest de la variable dependiente: Habilidades sociales. 106

Figura 2: Pretest y postest de la dimensión: Comunicación interpersonal. 107

Figura 3: Pretest y postest de la dimensión: Cooperación y trabajo en equipo … 108

Figura 4: Pretest y postest de la dimensión: Empatía y respeto 109

Figura 5: Pretest y postest de la dimensión: Resolución de conflictos … 110

Resumen

La presente investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025” tuvo como objetivo analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en niños del nivel inicial. La investigación surge a partir de la problemática observada en la institución educativa, donde algunos niños presentan dificultades para interactuar con sus compañeros, compartir materiales, respetar turnos y participar en actividades grupales, aspectos fundamentales para su proceso de socialización en la etapa temprana de su desarrollo.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con diseño preexperimental, orientado a determinar los efectos de la aplicación de juegos tradicionales en el fortalecimiento de las habilidades sociales. La población y muestra estuvo conformada por 13 niños de 3 a 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, caracterizada por ser una institución unidocente ubicada en el distrito de Luricocha. Para la recolección de información se utilizó la técnica de observación directa, aplicándose como instrumento una lista de cotejo, la cual permitió evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de 20 de actividades basadas en juegos tradicionales.

Los resultados evidenciaron que la implementación sistemática de juegos tradicionales favorece significativamente el desarrollo de habilidades sociales en los niños, promoviendo conductas de cooperación, comunicación, respeto por las normas y participación activa en actividades grupales. En conclusión, los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer las habilidades sociales en niños de educación inicial, contribuyendo al desarrollo integral y a la mejora de la convivencia escolar, especialmente en contextos educativos rurales y unidocentes.

Palabras clave: juegos tradicionales, habilidades sociales, educación inicial, desarrollo social, aprendizaje lúdico.

Abstract

The present research titled “Traditional Games for the Development of Social Skills in Children Aged 3 to 5 at the Initial Educational Institution No. 429-130/MX-U of Pichiurara, Luricocha – 2025” aimed to analyze the influence of traditional games on the development of social skills in children at the initial education level. This research arises from the problem observed in the educational institution, where some children show difficulties in interacting with their peers, sharing materials, respecting turns, and participating in group activities, which are fundamental aspects for their socialization process during early childhood.

The study was conducted under a quantitative approach, of applied type, with a pre-experimental design, aimed at determining the effects of the implementation of traditional games in strengthening children's social skills. The population and sample consisted of 13 children aged 3 to 5 years enrolled in the Initial Educational Institution No. 429-130/MX-U of Pichiurara, characterized as a single-teacher rural school located in the district of Luricocha. For data collection, the direct observation technique was used, applying a checklist as an instrument, which made it possible to evaluate the level of development of social skills before and after the implementation of 20 activities based on traditional games.

The results showed that the systematic implementation of traditional games significantly favors the development of children's social skills, promoting behaviors such as cooperation, communication, respect for rules, and active participation in group activities. In conclusion, traditional games constitute an effective pedagogical strategy to strengthen social skills in early childhood education, contributing to children's integral development and to the improvement of school coexistence, especially in rural and single-teacher educational contexts.

Keywords: traditional games, social skills, early childhood education, social development, playful learning.

Introducción

En la educación inicial, el desarrollo de las habilidades sociales constituye un aspecto fundamental para la formación integral del niño, ya que estas capacidades le permiten interactuar adecuadamente con sus pares, expresar emociones, respetar normas y participar activamente en su entorno social. Durante los primeros años de vida, los niños construyen las bases de su comportamiento social mediante experiencias de interacción, juego y comunicación, las cuales favorecen su adaptación al contexto educativo y comunitario. En este sentido, diversos estudios sostienen que el desarrollo social en la primera infancia se fortalece a través de actividades lúdicas que promuevan la cooperación, el respeto y la convivencia (Jean Piaget, 1975; Lev Vygotsky, 1979).

El juego constituye una de las estrategias pedagógicas más importantes en la educación infantil, ya que permite que los niños aprendan de manera significativa mientras interactúan con otros. De acuerdo con Lev Vygotsky (1979), el juego favorece el desarrollo de funciones psicológicas superiores y contribuye al aprendizaje social, puesto que a través de la interacción con sus compañeros los niños adquieren normas, valores y habilidades para la convivencia. Asimismo, Jean Piaget (1975) señala que las actividades lúdicas estimulan el desarrollo cognitivo y social al permitir que los niños exploren su entorno, resuelvan problemas y construyan conocimientos mediante la experiencia.

Dentro de las diversas formas de juego, los juegos tradicionales representan una alternativa pedagógica valiosa, debido a que forman parte de la cultura de los pueblos y promueven la participación colectiva, la cooperación y el respeto por las reglas. Estos juegos, transmitidos de generación en generación, contribuyen al fortalecimiento de las relaciones sociales entre los niños y fomentan valores como la solidaridad, la empatía y el trabajo en equipo. En este sentido, investigaciones recientes destacan que la aplicación de juegos tradicionales en el ámbito educativo favorece el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación inicial, permitiéndoles mejorar su comunicación, interacción y convivencia con sus compañeros (Guaranda Catuto y Solís Quimis, 2024; Ramírez Ospina y Cárdenas Ruiz, 2023; Hernández López y García Martínez, 2021).

En el contexto educativo peruano, especialmente en instituciones educativas rurales y unidocentes, el desarrollo de habilidades sociales en los niños constituye un desafío importante, debido a las limitaciones de recursos pedagógicos y a las características particulares de los entornos educativos. En muchas de estas instituciones, los docentes deben implementar estrategias didácticas que favorezcan el aprendizaje

integral de los estudiantes, promoviendo al mismo tiempo la interacción social y el desarrollo emocional. En este marco, los juegos tradicionales se presentan como una estrategia pedagógica pertinente y accesible que puede contribuir significativamente al fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños.

La Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, ubicada en el distrito de Luricocha, provincia de Huanta, presenta características propias de una institución educativa unidocente, en la que un solo docente atiende a niños de diferentes edades dentro del nivel inicial. En este contexto, se ha observado que algunos niños presentan dificultades para interactuar con sus compañeros, compartir materiales, respetar turnos o expresar adecuadamente sus emociones, lo cual puede afectar su proceso de socialización y su participación en las actividades educativas. Esta situación evidencia la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de habilidades sociales desde edades tempranas.

Frente a esta problemática, surge el interés de investigar el aporte de los juegos tradicionales como herramienta pedagógica para fortalecer la interacción social en los niños de educación inicial. Diversos estudios realizados en contextos educativos similares han demostrado que la aplicación sistemática de juegos tradicionales favorece el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, la comunicación, el respeto por las normas y el trabajo en equipo (Ticllacuri Sarmiento, 2024; Quispe Mamani y Torres Cárdenas, 2024; García Rodríguez, 2022; Condori Ccahuana, 2021; Vásquez Chunga y Seminario León, 2024).

En ese sentido, la presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, distrito de Luricocha, durante el año 2025.

Metodológicamente, el estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y con diseño preexperimental, orientado a evaluar el efecto de la aplicación de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales de los niños. La población y muestra estuvo conformada por los estudiantes de 3 a 5 años matriculados en dicha institución educativa unidocente. Para la recolección de información se emplearon técnicas de observación directa y listas de cotejo que permitieron evaluar el nivel de habilidades sociales antes y después de la implementación de 20 actividades basadas en juegos tradicionales.

Los resultados obtenidos evidenciaron que la aplicación sistemática de juegos tradicionales contribuye significativamente al desarrollo de habilidades sociales en los niños, favoreciendo aspectos como la interacción con sus compañeros, el respeto por las normas, la cooperación y la participación en actividades grupales. De esta manera, se confirma que el uso de estrategias lúdicas basadas en juegos tradicionales constituye una alternativa pedagógica eficaz para promover el desarrollo social en la educación inicial, especialmente en contextos educativos rurales y unidocentes.

La investigación se estructura en cinco capítulos. En el Capítulo I se presenta el diagnóstico, planteamiento del problema, caracterización, la formulación del problema, los objetivos de la investigación y la justificación. En el Capítulo II se desarrolla la revisión de literatura, en la que se expone los antecedentes internacionales, nacionales y locales, así mismo las bases teóricas de la investigación. En el Capítulo III se describe las hipótesis y variables. En el Capítulo IV se presentan la metodología de la investigación: El enfoque, tipo, nivel y diseño de investigación; además la población y muestra, así mismo, las técnicas e instrumentos que sirvieron para la recolección de datos de la investigación y los procedimientos para el análisis de la información.En el Capítulo V se presentan los resultados obtenidos a partir del análisis de los datos recolectados, tanto en el nivel descriptivo como inferencial. Finalmente, se desarrolla la discusión de los resultados, así como las conclusiones, recomendaciones derivadas del estudio referencias y anexos .

De esta manera, la presente investigación busca aportar conocimientos que contribuyan al fortalecimiento de las estrategias pedagógicas en la educación inicial, promoviendo el uso de los juegos tradicionales como una herramienta educativa que favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y contribuye a mejorar la convivencia escolar en el contexto educativo.

CAPÍTULO I

DIAGNÓSTICO Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Diagnóstico e identificación del problema

El proceso de diagnóstico constituye una etapa fundamental dentro de toda investigación educativa, ya que permite identificar y analizar las problemáticas presentes en un determinado contexto educativo, considerando a los principales actores que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tales como los estudiantes, el docente y los padres de familia. En ese sentido, Hernández, Fernández y Baptista señalan que el diagnóstico educativo permite reconocer las características de la realidad estudiada y detectar los problemas que requieren ser investigados para proponer alternativas de solución (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

En el caso de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, ubicada en el distrito de Luricocha, provincia de Huanta, región Ayacucho, se realizó un diagnóstico pedagógico mediante la observación directa del proceso educativo, así como conversaciones informales con la docente responsable y los padres de familia. Cabe señalar que esta institución educativa presenta una característica particular, ya que es de tipo unidocente, es decir, un solo docente atiende a niños de diferentes edades del nivel inicial (3, 4 y 5 años), lo que implica diversos retos en la organización pedagógica y en el acompañamiento individualizado de los niños.

A partir del diagnóstico realizado, se identificaron diversas situaciones relacionadas con el desarrollo socioemocional de los niños. En primer lugar, a nivel de los niños, se observó que algunos niños presentan dificultades para interactuar adecuadamente con sus compañeros durante las actividades de aprendizaje y en los momentos de juego libre. Estas dificultades se manifiestan en comportamientos como la poca disposición para compartir materiales, la dificultad para respetar turnos, la escasa participación en actividades grupales, así como conflictos frecuentes durante el juego. Estas situaciones evidencian limitaciones en el desarrollo de habilidades sociales, entendidas como el conjunto de conductas que permiten a las personas interactuar de manera adecuada y efectiva con los demás (Caballo, 1993).

Asimismo, se observó que en algunas situaciones los niños muestran dificultades para expresar sus ideas o emociones, resolver desacuerdos de manera pacífica o colaborar con sus compañeros durante actividades colectivas. Estas conductas son especialmente relevantes en la etapa de educación inicial, ya que el desarrollo de habilidades sociales constituye un componente fundamental para la formación integral del niño y para su adecuada integración en el contexto escolar y social. En este sentido, Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) sostienen que las habilidades sociales se desarrollan progresivamente a través de la interacción con otras personas y mediante experiencias de aprendizaje que promuevan la cooperación, el respeto y la comunicación.

En segundo lugar, a nivel de la docente, se evidenció que, debido a la condición de institución unidocente, la atención simultánea a niños de diferentes edades limita el tiempo disponible para implementar estrategias específicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades sociales. Si bien se desarrollan actividades pedagógicas orientadas al aprendizaje integral, se observa la necesidad de incorporar estrategias lúdicas y participativas que favorezcan de manera intencional la interacción social entre los niños.

Por otro lado, a nivel de los padres de familia, se identificó que muchos de ellos se dedican principalmente a actividades agrícolas y laborales propias del contexto rural, lo que en algunos casos reduce el tiempo que pueden dedicar al acompañamiento de sus hijos en el desarrollo de habilidades sociales y en el fortalecimiento de valores como el respeto, la cooperación y la convivencia.

Identificación del problema

A partir del diagnóstico realizado, se identificaron diversos problemas en el contexto educativo, entre los cuales destacan:

- Dificultades en la interacción social entre los niños durante las actividades grupales.
- Escasa práctica de valores como el respeto, la cooperación y la empatía entre compañeros.
- Limitada participación en juegos colectivos y actividades colaborativas.
- Conflictos frecuentes durante las actividades de juego.
- Necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de habilidades sociales.

Si bien estos problemas se relacionan entre sí, el análisis de la realidad educativa permitió identificar que la principal problemática se encuentra en el limitado desarrollo de las habilidades sociales en los niños, situación que influye directamente en la convivencia escolar y en su proceso de socialización.

Planteamiento del problema

Las habilidades sociales constituyen un conjunto de comportamientos aprendidos que permiten a las personas interactuar de manera adecuada y efectiva con los demás en diferentes contextos sociales. En la etapa de educación inicial, el desarrollo de estas habilidades resulta fundamental, ya que favorece la comunicación, la cooperación, la resolución de conflictos y el respeto por las normas de convivencia. Según Caballo (1993), las habilidades sociales permiten a los individuos expresar sentimientos, opiniones y actitudes de forma adecuada, respetando a los demás y resolviendo situaciones interpersonales de manera efectiva.

En el contexto de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, se ha observado que algunos niños presentan dificultades para interactuar con sus compañeros, participar en actividades grupales, respetar turnos y resolver conflictos durante el juego. Estas situaciones afectan el clima de convivencia dentro del aula y limitan el desarrollo de experiencias de aprendizaje colaborativo.

Frente a esta problemática, resulta necesario implementar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de las habilidades sociales desde edades tempranas. En este sentido, los juegos tradicionales constituyen una alternativa educativa pertinente, ya que fomentan la interacción entre los niños, el trabajo en equipo, el respeto por las reglas y la cooperación durante las actividades lúdicas. Diversos estudios señalan que el juego constituye un medio fundamental para el aprendizaje social en la infancia, permitiendo a los niños desarrollar competencias sociales y emocionales a través de la interacción con sus pares (Piaget, 1975; Vygotsky, 1979).

En consecuencia, surge la necesidad de investigar cómo la aplicación de juegos tradicionales puede contribuir al desarrollo de las habilidades sociales en los niños del nivel inicial, especialmente en contextos educativos rurales y unidocentes, donde las estrategias lúdicas pueden convertirse en herramientas pedagógicas clave para fortalecer la convivencia escolar.

Por lo expuesto anteriormente, se formula el siguiente problema de investigación:

¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025?

1.2. Caracterización del problema de investigación

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial Unidocente N.° 429-130/MX-U “Pichiurara”, ubicada en el distrito de Luricocha, provincia de Huanta, región Ayacucho, geográficamente, corresponde a una zona rural andina con un entorno natural caracterizado por valles interandinos y áreas destinadas principalmente a la agricultura.

En el aspecto social, la comunidad está conformada por familias que mantienen relaciones de cooperación y participación comunitaria. En el ámbito económico y agrícola, la población se dedica principalmente a la agricultura familiar, cultivando productos como maíz, papa, hortalizas, lúcma, chirimoya, pacae, palta, tara, así mismo, actividades que constituyen la principal fuente de sustento.

Desde el punto de vista cultural, la comunidad conserva diversas costumbres y tradiciones, tales como festividades patronales, celebraciones religiosas, actividades

comunales, fortaleciendo la identidad cultural y los valores comunitarios. Asimismo, se caracteriza por ser una comunidad bilingüe, donde se emplean tanto el quechua como el castellano como lenguas de comunicación cotidiana, lo cual forma parte de la identidad cultural de la población.

Este contexto rural y comunitario constituye el entorno donde se desarrolla la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, la cual funciona bajo la modalidad unidocente, atendiendo a niños de 3 a 5 años y desempeñando un papel fundamental en el desarrollo educativo y social de la comunidad.

El desarrollo de habilidades sociales en la infancia constituye un aspecto fundamental para la formación integral de los niños, ya que estas habilidades permiten establecer relaciones interpersonales adecuadas, expresar emociones, resolver conflictos y participar activamente en la convivencia social. En la etapa de educación inicial, dichas habilidades se fortalecen principalmente a través de la interacción con otros niños y mediante actividades lúdicas que promuevan la cooperación, la comunicación y el respeto por las normas. En este sentido, diversos estudios sostienen que el juego constituye una de las estrategias pedagógicas más importantes para el aprendizaje social durante la infancia, debido a que favorece la interacción entre pares y el desarrollo de conductas prosociales.

A nivel internacional, organismos como la UNESCO han destacado la importancia de promover experiencias educativas que contribuyan al desarrollo socioemocional de los niños desde las primeras etapas de la vida, señalando que las habilidades sociales y emocionales son esenciales para el bienestar personal y la convivencia en sociedad. Del mismo modo, estudios en el ámbito educativo han evidenciado que la ausencia o debilidad de estas habilidades puede generar dificultades en la adaptación escolar, problemas de convivencia y limitaciones en el aprendizaje colaborativo.

En el contexto nacional, el sistema educativo peruano reconoce la importancia del desarrollo socioemocional en los estudiantes del nivel inicial. El Ministerio de Educación del Perú, a través del Currículo Nacional de la Educación Básica, plantea que uno de los propósitos fundamentales de la educación inicial es promover la convivencia democrática, el respeto por los demás y el desarrollo de habilidades sociales que permitan a los niños interactuar de manera positiva con su entorno. Sin embargo, en diversas instituciones educativas, especialmente en contextos rurales,

aún se evidencian dificultades para fortalecer estas competencias sociales debido a limitaciones pedagógicas, escasez de recursos y condiciones particulares del contexto educativo.

En la región Ayacucho y en otras zonas rurales del país, muchas instituciones educativas del nivel inicial presentan características particulares, como el funcionamiento bajo la modalidad unidocente, en la cual un solo docente atiende simultáneamente a niños de diferentes edades. Esta situación representa un desafío para el desarrollo de actividades pedagógicas diferenciadas y para la implementación de estrategias específicas que promuevan el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

En este marco se encuentra la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, ubicada en el distrito de Luricocha, provincia de Huanta, región Ayacucho, la cual se caracteriza por ser una institución unidocente que atiende a niños de 3 a 5 años de edad. Durante el proceso de diagnóstico realizado mediante la observación directa de las actividades educativas y la interacción cotidiana de los niños en el aula, se identificaron diversas situaciones relacionadas con el desarrollo de las habilidades sociales.

Entre los síntomas del problema observados se encuentran: dificultades de algunos niños para interactuar adecuadamente con sus compañeros, escasa participación en actividades grupales, poca disposición para compartir materiales de trabajo, dificultad para respetar turnos durante las actividades y presencia de conflictos durante el juego. Asimismo, se observó que algunos niños presentan limitaciones para expresar sus emociones o resolver desacuerdos de manera pacífica, lo cual afecta la convivencia dentro del aula.

Estos comportamientos pueden explicarse por diversos factores o causas. En primer lugar, el contexto institucional unidocente limita en cierta medida la posibilidad de desarrollar actividades diferenciadas para cada grupo etario, ya que el docente debe atender simultáneamente a niños de diferentes edades. En segundo lugar, el contexto sociocultural y familiar de la comunidad, caracterizado por actividades laborales principalmente agrícolas, reduce en algunos casos el tiempo de interacción social guiada entre los niños y sus padres. Además, se evidencia una limitada utilización de estrategias pedagógicas lúdicas orientadas específicamente al fortalecimiento de las habilidades sociales.

Las consecuencias de esta problemática pueden reflejarse en diversas dimensiones del desarrollo infantil. Por ejemplo, la presencia de dificultades en las habilidades sociales puede afectar la convivencia escolar, generar conflictos entre los niños, limitar el desarrollo de aprendizajes colaborativos y afectar el desarrollo socioemocional de los estudiantes. Asimismo, estas dificultades pueden influir negativamente en el proceso de adaptación escolar y en la construcción de relaciones interpersonales positivas durante las primeras etapas de la vida.

Frente a esta situación, resulta necesario implementar estrategias pedagógicas innovadoras y contextualizadas que permitan fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños. Una de las alternativas más pertinentes en el contexto de la educación inicial es la incorporación de juegos tradicionales dentro de las actividades pedagógicas, ya que estos constituyen una herramienta educativa que promueve la interacción social, la cooperación, el respeto por las normas y la resolución de conflictos de manera lúdica.

Los juegos tradicionales, además de formar parte del patrimonio cultural de las comunidades, fomentan valores sociales como la solidaridad, el trabajo en equipo y el respeto por los demás. Su implementación dentro del aula puede contribuir significativamente a mejorar la convivencia escolar y a fortalecer las habilidades sociales de los niños, especialmente en contextos rurales donde estas prácticas forman parte de la cultura local.

En este sentido, la presente investigación busca analizar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, con la finalidad de proponer una estrategia pedagógica que contribuya al fortalecimiento de la interacción social, la cooperación, la comunicación y el respeto por las normas de convivencia dentro del aula.

1.3. Formulación del problema de investigación

a) Pregunta general

¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025?

b) Preguntas específicas

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años antes de la aplicación de los juegos tradicionales?
- ¿Qué juegos tradicionales se pueden aplicar para fortalecer las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños después de la aplicación de los juegos tradicionales?
- ¿Existe una diferencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales?

1.4. Objetivos de la investigación

a) Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025.

b) Objetivos específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años antes de la aplicación de los juegos tradicionales.
- Diseñar y aplicar un programa de juegos tradicionales orientado al fortalecimiento de habilidades sociales.
- Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos tradicionales.
- Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales para determinar su influencia.

1.5. Justificación de la investigación

1.5.1. Justificación teórica

La presente investigación se justifica desde el punto de vista teórico porque contribuye a fortalecer el conocimiento científico relacionado con el uso de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de educación inicial. El juego constituye una actividad fundamental en el

proceso de aprendizaje infantil, ya que permite que los niños desarrollen capacidades cognitivas, emocionales y sociales mediante la interacción con su entorno.

En este sentido, Jean Piaget sostiene que el juego es una actividad esencial en el desarrollo del niño, ya que mediante él los niños construyen conocimientos y desarrollan habilidades sociales al interactuar con sus pares y con el medio que los rodea. Asimismo, Lev Vygotsky plantea que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo social del niño, debido a que permite la internalización de normas, roles sociales y formas de comunicación que favorecen la convivencia con los demás.

Por lo tanto, esta investigación contribuye a reforzar los fundamentos teóricos relacionados con el aprendizaje social en la infancia, demostrando que los juegos tradicionales pueden ser utilizados como una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer las habilidades sociales en los niños de educación inicial.

1.5.2. Justificación práctica

La investigación posee una importante justificación práctica porque permitirá identificar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha.

Los resultados obtenidos podrán servir como una guía para que los docentes incorporen actividades lúdicas dentro de sus estrategias pedagógicas, favoreciendo el desarrollo de la interacción social, la cooperación, la empatía y el respeto entre los niños. De esta manera, el estudio contribuirá a mejorar la práctica educativa en el nivel inicial y a promover un ambiente de aprendizaje más dinámico, participativo y significativo.

1.5.3. Justificación metodológica

Desde el punto de vista metodológico, la presente investigación aporta al desarrollo de estudios educativos relacionados con el uso de estrategias lúdicas en el nivel inicial. La investigación emplea un diseño metodológico que permite evaluar de manera objetiva la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales, utilizando instrumentos de recolección de datos adecuados para medir los cambios generados en los estudiantes.

Asimismo, el estudio puede servir como referencia metodológica para futuras investigaciones que busquen analizar la relación entre el juego y el desarrollo socioemocional en contextos educativos similares, contribuyendo a fortalecer el desarrollo de investigaciones en el campo de la educación inicial.

1.5.4. Justificación social

La investigación posee una importante justificación social debido a que el desarrollo de las habilidades sociales en la infancia es fundamental para la formación integral del niño y para la construcción de relaciones sociales positivas dentro de la comunidad educativa.

Según Friedrich Froebel, considerado uno de los pioneros de la educación infantil, el juego es la forma más natural de aprendizaje en la infancia, ya que permite que los niños desarrollen habilidades de interacción social, cooperación y convivencia. En este sentido, la implementación de juegos tradicionales en el contexto educativo contribuye a fortalecer valores como el respeto, la solidaridad, la empatía y la tolerancia entre los estudiantes.

Por lo tanto, la presente investigación busca contribuir al desarrollo de una convivencia escolar armoniosa, promoviendo estrategias educativas que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales desde los primeros años de formación.

1.5.5. Justificación por conveniencia

La presente investigación resulta conveniente porque responde a una necesidad educativa identificada en el contexto de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, donde se ha observado la necesidad de fortalecer las habilidades sociales de los niños a través de estrategias pedagógicas adecuadas.

Asimismo, el estudio resulta conveniente porque promueve la revalorización de los juegos tradicionales como parte de la cultura y la identidad social, integrándolos dentro del proceso educativo como herramientas pedagógicas que favorecen el aprendizaje y la interacción social de los niños.

1.5.6. Justificación económica

Desde el punto de vista económico, la investigación es viable y pertinente, ya que la aplicación de juegos tradicionales no requiere de grandes recursos económicos ni materiales costosos. La mayoría de estos juegos pueden desarrollarse utilizando materiales sencillos, reciclables o recursos disponibles en el entorno educativo, lo que facilita su implementación en instituciones educativas con limitaciones presupuestarias.

De esta manera, los juegos tradicionales se convierten en una alternativa educativa accesible y sostenible que permite mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje sin generar gastos significativos para la institución educativa.

1.5.7. Justificación doctrinaria

La investigación se sustenta en principios doctrinarios de la educación que promueven el desarrollo integral del niño mediante estrategias pedagógicas activas y participativas. En este sentido, María Montessori sostiene que el aprendizaje en la primera infancia debe centrarse en actividades significativas que permitan al niño explorar, interactuar y desarrollar sus capacidades sociales de manera natural.

Asimismo, Jerome Bruner plantea que el aprendizaje se produce con mayor efectividad cuando los niños participan activamente en experiencias significativas que favorecen la interacción social y el descubrimiento. En este contexto, los juegos tradicionales representan una estrategia educativa que permite a los niños aprender mediante la participación, la cooperación y la convivencia con sus compañeros.

Por lo tanto, la investigación se fundamenta en enfoques pedagógicos que reconocen el valor del juego como una herramienta educativa esencial para el desarrollo de habilidades sociales en la infancia.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA Y MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Internacionales

Guaranda Catuto y Solís Quimis (2024), en su investigación titulada *"Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Clara Luz",* desarrollada en la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador, tuvieron como objetivo describir la contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial.

La investigación se enmarcó en un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, con diseño fenomenológico-hermenéutico, orientado a comprender las experiencias vividas por los niños durante la práctica de juegos tradicionales. La muestra estuvo conformada por 20 niños de 4 y 5 años y un docente del nivel inicial.

Las técnicas empleadas fueron la observación directa y la entrevista semiestructurada, aplicándose como instrumentos una ficha de observación estructurada de 10 ítems y una guía de entrevista validada por juicio de expertos. El análisis de datos se realizó mediante categorización temática apoyada en software cualitativo.

Los resultados evidenciaron que los juegos tradicionales favorecieron significativamente la interacción social, la cooperación, el respeto por turnos y la

expresión emocional. Se observó mayor participación activa y disminución de conductas individualistas.

Los autores concluyen que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer habilidades sociales en educación inicial. Recomiendan su incorporación sistemática en la planificación curricular del nivel inicial.

Ramírez Ospina y Cárdenas Ruiz (2023), en la investigación titulada "Juegos tradicionales y fortalecimiento de habilidades sociales en niños del grado transición del Colegio Distrital 'La Esperanza'", realizada en la Universidad del Atlántico, Colombia, tuvieron como propósito analizar la incidencia de juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años.

El estudio adoptó un enfoque mixto (cuantitativo-cualitativo), tipo aplicado, nivel descriptivo-correlacional y diseño preexperimental.

La muestra estuvo compuesta por 28 niños del grado transición. Las técnicas empleadas fueron observación participante y entrevista semiestructurada a docentes. Se aplicó una lista de cotejo validada y un diario de campo.

Los resultados mostraron avances significativos en resolución de conflictos, expresión de emociones y respeto por turnos, así como disminución de conductas disruptivas.

Se concluye que los juegos tradicionales favorecen la convivencia escolar y fortalecen la interacción social. Se recomienda capacitar a docentes en metodologías lúdicas tradicionales.

Hernández López y García Martínez (2021), en su estudio titulado *"La implementación de juegos tradicionales mexicanos para el desarrollo de habilidades sociales en preescolar del Jardín de Niños 'Frida Kahlo'",* desarrollado en la Universidad Autónoma de Puebla, México, tuvieron como objetivo evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación preescolar.

La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental con medición antes y después de la intervención.

La muestra estuvo conformada por 30 niños de 5 años. Se utilizó la observación estructurada como técnica y una escala Likert de habilidades sociales como instrumento ($\alpha = 0.90$).

Los resultados evidenciaron incremento significativo en empatía, comunicación asertiva y trabajo colaborativo tras 12 sesiones de intervención lúdica.

Los autores concluyen que los juegos tradicionales mexicanos fortalecen la identidad cultural y las habilidades sociales. Recomiendan integrar juegos autóctonos dentro del currículo de educación preescolar.

Fuentes Araya y Morales Riquelme (2024), en la investigación titulada *"Estrategias lúdicas tradicionales para el desarrollo socioemocional en niños de nivel transición del Colegio 'Gabriela Mistral'",* realizada en la Universidad de Concepción, Chile, tuvieron como objetivo analizar la efectividad de juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años.

El estudio presentó enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental.

La muestra estuvo conformada por 36 niños divididos en grupo experimental y grupo control. Se empleó la técnica de observación sistemática y una escala estandarizada de habilidades socioemocionales validada en población chilena.

Los resultados indicaron diferencias estadísticamente significativas en autorregulación emocional, cooperación y resolución pacífica de conflictos en el grupo experimental ($p < 0.05$).

Se concluye que los juegos tradicionales chilenos constituyen una herramienta pedagógica eficaz para promover habilidades socioemocionales en la primera infancia. Se recomienda fortalecer políticas educativas que incorporen estrategias lúdicas tradicionales.

Mendoza Cedeño y Loor Zambrano (2022), en su investigación titulada *"Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Fiscal 'Simón Bolívar'",* desarrollada en la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador, tuvieron como objetivo determinar la

influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de habilidades sociales en educación inicial.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental con grupo control y experimental. La muestra estuvo conformada por 40 niños de 4 y 5 años, distribuidos equitativamente.

Se empleó la técnica de observación estructurada y como instrumento una escala de habilidades sociales validada por juicio de expertos ($\alpha = 0.87$). Se aplicó pretest y postest, utilizando prueba t de Student para el análisis estadístico.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en cooperación, respeto por normas y trabajo en equipo en el grupo experimental ($p < 0.05$).

Los autores concluyen que los juegos tradicionales constituyen una estrategia efectiva para el desarrollo social en la primera infancia. Recomiendan su inclusión formal en la planificación curricular del nivel inicial.

2.1.2. Nacionales

Ticllacuri Sarmiento (2024), en su estudio titulado *"Juegos tradicionales para fortalecer habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 35 – Lircay"*, realizado en la Universidad para el Desarrollo Andino, Huancavelica – Perú, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de cinco años.

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental con un solo grupo y aplicación de pretest y postest. La población estuvo constituida por 82 niños, seleccionándose una muestra intencional de 21 estudiantes.

Se utilizó la técnica de observación y como instrumento una rúbrica de evaluación de habilidades sociales compuesta por 15 ítems con escala ordinal, validada por expertos y con confiabilidad aceptable. Para el análisis estadístico se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Los resultados demostraron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y postest, evidenciándose mejoras en cooperación, respeto de normas, comunicación y control emocional.

Se concluye que la aplicación sistemática de juegos tradicionales mejora significativamente las habilidades sociales en niños de 5 años. Se recomienda implementar programas pedagógicos estructurados basados en juegos tradicionales.

Quispe Mamani y Torres Cárdenas (2024), en la investigación titulada *"Aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 401 'Divino Niño Jesús', Arequipa",* desarrollada en la Universidad Católica de Santa María, tuvieron como objetivo analizar la efectividad de los juegos tradicionales en el desarrollo social infantil.

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental con grupo experimental y grupo control. La muestra estuvo conformada por 40 estudiantes distribuidos en dos grupos de 20 niños.

Se empleó la técnica de observación estructurada y como instrumento una escala Likert de habilidades sociales validada por expertos ($\alpha = 0,91$). Se aplicó pretest y postest.

Los resultados mostraron mejoras significativas en el grupo experimental en dimensiones como empatía, trabajo en equipo y resolución de conflictos ($p < 0,05$).

Se concluye que los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de habilidades sociales. Se recomienda capacitar a docentes en estrategias metodológicas basadas en juegos tradicionales.

García Rodríguez (2022), en su estudio titulado *"Juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 1688 'Mi Pequeño Mundo', Trujillo"*, realizado en la Universidad Nacional de Trujillo, tuvo como objetivo determinar la relación entre la práctica de juegos tradicionales y las habilidades sociales.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, tipo básico, nivel correlacional y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 60 niños.

Se utilizó la observación como técnica y dos listas de cotejo para medir las variables, previamente validadas. El análisis se realizó mediante el coeficiente Rho de Spearman.

Los resultados evidenciaron una correlación positiva moderada (Rho = 0,68; p < 0,05), indicando que mayor práctica de juegos tradicionales se asocia con mejores niveles de habilidades sociales.

Se concluye que los juegos tradicionales constituyen un factor relevante en el desarrollo social infantil. Se recomienda fortalecer su práctica cotidiana en instituciones educativas.

Condori Ccahuana (2021), en la investigación titulada *"Programa de juegos tradicionales andinos para mejorar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 507 'Virgen del Carmen', Cusco"*, desarrollada en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, tuvo como objetivo evaluar el impacto de un programa de juegos tradicionales andinos en el desarrollo social infantil.

El enfoque fue cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental con pretest y postest. La muestra estuvo conformada por 22 niños.

Se aplicó la técnica de observación directa y una rúbrica de 16 ítems validada por especialistas en educación inicial. El análisis se realizó mediante prueba de Wilcoxon.

Los resultados mostraron incremento significativo en respeto por normas, cooperación y control emocional.

Se concluye que los juegos tradicionales andinos fortalecen la identidad cultural y las habilidades sociales. Se recomienda su integración en proyectos pedagógicos interculturales.

Vásquez Chunga y Seminario León (2024), en su estudio titulado *"Estrategias lúdicas basadas en juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 123 'Niño Jesús de Praga', Piura"*, desarrollado en la Universidad de Piura, tuvieron como objetivo determinar la eficacia de estrategias lúdicas tradicionales en la mejora de habilidades sociales.

La investigación presentó enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 34 niños.

Se utilizó observación estructurada y una escala de valoración validada (α = 0,88). Se aplicó análisis estadístico con prueba U de Mann-Whitney.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en interacción social, empatía y trabajo colaborativo.

Se concluye que los juegos tradicionales constituyen una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la convivencia escolar. Se recomienda institucionalizar programas lúdicos permanentes.

2.1.3. Locales

Huamán Quispe (2023), en la investigación titulada *"Juegos tradicionales como estrategia para fortalecer habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 380 'Señor de Agonía', Ayacucho"*, desarrollada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en niños del nivel inicial.

El estudio adoptó un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental con pretest y postest en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 24 niños de cinco años.

Se empleó la técnica de observación estructurada y como instrumento una rúbrica de habilidades sociales de 18 ítems validada por juicio de expertos (α = 0,87). El análisis estadístico se realizó mediante la prueba de Wilcoxon.

Los resultados evidenciaron mejoras significativas en cooperación, respeto por turnos y expresión emocional ($p < 0,05$).

Se concluye que los juegos tradicionales influyen positivamente en el fortalecimiento de habilidades sociales. Se recomienda incorporar sesiones lúdicas tradicionales dentro de la planificación curricular anual.

Cárdenas Palomino y Sulca Rojas (2024), en el estudio titulado *"Programa de juegos tradicionales andinos para mejorar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 258 'Virgen de Fátima', Huanta",* realizado en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle (filial Ayacucho), tuvieron como objetivo evaluar la eficacia de un programa de juegos tradicionales andinos en el desarrollo social infantil.

La investigación presentó enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental con grupo experimental y control. La muestra estuvo compuesta por 36 niños distribuidos equitativamente.

Se aplicó observación sistemática y una escala Likert de habilidades sociales validada ($\alpha = 0,90$). Se utilizó la prueba t de Student para el análisis comparativo.

Los resultados mostraron diferencias significativas en empatía, trabajo en equipo y resolución pacífica de conflictos en el grupo experimental ($p < 0,05$).

Se concluye que los juegos tradicionales andinos fortalecen la convivencia escolar y la identidad cultural. Se recomienda su integración en proyectos educativos institucionales.

Rivera Ancco (2022), en la investigación titulada *"Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 312 'Niño Jesús', Cangallo",* desarrollada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, tuvo como objetivo establecer la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales.

El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo básico, nivel correlacional y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 48 niños.

Se utilizó la técnica de observación directa y listas de cotejo validadas para ambas variables. El análisis se realizó mediante el coeficiente Rho de Spearman.

Los resultados evidenciaron una correlación positiva moderada ($Rho = 0,71$; $p < 0,05$), indicando que la práctica frecuente de juegos tradicionales se asocia con mayores niveles de habilidades sociales.

Se concluye que existe relación significativa entre ambas variables. Se recomienda promover actividades lúdicas tradicionales como parte del currículo escolar.

Quispe Huayhua y Flores Ccaccya (2024), en la investigación titulada *"Estrategias lúdicas basadas en juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N.° 104 'Virgen del Rosario', Vilcashuamán",* desarrollada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, tuvieron como objetivo determinar la eficacia de estrategias lúdicas tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales.

El estudio presentó enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La muestra estuvo conformada por 30 niños.

Se empleó observación estructurada y una rúbrica validada por especialistas ($\alpha = 0,88$). Se aplicó análisis estadístico con prueba U de Mann-Whitney.

Los resultados demostraron mejoras significativas en interacción social, empatía y comunicación asertiva en el grupo experimental ($p < 0,05$).

Se concluye que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer habilidades sociales en contextos rurales de Ayacucho. Se recomienda su incorporación permanente en la planificación didáctica.

Torres Huamani (2023), en la investigación titulada *"Implementación de juegos tradicionales andinos para el fortalecimiento de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 186 'Señor de los Milagros', Puquio – Lucanas",* desarrollada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, tuvo como objetivo determinar la eficacia de un programa estructurado de juegos tradicionales andinos en el desarrollo de habilidades sociales en niños del nivel inicial.

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, tipo aplicado, nivel explicativo y diseño preexperimental con un solo grupo (pretest–postest). La muestra estuvo conformada por 26 niños de cinco años, seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia.

Se empleó como técnica la observación sistemática y como instrumento una escala de valoración de habilidades sociales compuesta por 20 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: cooperación, respeto de normas, empatía y comunicación

asertiva. El instrumento fue validado por juicio de expertos y presentó un coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach de 0,90.

Para el análisis de datos se aplicó la prueba estadística de rangos con signo de Wilcoxon, debido a la naturaleza ordinal de los datos y al tamaño de la muestra.

Los resultados evidenciaron diferencias estadísticamente significativas entre el pretest y el postest ($p < 0,05$), observándose un incremento notable en los niveles de cooperación grupal, control de impulsos y resolución pacífica de conflictos.

Se concluye que la implementación sistemática de juegos tradicionales andinos contribuye significativamente al fortalecimiento de habilidades sociales en niños de cinco años, especialmente en contextos rurales donde el componente cultural favorece la participación activa.

Se recomienda institucionalizar programas lúdicos basados en juegos tradicionales en el nivel inicial, promover la capacitación docente en metodologías activas y fortalecer la articulación entre escuela y comunidad para preservar prácticas culturales que favorezcan el desarrollo integral infantil.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable independiente: Juegos tradicionales

2.2.1.1 Conceptualización de los juegos tradicionales

El juego constituye una actividad esencial en el desarrollo humano, especialmente en la infancia. Desde una perspectiva antropológica y pedagógica, los juegos tradicionales representan manifestaciones culturales transmitidas de generación en generación, que fortalecen la identidad social y promueven aprendizajes significativos en los niños.

Según Johan Huizinga (1938/2007), el juego es una actividad libre, voluntaria y delimitada en tiempo y espacio, que se desarrolla bajo reglas aceptadas y genera un sentimiento de tensión y alegría. Desde esta perspectiva, el juego no es únicamente una actividad recreativa, sino un fenómeno cultural que estructura la vida social. En esa línea, los juegos tradicionales pueden entenderse como expresiones lúdicas que forman parte del patrimonio cultural de una comunidad.

Por su parte, Roger Caillois (1958/1986) sostiene que el juego se caracteriza por ser libre, incierto, improductivo, reglamentado y ficticio. Este autor clasifica los

juegos en categorías como competencia (agon), azar (alea), simulación (mimicry) y vértigo (ilinx), dimensiones que se observan claramente en los juegos tradicionales practicados en contextos escolares y comunitarios.

Desde el enfoque psicológico, Jean Piaget (1962) afirma que el juego constituye un mecanismo de asimilación de la realidad, permitiendo al niño adaptar el entorno a sus estructuras cognitivas. En la etapa preoperacional (2 a 7 años), el juego simbólico y reglado favorece la socialización progresiva y la comprensión de normas. En este sentido, los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo cognitivo y social del niño al integrar reglas compartidas y roles grupales.

Asimismo, Lev Vygotsky (1978) considera que el juego es una actividad social fundamental que permite el desarrollo de funciones psicológicas superiores mediante la interacción con otros. El autor destaca que, en el juego, el niño actúa dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), internalizando normas sociales y regulando su conducta. Los juegos tradicionales, al requerir cooperación y respeto de reglas, favorecen la autorregulación y el aprendizaje social.

Desde una perspectiva pedagógica latinoamericana, Francesco Tonucci (2015) señala que el juego tradicional representa un espacio de libertad y aprendizaje social donde el niño experimenta autonomía, toma decisiones y aprende a convivir. Tonucci resalta la importancia de recuperar los juegos tradicionales en la escuela como estrategia para fortalecer la interacción y la participación democrática desde la infancia.

En el ámbito educativo, el Ministerio de Educación del Perú (2016), en el Currículo Nacional de Educación Básica, reconoce el juego como eje metodológico fundamental en el nivel inicial, señalando que las actividades lúdicas tradicionales promueven el desarrollo integral del niño, especialmente en el área de Personal Social, vinculada a la competencia “Convive y participa democráticamente”.

De manera específica, diversos autores coinciden en que los juegos tradicionales son prácticas lúdicas propias de una comunidad, transmitidas culturalmente, que poseen reglas establecidas y fomentan valores como el respeto, la solidaridad y la cooperación (González & Rodríguez, 2019). Estas actividades no requieren tecnología sofisticada y se desarrollan generalmente en espacios abiertos o comunitarios, fortaleciendo la identidad cultural y la cohesión social.

2.2.1.2 Fundamentación teórica del juego

El juego ha sido estudiado desde múltiples perspectivas —filosófica, antropológica, psicológica y pedagógica— reconociéndose como una actividad esencial en el desarrollo integral del niño. Su carácter universal y formativo lo convierte en un eje central dentro de la educación inicial, especialmente cuando se analiza su relación con el desarrollo social. pedagógicas que sustentan las estrategias didácticas son:

A. Enfoque antropológico y cultural del juego

Desde una perspectiva cultural, Johan Huizinga (1938/2007) sostiene que el juego es un fenómeno anterior a la cultura misma, constituyéndose como una actividad libre, voluntaria y reglamentada que genera sentido y cohesión social. En su obra Homo ludens, el autor afirma que la cultura surge y se desarrolla en forma de juego, lo que evidencia su función estructurante en la organización social. Bajo este enfoque, el juego no solo entretiene, sino que transmite valores, normas y tradiciones.

Complementariamente, Roger Caillois (1958/1986) amplía la comprensión del juego al clasificarlo en cuatro categorías: agon (competencia), alea (azar), mimicry (simulación) e ilinx (vértigo). Según el autor, el juego implica reglas y libertad simultáneamente, permitiendo la internalización de normas sociales. Esta perspectiva resulta fundamental para comprender el valor formativo de los juegos tradicionales en contextos escolares.

B. Enfoque cognitivo del juego

Desde el enfoque constructivista, Jean Piaget (1962) considera el juego como un mecanismo de asimilación mediante el cual el niño integra la realidad a sus estructuras mentales. Para Piaget, el juego evoluciona según las etapas del desarrollo cognitivo: ejercicio (sensorio-motor), simbólico (preoperacional) y reglado (operaciones concretas). En la etapa preoperacional (2–7 años), característica de los niños de cinco años, el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la socialización inicial.

El autor sostiene que el juego permite consolidar aprendizajes al transformar la realidad en función de las necesidades del niño, contribuyendo al desarrollo de estructuras cognitivas cada vez más complejas (Piaget, 1962).

C. Enfoque sociocultural del juego

Desde la teoría sociocultural, Lev Vygotsky (1978) plantea que el juego constituye una actividad social que posibilita el desarrollo de funciones psicológicas superiores. El autor introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), señalando que en el juego el niño actúa más allá de su nivel de desarrollo real, al interactuar con pares o adultos que median el aprendizaje.

Vygotsky (1978) sostiene que el juego crea una "zona imaginaria" donde el niño internaliza normas sociales, regula su conducta y aprende a cooperar. En este sentido, el juego favorece la autorregulación, el control de impulsos y la adquisición de habilidades sociales, aspectos fundamentales en la educación inicial.

D. Enfoque psicosocial del juego

Desde la teoría del desarrollo psicosocial, Erik Erikson (1963) plantea que el juego cumple una función esencial en la resolución de conflictos propios de cada etapa evolutiva. En la etapa "iniciativa vs. culpa" (3–6 años), el niño desarrolla iniciativa a través del juego, experimentando liderazgo, toma de decisiones y creatividad.

Erikson (1963) sostiene que el juego permite ensayar roles sociales, expresar emociones y fortalecer la confianza en sí mismo, contribuyendo al desarrollo de la identidad y la competencia social.

E. Enfoque del aprendizaje social

Desde la teoría del aprendizaje social, Albert Bandura (1977) afirma que gran parte de las conductas humanas se adquieren por observación e imitación. En el contexto del juego, los niños modelan comportamientos sociales al observar a sus pares y adultos, internalizando normas y conductas apropiadas.

Bandura (1977) destaca la importancia del reforzamiento y la autorregulación en el aprendizaje conductual. En los juegos grupales, los niños aprenden a respetar turnos, cooperar y resolver conflictos mediante la observación de modelos sociales positivos.

F. Enfoque pedagógico contemporáneo

Desde una perspectiva educativa actual, Francesco Tonucci (2015) resalta que el juego debe ocupar un lugar central en la escuela, pues constituye el medio natural

de aprendizaje en la infancia. El autor defiende el derecho del niño a jugar y considera que el juego favorece la autonomía, la participación democrática y la construcción de ciudadanía desde edades tempranas.

Asimismo, el Ministerio de Educación del Perú (2016), en el Currículo Nacional de la Educación Básica, reconoce el juego como estrategia metodológica fundamental en el nivel inicial, destacando su aporte al desarrollo integral en dimensiones cognitivas, emocionales y sociales.

2.2.1.3 Los juegos tradicionales en el nivel inicial

En el nivel inicial, el juego constituye el eje metodológico central del proceso de enseñanza-apendizaje, dado que responde a las características evolutivas del niño y favorece su desarrollo integral. Desde esta perspectiva, los juegos tradicionales adquieren especial relevancia, pues integran componentes culturales, sociales y pedagógicos que potencian la formación de habilidades sociales en la primera infancia.

En este sentido, Lev Vygotsky (1978) sostiene que el juego es la actividad rectora en la edad preescolar, ya que en él el niño desarrolla funciones psicológicas superiores a través de la interacción social. El autor afirma que durante el juego el niño actúa en un nivel superior a su conducta habitual, pues crea situaciones imaginarias que le permiten internalizar normas, regular su comportamiento y asumir roles sociales. Esta afirmación resulta especialmente pertinente en el nivel inicial, donde los juegos tradicionales implican reglas compartidas, cooperación y respeto por turnos.

Desde la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), el juego favorece el desarrollo dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), entendida como la distancia entre lo que el niño puede hacer por sí solo y lo que puede lograr con ayuda de otros. En los juegos tradicionales practicados en el aula, los niños interactúan con sus pares y con la docente, quienes actúan como mediadores del aprendizaje, promoviendo la adquisición progresiva de habilidades sociales como la empatía, la comunicación y la autorregulación.

Asimismo, Vygotsky (1978) destaca que el juego no es una actividad meramente recreativa, sino una forma de aprendizaje social en la que el niño aprende a subordinar sus impulsos a reglas colectivas. En el nivel inicial, esta característica resulta fundamental, ya que el respeto de normas y la convivencia pacífica constituyen competencias esenciales del área de Personal Social. Los juegos tradicionales, al

estructurarse bajo reglas culturalmente compartidas, favorecen la interiorización de conductas socialmente aceptadas.

Desde esta fundamentación teórica, puede afirmarse que los juegos tradicionales en el nivel inicial no solo promueven la recreación, sino que constituyen una estrategia pedagógica que fortalece la interacción social, la cooperación y el desarrollo emocional. En el contexto de la presente investigación, su implementación en niños de cinco años se sustenta en la concepción vygotskiana del juego como herramienta mediadora del desarrollo social y formador de conductas autorreguladas.

En consecuencia, siguiendo el planteamiento de Vygotsky (1978), los juegos tradicionales en el nivel inicial representan un espacio privilegiado para la construcción de aprendizajes sociales significativos, ya que permiten al niño actuar, interactuar y desarrollarse dentro de un entorno culturalmente contextualizado.

2.2.1.4 Importancia de los juegos tradicionales en el nivel inicial

En el nivel inicial, el juego constituye la actividad esencial a través de la cual el niño construye aprendizajes significativos y desarrolla competencias sociales. Dentro de esta categoría, los juegos tradicionales poseen un valor formativo especial, ya que integran dimensiones culturales, sociales y emocionales propias del contexto donde el niño se desenvuelve.

Desde la perspectiva sociocultural, Lev Vygotsky (1978) sostiene que el juego es la actividad rectora en la edad preescolar porque crea una situación imaginaria en la que el niño aprende a actuar conforme a reglas socialmente establecidas. El autor afirma que en el juego el niño “es siempre mayor que sí mismo”, ya que manifiesta conductas más avanzadas que las observadas en otras actividades cotidianas (Vygotsky, 1978). Esta afirmación resalta la importancia del juego como espacio privilegiado para el desarrollo de habilidades sociales.

En el contexto del nivel inicial, los juegos tradicionales adquieren relevancia porque permiten la internalización de normas sociales y la regulación de la conducta. Según Vygotsky (1978), el juego favorece la formación de funciones psicológicas superiores, tales como la autorregulación, la planificación y el control de impulsos. Estas capacidades son fundamentales en niños de cinco años, quienes se encuentran en una etapa de consolidación de su identidad social y aprendizaje de convivencia.

Asimismo, Vygotsky (1978) señala que el juego promueve el aprendizaje dentro de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), entendida como la distancia entre el nivel de desarrollo real y el potencial. En los juegos tradicionales desarrollados en el aula, la interacción entre pares y la mediación docente permiten que el niño amplíe progresivamente sus habilidades sociales, fortaleciendo la cooperación, el respeto por turnos y la resolución de conflictos.

Desde esta fundamentación teórica, la importancia de los juegos tradicionales en el nivel inicial radica en que constituyen una herramienta pedagógica que articula cultura y aprendizaje. Al formar parte del entorno comunitario, estos juegos refuerzan la identidad cultural y favorecen la participación activa del niño en su contexto social. En consecuencia, su incorporación sistemática en la práctica educativa contribuye al desarrollo integral y al fortalecimiento de habilidades sociales, aspecto central en la presente investigación.

En síntesis, siguiendo el planteamiento de Vygotsky (1978), los juegos tradicionales en el nivel inicial no solo cumplen una función recreativa, sino que representan un medio esencial para el desarrollo social, emocional y cognitivo del niño, consolidándose como una estrategia pedagógica pertinente para promover la convivencia y la interacción positiva en el aula.

2.2.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales

Pablo Waichman (2000) sostiene que los juegos pueden clasificarse según su estructura organizativa y finalidad pedagógica, distinguiendo principalmente juegos individuales, juegos grupales y juegos cooperativos. Esta tipología resulta pertinente para el nivel inicial, ya que permite comprender cómo la dinámica de participación influye en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años.

En primer lugar, los juegos individuales son aquellos en los que el niño participa de manera autónoma, sin requerir necesariamente la interacción directa con otros. Waichman (2000) señala que este tipo de juego favorece la concentración, la iniciativa personal y la autoexploración. Aunque en los juegos tradicionales predomina la interacción grupal, algunos pueden adaptarse a dinámicas individuales que fortalecen la confianza y la seguridad en sí mismo.

En segundo lugar, los juegos grupales implican la participación de varios niños bajo una organización común. Según Waichman (2000), estos juegos permiten la

interacción social básica, el respeto por normas y la aceptación de roles. En el nivel inicial, muchos juegos tradicionales —como rondas o dinámicas de persecución— se desarrollan bajo esta modalidad, promoviendo la comunicación y el sentido de pertenencia.

Finalmente, los juegos cooperativos se caracterizan porque los participantes trabajan conjuntamente para alcanzar un objetivo común, sin que exista necesariamente un ganador o perdedor. Waichman (2000) enfatiza que esta modalidad favorece la solidaridad, la ayuda mutua y la resolución conjunta de problemas. En el contexto de la presente investigación, esta categoría resulta especialmente relevante, dado que los juegos tradicionales pueden adaptarse con un enfoque cooperativo para fortalecer habilidades sociales como la empatía, la colaboración y el respeto.

Desde esta clasificación, se comprende que los juegos tradicionales no solo pueden organizarse por su contenido cultural, sino también por su dinámica participativa y su intención educativa. Siguiendo el planteamiento de Waichman (2000), el valor pedagógico del juego radica en su capacidad para generar experiencias significativas que promuevan la integración social y el desarrollo integral del niño.

2.2.1.6. Características de los juegos tradicionales en el nivel inicial

Raimundo Dinello (2007) sostiene que el juego en la infancia posee características específicas que lo convierten en una herramienta pedagógica integral, especialmente cuando se trata de juegos tradicionales transmitidos culturalmente. A partir de su planteamiento, se pueden identificar las siguientes características en el nivel inicial:

A. Carácter cultural y comunitario

Dinello (2007) afirma que el juego tradicional forma parte del patrimonio cultural de una comunidad, transmitiéndose de generación en generación. En el nivel inicial, esta característica permite fortalecer la identidad cultural del niño, ya que participa en actividades que reflejan costumbres y valores de su entorno social.

B. Espontaneidad y libertad

Según Dinello (2007), el juego se caracteriza por su naturaleza libre y voluntaria, lo que favorece la motivación intrínseca del niño. En el aula de educación

inicial, los juegos tradicionales conservan esta esencia, permitiendo que el niño participe activamente sin imposición, lo que potencia el aprendizaje significativo.

C. Dimensión expresiva y creativa

Dinello (2007) destaca que el juego constituye un medio de expresión integral, a través del cual el niño manifiesta emociones, pensamientos y experiencias. En los juegos tradicionales del nivel inicial, esta característica se evidencia cuando los niños dramatizan roles, cantan rondas o adaptan reglas según sus intereses, fortaleciendo su creatividad y comunicación.

D. Interacción social

El autor señala que el juego promueve la interacción con otros, favoreciendo la socialización y la construcción de vínculos (Dinello, 2007). En el nivel inicial, los juegos tradicionales implican cooperación, respeto por turnos y aceptación de normas, elementos esenciales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años.

E. Carácter formativo integral

Dinello (2007) enfatiza que el juego no es una actividad aislada del aprendizaje, sino una experiencia formativa que integra lo cognitivo, lo emocional y lo social. En este sentido, los juegos tradicionales en el nivel inicial contribuyen al desarrollo psicomotor, al fortalecimiento de valores y a la regulación de la conducta.

2.2.1.7. Funciones de los juegos tradicionales

Raimundo Dinello (2007) sostiene que el juego cumple múltiples funciones en la infancia, trascendiendo la dimensión recreativa para convertirse en un medio esencial de desarrollo personal y social. En el caso de los juegos tradicionales, estas funciones adquieren un carácter cultural y educativo particular, especialmente en el nivel inicial.

A. Función socializadora

Dinello (2007) afirma que el juego permite al niño integrarse al grupo, aprender normas de convivencia y establecer vínculos afectivos. En los juegos tradicionales, esta función se evidencia cuando los niños respetan turnos, aceptan reglas y cooperan con sus pares. De este modo, el juego actúa como un medio de

aprendizaje social que fortalece habilidades como la empatía, la comunicación y la resolución de conflictos.

B. Función formativa

El autor señala que el juego es una experiencia educativa integral que contribuye al desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor (Dinello, 2007). Los juegos tradicionales, al implicar movimiento, memoria, lenguaje y coordinación, favorecen aprendizajes significativos acordes con las características evolutivas del niño en el nivel inicial.

C. Función expresiva

Según Dinello (2007), el juego constituye un espacio privilegiado de expresión donde el niño manifiesta sentimientos, ideas y experiencias. En los juegos tradicionales, especialmente en rondas y dramatizaciones, los niños exteriorizan emociones y desarrollan confianza en sí mismos, fortaleciendo su identidad personal.

D. Función cultural

Dinello (2007) destaca que los juegos tradicionales cumplen una función de transmisión cultural, pues conservan valores, costumbres y saberes de la comunidad. En el nivel inicial, esta función favorece la construcción de identidad y el sentido de pertenencia, elementos esenciales para el desarrollo social del niño.

E. Función recreativa y motivadora

El autor también reconoce que el juego genera placer y satisfacción, aspectos fundamentales para mantener la motivación intrínseca (Dinello, 2007). Esta función recreativa no se opone a la educativa, sino que la complementa, ya que el aprendizaje en la infancia ocurre de manera más efectiva cuando está asociado al disfrute.

2.2.1.8. Los juegos tradicionales como estrategia didáctica

Francesco Tonucci (2015) sostiene que el juego constituye una necesidad fundamental de la infancia y no debe entenderse únicamente como recreación, sino como una forma legítima de aprendizaje. Desde esta perspectiva, los juegos tradicionales pueden convertirse en estrategias didácticas cuando son incorporados intencionalmente en la planificación pedagógica, respetando su esencia lúdica.

Tonucci (2015) afirma que el aprendizaje significativo ocurre cuando el niño participa activamente en experiencias que le resultan relevantes y placenteras. En el nivel inicial, los juegos tradicionales cumplen esta condición, ya que forman parte del contexto cultural del niño y promueven la interacción con sus pares. Al integrarlos como estrategia didáctica, el docente no impone contenidos de manera directa, sino que crea situaciones de aprendizaje donde el niño descubre, experimenta y construye conocimientos.

Asimismo, Tonucci (2015) enfatiza que el juego favorece la autonomía y la toma de decisiones, elementos esenciales en la formación integral. Cuando los juegos tradicionales se utilizan con intención pedagógica, permiten desarrollar habilidades sociales como la cooperación, el respeto por normas y la resolución de conflictos, aspectos centrales en la presente investigación.

Desde esta concepción, los juegos tradicionales como estrategia didáctica cumplen una doble función: conservan su carácter cultural y, al mismo tiempo, se convierten en un medio para alcanzar objetivos educativos. Tonucci (2015) advierte que la intervención docente debe orientarse a acompañar y enriquecer la experiencia lúdica sin desvirtuarla, garantizando que el aprendizaje surja de la vivencia y no de la imposición.

En síntesis, siguiendo el planteamiento de Tonucci (2015), los juegos tradicionales pueden constituirse en estrategias didácticas efectivas en el nivel inicial cuando se integran de manera planificada y coherente con los propósitos pedagógicos. En el marco de la presente investigación, esta fundamentación respalda su aplicación como medio para promover el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años.

2.2.1.9. Dimensiones de los juegos tradicionales

Raimundo Dinello (2007) sostiene que el juego debe comprenderse como una experiencia globalizadora que involucra múltiples dimensiones del ser humano. A partir de su planteamiento, y en coherencia con la naturaleza de los juegos tradicionales en el nivel inicial, se identifican las siguientes dimensiones:

A. Dimensión motriz

Dinello (2007) afirma que el juego implica acción corporal, movimiento y exploración del espacio. En los juegos tradicionales, esta dimensión se manifiesta

mediante actividades como correr, saltar, girar o coordinar movimientos en grupo. En el nivel inicial, esta dimensión favorece el desarrollo psicomotor, el equilibrio y la coordinación, contribuyendo al desarrollo integral del niño.

B. Dimensión cognitiva

El autor señala que el juego estimula procesos mentales como la atención, la memoria, la anticipación y la resolución de problemas (Dinello, 2007). En los juegos tradicionales, los niños deben comprender reglas, planificar acciones y tomar decisiones, fortaleciendo así sus habilidades cognitivas en contextos significativos.

C. Dimensión socioafectiva

Según Dinello (2007), el juego es un espacio privilegiado de interacción social y expresión emocional. En los juegos tradicionales del nivel inicial, esta dimensión se evidencia cuando los niños cooperan, negocian reglas, expresan emociones y establecen vínculos con sus pares. Esta dimensión resulta especialmente relevante en la presente investigación, ya que se vincula directamente con el desarrollo de habilidades sociales.

D. Dimensión cultural

Dinello (2007) destaca que el juego tradicional constituye una manifestación cultural que transmite valores, costumbres y formas de relación propias de la comunidad. En el contexto del nivel inicial, esta dimensión fortalece la identidad cultural y el sentido de pertenencia, permitiendo que el niño se reconozca como parte de un grupo social.

Dimensiones de los Juegos Tradicionales según Manuel Sergio quien desde el enfoque sociocultural y educativo del juego sostiene que este constituye una manifestación integral que articula múltiples dimensiones del desarrollo infantil.

Manuel Sergio (2003) plantea que el juego, especialmente el tradicional, no puede entenderse únicamente como actividad recreativa, sino como un fenómeno educativo que integra aspectos físicos, intelectuales, sociales y axiológicos. A partir de su propuesta, se identifican las siguientes dimensiones aplicables al nivel inicial:

A. Dimensión física o corporal

Sergio (2003) señala que el juego implica acción motriz y dominio progresivo del cuerpo. En los juegos tradicionales, esta dimensión se manifiesta mediante movimientos coordinados, desplazamientos y actividades que favorecen el desarrollo psicomotor. En niños de cinco años, esta dimensión fortalece la coordinación, el equilibrio y la conciencia corporal.

B. Dimensión cognitiva

Según Sergio (2003), el juego favorece procesos de pensamiento, imaginación y construcción de conocimientos. Los juegos tradicionales exigen comprensión de reglas, secuenciación de acciones y toma de decisiones, contribuyendo al desarrollo del pensamiento lógico y la creatividad en el nivel inicial.

C. Dimensión social

El autor sostiene que el juego es esencialmente interacción, pues se desarrolla en un contexto compartido donde los niños aprenden normas, cooperación y respeto mutuo (Sergio, 2003). En los juegos tradicionales, esta dimensión se vincula directamente con el desarrollo de habilidades sociales, como la empatía, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos.

D. Dimensión axiológica o valorativa

Sergio (2003) enfatiza que el juego tradicional transmite valores culturales y normas sociales. A través de él, los niños internalizan principios como el respeto, la solidaridad y la responsabilidad. Esta dimensión resulta clave en contextos educativos rurales o comunitarios, donde el juego constituye un medio de transmisión cultural.

Dimensiones de los juegos tradicionales desde la perspectiva sociocultural de Patricia Sarlé, especialista en didáctica del nivel inicial y estudio del juego como práctica cultural.

Patricia Sarlé (2010) sostiene que el juego, particularmente el juego tradicional, constituye una práctica social cargada de significados culturales que impacta integralmente en el desarrollo infantil. Desde su enfoque, pueden identificarse las siguientes dimensiones:

A. Dimensión cultural

Sarlé (2010) afirma que el juego tradicional es un producto histórico-social transmitido generacionalmente. A través de él, los niños internalizan costumbres, símbolos y formas de interacción propias de su comunidad. En el nivel inicial, esta dimensión fortalece la identidad cultural y el sentido de pertenencia.

B. Dimensión social

Según la autora, el juego es una experiencia colectiva que implica acuerdos, normas y negociación entre pares (Sarlé, 2010). En los juegos tradicionales, los niños aprenden a respetar turnos, aceptar reglas y resolver conflictos, desarrollando habilidades sociales fundamentales para la convivencia escolar.

C. Dimensión cognitiva

Sarlé (2010) señala que el juego favorece la construcción de conocimientos al requerir comprensión de consignas, anticipación de acciones y resolución de situaciones problemáticas. En los juegos tradicionales, los niños ponen en práctica procesos de pensamiento que fortalecen su desarrollo intelectual.

D. Dimensión expresiva y simbólica

La autora destaca que el juego permite representar la realidad, expresar emociones y recrear situaciones del entorno social (Sarlé, 2010). En el nivel inicial, esta dimensión posibilita el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la creatividad, constituyéndose en un medio privilegiado de expresión infantil.

Las dimensiones de los juegos tradicionales: Tipo de juego tradicional, Participación y motivación e Interacción social y cumplimiento de normas, fundamentadas en los aportes de Johan Huizinga y Lev Vygotsky:

A. Tipo de juego tradicional

Desde la perspectiva de Johan Huizinga, el juego constituye un fenómeno cultural que antecede a la cultura formal, pero que al mismo tiempo la configura y transmite. En Homo Ludens, Huizinga (1938/2000) sostiene que el juego es una actividad libre, significativa y socialmente estructurada que se desarrolla dentro de límites espaciales y temporales específicos y posee reglas propias.

En coherencia con este planteamiento, el tipo de juego tradicional se define como la categoría o modalidad de práctica lúdica heredada culturalmente que conserva reglas, estructura y significado simbólico propios de una comunidad. Esta dimensión permite identificar si el juego practicado corresponde a dinámicas tradicionales transmitidas generacionalmente, tales como juegos de reglas, juegos cooperativos o juegos competitivos, todos ellos portadores de contenido cultural.

Asimismo, desde la perspectiva sociocultural de Lev Vygotsky, el juego refleja prácticas sociales internalizadas, por lo que su tipología responde a contextos culturales específicos (Vygotsky, 1933/1978).

Por tanto, esta dimensión integra el enfoque cultural de Huizinga y el enfoque sociocultural de Vygotsky, permitiendo clasificar la naturaleza estructural del juego dentro del estudio.

B. Participación y motivación

Vygotsky (1933/1978) señala que el juego surge de necesidades internas del niño y constituye una actividad voluntaria en la que este actúa en un nivel superior al habitual. El juego, al ser una experiencia significativa, genera implicación activa y compromiso espontáneo.

Desde esta perspectiva, la participación y motivación se define como el grado de involucramiento voluntario, interés y disposición activa del niño en la ejecución del juego tradicional. Esta dimensión comprende la iniciativa para integrarse, el entusiasmo demostrado y la persistencia en la actividad.

Complementariamente, Huizinga (1938/2000) afirma que el juego es una acción libremente elegida, lo cual refuerza su carácter motivacional intrínseco. En consecuencia, la participación activa no es impuesta, sino asumida voluntariamente por el jugador dentro de un marco cultural compartido.

C. Interacción social

La interacción social se entiende como el conjunto de relaciones que se establecen entre los participantes durante el desarrollo del juego.

Huizinga (1938/2000) sostiene que el juego crea comunidad y fortalece vínculos sociales al reunir a los participantes bajo un sistema compartido de significados. Desde la teoría sociocultural, Vygotsky (1933/1978) plantea que el

aprendizaje y el desarrollo se originan en la interacción social, ya que las funciones psicológicas superiores aparecen primero en el plano interpersonal y luego se internalizan.

En este sentido, esta dimensión se define como el componente del juego tradicional que promueve la comunicación, cooperación, trabajo en equipo y construcción conjunta de experiencias entre pares.

D. Cumplimiento de normas

El cumplimiento de normas hace referencia al respeto por las reglas establecidas que estructuran el desarrollo del juego.

Huizinga (1938/2000) señala que el juego está regido por reglas libremente aceptadas pero obligatorias, cuyo incumplimiento rompe la dinámica lúdica. Asimismo, Vygotsky (1933/1978) afirma que el juego favorece la autorregulación, ya que el niño aprende a controlar su conducta al ajustarse a normas y roles definidos.

Por consiguiente, esta dimensión se define como el componente regulador del juego tradicional que implica respeto por turnos, aceptación de acuerdos, control de impulsos y adaptación a reglas grupales.

En la presente investigación, estas cuatro dimensiones serán asumidas para la operacionalización de la variable independiente “Juegos Tradicionales”, debido a que sintetizan los elementos esenciales del fenómeno lúdico desde una base teórica sólida.

Tipo de juego tradicional permitirá identificar la naturaleza estructural y cultural de las actividades aplicadas.

Participación y motivación posibilitará medir el nivel de implicación activa de los niños en la experiencia lúdica.

Interacción social y cumplimiento de normas permitirá evaluar el componente relacional y regulador del juego.

Las cuatro dimensiones propuestas integran el enfoque cultural y normativo del juego planteado por Huizinga con el enfoque sociocultural y regulador del desarrollo infantil formulado por Vygotsky.

- Tipo de juego tradicional → sustento cultural.
- Participación y motivación → carácter libre y significativo del juego.

- Interacción social → construcción colectiva del aprendizaje.
- Cumplimiento de normas → regulación conductual y estructura lúdica.

Estas dimensiones proporcionan coherencia teórica y permiten una adecuada operacionalización de la variable independiente en la investigación.

2.2.1.10. El juego en el Currículo Nacional de Educación Básica Regular.

El Ministerio de Educación del Perú (2016) establece que el juego constituye la actividad rectora en el nivel de Educación Inicial, reconociéndolo como una experiencia fundamental para el desarrollo integral del niño. El documento señala que el aprendizaje en la primera infancia se produce principalmente a través de la exploración, la interacción y el juego, el cual permite al niño construir conocimientos en situaciones significativas.

En el enfoque del nivel inicial, el MINEDU (2016) precisa que el juego favorece el desarrollo de competencias vinculadas a la identidad, la convivencia y la autonomía. A través del juego, los niños aprenden a relacionarse con sus pares, expresar emociones, respetar normas y resolver conflictos, aspectos directamente vinculados con el desarrollo de habilidades sociales.

Asimismo, el Currículo Nacional enfatiza que el rol del docente consiste en generar condiciones para que el juego se desarrolle de manera intencional y planificada, respetando su carácter libre y espontáneo (Ministerio de Educación del Perú, 2016). En este sentido, el juego no es concebido como una actividad complementaria, sino como una estrategia pedagógica central en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El documento también destaca que el juego contribuye al desarrollo de competencias transversales, tales como el trabajo colaborativo, la comunicación y la autorregulación. En el caso específico de los niños de cinco años, estas competencias se consolidan mediante experiencias lúdicas que promueven la interacción social y el aprendizaje significativo.

Desde esta perspectiva normativa, el juego se encuentra plenamente respaldado en el marco curricular peruano como fundamento pedagógico del nivel inicial. En consecuencia, la presente investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años” se alinea con los lineamientos oficiales del Currículo Nacional, dado que propone el uso de juegos tradicionales como

medio para fortalecer competencias sociales en coherencia con la política educativa vigente.

2.2.2. Variable dependiente: Habilidades sociales

2.2.2.1. Conceptualización de las habilidades sociales

El constructo "habilidades sociales" ha sido abordado desde distintas perspectivas teóricas, coincidiendo en su carácter aprendido, observable y fundamental para la adaptación social.

Desde el enfoque conductual y del entrenamiento en habilidades sociales, Arnold P. Goldstein sostiene que las habilidades sociales constituyen un conjunto de conductas específicas aprendidas que permiten interactuar de manera efectiva con los demás, expresando sentimientos, actitudes, opiniones o derechos de forma adecuada a la situación (Goldstein, Sprafkin, Gershaw, & Klein, 1989). En esta línea, se enfatiza su naturaleza conductual y su posibilidad de enseñanza mediante entrenamiento sistemático.

Por su parte, Vicente E. Caballo define las habilidades sociales como "un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas" (Caballo, 2007, p. 6). Esta definición incorpora no solo el componente conductual, sino también la dimensión situacional y la eficacia interpersonal.

Desde una perspectiva más amplia vinculada a la inteligencia emocional, Daniel Goleman señala que las habilidades sociales forman parte de las competencias emocionales necesarias para manejar adecuadamente las relaciones interpersonales, influyendo en la capacidad de liderazgo, cooperación y resolución de conflictos (Goleman, 1995). En este enfoque, las habilidades sociales se integran dentro de un sistema mayor de competencias socioemocionales.

Asimismo, desde la teoría del aprendizaje social, Albert Bandura argumenta que las conductas sociales se adquieren mediante procesos de observación, modelamiento e imitación (Bandura, 1977). Esta postura respalda la idea de que las habilidades sociales no son innatas, sino resultado de la interacción entre factores personales, conductuales y ambientales.

En el ámbito educativo, esta conceptualización resulta especialmente pertinente, ya que reconoce que las habilidades sociales pueden desarrollarse intencionalmente mediante estrategias pedagógicas estructuradas, lo que justifica su análisis como variable dependiente en investigaciones orientadas al fortalecimiento de la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional.

2.2.2.2. Teoría que sustentan las habilidades sociales en el nivel inicial

El desarrollo de las habilidades sociales en el nivel inicial encuentra sustento en diversos enfoques teóricos que explican cómo los niños adquieren, interiorizan y manifiestan conductas sociales en contextos educativos.

A. Teoría Sociocultural

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky constituye uno de los principales fundamentos para comprender el desarrollo de las habilidades sociales en la primera infancia. Vygotsky (1933/1978) sostiene que las funciones psicológicas superiores tienen un origen social, es decir, aparecen primero en el plano interpersonal y luego se internalizan en el plano intrapersonal.

Desde esta perspectiva, la interacción con pares y adultos significativos permite al niño adquirir normas sociales, regular su conducta y desarrollar competencias comunicativas. En el nivel inicial, el aula se convierte en un espacio privilegiado de mediación social, donde el diálogo, el juego y la cooperación favorecen la construcción de habilidades como la empatía, la resolución de conflictos y el respeto por turnos.

Por tanto, las habilidades sociales se conciben como resultados del aprendizaje mediado y la interacción social intencionada.

B. Teoría del Aprendizaje Social

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura explica que las conductas sociales se adquieren a través de la observación, imitación y modelamiento (Bandura, 1977). Según este autor, los niños aprenden comportamientos sociales al observar a figuras significativas (docentes, padres y pares) y reproducir aquellas conductas que reciben refuerzo positivo.

En el contexto del nivel inicial, esta teoría sustenta la importancia del ejemplo docente y del clima escolar como factores determinantes en la adquisición de

habilidades sociales. Las conductas prosociales, como compartir o cooperar, se fortalecen cuando son modeladas y reforzadas sistemáticamente.

Así, las habilidades sociales no son innatas, sino aprendidas mediante experiencias sociales repetidas y significativas.

C. Enfoque Conductual y Entrenamiento en Habilidades Sociales

Desde el enfoque conductual, Arnold P. Goldstein plantea que las habilidades sociales son conductas específicas que pueden enseñarse y entrenarse mediante técnicas estructuradas (Goldstein et al., 1989). Este enfoque destaca que las dificultades sociales pueden modificarse a través de programas de entrenamiento que incluyan modelamiento, ensayo conductual y retroalimentación.

En el nivel inicial, este sustento teórico respalda la implementación de estrategias pedagógicas orientadas al desarrollo sistemático de conductas como saludar, pedir ayuda, expresar emociones adecuadamente y resolver conflictos de manera pacífica.

D. Teoría del Desarrollo Psicosocial

Desde la perspectiva del desarrollo emocional, Erik Erikson sostiene que durante la primera infancia el niño atraviesa etapas psicosociales fundamentales para la construcción de la autonomía y la iniciativa (Erikson, 1963). En estas etapas, la interacción social y la aceptación del entorno influyen directamente en la formación de la identidad y la seguridad personal.

En el nivel inicial, el desarrollo de habilidades sociales favorece la superación positiva de estas etapas, permitiendo al niño consolidar la confianza en sí mismo y establecer relaciones interpersonales saludables.

2.2.2.3. Desarrollo social en los niños del nivel inicial

El desarrollo social en los niños de cinco años constituye un proceso evolutivo clave en el nivel inicial, caracterizado por la consolidación de habilidades interpersonales, el fortalecimiento de la autorregulación y la ampliación del mundo social más allá del entorno familiar.

Desde la perspectiva sociocultural, Lev Vygotsky sostiene que el desarrollo infantil tiene un origen social, pues las funciones psicológicas superiores se construyen

a partir de la interacción con otros (Vygotsky, 1933/1978). En el caso de los niños de cinco años, el aula se convierte en un espacio privilegiado donde, mediante el juego y la comunicación, internalizan normas sociales, aprenden a cooperar y desarrollan habilidades de convivencia. Así, el desarrollo social se entiende como un proceso mediado por la interacción con pares y adultos significativos.

Complementariamente, desde la teoría del aprendizaje social, Albert Bandura explica que las conductas sociales se adquieren por observación e imitación de modelos (Bandura, 1977). A los cinco años, los niños muestran mayor capacidad para reproducir comportamientos prosociales observados en docentes y compañeros, tales como compartir, ayudar o resolver conflictos mediante el diálogo. Esto evidencia que el entorno educativo influye directamente en la consolidación de patrones de comportamiento social.

Por otro lado, desde la teoría del desarrollo psicosocial, Erik Erikson ubica a los niños de esta edad en la etapa de iniciativa vs. culpa, donde buscan afirmar su autonomía a través de la interacción social y la participación activa en actividades grupales (Erikson, 1963). En esta etapa, el éxito en las relaciones con pares fortalece la confianza y la seguridad personal, mientras que experiencias negativas pueden generar inseguridad social.

Asimismo, desde el enfoque cognitivo-evolutivo, Jean Piaget señala que hacia los cinco años los niños transitan por el período preoperacional, caracterizado por un pensamiento aún egocéntrico pero progresivamente más abierto a la cooperación y al juego simbólico compartido (Piaget, 1962). Aunque persisten dificultades para adoptar plenamente la perspectiva del otro, se observa un avance significativo en la comprensión de reglas simples y en la participación en juegos colectivos.

En coherencia con estos planteamientos, el desarrollo social en los niños de cinco años se manifiesta en conductas como:

- Mayor interacción con pares.
- Participación en juegos cooperativos.
- Comprensión básica de normas y reglas.
- Expresión más clara de emociones.
- Inicio de habilidades de resolución de conflictos.

2.2.2.4. Importancia de las habilidades sociales en la etapa pre escolar

La importancia de las habilidades sociales en la etapa preescolar puede comprenderse de manera sólida desde la perspectiva de Lev Vygotsky, cuya teoría sociocultural establece que el desarrollo infantil tiene un origen eminentemente social.

Vygotsky (1933/1978) sostiene que las funciones psicológicas superiores se desarrollan inicialmente en el plano interpersonal y posteriormente se internalizan en el plano intrapersonal. Esto implica que las interacciones sociales en la infancia temprana no solo cumplen una función comunicativa, sino que constituyen la base del desarrollo cognitivo, emocional y moral. En consecuencia, las habilidades sociales en la etapa preescolar adquieren una relevancia fundamental, pues permiten al niño participar activamente en procesos de mediación cultural que potencian su desarrollo integral.

En la etapa preescolar, el niño amplía su círculo social más allá del entorno familiar, incorporándose a espacios educativos donde interactúa con pares y docentes. Según Vygotsky (1978), es precisamente en estos contextos de interacción donde el aprendizaje se vuelve significativo, ya que el niño, mediante el diálogo, la cooperación y el juego compartido, internaliza normas, regula su conducta y construye significados culturales.

Desde esta perspectiva, las habilidades sociales —como la capacidad de cooperar, respetar turnos, expresar emociones adecuadamente y resolver conflictos— no solo facilitan la convivencia escolar, sino que constituyen herramientas mediadoras del aprendizaje. La interacción social adecuada favorece la participación en actividades grupales, la comprensión de instrucciones y el desarrollo del lenguaje, elementos esenciales en el nivel inicial.

Asimismo, Vygotsky (1933/1978) enfatiza que el aprendizaje precede al desarrollo cuando ocurre dentro de la Zona de Desarrollo Próximo, es decir, cuando el niño interactúa con otros que poseen mayores competencias. En este sentido, las habilidades sociales permiten al niño beneficiarse de estas interacciones, fortaleciendo tanto su desarrollo cognitivo como su adaptación escolar.

En resumen, desde el enfoque sociocultural, la importancia de las habilidades sociales en la etapa preescolar radica en que:

- Constituyen la base del desarrollo de funciones psicológicas superiores.
- Facilitan la internalización de normas y valores culturales.

- Promueven la autorregulación conductual.
- Favorecen la adaptación y convivencia en el contexto escolar.
- Potencian los procesos de aprendizaje colaborativo.

Por tanto, el fortalecimiento de las habilidades sociales en la educación preescolar no debe considerarse un objetivo secundario, sino un eje central del desarrollo integral infantil, dado que la interacción social constituye el motor del aprendizaje y la construcción del conocimiento.

2.2.2.5. Características de las habilidades sociales

Desde la perspectiva de Goldstein, las habilidades sociales constituyen un conjunto de conductas específicas que permiten al individuo interactuar de manera eficaz y socialmente aceptable. En su propuesta de entrenamiento en habilidades sociales, Goldstein, Sprafkin, Gershaw y Klein (1989) sostienen que estas habilidades no son rasgos innatos, sino comportamientos aprendidos que pueden enseñarse, practicarse y fortalecerse mediante intervención sistemática.

A partir de este enfoque, se identifican las siguientes características fundamentales:

A. Son conductas aprendidas

Goldstein et al. (1989) enfatizan que las habilidades sociales se adquieren mediante procesos de aprendizaje social, especialmente a través del modelamiento, la práctica guiada y la retroalimentación. Esto implica que pueden desarrollarse en contextos educativos formales, particularmente en la etapa preescolar.

B. Son conductas específicas y observables

Una característica esencial es su carácter conductual. Para Goldstein et al. (1989), las habilidades sociales se expresan en comportamientos concretos como iniciar conversaciones, escuchar activamente, pedir ayuda, expresar desacuerdo de manera adecuada o resolver conflictos sin agresión. Esta naturaleza observable permite su evaluación objetiva y su inclusión en programas de entrenamiento.

C. Están orientadas a la eficacia interpersonal

Según Goldstein et al. (1989), una conducta socialmente habilidosa incrementa la probabilidad de obtener reforzamiento social positivo y reduce la posibilidad de rechazo o conflicto. Por tanto, las habilidades sociales buscan facilitar la adaptación del individuo al entorno social inmediato.

D. Implican autorregulación

Goldstein et al. (1989) señalan que muchas habilidades sociales requieren control de impulsos, manejo de emociones y toma de decisiones reflexiva. En niños pequeños, esto se traduce en la capacidad de esperar turnos, controlar reacciones impulsivas o responder adecuadamente ante frustraciones.

E. Se organizan en categorías o repertorios conductuales

En su propuesta de entrenamiento, Goldstein et al. (1989) agrupan las habilidades sociales en diferentes categorías, tales como habilidades básicas de interacción, habilidades avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos y habilidades para enfrentar el estrés. Esto evidencia que las habilidades sociales constituyen un repertorio organizado de conductas interrelacionadas.

2.2.2.6. Factores que influyen en el desarrollo de habilidades sociales

El desarrollo de las habilidades sociales puede explicarse de manera sólida desde la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura (1977), quien sostiene que la conducta humana es el resultado de la interacción recíproca entre factores personales, conductuales y ambientales. Este principio, denominado determinismo recíproco, permite comprender que las habilidades sociales no dependen exclusivamente del individuo, sino también del entorno en el que se desenvuelve.

Desde esta perspectiva, los principales factores que influyen en el desarrollo de las habilidades sociales son los siguientes:

A. Factores ambientales

Bandura (1977) señala que el entorno social constituye una fuente primordial de aprendizaje. La familia, la escuela y el grupo de pares proporcionan modelos de comportamiento que el niño observa e imita. Las conductas prosociales —como compartir, cooperar o expresar emociones adecuadamente— se fortalecen cuando son reforzadas por el contexto.

En la etapa preescolar, el clima del aula y el estilo de interacción del docente influyen significativamente en la adquisición de repertorios sociales adecuados.

B. Modelamiento u observación

Uno de los postulados centrales de Bandura (1977) es que gran parte del aprendizaje ocurre mediante la observación de modelos significativos. Los niños

adquieren nuevas habilidades sociales al observar cómo otros resuelven conflictos, establecen normas o interactúan respetuosamente.

La imitación no es automática; depende de la atención, retención, reproducción y motivación del observador, procesos que intervienen en la internalización de conductas sociales.

C. Refuerzo y consecuencias

Bandura (1977) destaca que las consecuencias de la conducta influyen en su mantenimiento o extinción. Cuando una conducta social recibe refuerzo positivo (elogios, aceptación, reconocimiento), aumenta la probabilidad de repetición. Por el contrario, el rechazo o la desaprobación pueden disminuir conductas inadecuadas.

Este factor explica por qué el reconocimiento social es clave en el fortalecimiento de habilidades como la cooperación y la empatía.

D. Factores personales o cognitivos

El autor sostiene que los procesos cognitivos, como las creencias, expectativas y autoeficacia, influyen en el comportamiento social (Bandura, 1977). Un niño que percibe que posee la capacidad para interactuar adecuadamente tendrá mayor disposición a participar en actividades grupales.

La autoeficacia social, entendida como la percepción de competencia en situaciones interpersonales, constituye un elemento determinante en la manifestación de habilidades sociales.

E. Interacción recíproca de factores

Bandura (1977) enfatiza que el desarrollo social no puede explicarse de forma lineal, ya que los factores personales, conductuales y ambientales interactúan constantemente. Así, el comportamiento del niño influye en su entorno, y este, a su vez, retroalimenta su conducta.

2.2.2.7. Clasificación de las habilidades sociales

Desde una perspectiva conductual y cognitivo-conductual, Caballo (2007) sostiene que las habilidades sociales constituyen un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresan sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación, respetando a los

demás y resolviendo problemas inmediatos mientras minimizan la probabilidad de conflictos futuros.

En función de su complejidad y finalidad interpersonal, este autor clasifica las habilidades sociales en diversas categorías:

A. Habilidades sociales básicas

Incluyen aquellas conductas elementales necesarias para iniciar y mantener interacciones sociales simples. Entre ellas se encuentran: saludar, presentarse, despedirse, iniciar conversaciones, escuchar activamente y formular preguntas.

Según Caballo (2007), estas habilidades constituyen la base del repertorio social, pues permiten el establecimiento del contacto interpersonal y facilitan la integración en distintos contextos sociales.

B. Habilidades sociales avanzadas

Comprenden conductas más complejas que implican mayor elaboración cognitiva y autorregulación emocional, como pedir ayuda, dar instrucciones, disculparse, persuadir o participar en discusiones grupales.

Caballo (2007) señala que estas habilidades requieren mayor competencia comunicativa, ya que implican no solo la expresión adecuada, sino también la consideración del contexto y de las respuestas del interlocutor.

C. Habilidades relacionadas con la expresión de sentimientos

Este grupo incluye la capacidad de expresar emociones positivas y negativas de manera apropiada, manifestar afecto, mostrar empatía y reconocer sentimientos propios y ajenos.

El autor enfatiza que la expresión emocional adecuada favorece la calidad de las relaciones interpersonales y contribuye al bienestar psicológico (Caballo, 2007).

D. Habilidades de afrontamiento y resolución de conflictos

Se refieren a la capacidad para manejar situaciones problemáticas o conflictivas mediante conductas asertivas, negociación, autocontrol y toma de decisiones.

Caballo (2007) sostiene que estas habilidades permiten defender derechos personales sin vulnerar los de los demás, promoviendo interacciones equilibradas y respetuosas.

E. Habilidades de planificación social

Incluyen conductas orientadas a anticipar consecuencias, establecer metas sociales y evaluar alternativas antes de actuar. Estas habilidades implican procesos cognitivos superiores que favorecen la autorregulación y la adaptación social.

De acuerdo con Caballo (2007), la planificación social facilita respuestas más ajustadas a largo plazo y contribuye al desarrollo de la competencia social integral.

La clasificación propuesta por Caballo permite comprender que las habilidades sociales no constituyen un constructo unitario, sino un conjunto organizado de conductas que varían en complejidad y función. Desde habilidades básicas hasta capacidades de resolución de conflictos y planificación social, todas forman parte de un repertorio que se desarrolla progresivamente y puede ser fortalecido mediante intervención educativa.

En el contexto del nivel inicial, esta clasificación resulta especialmente pertinente, ya que permite identificar indicadores observables para la evaluación y diseño de programas de intervención orientados al fortalecimiento de la competencia social en niños de 5 años.

2.2.2.8. Funciones de las habilidades sociales

Las habilidades sociales cumplen un conjunto de funciones esenciales en la adaptación del individuo a su entorno interpersonal. Desde la perspectiva de Caballo (2007), estas conductas no solo permiten la interacción eficaz con los demás, sino que además favorecen el ajuste psicológico y social del individuo en distintos contextos.

A. Función de adaptación social

Una de las funciones principales de las habilidades sociales es facilitar la adaptación del individuo a su entorno. Caballo (2007) sostiene que el comportamiento socialmente habilidoso permite al sujeto integrarse adecuadamente en diferentes contextos (familiar, escolar, comunitario), ajustando su conducta a las normas y expectativas sociales.

En este sentido, las habilidades sociales actúan como mediadoras entre el individuo y el medio, posibilitando relaciones interpersonales satisfactorias y reduciendo la probabilidad de conflictos.

B. Función comunicativa

Las habilidades sociales cumplen una función comunicativa esencial, ya que permiten expresar sentimientos, opiniones, deseos y derechos de manera adecuada y respetuosa. Según Caballo (2007), la conducta socialmente competente implica la capacidad de transmitir mensajes claros y efectivos, tanto a nivel verbal como no verbal.

Esta función favorece la comprensión mutua y fortalece los vínculos interpersonales, contribuyendo a una comunicación asertiva.

C. Función de regulación emocional

Otra función relevante es la regulación emocional en contextos sociales. Caballo (2007) explica que las habilidades sociales permiten expresar emociones positivas y negativas de forma apropiada, evitando respuestas impulsivas o agresivas.

De esta manera, contribuyen al autocontrol y al manejo adecuado de situaciones sociales complejas, fortaleciendo la estabilidad emocional del individuo.

D. Función de resolución de conflictos

Las habilidades sociales también cumplen una función instrumental en la resolución de problemas interpersonales. De acuerdo con Caballo (2007), el repertorio social habilidoso incluye conductas como negociar, llegar a acuerdos, defender derechos personales y rechazar peticiones injustas sin agredir.

Esta función promueve relaciones equilibradas basadas en el respeto mutuo y disminuye la aparición de conductas disruptivas.

E. Función preventiva

Finalmente, Caballo (2007) señala que el desarrollo adecuado de habilidades sociales actúa como un factor protector frente a problemas emocionales y conductuales, tales como la ansiedad social, la agresividad o el aislamiento.

Al facilitar interacciones positivas y reforzantes, estas habilidades contribuyen al bienestar psicológico y a la construcción de una autoestima saludable.

2.2.2.9. Dimensiones de las habilidades sociales

Las habilidades sociales constituyen un constructo multidimensional que integra componentes conductuales, cognitivos y emocionales. Desde la perspectiva de Caballo (2007), estas no pueden entenderse únicamente como conductas observables, sino como un conjunto organizado de respuestas que implican pensamientos, emociones y comportamientos socialmente eficaces.

Caballo (2007) sostiene que la competencia social está estructurada en diversas dimensiones interrelacionadas, las cuales permiten explicar la complejidad de la conducta interpersonal.

A. Dimensión conductual

La dimensión conductual comprende los comportamientos observables que el individuo manifiesta en una interacción social. Incluye componentes verbales (expresión oral, tono de voz, fluidez verbal) y no verbales (contacto visual, postura corporal, gestos y proximidad).

Según Caballo (2007), esta dimensión representa el aspecto más visible de las habilidades sociales, ya que permite evaluar la adecuación de la conducta en función del contexto. Sin embargo, advierte que la conducta por sí sola no garantiza competencia social si no está acompañada de regulación cognitiva y emocional.

B. Dimensión cognitiva

La dimensión cognitiva hace referencia a los pensamientos, creencias, expectativas y autoverbalizaciones que influyen en la conducta social. Caballo (2007) explica que muchas dificultades en la interacción interpersonal se originan en distorsiones cognitivas, como el miedo a la evaluación negativa o la baja autoeficacia.

Desde esta perspectiva, la interpretación que el individuo realiza de la situación social determina en gran medida su respuesta conductual. Por ello, el entrenamiento en habilidades sociales incluye la modificación de pensamientos irracionales que interfieren en la interacción.

C. Dimensión emocional o afectiva

La dimensión emocional se relaciona con la capacidad de reconocer, expresar y regular adecuadamente las emociones propias y ajenas. Caballo (2007) afirma que la

autorregulación emocional es un componente esencial de la competencia social, ya que permite mantener interacciones equilibradas y adaptativas.

En el contexto infantil, esta dimensión se manifiesta en la capacidad para controlar impulsos, expresar sentimientos de manera adecuada y mostrar empatía hacia los demás.

D. Dimensión situacional

Caballo (2007) también destaca la importancia del contexto en la manifestación de las habilidades sociales. Una conducta puede ser socialmente competente en una situación y no serlo en otra. Por tanto, la competencia social depende de la adecuación entre la conducta emitida y las demandas del entorno.

Esta dimensión subraya el carácter contextual y flexible de las habilidades sociales, especialmente relevante en el ámbito escolar.

Las dimensiones de las habilidades sociales según Goldstein y Caballo:

Las habilidades sociales constituyen un conjunto organizado de conductas aprendidas que permiten interactuar de manera eficaz y socialmente aceptada. Goldstein et al. (1989) proponen una clasificación estructurada de conductas sociales, mientras que Caballo (2007) enfatiza su carácter multidimensional (conductual, cognitivo y emocional). A partir de ambos enfoques, es posible organizar las habilidades sociales en dimensiones integradoras aplicables al contexto educativo.

A. Comunicación interpersonal

La comunicación interpersonal comprende las conductas verbales y no verbales que permiten iniciar, mantener y finalizar interacciones sociales adecuadas.

Desde la perspectiva de Goldstein et al. (1989), las habilidades sociales básicas, como escuchar, iniciar conversaciones, formular preguntas y expresar opiniones, constituyen el núcleo de la competencia comunicativa. Por su parte, Caballo (2007) señala que la comunicación eficaz implica componentes conductuales observables (contacto visual, tono de voz, postura) y componentes cognitivos relacionados con la interpretación adecuada del contexto social.

En el ámbito escolar, esta dimensión se manifiesta en la capacidad del niño para expresar ideas con claridad, respetar turnos de palabra y mantener una escucha activa.

B. Cooperación y trabajo en equipo

Esta dimensión se relaciona con la capacidad de interactuar con otros para alcanzar objetivos comunes, compartir responsabilidades y participar activamente en actividades grupales.

Goldstein et al. (1989) incluyen dentro de sus habilidades avanzadas conductas como pedir ayuda, seguir instrucciones y colaborar con otros. De manera complementaria, Caballo (2007) sostiene que la conducta socialmente competente implica adaptación al grupo y flexibilidad conductual.

La cooperación favorece el sentido de pertenencia y fortalece la convivencia democrática en el aula.

C. Empatía y respeto

La empatía implica reconocer y comprender las emociones y perspectivas de los demás, mientras que el respeto se traduce en conductas que valoran la dignidad y derechos del otro.

Goldstein et al. (1989) agrupan estas conductas dentro de las habilidades relacionadas con los sentimientos, destacando la importancia de expresar afecto, comprender emociones ajenas y demostrar consideración. Caballo (2007) añade que la regulación emocional y la interpretación adecuada de señales sociales son fundamentales para una interacción respetuosa.

En el nivel inicial, esta dimensión se evidencia cuando el niño muestra sensibilidad ante las emociones de sus compañeros y actúa con consideración.

D. Resolución de conflictos

La resolución de conflictos se refiere a la capacidad de manejar desacuerdos de manera pacífica, utilizando el diálogo, la negociación y el autocontrol.

Goldstein et al. (1989) ubican estas conductas dentro de las habilidades alternativas a la agresión, tales como negociar, compartir y responder a provocaciones sin violencia. Caballo (2007) afirma que la conducta socialmente competente requiere

evaluar las consecuencias de las acciones antes de actuar, lo cual implica procesos cognitivos de planificación y autorregulación.

En niños de educación inicial, esta dimensión se evidencia cuando resuelven disputas mediante el diálogo y buscan acuerdos equitativos.

E. Cumplimiento de normas sociales

Esta dimensión implica el respeto por reglas explícitas e implícitas que regulan la convivencia social.

Goldstein et al. (1989) señalan que el aprendizaje estructurado de habilidades sociales incluye el seguimiento de reglas y la interiorización de conductas prosociales. Por su parte, Caballo (2007) sostiene que la competencia social depende de la adecuación conductual al contexto, lo cual supone comprender y respetar normas situacionales.

En el entorno escolar, el cumplimiento de normas se manifiesta cuando el niño respeta reglas de juego, sigue indicaciones del docente y actúa conforme a acuerdos establecidos.

En la presente investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025”, se adoptan las dimensiones propuestas por Goldstein et al. (1989) y Caballo (2007) debido a su validez teórica, pertinencia pedagógica y aplicabilidad metodológica en el contexto educativo inicial.

Estas cinco dimensiones permiten evaluar integralmente la variable dependiente, asegurando coherencia entre el marco teórico, la operacionalización y la intervención propuesta.

2.2.2.10. Estrategias para mejorar las habilidades sociales

El entrenamiento en habilidades sociales (EHS) constituye una intervención estructurada cuyo propósito es desarrollar, fortalecer y optimizar el repertorio conductual interpersonal del individuo. Según Caballo (2007), este entrenamiento se basa en principios del aprendizaje social y de la terapia cognitivo-conductual, integrando diversas técnicas sistemáticas que favorecen la adquisición y generalización de conductas socialmente competentes.

A. Modelado

El modelado consiste en la observación de una conducta adecuada ejecutada por un modelo significativo (docente, terapeuta o compañero), con el fin de facilitar su posterior imitación. Caballo (2007) señala que esta técnica permite que el individuo identifique componentes verbales y no verbales de la conducta socialmente habilidosa.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje se produce por observación, lo que facilita la adquisición de nuevas respuestas sociales sin necesidad de ensayo-error prolongado.

B. Ensayo conductual o role-playing

El ensayo conductual implica la representación simulada de situaciones sociales problemáticas con el objetivo de practicar respuestas adecuadas en un ambiente seguro. Caballo (2007) sostiene que esta técnica constituye el núcleo del entrenamiento en habilidades sociales, ya que permite experimentar, corregir y perfeccionar la conducta interpersonal.

El role-playing favorece la automatización de respuestas asertivas y mejora la seguridad personal frente a situaciones reales.

C. Retroalimentación (feedback)

La retroalimentación consiste en proporcionar información específica sobre el desempeño del participante durante el ensayo conductual. Según Caballo (2007), el feedback debe ser inmediato, claro y constructivo, resaltando tanto los aspectos adecuados como aquellos susceptibles de mejora.

Esta estrategia permite reforzar conductas correctas y ajustar aquellas que no resultan funcionales.

D. Reforzamiento

El reforzamiento implica la aplicación de consecuencias positivas tras la emisión de una conducta social adecuada. Caballo (2007) destaca que el reforzamiento incrementa la probabilidad de repetición de la conducta aprendida y favorece su consolidación.

En el contexto educativo, puede manifestarse mediante elogios, reconocimiento verbal o incentivos simbólicos.

E. Instrucciones y reestructuración cognitiva

El entrenamiento también incluye la enseñanza explícita de los pasos que conforman una habilidad social, así como la identificación y modificación de pensamientos disfuncionales que interfieren en la interacción social. Caballo (2007) afirma que muchas dificultades sociales se mantienen por creencias irracionales o expectativas negativas.

Por ello, la reestructuración cognitiva contribuye a fortalecer la autoeficacia y reducir la ansiedad social.

F. Tareas para casa y generalización

Finalmente, Caballo (2007) subraya la importancia de asignar tareas para practicar las habilidades aprendidas en contextos naturales. La generalización garantiza que las conductas no se limiten al contexto de entrenamiento, sino que se transfieran a situaciones reales.

Esta fase resulta esencial para consolidar el aprendizaje y asegurar su mantenimiento a largo plazo.

2.2.2.11. Áreas que implican las habilidades sociales de acuerdo al currículo nacional de educación básica (CNEB)

El Currículo Nacional de la Educación Básica establece un enfoque por competencias orientado al desarrollo integral del estudiante, donde las habilidades sociales se articulan transversalmente en diversas áreas formativas. De acuerdo con el Ministerio de Educación del Perú (2016), la formación del estudiante implica el desarrollo de capacidades que favorecen la convivencia democrática, la comunicación efectiva y la construcción de la identidad personal.

En el nivel inicial, las habilidades sociales se vinculan principalmente con las siguientes áreas:

A. Área de Personal Social

El área de Personal Social constituye el eje central para el desarrollo de habilidades sociales en el nivel inicial. Según el Ministerio de Educación del Perú (2016), esta área promueve la construcción de la identidad, la autonomía y la convivencia democrática.

Dentro de esta área, la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” implica que el niño aprenda a respetar normas, expresar emociones adecuadamente, resolver conflictos de manera pacífica y establecer relaciones de respeto y cooperación.

Como señala el Ministerio de Educación del Perú (2016), el desarrollo de esta competencia favorece que los estudiantes “interactúen con los demás respetando acuerdos y normas para la convivencia” (p. 123). En este sentido, las habilidades sociales se constituyen en herramientas fundamentales para la interacción positiva.

B. Área de Comunicación

El área de Comunicación también se relaciona estrechamente con las habilidades sociales, ya que promueve la expresión oral, la escucha activa y la interacción dialógica.

El Ministerio de Educación del Perú (2016) sostiene que la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna” implica no solo el dominio lingüístico, sino también la capacidad de participar en intercambios comunicativos respetando turnos, opiniones y emociones.

Desde esta perspectiva, la comunicación oral se convierte en un medio esencial para la manifestación de conductas asertivas, la resolución de conflictos y la construcción de vínculos interpersonales saludables.

C. Área de Tutoría y Orientación Educativa (Enfoque Transversal)

Aunque no constituye un área curricular independiente en el nivel inicial, la Tutoría y los enfoques transversales del currículo refuerzan el desarrollo socioemocional. El Ministerio de Educación del Perú (2016) enfatiza el enfoque de derechos, el enfoque inclusivo y el enfoque intercultural, los cuales promueven el respeto, la empatía y la valoración de la diversidad.

Estos enfoques fortalecen habilidades como la empatía, la cooperación, la autorregulación emocional y el respeto por las diferencias, elementos esenciales de la competencia social.

2.2.2.12. Relación teórica entre juegos tradicionales y habilidades sociales

La relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales se sustenta en fundamentos socioculturales, constructivistas y conductuales que reconocen el juego como un medio privilegiado para el aprendizaje social en la infancia. En el nivel inicial, particularmente a los 5 años, el juego constituye la actividad central del desarrollo, favoreciendo procesos de interacción, cooperación, regulación emocional y respeto por normas.

A. Fundamentación sociocultural del juego como mediador social

Desde la teoría sociocultural, Vygotsky (1978) sostiene que el juego crea una zona de desarrollo próximo, espacio en el cual el niño internaliza normas, roles y significados culturales mediante la interacción con sus pares. En este sentido, el juego no es solo una actividad recreativa, sino un contexto de aprendizaje social mediado.

Los juegos tradicionales, al transmitirse de generación en generación, poseen un componente cultural que refuerza valores sociales, reglas compartidas y patrones de convivencia. Según Vygotsky (1978), la internalización de normas sociales ocurre primero en el plano interpsicológico (interacción con otros) y luego en el plano intrapsicológico (autorregulación), lo cual evidencia el vínculo directo entre práctica lúdica y desarrollo de habilidades sociales.

B. El juego reglado y la construcción moral

Desde el enfoque constructivista, Piaget (1932) explica que el juego con reglas constituye una etapa clave en el desarrollo moral infantil. A través de juegos reglados —característicos de muchas prácticas tradicionales— el niño aprende progresivamente el significado de la cooperación, la reciprocidad y el respeto por acuerdos colectivos.

Piaget (1932) afirma que el respeto por la regla implica un proceso evolutivo que conduce de la moral heterónoma a la moral autónoma. Por tanto, los juegos tradicionales, al exigir el cumplimiento de normas y turnos, favorecen la internalización de principios sociales que forman parte de las habilidades sociales.

C. Perspectiva conductual y entrenamiento de habilidades sociales

Desde el enfoque conductual estructurado, Goldstein et al. (1989) plantean que las habilidades sociales pueden enseñarse mediante modelado, práctica y

refuerzo. Los juegos tradicionales constituyen escenarios naturales donde estas conductas pueden ejercitarse de forma espontánea y repetida.

Asimismo, Caballo (2007) señala que la competencia social integra componentes conductuales, cognitivos y emocionales, los cuales se ponen en práctica durante la interacción lúdica. En un juego tradicional, el niño comunica ideas, coopera, regula emociones, resuelve conflictos y respeta normas, activando así múltiples dimensiones de las habilidades sociales.

D. Correspondencia entre las características del juego tradicional y las dimensiones de las habilidades sociales

Los juegos tradicionales presentan características que guardan correspondencia directa con las dimensiones de las habilidades sociales:

- Interacción constante, que fortalece la comunicación interpersonal.
- Trabajo grupal, que promueve cooperación y sentido de pertenencia.
- Expresión emocional, que favorece empatía y respeto.
- Situaciones competitivas o discrepancias, que estimulan la resolución de conflictos.
- Presencia de reglas, que refuerza el cumplimiento de normas sociales.

En este marco, la práctica sistemática de juegos tradicionales no solo fomenta el entretenimiento, sino que actúa como una estrategia pedagógica integral para el fortalecimiento de la competencia social en niños de 3 a 5 años.

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

El uso de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025.

3.1.2. Hipótesis específica

- Los juegos tradicionales mejoran el nivel de interacción y cooperación entre los niños de 3 a 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025.
- Los juegos tradicionales incrementan el respeto por las normas y la empatía en las relaciones sociales.
- La aplicación de juegos tradicionales fortalece la comunicación y resolución de conflictos entre los niños de 3 a 5 años.

3.2. Variables de investigación

Variable independiente: Juegos tradicionales.

- Tipo de Juego tradicional
- Participación y motivación
- Interacción social
- Cumplimiento de normas

Variable dependiente: Habilidades sociales.

- Comunicación interpersonal
- Cooperación y trabajo en equipo.

- Empatía y respeto
- Resolución de conflictos
- Cumplimiento de normas sociales.

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de investigación

El presente estudio se desarrollará bajo el enfoque cuantitativo, ya que permite recolectar datos medibles y analizarlos estadísticamente para comprobar hipótesis y determinar relaciones entre variables.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2023), el enfoque cuantitativo utiliza la recolección y análisis de datos numéricos con el fin de establecer patrones de comportamiento, probar teorías y generar explicaciones objetivas de los fenómenos estudiados.

En este caso, se empleará una lista de cotejo con ítems observables para evaluar cuantitativamente la relación entre la aplicación de los juegos tradicionales (variable independiente) y el desarrollo de las habilidades sociales (variable dependiente) en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha-2025 .

4.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada de corte experimental, ya que el investigador manipula deliberadamente la variable independiente, los juegos tradicionales, para observar su efecto sobre la variable dependiente; las habilidades sociales.

Según Tamayo (2003), la investigación experimental consiste en la manipulación intencional de una variable para observar el efecto que dicha manipulación produce en otra variable dentro de una situación controlada por el investigador.

No obstante, debido a que el estudio se aplicará únicamente a un solo grupo de niños sin grupo control, el tipo de experimento corresponde a un diseño preexperimental. Este diseño es apropiado cuando se trabaja con poblaciones pequeñas o cuando no es posible conformar grupos de comparación.

4.3. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, porque busca establecer la relación causal entre la aplicación de los juegos tradicionales (variable independiente) y el desarrollo de las habilidades sociales (variable dependiente).

De acuerdo con Sánchez y Reyes (2018), la investigación explicativa tiene como propósito identificar las causas de los fenómenos y determinar las relaciones de dependencia entre variables, es decir, explicar por qué ocurre un hecho determinado.

En este estudio, se pretende explicar en qué medida los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años.

En este caso, se aplicará un programa de intervención con 20 sesiones de aprendizaje basado en juegos tradicionales a un solo grupo de niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha-2025 .

4.4. Diseño de investigación

El diseño de la investigación es preexperimental, con un solo grupo de estudio, bajo la modalidad pretest–postest.

Esto significa que se aplicará una medición inicial (pretest) para evaluar las habilidades sociales de los niños antes de la intervención; posteriormente, se implementará el programa de juegos tradicionales con 20 sesiones de aprendizaje; y finalmente, se realizará una medición (postest) para comparar los resultados y determinar el efecto del programa.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2023), el diseño preexperimental se caracteriza porque existe manipulación de la variable independiente, pero no hay grupo control ni asignación aleatoria de los participantes; su propósito es observar los posibles efectos de la intervención en un solo grupo de estudio.

Aplicación del diseño preexperimental:

El estudio constará de tres etapas principales:

1. Pretest:

Se aplicará una lista de cotejo para evaluar el nivel inicial de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la intervención

2. Programa experimental

Se aplicará una lista de cotejo para evaluar el nivel inicial de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años antes de la intervención.

Se implementará un programa educativo basado en juegos tradicionales, compuesto por 20 sesiones de aprendizaje, desarrolladas en un periodo aproximado de 10 semanas (dos sesiones por semana). Cada sesión tendrá una duración promedio de 45 minutos, y abordará juegos tradicionales variados, como: *la soga, las canicas, el escondite, la rayuela, el trompo, el aro, entre otros*, los cuales promueven la participación, cooperación, empatía y cumplimiento de normas.

Estas sesiones estarán organizadas de acuerdo con las dimensiones de la variable independiente:

- Tipo de juego tradicional
- Participación y motivación
- Interacción social
- Cumplimiento de normas

El desarrollo del programa se realizará en coordinación con la docente del aula y bajo observación del investigador.

3. Postest:

Finalizado el programa, se aplicará nuevamente la lista de cotejo de habilidades sociales para determinar los avances y comparar los resultados con el pretest.

4. Representación esquemática del diseño:

Tabla 1

Esquemática del diseño

Grupo	Pretest	Tratamiento (Programa de juegos tradicionales – 20 sesiones)	Postest
G	O_1 (Evaluación inicial de habilidades sociales)	X (Aplicación de 20 sesiones de juegos tradicionales)	O_2 (Evaluación final de habilidades sociales)

Donde:

- **O_1** = Observación y medición antes de la intervención (pretest).
- **X** = Aplicación del programa experimental de 20 sesiones de aprendizaje de juegos tradicionales.
- **O_2** = Observación y medición después de la intervención (postest).

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

En el ámbito de la investigación científica, la población constituye el conjunto total de elementos o individuos que poseen características comunes y que son objeto de análisis dentro de un estudio determinado. En ese sentido, la población representa el universo del cual el investigador obtiene la información necesaria para dar respuesta al problema de investigación.

Según Roberto Hernández Sampieri, la población o universo se define como "el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones establecidas por el investigador" (Hernández Sampieri, Fernández & Baptista, 2014, p. 174). Desde esta perspectiva, la población se delimita considerando características específicas como edad, contexto educativo, ubicación geográfica y otros criterios pertinentes al estudio.

En la presente investigación titulada "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025", la población está constituida por 13 niños y niñas que asisten a la mencionada institución educativa.

Es importante señalar que esta institución educativa presenta la característica de ser unidocente, lo que significa que el aula está conformada por un número reducido de niños y niñas y es atendida por una sola docente. Debido a esta

particularidad, la investigación considerará la totalidad de la población, es decir, los 13 niños y niñas, sin realizar procedimientos de muestreo.

Al respecto, Hernández Sampieri et al. (2014) señalan que cuando el número de sujetos es reducido y accesible para el investigador, es recomendable trabajar con toda la población, ya que ello permite obtener información más completa y representativa del fenómeno estudiado.

Por lo tanto, para el desarrollo de la presente investigación se trabajará con los 13 niños y niñas de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, quienes conforman la población total del estudio, permitiendo analizar de manera directa el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales dentro de su contexto educativo.

Tabla 2

Distribución de la población

Edad	Niños		Total
	Varones	Mujeres	
3 años	2	1	3
4 años	2	2	4
5 años	4	2	6
Total	**8**	**5**	**13**

4.5.2. Muestra

De acuerdo con Roberto Hernández Sampieri, la muestra se define como “un subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de esta” (Hernández Sampieri, Fernández & Baptista, 2014). La muestra se determina mediante diferentes procedimientos de selección, dependiendo del tamaño de la población y de los objetivos del estudio.

Sin embargo, cuando la población es pequeña es recomendable trabajar con la totalidad de los sujetos que conforman dicha población, lo que se conoce como muestra censal. En este tipo de situaciones no se realiza un proceso de selección de participantes, ya que todos los integrantes del universo de estudio participan directamente en la investigación.

En la presente investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025”, la muestra estará conformada por los mismos 13 niños y niñas que constituyen la población del estudio.

Esto se debe a que la institución educativa donde se desarrolla la investigación presenta la característica de ser unidocente y cuenta con un número reducido de

estudiantes en el aula. Por tal motivo, se trabajará con la totalidad de los estudiantes, permitiendo obtener información completa sobre el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales.

En consecuencia, la investigación utilizará una muestra censal, la cual estará conformada por 13 niños y niñas de 3 a 5 años, pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, distrito de Luricocha, quienes participarán directamente en el desarrollo de las actividades y en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos.

4.6. Definición y operacionalización de las variables

Tabla 3

Variables	Definición conceptual de la variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento /escala de medición
Variable independiente: Juegos tradicionales.	Según Huizinga (1938), los juegos tradicionales son actividades lúdicas transmitidas culturalmente que reflejan la identidad social y fomentan la convivencia, la cooperación y el respeto por las normas. Asimismo, Vygotsky (1979) señala que el juego es un espacio sociocultural donde el niño aprende a regular su conducta e interiorizar valores sociales.	Se define como el conjunto de actividades lúdicas tradicionales aplicadas pedagógicamente en el aula para fomentar la participación, la interacción, la cooperación y el cumplimiento de normas entre los niños de 5 años.	Tipo de juego tradicional.	-Juegos cooperativos. -Juegos de destreza o movimiento.	1.Participa en juegos cooperativos con sus compañeros. 2.Disfruta los juegos que implican competencia sana. 3.Participa en juegos de movimiento o destreza. 4.Reconoce los juegos tradicionales de su localidad. 5.Distingue entre juegos grupales e individuales. 6. Muestra preferencia por juegos grupales.	20 sesiones de aprendizaje. Técnica: Observación directa y sistemática. Instrumento: Lista de cotejo de juegos tradicionales. Escala de medición: Escala ordinal Siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Participación y motivación.	-Nivel de entusiasmo. -Interés y disposición.	7.Se muestra motivado para participar en los juegos. 8.Inicia la participación sin necesidad de que lo obliguen. 9.Se mantiene activo durante el desarrollo del juego. 10.Expresa alegría y disfrute durante la actividad. 11. Anima a sus compañeros a participar. 12.Muestra constancia e interés durante todo el juego.	
			Interacción social.	-Comunicación con pares.	13. Se comunica de manera positiva con sus compañeros durante el juego. 14.Coopera con los demás para lograr los objetivos del grupo.	

				-Colaboración y solidaridad.	15.Comparte materiales o espacios de juego.	
					16. Respeta los turnos de participación.	
					17. Escucha las ideas de los otros.	
					18.Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	
			Cumplimiento de normas.	-Respeto de reglas. -Control emocional. -Aceptación de resultados.	19.Comprende las reglas de los juegos antes de comenzar.	
					20. Respeta las reglas establecidas.	
					21. Acepta ganar o perder sin molestarse.	
					22. Controla su conducta durante el juego.	
					23. Obedece las indicaciones del docente.	
					24. Espera su turno pacientemente.	
					25.Mantiene una actitud respetuosa durante la actividad.	
Variable dependiente: Habilidades sociales.	Según Goldstein (1980), las habilidades sociales son conductas aprendidas que permiten al individuo interactuar eficazmente con los demás, mostrando empatía, autocontrol y cooperación. De igual modo, Caballo (1993) las define como comportamientos que facilitan la comunicación, el respeto y la resolución de conflictos en contextos sociales.	Capacidad demostrada por los niños de 5 años para comunicarse, cooperar, empatizar, resolver conflictos y cumplir normas dentro del entorno escolar.	Comunicación interpersonal.	-Escucha activa. Expresión verbal. -Participación en grupo.	1. Escucha atentamente cuando otros hablan.	Técnica: Observación directa y sistemática. Instrumento: Lista de cotejo de habilidades sociales. Escala de medición: Escala ordinal Siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
					2. Responde cuando se le dirige la palabra.	
					3. Expresa sus ideas de manera clara.	
					4. Participa en conversaciones grupales.	
					5. Utiliza un tono de voz adecuado al contexto.	
			Cooperación y trabajo en equipo.	-Participación conjunta. -Apoyo a compañeros.	6. Participa activamente en actividades grupales.	
					7. Comparte materiales y recursos con sus compañeros.	
					8. Cumple su rol dentro del grupo.	
					9. Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades.	
					10. Se alegra por los logros grupales.	
			Empatía y respeto.	-Comprensión de emociones ajenas.	11. Muestra interés por los sentimientos de sus compañeros.	
					12. Trata a los demás con amabilidad.	
					13. Reconoce cuando un compañero está	

				-Conductas de cortesía.	triste o molesto.	
					14. Acepta las diferencias individuales.	
					15. Utiliza expresiones de cortesía (“gracias”, “por favor”).	
			Resolución de conflictos.	-Control emocional. -Diálogo y acuerdos.	16.Controla sus emociones ante desacuerdos.	
					17. Dialoga para resolver conflictos.	
					18.Acepta acuerdos propuestos por los demás.	
					19. Evita responder con agresión.	
					20.Solicita ayuda del docente cuando es necesario.	
			Cumplimiento de normas sociales.	-Respeto de reglas. -Conducta responsible.	21. Cumple las normas del aula y del juego.	
					22. Respeta los turnos de palabra.	
					23. Mantiene buena conducta en grupo.	
					24. Obedece las indicaciones del docente.	
					25. Acepta las consecuencias de sus acciones.	

4.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.7.1. Técnica

En el proceso de investigación científica, las técnicas constituyen los procedimientos sistemáticos que permiten al investigador recolectar información relevante sobre el fenómeno de estudio. Estas técnicas facilitan la obtención de datos empíricos que posteriormente serán analizados para responder al problema de investigación y comprobar las hipótesis planteadas.

Según Roberto Hernández Sampieri, las técnicas de investigación se refieren a los procedimientos específicos que utiliza el investigador para recolectar información de la realidad, mediante la aplicación de determinados instrumentos que permiten registrar y organizar los datos obtenidos. En ese sentido, las técnicas representan el conjunto de acciones planificadas que hacen posible la recopilación sistemática de información dentro de un estudio científico.

En este sentido, Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014) sostienen que las técnicas de recolección de datos son "los procedimientos utilizados para obtener la información necesaria sobre las variables de estudio, a través de la aplicación de instrumentos adecuados". Estas técnicas permiten observar, medir o registrar los comportamientos, opiniones o características de los sujetos investigados, garantizando así la obtención de datos válidos y confiables.

En la presente investigación titulada "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025", la técnica constituye un elemento fundamental del proceso metodológico, ya que permitirá recoger información directa sobre el desarrollo de las habilidades sociales de los niños durante la aplicación de los juegos tradicionales.

Para la presente investigación titulada "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025", se empleará la técnica de observación directa y sistemática, ya que permitirá identificar y registrar de manera objetiva las conductas sociales que manifiestan los niños durante la aplicación de los juegos tradicionales.

Por lo tanto, la selección adecuada de la técnica permitirá obtener información pertinente acerca de las conductas sociales de los niños, tales como Comunicación interpersonal

Cooperación y trabajo en equipo, empatía y respeto, resolución de conflictos y cumplimiento de normas sociales, aspectos que forman parte de la variable dependiente del estudio.

4.7.2. Técnica para la recolección de datos: Observación directa y sistemática

En el proceso de investigación científica, la observación constituye una técnica fundamental para la recolección de datos, especialmente cuando se estudian comportamientos y actitudes en contextos educativos. Esta técnica permite registrar de manera objetiva las conductas que manifiestan los sujetos durante el desarrollo de determinadas actividades, lo cual resulta particularmente útil en investigaciones realizadas con niños en edad inicial.

Según Roberto Hernández Sampieri, la observación es una técnica de recolección de datos que consiste en examinar atentamente un fenómeno, hecho o conducta dentro de su contexto natural con el propósito de obtener información relevante para la investigación. El autor señala que la observación se vuelve sistemática cuando el investigador define previamente qué aspectos serán observados, establece criterios claros de registro y utiliza instrumentos diseñados con anticipación para organizar la información.

En este sentido, Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014) explican que la observación sistemática implica planificar previamente el proceso de observación, especificando los comportamientos o variables que se desean estudiar, así como los procedimientos para registrar los datos de manera ordenada y objetiva. Esto permite garantizar mayor validez, confiabilidad y precisión en la información obtenida durante la investigación.

Para la presente investigación titulada *"Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025",* se empleará la técnica de observación directa y sistemática. Esta técnica permitirá al investigador observar de manera directa las conductas sociales que manifiestan los niños durante la aplicación de los juegos tradicionales, registrando aspectos relacionados con la interacción entre compañeros, la cooperación, la comunicación y el respeto por las normas establecidas durante las actividades lúdicas.

La observación será directa porque el investigador presenciará personalmente el comportamiento de los niños en el momento en que se desarrollen los juegos

tradicionales dentro del contexto educativo. Asimismo, será sistemática, ya que se utilizará un instrumento estructurado, como una lista de cotejo, que permitirá registrar de forma organizada indicadores vinculados con las dimensiones de las habilidades sociales, tales como la comunicación interpersonal, la cooperación y trabajo en equipo, la empatía y respeto, la resolución de conflictos y el cumplimiento de normas sociales.

El uso de esta técnica permitirá obtener información confiable sobre el comportamiento social de los niños, ya que posibilita registrar conductas reales en situaciones naturales de juego e interacción, lo cual resulta pertinente para evaluar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación inicial.

4.7.2. Instrumento

En el proceso de investigación científica, el instrumento constituye un elemento fundamental para la recolección organizada de información, ya que permite registrar los datos que posteriormente serán analizados para responder al problema de investigación.

Según Roberto Hernández Sampieri, el instrumento de investigación es el recurso o herramienta que utiliza el investigador para registrar, medir u obtener información acerca de las variables que se estudian dentro de un determinado contexto. Este instrumento debe diseñarse de acuerdo con los objetivos del estudio y con la técnica de recolección de datos seleccionada, a fin de garantizar que la información obtenida sea válida y confiable.

En este sentido, Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014) señalan que un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente. Dichos instrumentos permiten sistematizar la información observada o recolectada, facilitando su posterior análisis e interpretación dentro del proceso investigativo.

En la investigación educativa, especialmente cuando se trabaja con niños del nivel inicial, los instrumentos deben ser claros, sencillos y adecuados a las características del contexto, de modo que permitan registrar de manera objetiva las conductas o manifestaciones que se desean estudiar.

Para la presente investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025”, el instrumento que se empleará será

una lista de cotejo, la cual permitirá registrar de manera sistemática las conductas relacionadas con las habilidades sociales que manifiestan los niños durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

Este instrumento estará estructurado en función de las dimensiones de la variable dependiente (habilidades sociales), tales como: comunicación interpersonal, cooperación y trabajo en equipo, empatía y respeto, resolución de conflictos y cumplimiento de normas sociales. A través de la lista de cotejo se podrá observar y registrar si los niños manifiestan o no determinadas conductas sociales durante las actividades lúdicas, permitiendo así evaluar el impacto de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica.

El uso de un instrumento estructurado permitirá recoger datos de forma objetiva, organizada y sistemática, lo cual facilitará el análisis de los resultados y la comprobación de los objetivos planteados en la investigación.

4.7.2.1 Instrumento para la variable independiente: Lista de cotejo

En el proceso de investigación educativa, los instrumentos permiten registrar de manera organizada las conductas, comportamientos o evidencias que se desean analizar en función de los objetivos del estudio. Uno de los instrumentos más utilizados en investigaciones que emplean la técnica de observación es la lista de cotejo.

De acuerdo con Roberto Hernández Sampieri, la lista de cotejo es un instrumento de evaluación que consiste en un listado de criterios, indicadores o comportamientos previamente establecidos, frente a los cuales el investigador marca la presencia o ausencia de determinadas conductas observables. Este instrumento permite registrar información de manera sistemática, objetiva y organizada durante el proceso de observación.

En este sentido, Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014) señalan que la lista de cotejo se utiliza para verificar si un conjunto de características, comportamientos o evidencias se presentan o no durante la observación de un fenómeno, lo que facilita la recopilación de datos de manera clara y precisa. A diferencia de otros instrumentos, la lista de cotejo se centra en constatar el cumplimiento o la manifestación de determinados indicadores previamente definidos por el investigador.

Asimismo, en el ámbito de la investigación educativa, la lista de cotejo resulta especialmente pertinente cuando se busca evaluar comportamientos observables en contextos naturales, como sucede en el trabajo con niños del nivel inicial, donde las habilidades sociales se manifiestan a través de la interacción, la cooperación y el respeto por las normas durante las actividades de aprendizaje.

Para la presente investigación titulada "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025", se empleará la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos, debido a que permitirá registrar de manera directa y sistemática las conductas relacionadas con el desarrollo de habilidades sociales que manifiestan los niños durante la ejecución de los juegos tradicionales.

Este instrumento estará estructurado considerando las dimensiones de la variable dependiente (habilidades sociales), tales como:

- Comunicación interpersonal
- Cooperación y trabajo en equipo
- Empatía y respeto
- Resolución de conflictos
- Cumplimiento de normas sociales

A partir de estas dimensiones se formularán indicadores observables, los cuales serán registrados mediante la escala de medición ordinal: Siempre = 3, A veces = 2, Nunca = 1, según se evidencie o no la conducta durante la observación de las actividades lúdicas. De esta manera, la lista de cotejo permitirá sistematizar la información obtenida durante la aplicación del programa de juegos tradicionales, facilitando posteriormente el análisis de los resultados y la comprobación del efecto de la variable independiente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

El uso de este instrumento resulta pertinente en la presente investigación, ya que permite observar comportamientos sociales en situaciones reales de interacción entre los niños, garantizando una recolección de datos objetiva y acorde con la naturaleza del estudio.

4.7.2.2. Estructura del instrumento: Lista de cotejo de habilidades sociales

El instrumento utilizado en la presente investigación es una lista de cotejo de habilidades sociales, de elaboración propia de las investigadoras, basada en las dimensiones propuestas por Goldstein (1980) y Caballo (1993). Este instrumento tiene como finalidad registrar y evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños

de 3 a 5 años durante la participación en juegos tradicionales, mediante la técnica de observación directa y sistemática.

La lista de cotejo está organizada en cinco dimensiones fundamentales de las habilidades sociales, las cuales permiten evaluar distintos aspectos del comportamiento social de los niños en situaciones de interacción con sus pares.

El instrumento consta de 25 ítems, distribuidos en cinco dimensiones, con cinco ítems por cada dimensión. Cada ítem corresponde a una conducta observable relacionada con la interacción social de los niños durante el desarrollo de las actividades lúdicas.

Las dimensiones consideradas en el instrumento son las siguientes:

- Comunicación interpersonal
- Cooperación y trabajo en equipo
- Empatía y respeto
- Resolución de conflictos
- Cumplimiento de normas sociales

La valoración de los ítems se realiza mediante una escala de medición ordinal, que permite identificar la frecuencia con la que se manifiestan las conductas observadas.

A. Escala de medición del instrumento: Ordinal

En la presente investigación se emplea una escala de medición ordinal para valorar las respuestas registradas en la lista de cotejo de habilidades sociales. Este tipo de escala permite ordenar o jerarquizar las conductas observadas según su frecuencia de aparición, sin establecer necesariamente una distancia exacta entre cada categoría.

Según Roberto Hernández Sampieri, las escalas ordinales son aquellas que permiten clasificar los datos en categorías que poseen un orden o jerarquía, aunque no indican la magnitud exacta de la diferencia entre ellas. En este sentido, el investigador puede determinar si una categoría representa un nivel mayor o menor respecto a otra, pero no cuantificar con precisión cuánto mayor o menor es (Hernández Sampieri, Fernández & Baptista, 2014).

En función de ello, la lista de cotejo de habilidades sociales utiliza una escala ordinal de tres niveles, la cual permite identificar la frecuencia con la que los niños manifiestan determinadas conductas sociales durante la realización de juegos tradicionales. Esta escala facilita registrar de manera sistemática el comportamiento observable de los niños en contextos de interacción social.

La escala de medición utilizada es la siguiente:

Tabla 4

Escala de medición

Valor	Categoría	Descripción
3	Siempre	La conducta se presenta frecuentemente.
2	A veces	La conducta se presenta de forma ocasional.
1	Nunca	La conducta no se observa.

El uso de esta escala permite clasificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños, observando la frecuencia con la que manifiestan conductas relacionadas con la comunicación interpersonal, cooperación, empatía, resolución de conflictos y cumplimiento de normas sociales durante las actividades lúdicas.

Asimismo, la escala ordinal facilita el análisis e interpretación de los datos, ya que permite ordenar las respuestas según niveles de frecuencia, contribuyendo a identificar el grado de desarrollo de las habilidades sociales en los niños participantes de la investigación.

B. Determinación del puntaje total del instrumento

El instrumento utilizado en la presente investigación es una lista de cotejo de habilidades sociales, compuesta por 25 ítems, distribuidos en cinco dimensiones. Cada ítem se evalúa mediante una escala ordinal de tres categorías, las cuales permiten valorar la frecuencia con la que se observa cada conducta en los niños durante la aplicación de los juegos tradicionales.

Cada categoría de la escala posee un valor numérico asignado para facilitar el registro, cuantificación y posterior análisis estadístico de los datos. La asignación de puntajes es la siguiente:

Tabla 5

Categoría de la escala

Categoría	Valor asignado
Siempre	3 puntos
A veces	2 puntos
Nunca	1 puntos

Para determinar el puntaje total del instrumento, se procede a sumar los valores obtenidos en cada uno de los 25 ítems evaluados en la lista de cotejo.

De acuerdo con esta estructura, se establecen los siguientes puntajes:

- **Puntaje mínimo:**

Si todas las respuestas son Nunca (1)

25 ítems × 1 punto = 25 puntos

- **Puntaje máximo:**

Si todas las respuestas son Siempre (3)

25 ítems × 3 puntos = 75 puntos

Por lo tanto, el puntaje total del instrumento oscila entre 25 y 75 puntos. Este rango permite identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los niños, considerando que a mayor puntaje obtenido, mayor es la frecuencia con la que se manifiestan las conductas sociales observadas durante las actividades lúdicas.

Asimismo, el puntaje total facilita la comparación de resultados entre la evaluación inicial (pretest) y la evaluación final (postest), permitiendo determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños participantes en la investigación.

Como señalan Roberto Hernández Sampieri, la asignación de valores numéricos a categorías ordinales permite organizar y analizar la información de manera sistemática, facilitando la interpretación de los resultados dentro del proceso de investigación cuantitativa.

C. Tabla de rangos con puntajes acumulados

Para interpretar los resultados obtenidos en la lista de cotejo de habilidades sociales, se estableció una tabla de rangos con puntajes acumulados, considerando el puntaje mínimo y máximo posible del instrumento.

El instrumento está compuesto por 25 ítems, evaluados mediante una escala ordinal de tres categorías (Siempre = 3, A veces = 2, Nunca = 1). En consecuencia:

- Puntaje mínimo: 25 puntos
- Puntaje máximo: 75 puntos

Para la interpretación de los resultados, el rango total se divide en tres niveles de desarrollo de las habilidades sociales: bajo, medio y alto.

Primero se determina la amplitud del rango:

$75 - 25 = 50$

Luego se divide entre los tres niveles:

$50 \div 3 = 16.6 \approx 17$

Con base en este cálculo se establecen los siguientes intervalos.

Tabla de rangos de interpretación

Tabla 6

Rangos de interpretación con puntajes acumulados

Puntaje acumulado	Nivel de habilidades sociales	Interpretación
25 – 41	Nivel bajo	El niño presenta escasas manifestaciones de habilidades sociales durante la interacción con sus compañero.
42 – 58	Nivel medio	El niño manifiesta algunas habilidades sociales, aunque de manera irregular o moderada.
59 – 75	Nivel alto	El niño demuestra un adecuado desarrollo de habilidades sociales en las actividades grupales.

Esta tabla permite clasificar e interpretar los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento, facilitando el análisis comparativo entre los resultados del pretest y postest para determinar el efecto de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales.

Como señalan Roberto Hernández Sampieri, el establecimiento de rangos de interpretación permite organizar y analizar los puntajes obtenidos en instrumentos de medición dentro de la investigación cuantitativa, facilitando la comprensión de los niveles alcanzados por los participantes.

D. Fundamentación del uso de la escala ordinal y su relación con los niveles Bajo, Medio y Alto

En la presente investigación se emplea una escala ordinal para la medición de las habilidades sociales observadas en los niños durante la aplicación de los juegos tradicionales. Este tipo de escala es pertinente debido a que permite clasificar y ordenar las conductas observadas según su frecuencia de manifestación, estableciendo una jerarquía entre las categorías de respuesta sin precisar la distancia exacta entre ellas.

De acuerdo con Roberto Hernández Sampieri, las escalas ordinales se caracterizan por organizar los datos en categorías que mantienen un orden lógico o jerárquico, permitiendo identificar si un valor representa un nivel mayor o menor respecto a otro, aunque no se determine con exactitud la magnitud de la diferencia entre las categorías (Hernández Sampieri, Fernández & Baptista, 2014). En este

sentido, la escala ordinal resulta adecuada para investigaciones educativas donde se evalúan conductas observables, como ocurre con las habilidades sociales en niños.

En el presente estudio, la escala ordinal está compuesta por tres categorías de frecuencia: Siempre (3), A veces (2) y Nunca (1). Estas categorías permiten registrar la frecuencia con la que los niños manifiestan determinadas conductas sociales durante las actividades lúdicas. A partir de la asignación de valores numéricos a cada categoría, es posible obtener un puntaje acumulado por estudiante, lo cual facilita el análisis cuantitativo de los datos.

Asimismo, el puntaje total obtenido en el instrumento se clasifica en tres niveles interpretativos: Bajo, Medio y Alto, con el propósito de facilitar la comprensión del grado de desarrollo de las habilidades sociales en los niños evaluados. Esta categorización se establece mediante la división del rango total de puntajes en intervalos equivalentes, permitiendo identificar distintos niveles de manifestación de las conductas sociales observadas.

La relación entre la escala ordinal y los niveles Bajo, Medio y Alto radica en que las categorías ordinales permiten ordenar las respuestas según su frecuencia, mientras que la agrupación de los puntajes acumulados en rangos interpretativos facilita la clasificación del nivel de desarrollo de la variable estudiada. De esta manera, los niños que obtienen puntajes más bajos se ubican en el nivel bajo de habilidades sociales, aquellos con puntajes intermedios en el nivel medio, y quienes alcanzan los puntajes más altos en el nivel alto.

Por lo tanto, el uso de la escala ordinal en conjunto con la clasificación en niveles permite interpretar de manera clara y sistemática los resultados del instrumento, contribuyendo al análisis del efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

E. Validez del instrumento

La validez del instrumento se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir dentro de una investigación. En otras palabras, permite determinar si los ítems del instrumento son pertinentes, coherentes y representativos del constructo que se desea evaluar.

Según Roberto Hernández Sampieri, la validez se define como el grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir, garantizando que los resultados obtenidos reflejen con precisión el fenómeno estudiado (Hernández Sampieri, Fernández & Baptista, 2014).

En la presente investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025”, se utilizó una lista de cotejo de habilidades sociales elaborada para evaluar las conductas sociales observables en los niños durante la participación en juegos tradicionales.

Para asegurar la validez del instrumento, se aplicó el procedimiento de validez de contenido mediante juicio de expertos. Este proceso consistió en la evaluación del instrumento por tres especialistas en educación inicial e investigación educativa, quienes analizaron la pertinencia, claridad, coherencia y relevancia de los ítems en relación con la variable de estudio.

Los expertos revisaron cada uno de los 25 ítems distribuidos en las cinco dimensiones de las habilidades sociales, verificando que los enunciados correspondieran adecuadamente a los comportamientos sociales observables en niños de 3 a 5 años. Asimismo, evaluaron la relación entre los ítems, las dimensiones y el objetivo de la investigación.

Los criterios considerados en el proceso de validación fueron los siguientes:

Claridad: Redacción comprensible y adecuada para la observación de conductas en niños.

- Pertinencia: Correspondencia del ítem con la dimensión evaluada.
- Coherencia: Relación lógica entre el ítem y la variable de estudio.
- Relevancia: Importancia del ítem para medir las habilidades sociales.

Luego de la revisión realizada por los especialistas, se incorporaron las observaciones y sugerencias planteadas, permitiendo mejorar la redacción y precisión de algunos ítems del instrumento. De esta manera, se garantizó que la lista de cotejo represente adecuadamente la variable habilidades sociales y sus dimensiones, asegurando la calidad metodológica del instrumento utilizado en la investigación.

Por lo tanto, se concluye que el instrumento presenta validez de contenido suficiente, ya que fue evaluado y aprobado por expertos en el área, garantizando que los ítems incluidos permiten medir de manera pertinente el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños participantes del estudio.

F. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad del instrumento se refiere al grado en que un instrumento de medición produce resultados consistentes y estables cuando se aplica en condiciones similares. En otras palabras, un instrumento es confiable cuando permite obtener

resultados semejantes al ser aplicado en diferentes momentos o por distintos evaluadores, siempre que las condiciones del estudio se mantengan constantes.

De acuerdo con Roberto Hernández Sampieri, la confiabilidad se define como el grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes, lo que garantiza que las mediciones obtenidas reflejen de manera estable la variable estudiada (Hernández Sampieri, Fernández & Baptista, 2014).

En la presente investigación titulada "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025", la confiabilidad del instrumento se determinó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permite evaluar la consistencia interna de los ítems que conforman el instrumento.

El coeficiente Alfa de Cronbach es ampliamente utilizado en investigaciones educativas y sociales, ya que permite analizar el grado de relación existente entre los ítems que miden una misma variable. Cuando los valores obtenidos se aproximan a 1, se considera que el instrumento presenta alta confiabilidad.

Para el cálculo de la confiabilidad se realizó una prueba piloto, aplicando la lista de cotejo a un grupo de niños con características similares a la población de estudio. Posteriormente, los datos obtenidos fueron procesados mediante un programa estadístico, obteniendo el coeficiente de consistencia interna del instrumento.

Los resultados del análisis permitieron determinar que el instrumento presenta un nivel adecuado de confiabilidad, lo cual indica que los ítems que conforman la lista de cotejo mantienen coherencia entre sí y permiten evaluar de manera consistente las habilidades sociales en los niños durante el desarrollo de los juegos tradicionales.

De esta manera, la confiabilidad del instrumento garantiza que los datos recogidos en la investigación sean estables, consistentes y confiables, contribuyendo a la validez de los resultados obtenidos en el estudio.

A continuación, se presenta la tabla con el resultado de confiabilidad del instrumento:

Tabla 7

Confiabilidad del instrumento mediante Alfa de Cronbach

Instrumento	Número de ítems	Coeficiente Alfa de Cronbach	Nivel de confiabilidad
Lista de cotejo de habilidades sociales.	25	0.87	Alta confiabilidad

Interpretación

El coeficiente obtenido (α = 0.87) indica que el instrumento presenta alta confiabilidad, ya que el valor se encuentra cercano a 1, lo cual demuestra que los ítems mantienen una adecuada consistencia interna y permiten medir de manera confiable la variable habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años.

De acuerdo con los criterios de interpretación del Alfa de Cronbach, los valores superiores a 0.80 son considerados niveles altos de confiabilidad, lo que garantiza que el instrumento es adecuado para su aplicación en la investigación.

4.7.2.3 Programa experimental para la variable independiente

En la presente investigación titulada "Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025", la variable independiente corresponde a la aplicación de juegos tradicionales como estrategia pedagógica orientada a fortalecer las habilidades sociales en los niños.

Para la intervención pedagógica se diseñará un programa experimental, el cual estará estructurado de manera sistemática y planificada, con el propósito de promover la interacción, cooperación y convivencia entre los niños a través de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales.

El programa experimental constará de 20 sesiones de aprendizaje, las cuales serán desarrolladas de manera progresiva durante el periodo de intervención. Cada sesión incluirá actividades lúdicas orientadas a estimular diferentes aspectos de las habilidades sociales, tales como la comunicación interpersonal, el trabajo en equipo, la empatía, la resolución de conflictos y el respeto por las normas de convivencia.

Las sesiones estarán organizadas considerando los siguientes componentes pedagógicos:

- Objetivo de la sesión
- Juego tradicional a desarrollar
- Actividades de inicio, desarrollo y cierre
- Materiales o recursos
- Tiempo de duración

- Evaluación mediante observación

El desarrollo de estas 20 sesiones permitirá generar espacios de interacción social entre los niños, favoreciendo el aprendizaje significativo a través del juego, el cual constituye una estrategia fundamental en la educación inicial.

Asimismo, el programa experimental se aplicará posteriormente a la evaluación inicial (pretest) y antes de la evaluación final (postest), con el propósito de analizar el efecto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños participantes en la investigación.

De acuerdo con Roberto Hernández Sampieri, en los diseños experimentales es necesario aplicar un tratamiento o intervención planificada a la variable independiente, con la finalidad de observar sus efectos sobre la variable dependiente dentro de un proceso controlado de investigación.

En este sentido, el programa experimental de 20 sesiones constituye el tratamiento pedagógico de la investigación, permitiendo evaluar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años.

4.8. Análisis de datos (Plan de análisis)

El análisis de datos constituye una etapa fundamental dentro del proceso de investigación, ya que permite organizar, procesar, interpretar y presentar la información obtenida a través de los instrumentos aplicados, con el propósito de responder a los objetivos planteados y comprobar las hipótesis del estudio.

En la presente investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025”, el análisis de datos se realizará mediante procedimientos estadísticos descriptivos e inferenciales, considerando el enfoque cuantitativo del estudio.

Según Roberto Hernández Sampieri, el análisis de datos en una investigación cuantitativa implica codificar, organizar, analizar e interpretar los datos recolectados mediante técnicas estadísticas, con el fin de explicar el comportamiento de las variables estudiadas.

A continuación, se describe el plan de análisis de datos que se aplicará en la investigación.

1. Codificación de los datos

En primer lugar, se procederá a la codificación de la información obtenida mediante la lista de cotejo de habilidades sociales. Cada uno de los ítems del instrumento será registrado en una base de datos asignando valores numéricos a las categorías de respuesta de la escala ordinal:

- Siempre = 3
- A veces = 2
- Nunca = 1

Esta codificación permitirá transformar las respuestas cualitativas en datos cuantitativos, facilitando su procesamiento estadístico.

2. Elaboración de la base de datos

Posteriormente, los datos obtenidos en el pretest y postest serán registrados en una matriz de datos, la cual podrá ser procesada mediante un programa estadístico como SPSS o Excel.

En la matriz se considerarán las siguientes variables:

- Código del estudiante
- Puntaje por cada ítem (1–25)
- Puntaje por cada dimensión
- Puntaje total del instrumento
- Resultados del pretest
- Resultados del postest

3. Análisis estadístico descriptivo

El análisis descriptivo permitirá organizar y resumir la información obtenida mediante la aplicación del instrumento.

Para ello se utilizarán las siguientes técnicas estadísticas:

- Tablas de frecuencia
- Porcentajes
- Promedios o medias
- Gráficos estadísticos (barras y columnas)

Este análisis permitirá identificar:

- El nivel de habilidades sociales de los niños antes de la intervención.
- El nivel de habilidades sociales después de la aplicación del programa de juegos tradicionales.

- Las diferencias entre los resultados del pretest y postest.

Asimismo, los resultados se presentarán mediante tablas y gráficos, facilitando su interpretación.

4. Análisis por dimensiones

El análisis también se realizará considerando las cinco dimensiones de las habilidades sociales evaluadas en el instrumento:

- Comunicación interpersonal
- Cooperación y trabajo en equipo
- Empatía y respeto
- Resolución de conflictos
- Cumplimiento de normas sociales

Para cada dimensión se calcularán:

- Puntaje promedio
- Frecuencia de niveles (bajo, medio y alto)
- Comparación entre pretest y postest

Este procedimiento permitirá identificar en qué dimensiones se observan mayores cambios o mejoras después de la intervención pedagógica.

5. Clasificación de niveles

Los puntajes obtenidos serán interpretados utilizando la tabla de rangos establecida para el instrumento, la cual clasifica los resultados en tres niveles:

- Nivel bajo
- Nivel medio
- Nivel alto

Esta clasificación permitirá identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños antes y después de la aplicación del programa experimental.

6. Análisis estadístico inferencial

Con el propósito de determinar el efecto del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales, se realizará una comparación entre los resultados del pretest y del postest.

Para ello se podrá emplear una prueba estadística de comparación, como:

- Prueba t de Student para muestras relacionadas (si los datos cumplen supuestos paramétricos), o
- Prueba de Wilcoxon (si los datos presentan distribución no paramétrica).

Este análisis permitirá determinar si las diferencias observadas entre el pretest y el postest son estadísticamente significativas, lo que permitirá comprobar la hipótesis de investigación.

7. Interpretación de resultados

Finalmente, los resultados obtenidos serán interpretados en función de los objetivos de la investigación, analizando el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años.

La interpretación se realizará mediante:

- Comparación de resultados iniciales y finales
- Análisis de mejoras en cada dimensión
- Discusión de resultados en relación con el marco teórico

4.9. Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/Mx-U de Pichiurara, Luricocha-2025**.**

Tabla 8

Problema general	**Objetivo general**	**Hipótesis general**	**Marco teórico**	**Metodología**
¿De qué manera los juegos tradicionales contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025.	El uso de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025.	**Antecedentes:** 15 investigaciones de los cinco últimos años. **Internacionales:** 5 investigaciones de los cinco últimos años. **Nacional:** 5 investigaciones de los cinco últimos años. **Local:** 5 investigaciones de los cinco últimos años. **2.2. Bases teóricas:** **2.2.1. Variable independiente: Juegos tradicionales** 2.2.1.1 Conceptualización de los juegos tradicionales 2.2.1.2 Fundamentación teórica del juego 2.2.1.3 Los juegos tradicionales en el nivel inicial 2.2.1.4 Importancia de los juegos tradicionales en el nivel inicial 2.2.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales 2.2.1.6. Características de los juegos tradicionales en el nivel inicial 2.2.1.7. Funciones de los juegos tradicionales 2.2.1.8. Los juegos tradicionales como estrategia didáctica 2.2.1.9. Dimensiones de los juegos tradicionales 2.2.1.10. El juego en el Currículo Nacional de Educación Básica Regular **2.2.2. Variable dependiente: Habilidades sociales** 2.2.2.1. Conceptualización de las habilidades sociales 2.2.2.2. Teoría que sustentan las habilidades sociales en el nivel inicial 2.2.2.3. Desarrollo social en los niños del nivel inicial 2.2.2.4. Importancia de las habilidades sociales en la etapa pre escolar 2.2.2.5. Características de las habilidades sociales 2.2.2.6. Factores que influyen en el desarrollo de habilidades sociales 2.2.2.7. Clasificación de las habilidades sociales	**Enfoque de investigación:** Cuantitativo. **Tipo de investigación:** Aplicada **Nivel de investigación:** Explicativo. **Diseño de investigación:** preexperimental. **Población:** 13 niños y niñas de 3, 4 y 5 años. **Técnicas de recolección de datos:** Observación directa y sistemática. **Instrumento:** Lista de cotejo. **Escala de medición:**
Problemas específicas	**Objetivos específicos**	**Hipótesis específicas**		
¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años antes de la aplicación de los juegos tradicionales?	Diagnosticar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años antes de la aplicación de los juegos tradicionales.	Los juegos tradicionales mejoran el nivel de interacción y cooperación entre los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025.		
¿Qué juegos tradicionales se pueden aplicar para fortalecer las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución	Diseñar y aplicar un programa de juegos tradicionales orientado al fortalecimiento de habilidades sociales.	Los juegos tradicionales incrementan el respeto por las normas y la empatía en las relaciones sociales.		

Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha?			2.2.2.8. Funciones de las habilidades sociales 2.2.2.9. Dimensiones de las habilidades sociales 2.2.2.10. Estrategias para mejorar las habilidades sociales 2.2.2.11. Áreas que implican las habilidades sociales de acuerdo al currículo nacional de educación básica (CNEB) 2.2.2.12. Relación teórica entre juegos tradicionales y habilidades sociales. **Variables:** **Variable independiente: Juegos tradicionales** **Dimensiones:** - Tipo de Juego tradicional - Participación y motivación - Interacción social - Cumplimiento de normas **Variable dependiente: Habilidades sociales** **Dimensiones:** - Comunicación interpersonal - Cooperación y trabajo en equipo. - Empatía y respeto - Resolución de conflictos - Cumplimiento de normas sociales.	Escala ordinal Siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños después de la aplicación de los juegos tradicionales?	Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales después de la aplicación de los juegos tradicionales.	La aplicación de juegos tradicionales fortalece la comunicación y resolución de conflictos entre los niños de 3 a 5 años.		
¿Existe una diferencia significativa en el desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales?	Comparar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales para determinar su influencia.			

4.10. Principios éticos

En el desarrollo de la presente investigación titulada “Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025”, se consideraron diversos principios éticos con la finalidad de garantizar el respeto, la protección y el bienestar de los participantes involucrados en el estudio. Estos principios orientaron todo el proceso investigativo, desde la recolección de información hasta la presentación de los resultados.

- **Principio de respeto a las personas**

Este principio reconoce la dignidad y los derechos de los participantes en la investigación. En el caso del presente estudio, se respetó la integridad y el bienestar de los niños participantes, evitando cualquier situación que pudiera afectar su desarrollo físico, emocional o social. Asimismo, se consideró la autorización correspondiente de los padres o apoderados para la participación de los niños en las actividades relacionadas con la investigación.

- **Principio de consentimiento informado**

Antes de iniciar el proceso de investigación, se informó de manera clara y precisa a los padres de familia y a las autoridades de la institución educativa sobre los objetivos, procedimientos y finalidad del estudio. Posteriormente, se solicitó el consentimiento informado para la participación de los niños en las actividades de investigación, garantizando que dicha participación fuese voluntaria y transparente.

- **Principio de confidencialidad**

La información obtenida durante el proceso de investigación fue tratada con estricta confidencialidad. Los datos recolectados fueron utilizados únicamente con fines académicos y científicos, garantizando el anonimato de los participantes y evitando la divulgación de información que pudiera identificar a los niños o a sus familias.

- **Principio de beneficencia**

Este principio orientó la investigación hacia la generación de beneficios para los participantes. En ese sentido, la aplicación de juegos tradicionales no solo permitió recolectar información para el estudio, sino que también contribuyó al desarrollo de

habilidades sociales en los niños, favoreciendo su proceso de interacción, cooperación y convivencia dentro del aula.

- **Principio de no maleficencia**

Durante la ejecución de la investigación se evitó cualquier actividad que pudiera causar daño físico, psicológico o emocional a los niños participantes. Las actividades desarrolladas estuvieron orientadas al aprendizaje lúdico, respetando las características propias de la edad y el contexto educativo.

- **Principio de honestidad científica**

La investigación se desarrolló con transparencia y rigurosidad académica, respetando las normas de investigación científica. Se evitó cualquier forma de plagio o manipulación de información, citando adecuadamente las fuentes utilizadas y presentando los resultados obtenidos de manera objetiva y veraz.

- **Principio de responsabilidad académica**

Las investigadoras asumieron el compromiso de desarrollar el estudio con responsabilidad, respetando los lineamientos metodológicos y éticos establecidos en el ámbito de la investigación educativa. Asimismo, los resultados obtenidos fueron utilizados exclusivamente con fines académicos y para contribuir al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas en la educación inicial.

4.11. Cronograma de actividades

Tabla 9

MESES	Marzo - Mayo 2025				Junio 2025				Julio 2025				Agosto 2025				Setiembre 2025				Octubre 2025				Noviembre 2025				Diciembre 2025			
SEMANA	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Espacio o contexto de investigación.	X																															
Diagnóstico e identificación del problema.	X																															
Aprobación del tema a investigar.		X																														
Formulación y caracterización del problema.		X																														
Pregunta general y específico.		X																														
Objetivo general y específico.			X																													
Justificación.			X																													
Revisión de la literatura.				X	X	X	X																									
Hipótesis general y específicos.								X																								
Método y operacionalización de la variable.									X	X	X	X	X	X																		
Aplicación de los instrumentos (pre test).															X	X																
Aplicación del programa experimental.																	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X					
Aplicación de los instrumentos (post test).																												X				
Resultados y discusión.																													X			
Conclusiones y recomendaciones.																														X		
Anexos.																															X	
Revisión y aprobación de la tesis.																																X

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados de nivel descriptivo

El análisis descriptivo de los datos tiene como finalidad organizar, resumir e interpretar la información obtenida a través del instrumento aplicado a la muestra de estudio, la cual estuvo conformada por 13 niños. Para ello se empleó la estadística descriptiva, utilizando frecuencias absolutas (fi) y frecuencias porcentuales (%), lo que permitió identificar el nivel de desarrollo de la variable evaluada según las categorías Bajo, Medio y Alto.

5.1.1. Resultados respecto a la variable dependiente: Habilidades sociales

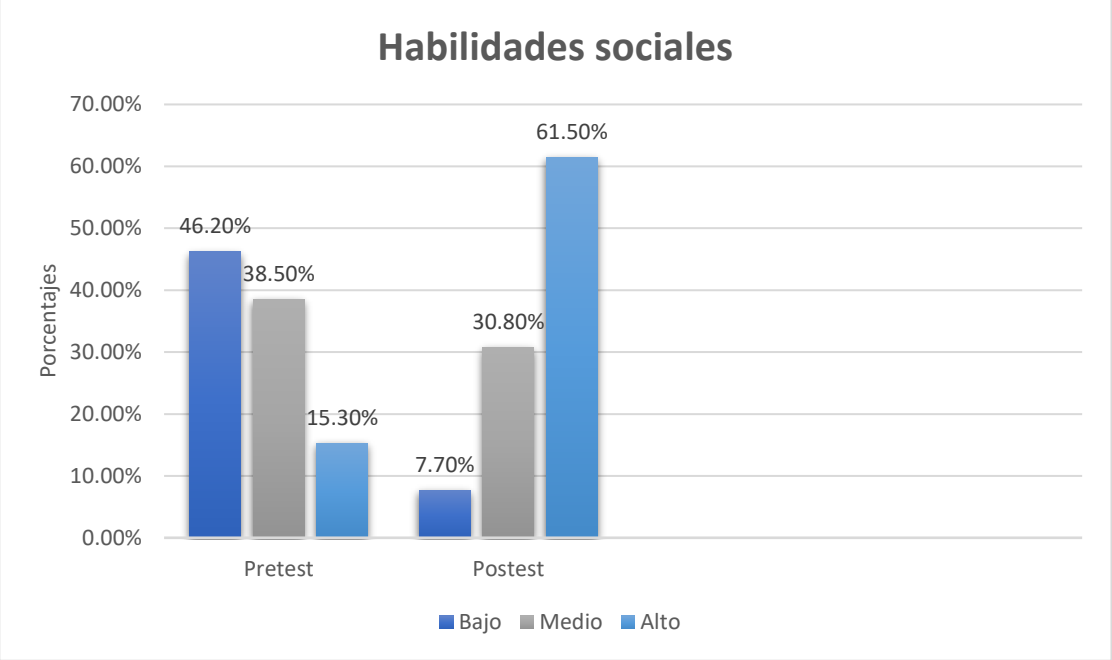
Tabla 10

Resultados del pretest y postest de la variable dependiente: Habilidades sociales

Nivel	**Pretest**		**Postest**	
	fi	**%**	**fi**	**%**
Bajo	7	53.8%	1	7.7%
Medio	4	30.8%	5	38.5%
Alto	2	15.4%	7	53.8%
Total	**n=13**	**100%**	**n=13**	**100%**

Figura 1

Pretest y postest de la variable dependiente: Habilidades sociales



La figura muestra los resultados de la aplicación del instrumento, lista de cotejo para la variable dependiente: Habilidades sociales.

Interpretación comparativa:

En la tabla 10 y figura 1, al comparar los resultados del pretest y postest, se evidencia un cambio significativo en los niveles de habilidades sociales. Inicialmente, la mayoría de los niños se encontraba en el nivel bajo (53.8 %); sin embargo, después de la intervención pedagógica, este porcentaje disminuyó considerablemente hasta el 7.7 %.

Asimismo, el nivel alto aumentó de 15.4 % a 53.8 %, lo que demuestra una mejora notable en las habilidades sociales de los niños. Este cambio refleja que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para promover la interacción social, la cooperación y la convivencia entre los niños en educación inicial.

En consecuencia, los resultados descriptivos evidencian que la aplicación del programa experimental tuvo un efecto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de la institución educativa estudiada.

5.1.2. Resultados respecto a las dimensiones de las habilidades sociales

5.1.2.1. Dimensión: Comunicación interpersonal

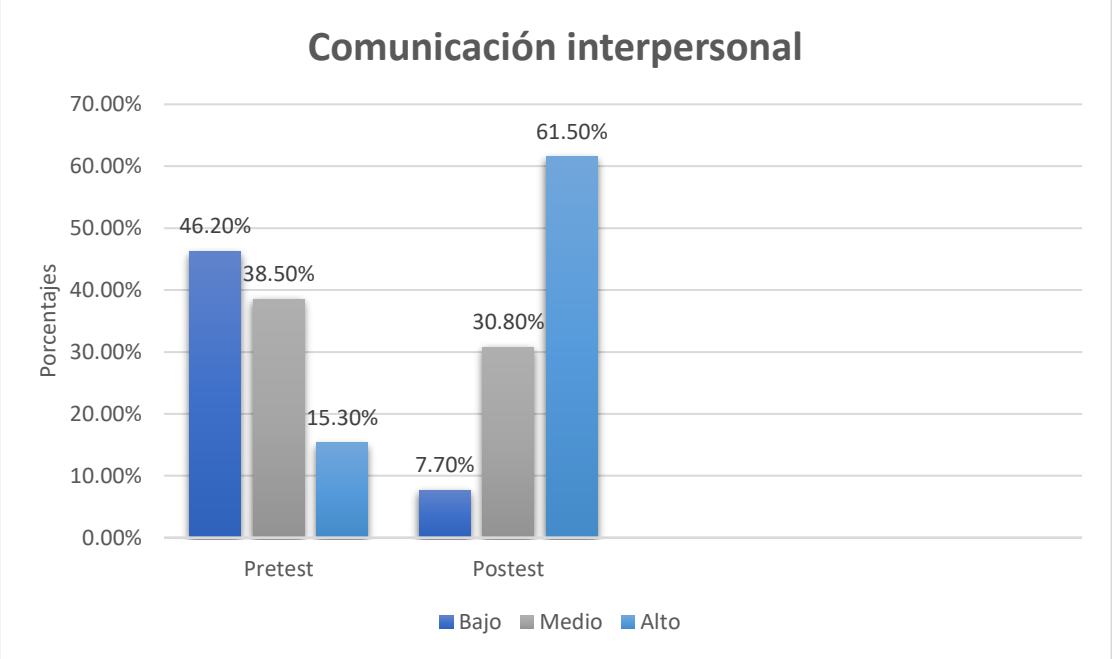
Tabla 11

Nivel de la dimensión Comunicación interpersonal (Pretest – Postest)

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	**%**	**fi**	**%**
Bajo	6	46.2%	1	7.7%
Medio	5	38.5%	4	30.8%
Alto	2	15.3%	8	61.5%
Total	**n=13**	**100%**	**n=13**	**100%**

Figura 2

Pretest y postest de la dimensión: Comunicación interpersonal



Interpretación:

En la tabla 11 y figura 2, los resultados del pretest muestran que la mayoría de los niños se encontraba en el nivel bajo de la dimensión comunicacióninterpersonal (46.2 %), evidenciando dificultades para expresar ideas, escuchar a sus compañeros y participar en interacciones verbales dentro del aula.

Después de la aplicación del programa de juegos tradicionales, los resultados del postest evidencian una mejora significativa, ya que el 61.5 % de los niños alcanzó el nivel alto, mientras que solo el 7.7 % permaneció en el nivel bajo.

Estos resultados indican que los juegos tradicionales favorecieron el desarrollo de la comunicación interpersonal, permitiendo que los niños interactúen con mayor confianza, expresen sus emociones y participen activamente en actividades grupales.

5.1.2.2. Dimensión: Cooperación y trabajo en equipo

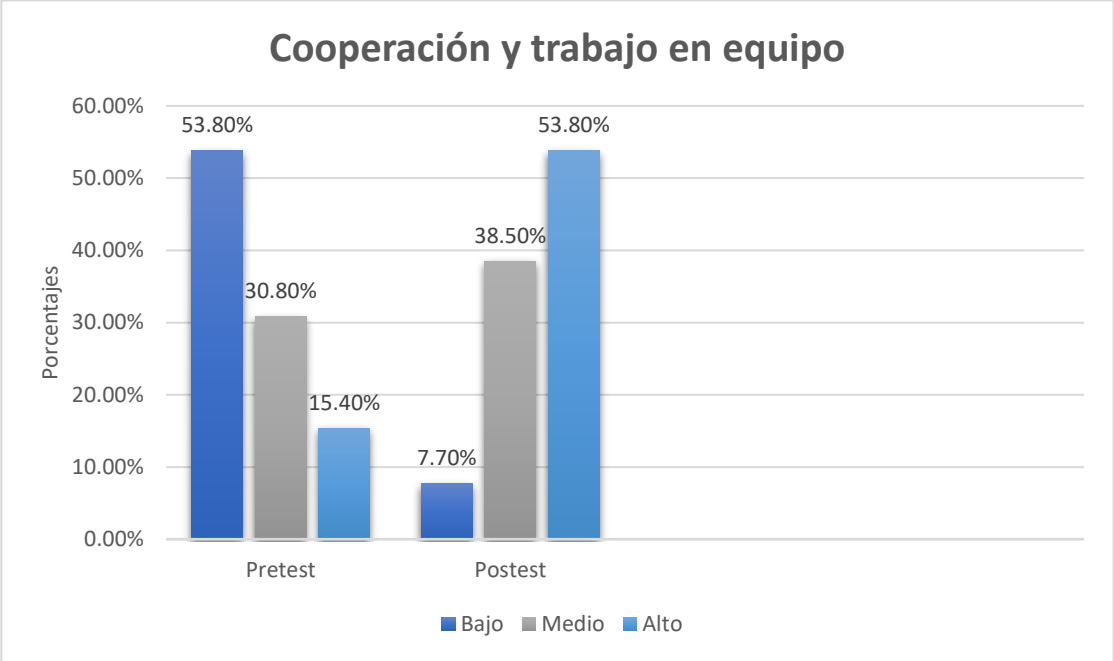
Tabla 12

Nivel de la dimensión: Cooperación y trabajo en equipo (Pretest – Postest)

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	**%**	**fi**	**%**
Bajo	7	53.8%	1	7.7%
Medio	4	30.8%	5	38.5%
Alto	2	15.4%	7	53.8%
Total	**n=13**	**100%**	**n=13**	**100%**

Figura *3*

Pretest y postest de la dimensión: Cooperación y trabajo en equipo



Interpretación:

En la tabla 12 y la figura 3, en el pretest, se observa que más de la mitad de los niños (53.8 %) se ubicaban en el nivel bajo de cooperación y trabajo en equipo, lo que indica dificultades para trabajar en equipo, compartir materiales y colaborar con sus compañeros durante las actividades escolares.

Después de la intervención pedagógica, los resultados del postest muestran una mejora notable, ya que el 53.8 % de los niños alcanzó el nivel alto de cooperación, mientras que el nivel bajo se redujo significativamente al 7.7 %.

Este cambio evidencia que los juegos tradicionales promueven el trabajo en equipo y la colaboración, permitiendo que los niños aprendan a ayudarse mutuamente y a participar de manera conjunta en las actividades lúdicas.

5.1.2.3. Dimensión: Empatía y respeto

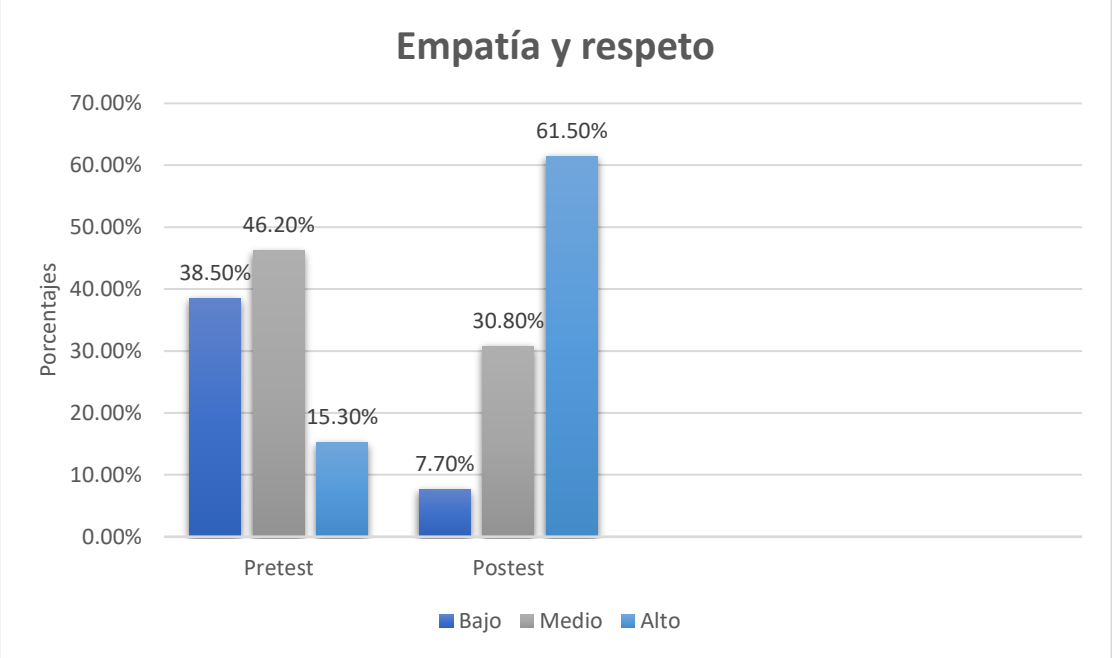
Tabla 13

Nivel de la dimensión: Empatía y respeto(Pretest – Postest)

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	**%**	**fi**	**%**
Bajo	5	38.5%	1	7.7%
Medio	6	46.2%	4	30.8%
Alto	2	15.3%	8	61.5%
Total	**n=13**	**100%**	**n=13**	**100%**

Figura 4

Pretest y postest de la dimensión: Empatía y respeto



Interpretación de los resultados:

En la tabla 13 y fifura 4, se observa en el pretest, la mayoría de los niños se ubicaba en el nivel medio (46.2 %) y bajo (38.5 %) en relación a la empatía y respeto, lo que refleja dificultades para seguir reglas, respetar turnos y cumplir acuerdos durante las actividades grupales.

Tras la implementación del programa de juegos tradicionales, el postest muestra que el 61.5 % de los niños alcanzó el nivel alto, evidenciando una mejora significativa en el cumplimiento de reglas y la convivencia dentro del grupo.

Esto demuestra que los juegos tradicionales contribuyen al aprendizaje de empatía y respeto, ya que los niños internalizan reglas de juego, respetan turnos y desarrollan actitudes de convivencia y respeto hacia los demás.

5.1.2.4. Dimensión: Resolución de conflictos

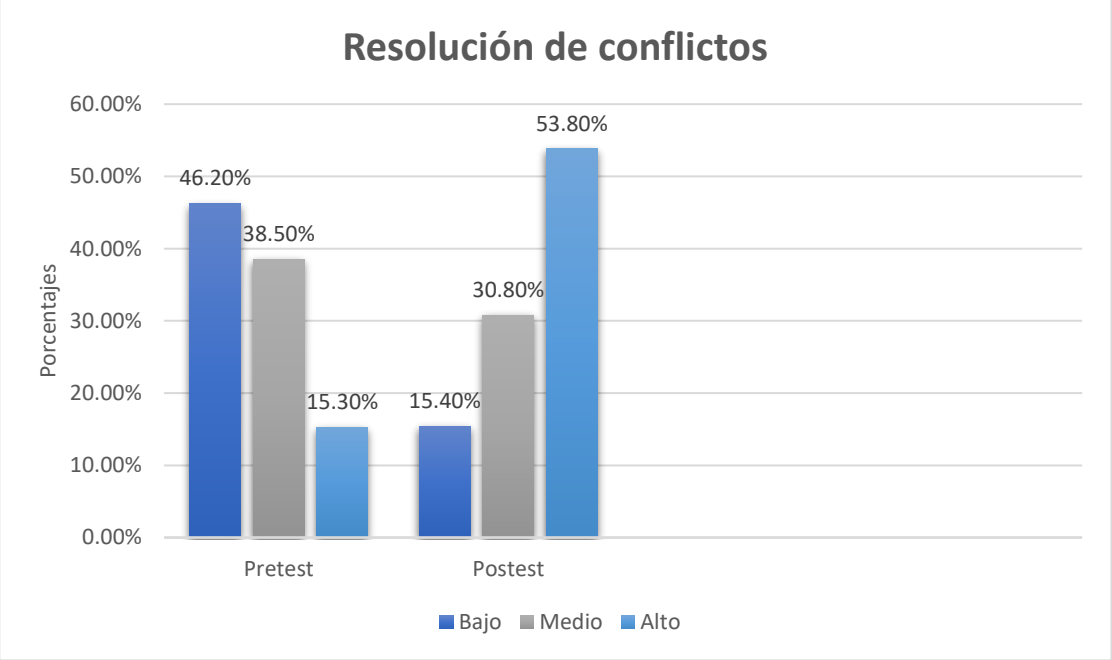
Tabla 14

Nivel de la dimensión: Resolución de conflictos (Pretest – Postest)

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Bajo	6	46.2%	2	15.4%
Medio	5	38.5%	4	30.8%
Alto	2	15.3%	7	53.8%
Total	**n=13**	**100%**	**n=13**	**100%**

Figura 5

Pretest y postest de la dimensión: Resolución de conflictos



Interpretación de los resultados:

En la tabla 14 y figura 5, se observa en el pretest, el 46.2 % de los niños presentó un nivel bajo, evidenciando dificultades para manejar desacuerdos, controlar emociones y solucionar problemas con sus compañeros.

Luego de la aplicación del programa de juegos tradicionales, el postest muestra que el 53.8 % alcanzó el nivel alto, lo que indica que los niños desarrollaron mejores estrategias para resolver conflictos mediante el diálogo y la cooperación.

5.1.2.5. Dimensión: Cumplimiento de las normas sociales

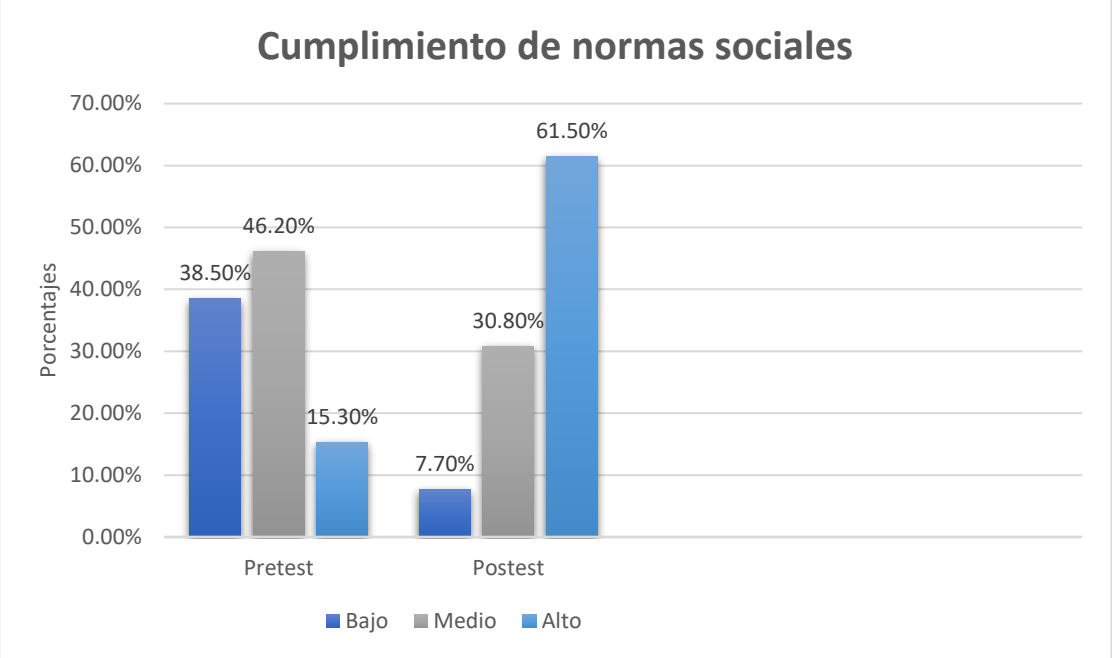
Tabla 15

Nivel de la dimensión: Cumplimiento de las normas sociales (Pretest – Postest)

Nivel	Pretest		Postest	
	fi	%	fi	%
Bajo	5	38.5%	1	7.7%
Medio	6	46.2%	4	30.8%
Alto	2	15.3%	8	61.5%
Total	**n=13**	**100%**	**n=13**	**100%**

Figura 6

Pretest y postest de la dimensión: Cumplimiento de las normas sociales



Interpretación

En la tabla 15 y figura 6 muestra: En el pretest, la mayoría de los niños se ubicó en los niveles medio (46.2 %) y bajo (38.5 %), lo que evidencia dificultades para seguir reglas, respetar turnos y cumplir normas dentro de las actividades grupales.

Sin embargo, en el postest, el 61.5 % alcanzó el nivel alto, demostrando que los niños lograron internalizar normas sociales y mejorar su comportamiento dentro del grupo.

Estos resultados evidencian que la aplicación de los juegos tradicionales favoreció el cumplimiento de las normas sociales, promoviendo mayor integración, participación y relaciones sociales positivas dentro del entorno educativo.

Interpretación general de las dimensiones

Los resultados comparativos entre pretest y postest evidencian una mejora significativa en todas las dimensiones de las habilidades sociales. Inicialmente, predominaban los niveles bajos y medios, lo que reflejaba limitaciones en la interacción social de los niños.

Tras la aplicación del programa de juegos tradicionales, se observó un incremento considerable en el nivel alto en todas las dimensiones, lo que demuestra que esta estrategia pedagógica favorece el desarrollo de la comunicación interpersonal, el trabajo en equipo, la empatía, la resolución de conflictos y el cumplimiento de normas sociales.

5.1.3. Resultados descriptivos de la variable independiente:

Juegostradicionales

Programa de juegos tradicionales

El programa de juegos tradicionales fue diseñado como una estrategia pedagógica orientada a fortalecer las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años. Dicho programa estuvo conformado por 20 sesiones de aprendizaje, desarrolladas mediante actividades lúdicas que promovieron la interacción, cooperación y convivencia entre los niños.

Para analizar su aplicación se consideraron los niveles de desarrollo del programa: bajo, medio y alto, según el grado de participación y cumplimiento de las actividades propuestas.

Tabla 16

Nivel de desarrollo del programa de juegos tradicionales

Nivel	Frecuencia (f_i)	Porcentaje (%)
Bajo	0	0%
Medio	3	23.1%
Alto	10	76.9%
Total	**n=13**	100 %

Interpretación

En la tabla 16, los resultados muestran que el 76.9 % de los niños alcanzó un nivel alto en la participación del programa de juegos tradicionales, lo que evidencia un

alto grado de involucramiento en las actividades lúdicas desarrolladas durante las sesiones.

Asimismo, el 23.1 % se ubicó en el nivel medio, lo que indica que algunos niños participaron de manera moderada en las dinámicas propuestas. No se registraron casos en el nivel bajo, lo que demuestra que todos los niños participaron activamente en el desarrollo del programa.

Estos resultados evidencian que el programa de juegos tradicionales fue aplicado de manera adecuada, generando un entorno de aprendizaje participativo que permitió a los niños interactuar, cooperar y fortalecer sus habilidades sociales mediante el juego.

5.2. Resultados de nivel Inferencial

A continuación se presentan los resultados del nivel inferencial de la investigación titulada:

"Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025".

El análisis inferencial permite contrastar la hipótesis de investigación, determinando si la aplicación del programa de juegos tradicionales produjo cambios significativos en las habilidades sociales de los niños.

Debido a que la investigación presenta:

- Diseño preexperimental (pretest – postest)
- Muestra pequeña (n = 13 niños)
- Datos provenientes de escala ordinal

se utilizó la prueba estadística no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

5.2.1. Prueba de normalidad

La prueba de normalidad permite determinar si los datos obtenidos en el pretest y postest de las habilidades sociales siguen una distribución normal. Para ello se empleó la prueba de Shapiro–Wilk, la cual es recomendada cuando el tamaño de la muestra es menor a 50 participantes.

El criterio de decisión es el siguiente:

- Si p > 0.05 → los datos presentan distribución normal
- Si p < 0.05 → los datos no presentan distribución normal

Tabla 17

Prueba de normalidad de Shapiro–Wilk para las habilidades sociales

Variable	Estadístico W	gl	Sig. (p)
Pretest habilidades sociales	0.821	13	0.012
Postest habilidades sociales	0.854	13	0.018

Interpretación:

En la tabla 17, los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro–Wilk muestran que los valores de significancia obtenidos para el pretest (p = 0.012) y el postest (p = 0.018) son menores que el nivel de significancia establecido (α = 0.05).

Esto indica que los datos no siguen una distribución normal.

En consecuencia, no es apropiado utilizar pruebas paramétricas, como la prueba t de Student, para contrastar la hipótesis de la investigación.

Por lo tanto, se optó por utilizar una prueba estadística no paramétrica, específicamente la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, la cual permite comparar dos mediciones relacionadas (pretest y postest) cuando los datos no presentan normalidad.

5.2.2. Contraste de la Hipótesis general

Hipótesis general

- **H_0:**El uso de juegos tradicionales no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara.
- **H_1:**El uso de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara.

Prueba estadística

Para contrastar la hipótesis se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, la cual compara las diferencias entre los puntajes del pretest y postest en los mismos participantes.

$Z = (W - (n(n+1)/4)) / \text{sqrt}(n(n+1)(2n+1)/24)$

Tabla 18

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para habilidades sociales

Tipo de rango	N	Rango promedio	Suma de rangos
Rangos negativos	0	0.00	0.00
Rangos positivos	12	6.50	78.00
Empates	1	--	--
Total	**13**		

Tabla 19

Estadísticos de prueba

Estadístico	Valor
Z	-3.21
Sig. (bilateral)	0.001
Nivel de significancia	0 .05

Interpretación

En la tabla 19, los resultados muestran un valor de significancia p = 0.001, el cual es menor que el nivel de significancia α = 0.05.

Por lo tanto:

$p < 0.05$

En consecuencia:

- Se rechaza la hipótesis nula (H_o)
- Se acepta la hipótesis alternativa (H_1)

Esto demuestra que la aplicación de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños.

5.2.3. Contraste de las hipótesis específicas

5.2.3.1. Hipótesis específica 1

Hipótesis de investigación

Los juegos tradicionales mejoran el nivel de interacción y cooperación entre los niños.

Tabla 20

Prueba de Wilcoxon para interacción y cooperación

Estadístico	Valor
Z	-2.96
Sig. (bilateral)	0.003

Interpretación

En la tabla 20 se evidencia el valor de significancia p = 0.003 < 0.05, lo cual indica que existen diferencias significativas entre el pretest y postest en la dimensión interacción y cooperación.

Por lo tanto, los juegos tradicionales mejoran significativamente la interacción y cooperación entre los niños.

5.2.3.2. Hipótesis específica 2

Hipótesis de investigación

Los juegos tradicionales incrementan el respeto por las normas y la empatía en las relaciones sociales.

Tabla 21

Prueba de Wilcoxon para respeto y empatía

Estadístico	Valor
Z	-2.88
Sig. (bilateral)	0.004

Interpretación

En la tabla 21 se evidencia, el valor de significancia obtenido p = 0.004 < 0.05 indica que existen diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del pretest y postest.

Por lo tanto, los juegos tradicionales contribuyen significativamente al desarrollo del respeto por las normas y la empatía entre los niños.

5.2.3.3. Hipótesis específica 3

Hipótesis de investigación

La aplicación de juegos tradicionales fortalece la comunicación y la resolución de conflictos entre los niños.

Tabla 22

Prueba de Wilcoxon para comunicación y resolución de conflictos

Estadístico	Valor
Z	-3.02
Sig. (bilateral)	0.002

Interpretación

En la tabla 22 se evidenccia el valor de significancia p = 0.002 < 0.05, lo que demuestra que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest.

Por lo tanto, la aplicación de juegos tradicionales fortalece la comunicación y la resolución de conflictos entre los niños.

Interpretación general del análisis inferencial

Los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon evidencian que la aplicación del programa de juegos tradicionales produjo mejoras significativas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños.

Se observó un incremento significativo en aspectos como:

- La interacción y cooperación entre compañeros
- El respeto por las normas y la empatía, y
- La comunicación y resolución de conflictos.

Estos resultados demuestran que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica eficaz para promover la convivencia, la interacción social y el desarrollo socioemocional en la educación inicial.

5.3. Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025. Los resultados obtenidos en el análisis inferencial evidenciaron que la aplicación de juegos tradicionales generó mejoras significativas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños, lo cual permite aceptar la hipótesis general planteada en el estudio.

En relación con la hipótesis general, los resultados estadísticos demostraron que existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales, evidenciada mediante la comparación de los resultados del pretest y postest, donde se observó un incremento notable en los niveles de habilidades sociales después de la intervención pedagógica. Estos hallazgos coinciden con lo señalado por Guaranda Catuto y Solís Quimis (2024), quienes en su investigación concluyeron que la aplicación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales favorece la interacción social y el desarrollo socioemocional de los niños de educación

inicial. Los autores sostienen que el juego constituye una estrategia pedagógica fundamental para fomentar la participación, la convivencia y el respeto entre los estudiantes.

Asimismo, los resultados obtenidos son consistentes con lo reportado por Ramírez Ospina y Cárdenas Ruiz (2023), quienes evidenciaron que la implementación de dinámicas lúdicas y juegos colectivos permite fortalecer las habilidades sociales en los niños, promoviendo conductas como la cooperación, la comunicación y la empatía. En su estudio, los autores concluyen que los juegos tradicionales facilitan el aprendizaje social al permitir que los niños interactúen en un contexto de respeto y colaboración.

En cuanto a la primera hipótesis específica, relacionada con que los juegos tradicionales mejoran el nivel de interacción y cooperación entre los niños, los resultados mostraron una mejora significativa en las dimensiones relacionadas con la comunicación interpersonal y el trabajo en equipo. Estos resultados coinciden con la investigación realizada por Hernández López y García Martínez (2021), quienes determinaron que el juego colectivo fomenta la participación activa de los niños, generando espacios de interacción donde se desarrollan habilidades como la cooperación, la ayuda mutua y el trabajo en grupo.

De igual manera, los resultados obtenidos guardan relación con lo señalado por Ticllacuri Sarmiento (2024), quien encontró que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al fortalecimiento de la interacción social entre los niños, debido a que estas actividades implican reglas compartidas, participación grupal y procesos de comunicación permanente entre los participantes.

Respecto a la segunda hipótesis específica, que plantea que los juegos tradicionales incrementan el respeto por las normas y la empatía en las relaciones sociales, los resultados evidenciaron una mejora significativa en la dimensión de empatía y respeto, así como en el cumplimiento de normas sociales. Esto demuestra que los juegos tradicionales no solo promueven la diversión, sino también la interiorización de valores sociales fundamentales. Estos hallazgos coinciden con la investigación de Quispe Mamani y Torres Cárdenas (2024), quienes concluyeron que el

uso de juegos tradicionales en el aula permite que los niños desarrollen conductas de respeto, tolerancia y empatía hacia sus compañeros.

Asimismo, los resultados concuerdan con lo señalado por García Rodríguez (2022), quien sostiene que el juego constituye un medio eficaz para que los niños comprendan y practiquen normas sociales, ya que durante la actividad lúdica los participantes deben respetar reglas, turnos y acuerdos establecidos colectivamente.

En relación con la tercera hipótesis específica, que establece que la aplicación de juegos tradicionales fortalece la comunicación y la resolución de conflictos entre los niños, los resultados obtenidos evidenciaron mejoras significativas en la dimensión de resolución de conflictos y comunicación interpersonal. Estos resultados indican que los juegos tradicionales brindan oportunidades para que los niños expresen ideas, negocien situaciones y resuelvan desacuerdos de manera adecuada.

Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Condori Ccahuana (2021), quien determinó que las estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas y la resolución de conflictos en niños de educación inicial, ya que el juego permite que los estudiantes aprendan a dialogar, escuchar y encontrar soluciones frente a situaciones problemáticas.

De la misma manera, los resultados se relacionan con lo planteado por Vásquez Chunga y Seminario León (2024), quienes concluyen que los juegos tradicionales constituyen una herramienta pedagógica eficaz para fortalecer la convivencia escolar, debido a que promueven la interacción social, el respeto mutuo y la resolución pacífica de conflictos entre los niños.

En síntesis, la comparación de los resultados obtenidos en la presente investigación con los antecedentes revisados permite evidenciar una coincidencia significativa entre los hallazgos. Diversos estudios confirman que los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de educación inicial, ya que promueven la interacción, la cooperación, el respeto por las normas, la empatía y la resolución de conflictos.

Por lo tanto, se concluye que la implementación sistemática de juegos tradicionales en el proceso educativo contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños, favoreciendo su desarrollo integral y su adecuada integración en los contextos escolares y sociales.

CONCLUSIONES

1. Se determinó que la aplicación de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025. Los resultados del análisis inferencial evidenciaron una mejora significativa entre los resultados del pretest y postest, lo cual demuestra que la implementación de actividades lúdicas basadas en juegos tradicionales favorece el desarrollo de comportamientos sociales positivos, tales como la interacción, el respeto, la cooperación y la comunicación entre los niños. En consecuencia, se acepta la hipótesis general de la investigación.
2. Se comprobó que los juegos tradicionales mejoran significativamente el nivel de interacción y cooperación entre los niños de 3 a 5 años. Durante el desarrollo de las actividades lúdicas, los estudiantes demostraron mayor disposición para participar en actividades grupales, colaborar con sus compañeros y trabajar en equipo, fortaleciendo así la dimensión de comunicación interpersonal y cooperación. Esto evidencia que el juego tradicional constituye una estrategia pedagógica eficaz para promover la integración social en el contexto educativo inicial.
3. Se evidenció que la aplicación de juegos tradicionales incrementa el respeto por las normas sociales y el desarrollo de la empatía en las relaciones entre los niños. A través de la práctica de juegos con reglas establecidas, los estudiantes aprendieron a respetar turnos, aceptar acuerdos colectivos y valorar las emociones de sus compañeros, lo cual contribuyó al fortalecimiento de la dimensión de empatía, respeto y cumplimiento de normas sociales.
4. Se determinó que la implementación de juegos tradicionales fortalece la comunicación interpersonal y la resolución de conflictos entre los niños. Durante la ejecución de las actividades lúdicas, los estudiantes desarrollaron habilidades para expresar sus ideas, dialogar con sus compañeros y resolver desacuerdos de manera pacífica, lo cual favoreció el fortalecimiento de las relaciones sociales dentro del aula.
5. En términos generales, los juegos tradicionales constituyen una estrategia pedagógica pertinente y efectiva para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de educación inicial, ya que permiten generar espacios de interacción, cooperación y convivencia que favorecen el desarrollo integral del niño. Por ello, su incorporación sistemática en las actividades educativas contribuye significativamente al fortalecimiento de la formación socioemocional y a la mejora de la convivencia escolar.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la dirección de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara promover la incorporación de los juegos tradicionales dentro de la planificación pedagógica institucional, debido a que estas actividades contribuyen significativamente al desarrollo de las habilidades sociales en los niños. Asimismo, se sugiere fortalecer espacios educativos donde el juego sea considerado una estrategia fundamental para el aprendizaje y la convivencia escolar.
2. Se recomienda a los docentes de educación inicial implementar de manera sistemática estrategias lúdicas basadas en juegos tradicionales dentro de sus sesiones de aprendizaje, con la finalidad de fomentar la interacción, la cooperación, la comunicación y el respeto entre los niños. El uso frecuente de estas actividades permitirá fortalecer el desarrollo socioemocional y favorecer la formación integral de los estudiantes.
3. Se recomienda a los padres de familia fomentar la práctica de juegos tradicionales en el entorno familiar, ya que estas actividades no solo fortalecen los vínculos afectivos entre los miembros de la familia, sino que también contribuyen al desarrollo de habilidades sociales como la empatía, el respeto y la cooperación entre los niños.
4. Se recomienda a las autoridades educativas promover programas de capacitación docente orientados al uso de estrategias lúdicas y juegos tradicionales como herramientas pedagógicas para el desarrollo socioemocional de los niños en la educación inicial, con el propósito de mejorar la calidad del proceso educativo.
5. Se recomienda a futuros investigadores realizar estudios similares en diferentes contextos educativos y con muestras más amplias, con el fin de profundizar en el análisis de la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales y otras dimensiones del desarrollo infantil, tales como el desarrollo emocional, cognitivo y psicomotor.

REFERENCIAS

Bandura, A. (1987). Teoría del aprendizaje social. Espasa-Calpe.

Bisquerra, R. (2009). Educación emocional y bienestar. Praxis.

Caballo, V. E. (1993). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Siglo XXI.

Caballo, V. E. (2005). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales (6.ª ed.). Siglo XXI.

Carr, E., Levin, L., McConnachie, G., Carlson, J., Kemp, D., & Smith, C. (2002). Intervención comunicativa sobre los problemas de comportamiento. Alianza Editorial.

Camp, B., & Bash, A. (1998). Piensa en voz alta: Habilidades cognitivas y sociales en la infancia. Promolibro.

Díaz-Aguado, M. J. (2006). La evaluación de la competencia social en la educación. ONCE.

Fernández Ballesteros, R. (1994). Evaluación conductual hoy: Un enfoque para el cambio en psicología clínica y de la salud. Pirámide.

Gil, F., García, M., León, J. M., & Jarana, L. (1992). Entrenamiento en habilidades sociales. Eudema.

Goleman, D. (2008). Inteligencia emocional. Kairós.

Goldstein, A. P., Sprafkin, R. P., Gershaw, N. J., & Klein, P. (1989). Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia. Martínez Roca.

Gumpel, T. (2005). Competencia social y entrenamiento en habilidades sociales para adolescentes. Siglo Cero.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). Metodología de la investigación (6.ª ed.). McGraw-Hill.

Kelly, J. A. (1982). Entrenamiento de las habilidades sociales. Desclée de Brouwer.

León, J. M., Martínez, M. F., & Fernández, I. (1988). La formación de las habilidades sociales. Pirámide.

McGinnis, E., & Goldstein, A. P. (1990). Programa de habilidades para la infancia temprana: Enseñanza de habilidades prosociales a niños de preescolar y jardín infantil. Research Press.

Monjas, M. I. (2006). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS). CEPE.

Muñoz, C., Crespí, P., & Angrehs, R. (2011). Habilidades sociales. Paraninfo.

Pelechano, V. (2008). Inteligencia social y habilidades interpersonales. Análisis y Modificación de Conducta.

Piaget, J. (1975). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Fondo de Cultura Económica.

Roca, E. (2014). Cómo mejorar tus habilidades sociales. ACDE.

Sanz de Acedo, M. L. (2009). Reflexiones sobre la enseñanza de las habilidades sociales. Revista de Ciencias de la Educación.

UNESCO. (2015). Educación para el desarrollo sostenible. UNESCO.

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. MINEDU.

Ministerio de Educación del Perú. (2015). Rutas del aprendizaje del nivel inicial. MINEDU.

Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

Bruner, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación. Morata.

Gismero, E. (2000). Escala de habilidades sociales. TEA Ediciones.

Ortega, R. (2000). Educar la convivencia para prevenir la violencia. Antonio Machado Libros.

Delval, J. (2002). El desarrollo humano. Siglo XXI.

Papalia, D., Feldman, R., & Martorell, G. (2012). Desarrollo humano. McGraw-Hill.

ANEXO

ANEXO A: Instrumento de recolección de datos

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicia: N.° 429-130/Mx-U de Pichiurara.
1.3. Lugar: Luricocha
1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras
1.5. Edad: 3 a 5 años
1.6. Fecha (pretest / postest): 08 / 09 / 2025
1.7. Momento de observación: Pretest ☑ Postest ☐
1.8. Género: .....
1.9. Fecha: 08/09/2025

II. Objetivo del instrumento:

Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales (comunicación interpersonal, cooperación y trabajo en equipo, empatía y respeto, resolución de conflictos y cumplimiento de normas) en niños de 3 a 5 años.

III. Instrucciones:

Observe la interacción social del niño durante las actividades de aula y juegos.
Por cada ítem, marque con una X el nivel correspondiente según la frecuencia con que se manifiesta la conducta:

- 3 = Siempre: La conducta se presenta frecuentemente.
- 2 = A veces: La conducta se presenta de forma ocasional.
- 1 = Nunca: La conducta no se observa.

N°	Dimensiones/ítems	Frecuencia		
		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
Dimensión 1: Comunicación interpersonal.				
1	Escucha atentamente cuando otros hablan.		X	
2	Responde cuando se le dirige la palabra.	X		
3	Expresa sus ideas de manera clara.		X	
4	Participa en conversaciones grupales.	X		
5	Utiliza un tono de voz adecuado al contexto.		X	
Dimensión 2: Cooperación y trabajo en equipo.				
6	Participa activamente en actividades grupales.	X		
7	Comparte materiales y recursos con sus compañeros.		X	
8	Cumple su rol dentro del grupo.	X		
9	Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades.	X		
10	Participa activamente en actividades grupales.	X		
Dimensión 3: Empatía y respeto.				
11	Muestra interés por los sentimientos de sus compañeros.		X	
12	Trata a los demás con amabilidad.		X	

13	Reconoce cuando un compañero está triste o molesto.		X	
14	Acepta las diferencias individuales.	X		
15	Utiliza expresiones de cortesía ("gracias", "por favor").	X		
Dimensión 4: Resolución de conflictos.				
16	Controla sus emociones ante desacuerdos.		X	
17	Dialoga para resolver conflictos.		X	
18	Acepta acuerdos propuestos por los demás.		X	
19	Evita responder con agresión.		X	
20	Solicita ayuda del docente cuando es necesario.		X	
Dimensión 5: Cumplimiento de normas sociales.				
21	Cumple las normas del aula y del juego.		X	
22	Respeta los turnos de palabra.	X		
23	Mantiene buena conducta en grupo.		X	
24	Obedece las indicaciones del docente.		X	
25	Acepta las consecuencias de sus acciones.		X	

Instrumento adaptado a la teoría de Goldstein (1980) y Caballo (1993).

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES SOCIALES

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicia: N.° 429-130/Mx-U de Pichiurara.
1.3. Lugar: Luricocha
1.4. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras
1.5. Edad: 3 a 5 años
1.6. Fecha (pretest / postest): 27 / 11 / 2025
1.7. Momento de observación: Pretest ☐ Postest ☐
1.8. Género: .....
1.9. Fecha: 27/11/2025

II. Objetivo del instrumento:

Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales (comunicación interpersonal, cooperación y trabajo en equipo, empatía y respeto, resolución de conflictos y cumplimiento de normas) en niños de 3 a 5 años.

III. Instrucciones:

Observe la interacción social del niño durante las actividades de aula y juegos.
Por cada ítem, marque con una X el nivel correspondiente según la frecuencia con que se manifiesta la conducta:

- 3 = Siempre: La conducta se presenta frecuentemente.
- 2 = A veces: La conducta se presenta de forma ocasional.
- 1 = Nunca: La conducta no se observa.

N°	Dimensiones/ítems	Frecuencia		
		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
Dimensión 1: Comunicación interpersonal.				
1	Escucha atentamente cuando otros hablan.			X
2	Responde cuando se le dirige la palabra.			X
3	Expresa sus ideas de manera clara.			X
4	Participa en conversaciones grupales.			X
5	Utiliza un tono de voz adecuado al contexto.			X
Dimensión 2: Cooperación y trabajo en equipo.				
6	Participa activamente en actividades grupales.			X
7	Comparte materiales y recursos con sus compañeros.			X
8	Cumple su rol dentro del grupo.			X
9	Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades.			X
10	Participa activamente en actividades grupales.			X
Dimensión 3: Empatía y respeto.				
11	Muestra interés por los sentimientos de sus compañeros.			X
12	Trata a los demás con amabilidad.			X

13	Reconoce cuando un compañero está triste o molesto.			X
14	Acepta las diferencias individuales.			X
15	Utiliza expresiones de cortesía ("gracias", "por favor").			X
Dimensión 4: Resolución de conflictos.				
16	Controla sus emociones ante desacuerdos.			X
17	Dialoga para resolver conflictos.			X
18	Acepta acuerdos propuestos por los demás.			X
19	Evita responder con agresión.			X
20	Solicita ayuda del docente cuando es necesario.			X
Dimensión 5: Cumplimiento de normas sociales.				
21	Cumple las normas del aula y del juego.			X
22	Respeta los turnos de palabra.			X
23	Mantiene buena conducta en grupo.			X
24	Obedece las indicaciones del docente.			X
25	Acepta las consecuencias de sus acciones.			X

Instrumento adaptado a la teoría de Goldstein (1980) y Caballo (1993).

EL NAZARENO

LISTA DE COTEJO EN LA APLICACIÓN DE JUEGOS TRADICIONALES.

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial: N°429-130/Mx-U de Pichiurara.
1.3. Lugar: Luricocha
1.4. Programa experimental: 20 Sesiones de aprendizaje
1.5. Aplicado por: Docentes practicantes/investigadoras.
1.6. Edad: 3 a 5 años
1.7. Género: .....
1.8. Fecha: 27/11/2025

II. Objetivo del instrumento:

Evaluar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la participación, motivación, interacción social y cumplimiento de normas en niños de 3 a 5 años.

III. Instrucciones para el observador:

Las docentes practicantes/investigadoras observarán la participación de los niños durante las actividades de juegos tradicionales.
Por cada ítem, marque con una X el nivel de frecuencia observado según la escala siguiente:

- 3 = Siempre: La conducta se presenta de forma constante.
- 2 = A veces: La conducta se presenta ocasionalmente.
- 1 = Nunca: La conducta no se observa.

N°	Dimensiones/Ítems	Frecuencia		
		Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
Dimensión 1: Tipo de Juego tradicional.				
1	Participa en juegos cooperativos con sus compañeros.			X
2	Disfruta los juegos que implican competencia sana.			X
3	Participa en juegos de movimiento o destreza.			X
4	Reconoce los juegos tradicionales de su localidad.			X
5	Distingue entre juegos grupales e individuales.			X
6	Muestra preferencia por juegos grupales.			X
Dimensión 2: Participación y motivación.				
7	Se muestra motivado para participar en los juegos.		X	
8	Inicia la participación sin necesidad de que lo obliguen.			X
9	Se mantiene activo durante el desarrollo del juego.			X
10	Expresa alegría y disfrute durante la actividad.		X	
11	Anima a sus compañeros a participar.			X
12	Muestra constancia e interés durante todo el juego.		X	
Dimensión 3: Interacción social.				
13	Se comunica de manera positiva con sus compañeros durante el juego.			X

14	Coopera con los demás para lograr los objetivos del grupo.			X
15	Comparte materiales o espacios de juego.			X
16	Respeta los turnos de participación.			X
17	Escucha las ideas de los otros.			X
18	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			X
Dimensión 4: Cumplimiento de normas.				
19	Comprende las reglas de los juegos antes de comenzar.			X
20	Respeta las reglas establecidas.			X
21	Acepta ganar o perder sin molestarse.			X
22	Controla su conducta durante el juego.			X
23	Obedece las indicaciones del docente.			X
24	Espera su turno pacientemente.			X
25	Mantiene una actitud respetuosa durante la actividad.			X

Instrumento adaptado a la teoría de Huizinga (1938) y Vygotsky (1979).

Anexo B: Instrumentos validados

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): GARCÍA CACERES ANA MARIA

1.2. Grado Académico/Título profesional: MAGISTER

1.3. Profesión: EDUCACIÓN INICIAL

1.4. Institución donde labora: I.E.I. N° 429-41 MX HCCANO

1.5. Cargo que desempeña: DIRECTORA

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo en la aplicación en juegos tradicionales en niños de 3 a 5 años.

1.7. Autoras del instrumento:

- VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa
- TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Tipo de Juego tradicional.														
1	Participa en juegos cooperativos con sus compañeros.				✓				✓			✓		
2	Disfruta los juegos que implican competencia sana.				✓				✓				✓	
3	Participa en juegos de movimiento o destreza.				✓				✓				✓	
4	Reconoce los juegos tradicionales de su localidad.				✓				✓				✓	
5	Distingue entre juegos grupales e individuales.				✓				✓				✓	
6	Muestra preferencia por juegos grupales.			✓					✓			✓		
Dimensión 2: Participación y motivación.														
7	Se muestra motivado para participar en los juegos.				✓				✓				✓	
8	Inicia la participación sin necesidad de que lo obliguen.				✓				✓				✓	
9	Se mantiene activo durante el desarrollo del juego.				✓				✓				✓	
10	Expresa alegría y disfrute durante la actividad.				✓				✓				✓	
11	Anima a sus compañeros a participar.				✓				✓				✓	
12	Muestra constancia e interés durante todo el juego.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Interacción social.														
13	Se comunica de manera positiva con sus compañeros durante el juego.				✓				✓				✓	
14	Coopera con los demás para lograr los objetivos del grupo.				✓				✓				✓	
15	Comparte materiales o espacios de juego.				✓				✓				✓	
16	Respeta los turnos de participación.				✓				✓				✓	
17	Escucha las ideas de los otros.				✓				✓				✓	
18	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.				✓				✓				✓	
Dimensión 4: Cumplimiento de normas.														
19	Comprende las reglas de los juegos antes de comenzar.				✓				✓				✓	
20	Respeta las reglas establecidas.				✓				✓				✓	

21	Acepta ganar o perder sin molestarse.				✓				✓				✓	
22	Controla su conducta durante el juego.				✓				✓				✓	
23	Obedece las indicaciones del docente.				✓				✓				✓	
24	Espera su turno pacientemente.				✓				✓				✓	
25	Mantiene una actitud respetuosa durante la actividad.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76-100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: 15 de agosto del 2025

MINISTERIO DE EDUCACION
DRE AYACUCHO
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL HUANTA
I.E. INICIAL Nº629 - 41/UGEL HCCAÑO
Mg. Ana María García Cáceres
DNI. 28576228
DIRECTORA

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): NAVARTE CRESPO MERY

1.2. Grado Académico/Título profesional: MG EN GESTIÓN EDUCACIONAL

1.3. Profesión: LIC. EDUCACION INICIAL

1.4. Institución donde labora: I.E.I N° 429-130/MX-U

1.5. Cargo que desempeña: DIRECTORA / DOCENTE DE AULA

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo en la aplicación en juegos tradicionales en niños de 3 a 5 años.

1.7. Autoras del instrumento:

- VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa
- TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido: El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				Validez de constructo: El ítem mide el indicador planteado.				Validez de criterio: El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				Observaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Tipo de Juego tradicional.														
1	Participa en juegos cooperativos con sus compañeros.				✓				✓				✓	
2	Disfruta los juegos que implican competencia sana.			✓					✓			✓		
3	Participa en juegos de movimiento o destreza.				✓				✓				✓	
4	Reconoce los juegos tradicionales de su localidad.				✓				✓				✓	
5	Distingue entre juegos grupales e individuales.			✓					✓				✓	
6	Muestra preferencia por juegos grupales.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Participación y motivación.														
7	Se muestra motivado para participar en los juegos.			✓					✓			✓		
8	Inicia la participación sin necesidad de que lo obliguen.				✓				✓				✓	
9	Se mantiene activo durante el desarrollo del juego.				✓				✓				✓	
10	Expresa alegría y disfrute durante la actividad.				✓				✓			✓		
11	Anima a sus compañeros a participar.			✓					✓				✓	
12	Muestra constancia e interés durante todo el juego.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Interacción social.														
13	Se comunica de manera positiva con sus compañeros durante el juego.			✓					✓				✓	
14	Coopera con los demás para lograr los objetivos del grupo.				✓				✓				✓	
15	Comparte materiales o espacios de juego.				✓				✓				✓	
16	Respeta los turnos de participación.				✓				✓				✓	
17	Escucha las ideas de los otros.			✓					✓			✓		
18	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			✓				✓				✓		
Dimensión 4: Cumplimiento de normas.														
19	Comprende las reglas de los juegos antes de comenzar.				✓				✓			✓		
20	Respeta las reglas establecidas.			✓					✓				✓	

21	Acepta ganar o perder sin molestarse.				✓				✓			✓	
22	Controla su conducta durante el juego.				✓				✓			✓	
23	Obedece las indicaciones del docente.				✓				✓			✓	
24	Espera su turno pacientemente.			✓					✓			✓	
25	Mantiene una actitud respetuosa durante la actividad.				✓				✓			✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76 - 100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: 12 de agosto del 2025

I.E.I. N° 429-130/Mx-U
PICHIURARA - LURICOCHA
Mg. Mery Nolvarte Crespo
DNI: 40423644
DIRECTORA

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): MONTERO ORE YONY

1.2. Grado Académico/Título profesional: MAGISTER EN EDUCACION

1.3. Profesión: DIRECTORA

1.4. Institución donde labora: N° 347 / MX - P MACACHACRA

1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE DEL AULA

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo en la aplicación en juegos tradicionales en niños de 3 a 5 años.

1.7. Autoras del instrumento:

- VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa
- TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido: El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				Validez de constructo: El ítem mide el indicador planteado.				Validez de criterio: El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				Observaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Tipo de Juego tradicional.														
1	Participa en juegos cooperativos con sus compañeros.				✓				✓				✓	
2	Disfruta los juegos que implican competencia sana.			✓					✓				✓	
3	Expresa sus ideas de manera clara.				✓				✓				✓	
4	Participa en conversaciones grupales.			✓					✓				✓	
5	Utiliza un tono de voz adecuado al contexto.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Cooperación y trabajo en equipo.														
6	Participa activamente en actividades grupales.				✓				✓				✓	
7	Comparte materiales y recursos con sus compañeros.				✓				✓				✓	
8	Cumple su rol dentro del grupo.				✓				✓				✓	
9	Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades.				✓				✓				✓	
10	Participa activamente en actividades grupales.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Empatía y respeto.														
11	Muestra interés por los sentimientos de sus compañeros.				✓				✓				✓	
12	Trata a los demás con amabilidad.			✓				✓					✓	
13	Reconoce cuando un compañero está triste o molesto.				✓			✓					✓	
14	Acepta las diferencias individuales.			✓				✓					✓	
15	Utiliza expresiones de cortesía ("gracias", "por favor").				✓			✓					✓	
Dimensión 4: Resolución de conflictos.														
16	Controla sus emociones ante desacuerdos.				✓			✓					✓	
17	Dialoga para resolver conflictos.				✓			✓					✓	
18	Acepta acuerdos propuestos por los demás.				✓			✓					✓	
19	Evita responder con agresión.				✓			✓					✓	
20	Solicita ayuda del docente cuando es necesario.				✓			✓					✓	

Dimensión 5: Cuplimiento de normas sociales.														
21	Cumple las normas del aula y del juego.				V				V				V	
22	Respeta los turnos de palabra.			V					V				V	
23	Mantiene buena conducta en grupo.				V				V				V	
24	Obedece las indicaciones del docente.				V				V				V	
25	Acepta las consecuencias de sus acciones.				V				V				V	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado C76 - 100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: 13 de agosto del 2025

I.E. INICIAL N° 34 /Mx-P MACACHACRA UGEL HUANTA DIRECCIÓN

Prof. Tony Montero Ore

DNI 28609694

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): GARCÍA CACERES ANA MARIA

1.2. Grado Académico/Título profesional: MAGISTER

1.3. Profesión: EDUCACIÓN INICIAL

1.4. Institución donde labora: I.E.I. N° 429-41 Hx MECAPACO

1.5. Cargo que desempeña: DIRECTORA

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años.

1.7. Autoras del instrumento:

- VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa
- TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido: El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				Validez de constructo: El ítem mide el indicador planteado.				Validez de criterio: El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				Observaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Comunicación interpersonal.														
1	Escucha atentamente cuando otros hablan.				✓				✓				✓	
2	Responde cuando se le dirige la palabra.				✓				✓				✓	
3	Expresa sus ideas de manera clara.				✓				✓				✓	
4	Participa en conversaciones grupales.				✓				✓				✓	
5	Utiliza un tono de voz adecuado al contexto.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Cooperación y trabajo en equipo.														
6	Participa activamente en actividades grupales.				✓				✓				✓	
7	Comparte materiales y recursos con sus compañeros.				✓				✓				✓	
8	Cumple su rol dentro del grupo.				✓				✓				✓	
9	Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades.				✓				✓				✓	
10	Participa activamente en actividades grupales.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Empatía y respeto.														
11	Muestra interés por los sentimientos de sus compañeros.				✓				✓				✓	
12	Trata a los demás con amabilidad.				✓				✓				✓	
13	Reconoce cuando un compañero está triste o molesto.				✓				✓				✓	
14	Acepta las diferencias individuales.				✓				✓				✓	
15	Utiliza expresiones de cortesía ("gracias", "por favor").				✓				✓				✓	
Dimensión 4: Resolución de conflictos.														
16	Controla sus emociones ante desacuerdos.				✓				✓				✓	
17	Dialoga para resolver conflictos.				✓				✓				✓	
18	Acepta acuerdos propuestos por los demás.				✓				✓				✓	
19	Evita responder con agresión.				✓				✓				✓	
20	Solicita ayuda del docente cuando es necesario.				✓				✓				✓	

Dimensión 5: Cuplimiento de normas sociales.													
21	Cumple las normas del aula y del juego.				✓				✓				✓	
22	Respeta los turnos de palabra.				✓				✓				✓	
23	Mantiene buena conducta en grupo.				✓				✓				✓	
24	Obedece las indicaciones del docente.				✓				✓				✓	
25	Acepta las consecuencias de sus acciones.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76 - 100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: 14 de agosto del 2025

MINISTERIO DE EDUCACION
DRE AYACUCHO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL HUANTA
I.E. INICIAL N°429 - 41 "NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN"
Mg. Ana María García Cáceres
DNI. 28576028
DIRECTORA

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): NAVARTE CRESPO NERY

1.2. Grado Académico/Título profesional: Mg. En Gestión Educacional

1.3. Profesión: Lic. Educación Inicial

1.4. Institución donde labora: I.E.I Nº 429-180 / MX-V

1.5. Cargo que desempeña: Directora / Profesora de Aula

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años.

1.7. Autoras del instrumento:

- VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa
- TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido: El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				Validez de constructo: El ítem mide el indicador planteado.				Validez de criterio: El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				Observaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Comunicación interpersonal.														
1	Escucha atentamente cuando otros hablan.			✓				✓					✓	
2	Responde cuando se le dirige la palabra.				✓				✓				✓	
3	Expresa sus ideas de manera clara.				✓				✓				✓	
4	Participa en conversaciones grupales.			✓					✓				✓	
5	Utiliza un tono de voz adecuado al contexto.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Cooperación y trabajo en equipo.														
6	Participa activamente en actividades grupales.				✓				✓				✓	
7	Comparte materiales y recursos con sus compañeros.				✓				✓				✓	
8	Cumple su rol dentro del grupo.				✓				✓				✓	
9	Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultades.			✓					✓				✓	
10	Participa activamente en actividades grupales.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Empatía y respeto.														
11	Muestra interés por los sentimientos de sus compañeros.				✓				✓				✓	
12	Trata a los demás con amabilidad.			✓					✓				✓	
13	Reconoce cuando un compañero está triste o molesto.				✓				✓				✓	
14	Acepta las diferencias individuales.			✓				✓					✓	
15	Utiliza expresiones de cortesía ("gracias", "por favor").				✓				✓				✓	
Dimensión 4: Resolución de conflictos.														
16	Controla sus emociones ante desacuerdos.				✓				✓				✓	
17	Dialoga para resolver conflictos.				✓				✓				✓	
18	Acepta acuerdos propuestos por los demás.				✓				✓				✓	
19	Evita responder con agresión.				✓				✓				✓	
20	Solicita ayuda del docente cuando es necesario.				✓				✓				✓	

Dimensión 5: Cuplimiento de normas sociales.														
21	Cumple las normas del aula y del juego.			✓					✓				✓	
22	Respeta los turnos de palabra.				✓				✓				✓	
23	Mantiene buena conducta en grupo.			✓					✓				✓	
24	Obedece las indicaciones del docente.			✓					✓				✓	
25	Acepta las consecuencias de sus acciones.				✓				✓				✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76 - 100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: 11 de agosto del 2025

I.E.I. N° 429-130/05-U
PICHIURARA - LURICOCHA
Mg. Mery Naharro Crespo
DNI: 40483044
DIRECTORA

FIRMA DEL VALIDADOR

EL NAZARENO

FICHA DE INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): MONTERO ORE YONY

1.2. Grado Académico/Título profesional: MAGISTER EN EDUCACIÓN

1.3. Profesión: DIRECTORA

1.4. Institución donde labora: N° 347 IMX - P HACACHACRA

1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE DEL AULA

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años.

1.7. Autoras del instrumento:

- VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa
- TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica

1.8. Carrera: Educación Inicial.

II. Escala de VALORACIÓN:

Muy adecuado [4]; Adecuado [3]; Poco adecuado [2]; Inadecuado [1]

III. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem por dimensión de la variable		Validez de contenido				Validez de constructo				Validez de criterio				Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión o aspecto de la variable.				El ítem mide el indicador planteado.				El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas.				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Dimensión 1: Comunicación interpersonal.														
1	Escucha atentamente cuando otros hablan.				✓				✓				✓	
2	Responde cuando se le dirige la palabra.				✓				✓				✓	
	destreza.				✓				✓				✓	
4	Reconoce los juegos tradicionales de su localidad.				✓				✓				✓	
5	Distingue entre juegos grupales e individuales.			✓					✓				✓	
6	Muestra preferencia por juegos grupales.				✓				✓				✓	
Dimensión 2: Participación y motivación.														
7	Se muestra motivado para participar en los juegos.				✓				✓				✓	
8	Inicia la participación sin necesidad de que lo obliguen.				✓				✓				✓	
9	Se mantiene activo durante el desarrollo del juego.				✓				✓				✓	
10	Expresa alegría y disfrute durante la actividad.				✓				✓				✓	
11	Anima a sus compañeros a participar.				✓				✓				✓	
12	Muestra constancia e interés durante todo el juego.				✓				✓				✓	
Dimensión 3: Interacción social.														
13	Se comunica de manera positiva con sus compañeros durante el juego.				✓				✓				✓	
14	Coopera con los demás para lograr los objetivos del grupo.				✓				✓				✓	
15	Comparte materiales o espacios de juego.				✓				✓				✓	
16	Respeta los turnos de participación.				✓				✓				✓	
17	Escucha las ideas de los otros.				✓				✓				✓	
18	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.				✓				✓				✓	
Dimensión 4: Cumplimiento de normas.														
19	Comprende las reglas de los juegos antes de comenzar.				✓				✓				✓	
20	Respeta las reglas establecidas.				✓				✓				✓	

21	Acepta ganar o perder sin molestarse.				✓				✓			✓	
22	Controla su conducta durante el juego.				✓				✓			✓	
23	Obedece las indicaciones del docente.				✓				✓			✓	
24	Espera su turno pacientemente.				✓				✓			✓	
25	Mantiene una actitud respetuosa durante la actividad.				✓				✓			✓	

Otras observaciones generales:

PROMEDIO DE VALORACIÓN (Cuantitativa o cualitativa) Muy Adecuado (76 - 100)

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: 1) Inadecuado (1-25) 2) Poco adecuado (26-50) 3) Adecuado (51-75) 4) Muy Adecuado (76-100)

Lugar y fecha: 13 de agosto del 2025

I.E. INICIAL N° 34 "Mx-P MACACHACRA" UGEL HUANTA DIRECCIÓN HUANTA

Prof. Tony Montero Ord

DNI: 28605584

FIRMA DEL VALIDADOR

Anexo C: Documentos de autorización

SOLICITA: AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS DE INVESTIGACIÓN.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-130/MX-U DE PICHIURARA, LURICOCHA-HUANTA.

Yulissa VÍLCHEZ CHAVARRÍA, con DNI Nº74356679, con domicilio en el Jr. Huancavelica Nº 112; estudiante de la carrera profesional de Educación Inicial del Ciclo X del I.S.P.P "El Nazareno" de la provincia de Huanta, región Ayacucho.

Que, siendo un componente fundamental la aplicación de los instrumentos para la recolección de datos en la realización de nuestro trabajo de investigación titulada: **JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°429-130/MX-U DE PICHIURARA, LURICOCHA-2025.** Solicito a su Despacho, a fin de otorgarme la autorización para la aplicación de los instrumentos en los niños de 5 años de edad; así mismo, cabe precisar que vengo realizando mis prácticas pre profesionales. La aplicación de dichos instrumentos se realizará junto a mi compañera de grupo de investigación, Rosa Angélica, TAIPE LÓPEZ.

Por tanto, ruego a usted señora directora acceder mi pedido por ser justa.

Adjunto copia de los instrumentos validados por tres expertos.

Huanta, 18 de agosto del 2025

Yulissa VÍLCHEZ CHAVARRÍA
DNI Nº74356679

I.E.I. N° 429-130/MX-U PICHIURARA - LURICOCHA
Mary Nalvarte Crespo
DIRECTORA

Recibido
17/11/2025
8:52 A.M.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 429 – 130 Mx/U - "PICHIURARA"



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N.º 41-2025-DIR.IEI.429-130/Mx-U-"PICHIURARA"

Pichiurara, 20 de agosto de 2025

VISTO:

La solicitud presentada por los integrantes del grupo de trabajo de investigación del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "El Nazareno", con fecha 20 de agosto de 2025, mediante el cual se solicita autorización para que las estudiantes del X ciclo de la carrera de Educación Inicial realicen su Trabajo de Investigación en nuestra institución educativa, dirigido a niños y niñas de 3 a 5 años.

CONSIDERANDO:

Que, conforme al marco normativo vigente, se promueve el fortalecimiento de la formación profesional de los estudiantes de los institutos superiores pedagógicos, brindando espacios para la práctica e investigación educativa.

Que, la solicitud presentada cumple con los requisitos formales y se encuentra dentro del periodo autorizado para la ejecución del mencionado trabajo, del 20 de agosto al 19 de diciembre de 2025.

Que, las estudiantes: Yulissa Vilchez Chavarria y Rosa Angelica Taipe Lopez , llevarán a cabo esta actividad bajo la supervisión correspondiente, respetando las normas de convivencia, bioseguridad y organización institucional.

SE RESUELVE:

Artículo 1°.- ACEPTAR la solicitud presentada por las estudiantes del Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "El Nazareno", autorizando la ejecución del Trabajo de Investigación de las estudiantes del X ciclo de la carrera de Educación Inicial: teniendo como tema de investigación: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NÑOS DE 3, 4 Y 5 AÑOS, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 429-130/Mx – U "PICHIRARA" - LURICOCHA

- Yulissa Vilchez Chavarria
- Rosa Angelica Taipe Lopez

en la Institución Educativa Inicial N.° 429-130/Mx-U Pichurara, del 20 de agosto al 19 de diciembre de 2025.

Artículo 2°.- Las estudiantes deberán cumplir con las orientaciones institucionales y coordinar permanentemente con la docente tutora encargada del aula, garantizando el normal desarrollo de las actividades pedagógicas.

Artículo 3°.- Remítase copia de la presente resolución al Instituto de Educación Superior Pedagógico Privado "El Nazareno" para los fines correspondientes.

Regístrese, comuníquese y archívese.

Prof. Mery Nalvarte Crespo
Directora
I.E.I. N.° 429-130/Mx-U Pichurara

Anexo D: Consentimiento informado

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PRIVADO "EL NAZARENO", HUANTA - AYACUCHO

EL NAZARENO

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

I. Título de la investigación: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha-2025.

II. Investigadoras:

- VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa
- TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica

III. Objetivo de la investigación:

Se les invita a los niños a través de los padres de familia en el presente trabajo de investigación, que tiene como objetivo: Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha – 2025.
Esta investigación es desarrollada por estudiantes del I.E.S.P.P. "El Nazareno" de la provincia de Huanta, región Ayacucho.

IV. Confidencialidad:
El grupo de investigadoras guardaremos en total discreción la información de su menor hijo(a), el cual evitaremos que se revelen los datos personales al aplicar y obtener los resultados en este estudio.

V. Derechos del participante:

Si ustedes deciden que sus hijos(as) no participen en la investigación, podrán retirarse de éste. Si tiene alguna duda o consulta adicional, realizarlo de manera oportuna con cualquiera de las integrantes del grupo de investigadoras.
Así mismo, si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactarse con la Dirección general del I.E.S.P.P "El Nazareno" de la provincia de Huanta.

VI. Declaración y/o consentimiento
Nosotros(as) padres, madres de familia y/o apoderados(as) damos nuestro consentimiento, aceptamos libre y voluntariamente que nuestros hijos(as), participen en esta investigación, para lo cual hemos sido informados y hemos tomado conocimiento de la misma. Comprendemos de las actividades en las que participarán si ingresan al trabajo de investigación, también entendemos que nuestros hijos(as) pueden decidir no participar y que puede retirarse del estudio. A su vez aceptamos que los resultados de la investigación puedan ser públicos en el país o el exterior, manteniendo anonimato los datos personales de nuestros menores hijos.

VII. Firma para la autorización de padres de familia/ apoderados

N°	Firma del padre/madre o apoderado.	DNI
1		70116424
2		71727915.
3		45671143
4		73303975
5		71068043
6		44985164
7		43728063
8		71727918
9		41372168
10		44828942
11		28566356
12		45365097
13		09026735

Anexo E: Programa Experimental

Título: Juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la I.E.I. N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha — 2025.

I. Datos Generales:

1.1. UGEL: Huanta
1.2. Institución Educativa Inicial: N°429-130/MX-U de Pichiurara
1.3. Lugar: Luricocha
1.4. Edad: 3 a 5 años
1.5. Muestra: 13 niños y niñas
1.6. Docentes practicantes/Investigadoras:

- VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa
- TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica

1.7. Duración del programa: 20 sesiones (45 minutos cada una) — 2 sesiones por semana — 10 semanas.

II. Resumen Ejecutivo

En el presente programa de intervención está conformado por 20 sesiones de juegos tradicionales (cooperativos, competitivos, destreza) orientadas a fortalecer las habilidades sociales en 13 niños de 3 a 5 años. Cada sesión combina un juego central, actividades de reflexión breve y ejercitación de turnos/normas. Se realizará evaluación pretest (lista de cotejo), intervención (20 sesiones) y postest (lista de cotejo). El objetivo es evidenciar mejoras en comunicación, cooperación, empatía, resolución de conflictos y cumplimiento de normas.

Meta cuantitativa propuesta: lograr un incremento promedio ≥ 20 % en la puntuación total de la lista de cotejo de habilidades sociales entre pretest y postest; que al menos el 95 % de los niños presenten mejora en ≥ 3 dimensiones.

III. Fundamentación teórica

Los juegos en la infancia son medios de aprendizaje social y cultural que facilitan la interiorización de normas, la cooperación y la comunicación (Huizinga, 1938; Vygotsky, 1978). Piaget señala el juego como espacio para la construcción de reglas y el desarrollo moral (Piaget, 1962). La teoría del aprendizaje social de Bandura (1986) y los enfoques sobre entrenamiento en habilidades sociales (Goldstein, 1980; Gresham & Elliott, 1990) fundamentan la enseñanza sistemática de conductas sociales mediante modelado, práctica y retroalimentación. Estas bases justifican la intervención mediante juegos tradicionales para promover habilidades sociales en niños de 3 a 5 años.

IV. Objetivos del programa

4.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años de la I.E.I. N°429-130/MX-U de Pichiurara, Luricocha — 2025.

4.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales antes de la intervención (pretest).
- Diseñar y aplicar un programa de 20 sesiones de juegos tradicionales orientado al fortalecimiento de habilidades sociales.
- Evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales después de la intervención (postest).
- Comparar pretest y postest para determinar la influencia del programa.

V. Secuencia estructurada de intervención (20 sesiones)

5.1. Actividades para la aplicación de estrategias didácticas

Sesión	Juego / Tipo (VI)	Objetivo de la sesión	Actividades	Materiales	Dimensiones VI trabajadas	Dimensiones VD trabajadas	Criterios de evaluación (ítems observables)
1	Corro / Ronda (Cooperativo)	Introducir dinámica grupal y normas básicas; observar nivel inicial (pretest parte práctica).	1)Recepción y calentamiento (canción). 2) Juego: niños forman corro y cantan, realizan movimientos por turnos. 3) Breve reflexión guiada sobre respeto de turnos.	Espacio libre. Música infantil Señaladores. Pañuelos de colores. Lápiz, plumón.	Tipo de juego; Participación	Comunicación interpersonal; Cumplimiento de normas sociales	Ítems: 6 (preferencia por grupo), 7 (motivación), 16 (control emocional), 24 (obedece indicaciones).
2	Rayuela (Destreza / Competitivo suave)	Desarrollar coordinación y respeto de turnos; fomentar motivación y autocontrol.	1) Calentamiento motriz. 2) Rayuela por parejas: saltos por turnos. 3) Juego en parejas: apoyar al compañero. 4) Cierre: conversación sobre esperar turno.	Tiza grueso Piedrita plana Espacio amplio y seguro. Colchonetas. Conos pequeños.	Tipo de juego; Cumplimiento de normas.	Cooperación; Cumplimiento normas sociales.	Ítems: 3 (participa destreza), 24 (espera turno), 8 (inicia sin obligar), 22 (control conducta).
3	Soga (tirón suave) (Cooperativo/ Competitivo)	Fomentar trabajo en equipo y comunicación verbal durante la actividad.	1) Formación de dos equipos igualados. 2) Explicación de reglas y roles. 3) Juego por rondas cortas. 4) Reflexión sobre colaboración.	Soga corta Señalizadores. Cinta de color Conos Espacio amplio y limpio.	Tipo de juego; Interacción social.	Cooperación y trabajo en equipo; Comunicación.	Ítems: 1 (participa cooperativo), 14 (coopera), 13 (se comunica durante el juego).
4	El Escondite (versión grupal) (Cooperativo/ Competitivo)	Trabajar guía y ayuda mutua; empatía hacia compañero.	1) Reglas claras (no correr fuera área). 2) Juego de búsqueda por parejas: quien busca pide ayuda. 3) Juego de roles.	Espacio delimitado Conos, cintas o cuerdas. Tarjetas o pañuelos de colores. Cronómetro	Tipo de juego; Interacción social	Empatía y respeto; Resolución conflictos	Ítems: 15 (escucha ideas), 18 (ayuda compañeros), 11 (muestra interés por sentimientos).

				Silbato.			
5	Canicas (versión compartida) (Destreza / Cooperativo)	Compartir materiales y practicar turnos; reforzar paciencia.	1) Explicación: compartir canicas y turnos. 2) Juego por pequeños grupos. 3) Recompensa simbólica por buen comportamiento.	Canicas o fichas. Aros pequeños, tizas. Cajas pequeñas. Guantes pequeño.	Tipo de juego; Cumplimiento normas.	Cooperación; Cumplimiento normas sociales	Ítems: 15 (comparte materiales), 24 (respeta turnos), 21 (cumple normas aula).
6	La Cuerda que Pasa (pasar objeto) (Cooperativo)	Reforzar comunicación y coordinación grupal.	1) Juego en corro: pasar una cuerda sin que caiga. 2) Variantes por velocidad y reglas. 3) Evaluación grupal de estrategias.	Cuerda larga Cronómetro. Espacio libre.	Participación; Interacción social.	Comunicación ; Cooperación.	Ítems: 9 (se mantiene activo), 14 (coopera), 13 (se comunica).
7	Carrera de Sacos (competitiva controlada) (Competitivo)	Practicar control emocional y manejo de la competencia.	1) Explicación de reglas y fair-play. 2) Carreras por equipos. 3) Reflexión: cómo sentirnos si ganamos/perdemos.	Sacos seguros Conos. Espacio libre.	Tipo de juego; Cumplimiento normas.	Resolución de conflictos; Cumplimiento normas sociales.	Ítems: 2 (disfruta competencia), 21 (acepta ganar/perder), 16 (controla emociones).
8	El Trompo (apoyos y turnos) (Destreza)	Incentivar paciencia y respeto por turnos; empatía.	1) Demostración y modelado por docente. 2) Turnos para intentar. 3) Animar a compañeros y celebrar intentos.	Trompos de madera o pláico. Espacio libre y seguro. Cuerdas para trompo. Círculos marcados en el piso. Conos.	Participación; Cumplimiento normas.	Empatía y respeto. Comunicación.	Ítems: 12 (trata con amabilidad), 24 (espera turno), 10 (expresa alegría).
9	La Telaraña (juego cooperativo de paso de mensaje).	Mejorar escucha activa y expresión; cooperación.	1) Sentados en círculo. 2) Pasar mensaje con gestos/voz. 3) Repetición y mejora.	Cuerda o ovillo de lana. Tarjetas Espacio amplio. Pelota blanda.	Interacción social; Participación.	Comunicación interpersonal. Cooperación.	Ítems: 1 (participa activamente), 4 (reconoce juegos), 1 (escucha atentamente).
10	Aro-Relevos (cooperativo	Fortalecer apoyo mutuo y	1) Formación de parejas. 2) Relevos pasando aro sin	Aros, conos Cinta.	Tipo de juego. Interacción social.	Cooperación Trabajo en	Ítems: 8 (inicia participación), 9 (se

	por parejas)	cumplimiento de roles.	soltar manos. 3) Observación de colaboración.	Espacio libre y amplio.		equipo.	mantiene activo), 8 (anima a compañeros).
11	La Silla Musical (reglas y control emocional)	Trabajar respeto de reglas y manejo de frustración.	1) Colocar sillas; explicar eliminación amable. 2) Música y juego. 3) Destacar comportamientos respetuosos.	Repeoductor de música, sillas livianas. Espacio libre. Canciones infantiles.	Cumplimiento normas. Participación.	Cumplimiento normas sociales. Resolución conflictos.	Ítems: 20 (respeta reglas), 21 (cumple normas), 22 (control conducta).
12	El Puente Humano (cooperativo de paso)	Fomentar confianza, cooperación y empatía.	1) Grupo crea "puente" con brazos. 2) Otros pasan por encima (con seguridad). 3) Rotación de roles.	Colchonetas. Cinta Conos. Espacio seguro Conos	Interacción social. Participación.	Empatía; Cooperación.	Ítems: 18 (ayuda compañeros), 11 (muestra interés por sentimientos), 14 (coopera).
13	Juego del Semáforo (control impulsos)	Trabajar autocontrol y obediencia de señales.	1) Juego: "verde camina", "amarillo camina lento", "rojo para". 2) Variantes por velocidad. 3) Reflexión sobre autocontrol.	Cartulinas de color rojo,verde y amarillo. Conos Música Silvato	Cumplimiento normas.Participación.	Cumplimiento normas sociales. Comunicación	Ítems: 22 (control conducta), 24 (espera turno), 1 (escucha).
14	Piedra-Papel-Tijera en equipo (decisión colectiva)	Practicar toma de decisiones por consenso y diálogo.	1) Equipos deciden estrategia. 2) Rondas con registro de decisiones. 3) Discusión sobre acuerdos.	Tarjetas grande. Cartel Tizas Espacio amplio Cronómetro, pizarra.	Interacción social. Tipo de juego.	Resolución de conflictos. Cooperación.	Ítems: 17 (dialoga para resolver), 8 (inicia participación), 14 (coopera).
15	La Caza del Tesoro (cooperativo por pistas)	Planificación en equipo, comunicación y reparto de roles.	1) Equipos siguen pistas. 2) Asignación de roles (buscador, lector, guardián). 3) Celebración grupal.	Pistas impresas. Pequeños tesoros.	Tipo de juego Participación.	Cooperación. Comunicación.	Ítems: 8 (inicia), 9 (mantiene actividad), 7 (motivado).
16	El Juego del Eco (imitación y respeto)	Trabajo de escucha, imitación y reconocimiento emocional.	1) Docente modela expresiones/gestos; niños repiten. 2) Juego por parejas identificando emociones. 3) Comparte experiencias.	Tarjetas con emociones Cintas o plumones Hojas. Espacio amplio.	Interacción social. Participación.	Empatía y respeto. Comunicación.	Ítems: 11 (muestra interés sentimientos), 3 (participa destreza), 5 (distingue juegos).

17	La Tortuga y el Conejo (historias y roles)	Uso del juego simbólico para la resolución de conflictos y lenguaje asertivo.	1) Narración en dramatización. 2) Roles para resolver disputa de la historia. 3) Dialogar soluciones.	Disfraces sencillos Títeres. Accesorios para dramatizar Carteles. Láminas.	Participación. Interacción social.	Resolución de conflictos. Empatía.	Ítems: 17 (dialoga), 18 (ayuda), 13 (se comunica).
18	El Teléfono Roto (comunicación y precisión)	Mejorar precisión del mensaje, escucha activa y respeto.	1) Sentados en círculo. 2) Pasar mensaje oral por susurro. 3) Comparar inicio y final; reflexión.	Tarjetas con frases cortas. Cinta adhesiva. Caja sorpresa. Carteles con pictograma	Interacción social. Participación.	Comunicación interpersonal. Cooperación.	Ítems: 1 (escucha atentamente), 3 (expresa ideas), 15 (comparte materiales si aplica).
19	Competencia por Equipos: Mini-olimpiadas (varios juegos cortos)	Integrar habilidades practicadas: cooperación, control emocional y respeto de reglas.	1) Series cortas de mini-juegos (saco, relevos, aro). 2) Cambio de roles y feedback. 3) Premiación simbólica por juego limpio.	Sacos pequeños. Aros de plástico. Pelotas pequeñas. Medallas de papel. Silbato	Tipo de juego Cumplimiento normas.	Cooperación.Cumplimiento normas sociales. Resolución conflictos.	Ítems: 21 (cumple normas), 2 (disfruta competencia), 22 (controla conducta).
20	“Nuestro mural de la amistad” (actividad de cierre)	Consolidar aprendizajes, realizar postest práctico y celebrar avances.	Los niños elaboran juntos un mural con dibujos de sus juegos favoritos, expresando cómo aprendieron a convivir, respetar y trabajar juntos. Se reflexiona sobre lo aprendido y se celebra con canciones tradicionales.	Hojas blancas Crayolas Plumones. Tijeras Goma	Todas las dimensiones.	Todas las dimensiones.	Aplicación postest: ítems 1–25 (lista de cotejo completa).

5.2. Implementación del experimento

A. Fase preparatoria (antes de sesión 1)

- Consentimiento informado a los padres de familia (explicar objetivo, duración, confidencialidad).
- Reunión con la docente y responsable para coordinar horarios y espacio.
- Aplicación del pretest: lista de cotejo de habilidades sociales (observación durante actividades habituales y registro por 2 días para mayor confiabilidad).
- Registro inicial (ficha por niño: nombre, edad, observaciones iniciales).

B. Fase de intervención (sesiones 1–20)

- Calendario: 2 sesiones/semana durante 10 semanas; sesiones de 45 minutos.
- Cada sesión: saludo/calentamiento (5'), juego central (25'), mini-actividad reflexiva (10'), cierre y anotaciones (5').
- Las docentes practicantes-investigadoras realizan observación y llenan lista de cotejo por sesión (marcar conducta vista). Se recomienda rotar el observador para reducir sesgo.
- Aplicar refuerzos positivos (elogios, adhesivos) por comportamientos deseados; evitar castigos.
- Registro fotográfico y notas de campo (previo consentimiento de los padres de familia).

C. Fase de evaluación final (post-intervención, sesión 20 y días siguientes)

- Aplicación del postest: misma lista de cotejo empleada en pretest; observación en contexto lúdico y actividades del aula.
- Recolección de todas las listas de cotejo, notas y registros.
- Entrevista breve a la docente de aula (valoración cualitativa del cambio observado).

D. Análisis de datos

- Entrada de datos en hoja Excel o SPSS: puntuaciones por ítem (1–3).
- Estadística descriptiva: medias, desviaciones estándar por dimensión y total.
- Prueba inferencial: Prueba de Wilcoxon
- Cálculo de porcentaje de niños que mejoraron por dimensión.
- Registro de observaciones cualitativas para triangulación.

E. Control de validez y confiabilidad

- Entrenamiento previo de observadores (calibración sobre criterios).

- Aplicación piloto (2 sesiones) para afinar instrumentos.
- Cálculo de consistencia interna (alfa de Cronbach).

F. Ética y seguridad

- Consentimiento informado por escrito de padres de familia/apoderados.
- Respeto a la privacidad; uso de fotografías solo con autorización.
- Actividades seguras (materiales no peligrosos); supervisión adulta constante.
- Derecho a retirarse sin consecuencias.

5.3. Instrumento y registro

- Lista de cotejo pretest/postest: 25 ítems (ya elaborados previamente).
- Registro de sesión: hoja por sesión con observaciones cualitativas, incidencias y participantes presentes.
- Hoja de asistencia: control de asistencia (importante para análisis por dosis de intervención).
- Sesión de aprendizaje: hoja con pasos y tiempos para el docente.

5.4. Roles y responsabilidades

- Docentes practicante-investigadoras: planifica, ejecuta y registra; coordina con la dirección.
- Docente de aula: co-aplica, vigila y coopera en el manejo del grupo.
- Padres/apoderados: dan consentimiento y apoyo moral.
- Niños: participantes directos; se les explica de forma lúdica.

5.5. Cronograma

- Semana 0: consentimiento, reunión y pretest (2 días).
- Semanas 1–10: sesiones 1–20 (2 por semana).
- Semana 11: postest y cierre.
- Semana 12: análisis de datos y consolidación.

5.6. Indicadores de éxito

- Mejora promedio ≥ 20 % en la puntuación total de la lista de cotejo (pre vs post).
- ≥ 95 % de niños mejoran en al menos 3 dimensiones de habilidades sociales.
- Observaciones cualitativas que evidencien mayor participación, mejor manejo de turnos y disminución de conflictos físicos/verbales.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	22/09/2025
DIMENSIÓN	Participación y motivación	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: Corro o ronda (cooperativo)

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Jugamos en corro y aprendemos a respetar los turnos"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y niñas participen activamente en un juego de corro cooperativo, respetando turnos y mostrando disposición para comunicarse y colaborar con sus compañeros, observando su nivel inicial de habilidades sociales (pretest práctico).

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Los niños llegan al aula y la docente les propone jugar a formar una ronda cantando una canción conocida por todos ("Al corro de la patata"). Durante la actividad, se observan sus comportamientos en torno a la comunicación, la interacción y el cumplimiento de normas del juego (esperar su turno, cooperar, respetar al otro). Esta sesión sirve para diagnosticar cómo se relacionan al inicio del programa experimental.

VI. PRODUCTO ESPERADO: Los niños y niñas participan en el juego de corro demostrando comunicación asertiva, cooperación básica y respeto de turnos, evidenciando el nivel inicial de desarrollo de sus habilidades sociales.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas reconocen la importancia de participar en juegos grupales respetando las normas y los turnos, fortaleciendo la comunicación interpersonal y la convivencia armónica.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo. •Reconoce y valora a los demás.	Participa activamente en un juego tradicional cooperativo, demostrando comunicación y respeto por las normas y turnos de sus compañeros.	-Participa con entusiasmo en el juego de ronda. - Se comunica verbal o gestualmente con sus compañeros durante la dinámica. -Espera su	**Actuaciones:** -Participa activamente en el juego de ronda tomados de la mano. -Interactúa con sus compañeros para coordinar movimientos y turnos. -Escucha y sigue las consignas del docente. **Producciones:** -Canción y movimientos grupales realizados en el

			turno y respeta las reglas acordadas del juego. -Demuestra actitudes de respeto y colaboración.	corro. -Respuestas verbales durante la reflexión sobre lo aprendido.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. •Construye normas y asume acuerdos. •Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Demuestra habilidades sociales básicas como el respeto, la cooperación y la autorregulación durante la actividad lúdica.	-Controla su conducta (espera su turno, evita interrumpir o empujar). - Coopera con sus compañeros para mantener la ronda. -Expresa alegría y empatía al jugar en grupo.	**Actuaciones:** • Mantiene la calma y se reintegra al juego si ocurre un error o desacuerdo. • Aplaude o anima a sus compañeros. • Muestra disposición para compartir y colaborar. **Producciones:** •Expresiones verbales de satisfacción y compañerismo durante el cierre (“me gustó jugar contigo”, “aprendí a esperar”).

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Utiliza recursos digitales de manera segura y pertinente. -Interactúa con materiales audiovisuales de apoyo (canciones, videos cortos).	Participa con interés en actividades que integran el uso de recursos digitales (música, video o proyección) para acompañar el juego tradicional.	-Observa atentamente el video o la proyección musical usada en la sesión. -Identifica la música y sigue el ritmo o movimientos mostrados en el recurso audiovisual. -Participa con entusiasmo y atención cuando se usan medios digitales para ambientar el juego.	**Actuaciones:** • Atiende la proyección del video o la canción digital. •Responde con movimientos o gestos al estímulo auditivo. **Producciones:** •Movimientos sincronizados con la música. •Participación activa al reproducir el juego según la guía audiovisual.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Se autoorganiza y autorregula durante las actividades. -Reflexiona sobre lo que hace y reconoce sus logros.	Demuestra autonomía al seguir instrucciones del juego, respetar turnos y reflexionar sobre su comportamiento durante la actividad.	-Sigue las consignas de la docente sin necesidad de constante supervisión. -Espera su turno con paciencia y autocontrol. -Reconoce y verbaliza qué aprendió o cómo se sintió al jugar (“esperé mi turno”, “me gustó	**Actuaciones:** •Participa responsablemente en el juego sin interrumpir ni abandonar la dinámica. • Demuestra autocontrol cuando debe esperar o ceder su turno. **Producciones:** • Expresiones verbales en la reflexión final sobre el juego (“aprendí a

			compartir").	respetar", "me gustó cantar con mis amigos").

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto y empatía.	-Participa en el juego de ronda mostrando respeto hacia sus compañeros, sin empujar ni interrumpir. - Espera su turno con paciencia y comprensión hacia los demás. - Escucha las indicaciones de la docente y las opiniones de sus pares. - Ayuda y coopera para mantener la ronda unida y armónica. -Se comunica con amabilidad, usando palabras como "por favor", "gracias" o "te toca a ti". - Reconoce los sentimientos de sus compañeros ("mi amigo está feliz", "ella se cayó, la ayudo").

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1.Bienvenida y motivación:** •La docente saluda afectuosamente a los niños y canta junto a ellos una canción de saludo para generar un ambiente de confianza. • Presenta el tema del día con una breve conversación: "Hoy vamos a jugar en corro y aprenderemos a respetar los turnos". • Muestra imágenes o láminas de niños jugando en ronda y pregunta: "¿Qué hacen ellos? ¿Cómo se sienten cuando juegan juntos?" **2.Normas del juego:** Se conversa con los niños sobre la importancia de respetar los turnos, no empujar y esperar con paciencia. **3.Formulación del propósito:** La docente comenta que hoy observarán cómo se comportan al jugar y cómo se ayudan entre todos.	**Estrategias de activación y motivación:** •Conversatorio guiado. •Preguntas generadoras. •Canto de bienvenida. •Técnica del "semáforo de emociones" (rojo: triste, amarillo: tranquilo, verde: feliz).	•Canción de saludo (grabación o a capela). •Láminas de niños jugando. •Tarjetas de emociones. •Cinta adhesiva o pizarra para colocar las tarjetas.	10 min
DESARROLLO	**1. Activación corporal (5 min):** Se realiza un calentamiento con movimientos libres al ritmo de una canción ("Cabeza, hombros, rodillas, pies"). **2. Juego tradicional principal – "El corro de la amistad" (15 min):** •Los niños se toman de las manos y forman una ronda. • Cantan y se mueven siguiendo la letra: "Al corro de la patata", adaptando la letra con mensajes positivos ("Somos amigos, jugamos y	**Estrategias lúdicas y participativas:** •Juego cooperativo guiado. •Técnica del role-playing (representar roles en la ronda). • Estrategia de metacognición	•Espacio amplio (aula despejada o patio). •Grabadora o parlante con música infantil. • Carteles con la letra del juego. •Aros o pañuelos para marcar el centro del corro. • Cámara o ficha de observación	25 min

	reímos"). • Se hacen turnos para que cada niño pase al centro del corro y realice un movimiento o saludo. • Los demás esperan su turno y aplauden al compañero. **3. Reflexión guiada (5 min):** • La docente pregunta: "¿Cómo se sintieron al jugar en ronda?" "¿Quién esperó su turno?" "¿Qué aprendimos al jugar juntos?"	infantil ("¿Qué aprendí hoy?").	(para el registro de habilidades sociales).	
CIERRE	**1.Consolidación del aprendizaje (5 min):** •Se resumen los aprendizajes: "Hoy aprendimos a respetar los turnos y a divertirnos juntos sin empujar". •Los niños mencionan una acción positiva que realizaron ("Yo esperé mi turno", "Yo aplaudí a mi amigo"). **2.Evaluación formativa (3 min):** •La docente utiliza tarjetas de caritas felices, neutras o tristes para que los niños expresen cómo se sintieron al jugar. •Observa y anota evidencias en su ficha de registro. -Los niños comentan qué les gustó más del juego. -La docente registra observaciones sobre la participación, comunicación y respeto de turnos. **3.Despedida (2min):** •Se entona la canción de despedida y se refuerza el mensaje de respeto y amistad.	**Estrategias de cierre y reflexión:** •Rueda de comentarios. •Autoevaluación con caritas de emociones. •Despedida afectiva.	•Tarjetas de caritas de evaluación. •Canción de despedida. •Ficha de observación docente. •Cartel del mensaje del día: "Jugando juntos aprendemos a respetar".	10 min
RUTINA DE SALIDA	-Rutina de salida: "Nos despedimos dando las gracias a nuestros amigos por jugar conmigo". -Ordenan el espacio de juego y forman una fila para salir con calma.			10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo de observación

Objetivo: Registrar la participación, comunicación y cumplimiento de normas sociales de los niños durante la sesión de juego tradicional cooperativo.

DIMENSIÓN / INDICADOR	ÍTEM OBSERVABLE (CONDUCTA / DESEMPEÑO)	✓ = Sí lo logra	✗ = No lo logra
1.Participación y motivación	1. Participa activamente en el juego de corro.		
	2.Se muestra motivado y entusiasta al jugar.		
	3.Forma parte del grupo sin aislarse.		
	4.Colabora con sus compañeros durante el juego.		
	5.Muestra alegría (ríe, canta, disfruta).		
	6.Respeta el ritmo del grupo durante el juego.		
	7.Se comunica verbalmente con sus compañeros		

2.Comunicación interpersonal	(habla, canta, saluda).		
	8.Escucha atentamente las indicaciones del docente.		
	9.Utiliza expresiones amables y respetuosas.		
	10.Espera su turno para hablar o intervenir.		
	11.Expresa sus emociones de forma adecuada (sin gritar o enojarse).		
	12.Respeta las reglas del juego.		
3.Cumplimiento de normas sociales	13.Espera su turno sin interrumpir a los demás.		
	14.Evita empujar o discutir con los compañeros.		
	15.Acepta los resultados o decisiones del grupo sin molestarse.		
	16.Colabora en mantener el orden y limpiar el área después del juego.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	24/09/2025
DIMENSIÓN	Tipo de juego. Cumplimiento de normas.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. JUEGO/TIPO: Rayuela — Juego tradicional de destreza (competitivo suave y cooperativo)

III. TÍTULO DE LA SESIÓN: "Saltamos la rayuela respetando los turnos y ayudando al compañero"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Promover en los niños y niñas de 5 años la práctica del respeto de turnos, la cooperación y el autocontrol mediante el juego tradicional "Rayuela", fortaleciendo la coordinación motriz, la participación positiva y el cumplimiento de normas sociales dentro de un entorno lúdico y seguro.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Los niños observan una rayuela dibujada en el piso del patio. La docente les cuenta una breve historia:
"Hoy, como nuestros abuelitos jugaban, nosotros también saltaremos la rayuela de la amistad. En este juego, esperaremos nuestro turno, ayudaremos al compañero y celebraremos cada salto."
Se conversa sobre cómo se sienten cuando juegan y la importancia de esperar con paciencia y respetar las reglas para que todos puedan disfrutar.

VI. PRODUCTO ESPERADO: Los niños participan activamente en el juego de rayuela, respetando turnos, cumpliendo las reglas, cooperando con sus compañeros y demostrando autocontrol y alegría durante la actividad.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: "Hoy aprenderemos a esperar nuestro turno, respetar las reglas del juego y ayudar a nuestros amigos mientras jugamos a la rayuela."

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con otras personas.	Demuestra actitudes de respeto, cooperación y autocontrol en el juego tradicional "Rayuela", cumpliendo las normas establecidas y esperando su turno.	-Participa activamente en el juego respetando las reglas. -Coopera con su compañero durante el turno de juego. - Espera su turno con paciencia sin interrumpir a los demás. -Regula sus emociones cuando pierde o comete un error. -Celebra los logros de los demás mostrando empatía.	**Actuaciones:** •Participa en la rayuela siguiendo normas y turnos. •Brinda apoyo a su compañero cuando le corresponde jugar. •Mantiene una actitud positiva durante todo el juego. **Producciones:** •Organización del espacio del juego (ayuda a dibujar la rayuela). •Expresión oral al reflexionar sobre lo aprendido ("Aprendí a esperar mi turno y ayudar a mi amigo").
	Construye normas y asume acuerdos.	Expresa emociones de manera adecuada durante el juego y se autorregula ante la espera o el error.	-Expresa alegría, calma y tolerancia durante el juego. -Acepta los resultados con serenidad. -Reconoce cuando debe esperar y controlar impulsos.	**Actuaciones:** •Mantiene control emocional al esperar su turno. •Expresa verbalmente cómo se siente. **Producciones:** • Frases o gestos de calma ante la pérdida ("No importa, lo intentaré de nuevo").
	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se comunica de manera amable, anima y respeta las acciones de los demás durante el juego.	-Se comunica con respeto (usa expresiones amables). -Escucha y apoya a sus compañeros. -Demuestra empatía ante los errores de los otros.	**Actuaciones:** •Escucha y anima a sus compañeros. •Muestra gestos de empatía (aplaude o ayuda). **Producciones:** •Expresiones verbales de respeto y ánimo ("Tú puedes", "Muy bien hecho").

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Gestiona información del entorno virtual. -Interactúa en entornos virtuales de manera ética y responsable. -Crea materiales o contenidos digitales simples para comunicar sus ideas.	Utiliza las TIC con apoyo del docente para observar el juego "Rayuela" y comprender sus reglas y turnos, demostrando responsabilidad y atención.	-Observa un breve video o presentación digital sobre niños jugando "Rayuela". - Reconoce las reglas básicas del juego mostradas en el video. -Participa respondiendo a preguntas sobre lo observado ("¿Qué hacen cuando fallan?", "¿Esperan su turno?"). -Demuestra interés y atención al recurso digital.	**Actuaciones:** •Observa atentamente el video de la rayuela. •Comenta lo que comprende sobre las reglas. •Sigue las normas observadas en el video durante el juego real. **Producciones:** •Dibujo o representación del juego rayuela observado en pantalla. • Comentario oral guiado sobre el uso de las TIC ("Vimos cómo juegan los niños y aprendimos a esperar nuestro turno").
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Se autoevalúa y reflexiona sobre sus acciones. -Asume responsabilidad en su aprendizaje. - Persevera ante los desafíos del aprendizaje.	Regula su participación en el juego "Rayuela" reconociendo la importancia de cumplir normas y mejorar su conducta de respeto y cooperación.	-Muestra iniciativa para participar y cumplir las reglas sin que el docente se lo recuerde. -Identifica qué puede mejorar ("Hoy esperé mi turno", "Mañana ayudaré más"). -Se esfuerza por mantener la calma y participar positivamente.	**Actuaciones:** •Participa activamente en la rayuela respetando turnos y normas. •Explica con sus palabras lo que aprendió al final de la sesión. •Acepta observaciones del docente y busca mejorar. **Producciones:** • Expresión oral reflexiva al cierre ("Aprendí a respetar las reglas y ayudar a mis amigos"). • Dibujo libre del juego mostrando cooperación y respeto.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto y cooperación.	-Escucha con atención las reglas del juego explicadas por el docente y las cumple sin protestar. -Espera pacientemente su turno para jugar sin interrumpir a los compañeros. - Muestra empatía animando a los compañeros cuando fallan. - Coopera ayudando a trazar la rayuela o recoger materiales. - Se comunica amablemente, usando expresiones de cortesía como "por favor" y "gracias". - Participa en la reflexión final expresando cómo se sintió al respetar las normas y trabajar junto a otros.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**-Recepción afectiva:** La docente saluda cálidamente a los niños, los invita a formar un círculo y cantar una breve canción de saludo ("Buenos días amiguitos"). **-Diálogo motivador:** Se presenta una conversación guiada: "¿Han jugado alguna vez a la rayuela?", "¿Qué creen que necesitamos para jugar?". **-Observación con TIC:** Se proyecta un breve video o imagen de niños jugando rayuela, identificando las reglas básicas y observando cómo esperan su turno. **-Normas del juego:** Los niños y la docente elaboran juntos las reglas: esperar turno, no empujar, respetar cuando el compañero salta, animar al otro. **-Propósito:** La docente explica: "Hoy jugaremos a la rayuela para divertirnos, aprender a respetar las reglas y trabajar en equipo."	-Aprendizaje vivencial. -Indagación guiada. -Aprendizaje cooperativo. -Uso de TIC como mediador visual.	- Video o imagen proyectada. -Canción de saludo. -Carteles con reglas del juego. -Cinta adhesiva o tiza para dibujar la rayuela. - Piedra o saquito de tela.	10 min
DESARROLLO	**-Calentamiento motriz:** Los niños realizan movimientos de coordinación y equilibrio (saltar en un pie, caminar en línea recta, girar). **-Explicación del juego:** La docente demuestra cómo se juega la rayuela (tirar la piedra, saltar casillas, recogerla sin perder el equilibrio). **-Juego por turnos:** Los niños participan en grupos pequeños o parejas. Mientras uno juega, el otro observa y anima, esperando su turno. La docente refuerza verbalmente las conductas positivas ("Muy bien, esperaste tu turno", "Qué bonito ayudas a tu amigo"). **-Refuerzo socioemocional:** Cuando un niño se frustra por fallar, se promueve la empatía del grupo ("Animemos a nuestro amigo, todos podemos mejorar"). **-Autoevaluación oral:** Al terminar la ronda, los niños expresan cómo se sintieron: "¿Fue fácil esperar el turno?", "¿Ayudaron a sus compañeros?".	-Juego libre guiado. -Modelado docente. -Refuerzo positivo. -Aprendizaje cooperativo. -Estrategias de autorregulación emocional.	-Rayuela dibujada en el suelo. - Piedra, saquito o tapita. -Música ambiental suave. -Tarjetas de turnos (para organización).	25 min
CIERRE	**-Conversación final:** En semicírculo, los niños reflexionan con apoyo de	-Diálogo reflexivo.	-Hojas blancas. -Crayones o	

	preguntas clave: "¿Qué aprendimos hoy?", "¿Por qué es importante respetar las reglas?", "¿Cómo nos sentimos cuando nuestros amigos nos animaron?". **-Síntesis docente:** Se refuerza la idea central: "Cuando respetamos los turnos y ayudamos a los demás, todos podemos jugar felices". **-Producción artística:** Los niños dibujan cómo jugaron la rayuela y a quién ayudaron. **-Evaluación formativa:** La docente observa actitudes de respeto, cooperación y cumplimiento de normas (usando lista de cotejo).	-Evaluación participativa. -Expresión artística. -Autoevaluación guiada.	témperas. -Cartel "Hoy aprendí que…". -Lista de cotejo de observación.	10 min
RUTINA DE SALIDA	-Canción de despedida: "Adiós amiguitos". - La docente felicita el esfuerzo de todos y entrega una carita feliz simbólica a quienes demostraron cooperación y respeto. -Se anticipa la siguiente sesión ("Mañana jugaremos otro juego tradicional para seguir aprendiendo a compartir").	-Refuerzo emocional positivo. -Despedida afectiva.	-Tarjetas de caritas. -Música.	10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo de observación

Evaluar el desarrollo de las habilidades sociales (cooperación, respeto de normas, comunicación interpersonal) a través de la participación en el juego tradicional "Rayuela".

N.º	INDICADORES DE DESEMPEÑO	Sí (✓)	No (✗)	OBSERVACIONES / EVIDENCIAS
1	Escucha con atención las reglas del juego "Rayuela" antes de iniciar la actividad.			
2	Participa activamente en la dinámica del juego siguiendo las instrucciones de la docente.			
3	Espera su turno sin interrumpir o empujar a sus compañeros.			
4	Cumple con las reglas establecidas durante el juego (no hacer trampa, respetar los límites).			
5	Muestra actitudes de cooperación al ayudar o animar a sus compañeros durante la actividad.			
6	Acepta los resultados del juego (ganar o perder) con tranquilidad y respeto.			
7	Se comunica de manera amable y respetuosa con los demás.			
8	Demuestra autocontrol emocional ante situaciones de frustración o desacuerdo.			
9	Participa en la reflexión final compartiendo lo que aprendió sobre respetar las normas y trabajar en equipo.			
10	Expresa satisfacción por haber cooperado y convivido positivamente con sus compañeros.			

- **Escala de valoración:**

Simbolo	Descripción	Valor
✓	Logrado (Evidencia clara y constante del comportamiento esperado)	2
✗	En proceso (Aún requiere acompañamiento o recordatorio para lograrlo)	1

- **Puntaje total posible:** 20 puntos
- **Rango de interpretación:**

- 16–20 puntos: Logro destacado (muestra actitudes cooperativas y respetuosas con autonomía).
- 11–15 puntos: Logro esperado (participa y coopera con apoyo ocasional).
- 6–10 puntos: En proceso (necesita orientación frecuente).
- 0–5 puntos: En inicio (aún no demuestra las actitudes esperadas).

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	26/09/2025
DIMENSIÓN	Tipo de juego Interacción social.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: Soga (tirón suave) – Cooperativo/competitivo.

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Tiramos la soga juntos para aprender a trabajar en equipo"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños participen activamente en el juego "La Soga" demostrando cooperación, respeto y comunicación con su equipo, reconociendo que trabajando juntos se pueden lograr mejores resultados.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Los niños de 5 años están aprendiendo a convivir en grupo y necesitan fortalecer su capacidad para trabajar cooperativamente y comunicarse de forma respetuosa. La docente propone el juego tradicional "La Soga" para fomentar el trabajo en equipo, la empatía y el cumplimiento de reglas en un ambiente lúdico.

VI. PRODUCTO ESPERADO: Participación activa y cooperativa en el juego "La Soga", demostrando respeto por los compañeros, comunicación asertiva y cumplimiento de reglas durante la actividad.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la sesión, los niños habrán fortalecido sus habilidades sociales al colaborar, comunicarse y respetar normas en un juego grupal cooperativo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.	Participa activamente en juegos grupales demostrando cooperación, respeto y comunicación con sus compañeros.	Participa en el juego "La Soga" colaborando con su equipo, escuchando y comunicándose con los demás para coordinar movimientos.	-Se integra en el grupo y sostiene la cuerda junto con sus compañeros. -Escucha las indicaciones de la docente y de su equipo. -Coordina los movimientos para tirar de la soga al ritmo del grupo. -Muestra alegría y cooperación durante la actividad.
	Reconoce y valora a los demás.	Manifiesta actitudes de respeto y apoyo hacia sus compañeros	Respeta turnos y roles asignados durante la actividad,	-Espera su turno sin interrumpir a los demás. -Ayuda a quien lo necesita (por ejemplo, al compañero que suelta la cuerda).

		durante el juego.	ofreciendo palabras de ánimo a sus compañeros.	-Emite frases positivas (“¡Podemos hacerlo juntos!”, “¡Buen trabajo!”).
	Participa en actividades de cuidado personal	Cumple las normas establecidas antes y durante el juego.	Comprende y aplica las reglas del juego “La Soga”, siguiendo las indicaciones de la docente y del equipo.	- Sigue las reglas sin discutir. - Se coloca en el lugar que le corresponde. -Evita empujar o jalar bruscamente.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Utiliza recursos digitales de manera segura y pertinente. -Interactúa con materiales audiovisuales de apoyo (canciones, videos cortos).	Utiliza de manera básica recursos tecnológicos para comprender y reforzar las normas del juego y el trabajo cooperativo.	-Observa un video corto o imagen proyectada donde se muestra cómo se juega “La Soga” en diferentes lugares del Perú. -Reconoce en el recurso audiovisual las reglas, valores y comportamientos adecuados durante el juego. -Comenta con sus compañeros lo observado.	-Muestra interés al observar el video o presentación. -Identifica correctamente las reglas del juego mostradas en el recurso digital. -Relaciona lo observado con lo que realizará en el patio. -Responde preguntas simples de la docente (“¿Qué hicieron los niños en el video?”, “¿Por qué se ayudaban?”).
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Se autoorganiza y autorregula durante las actividades. -Reflexiona sobre lo que hace y reconoce sus logros.	Participa activamente en la experiencia del juego mostrando iniciativa, autorregulación y búsqueda de mejora en su desempeño.	-Escucha las instrucciones de la docente y se prepara para jugar. -Toma decisiones simples (elegir su posición en el equipo, organizar su turno). -Evalúa su propia participación reconociendo lo que hizo bien y lo que puede mejorar.	-Cumple con los acuerdos y roles establecidos. -Muestra disposición para colaborar con su grupo sin esperar que le indiquen todo. -Al finalizar, expresa verbalmente o con gestos cómo se sintió y qué aprendió del juego (“Me gustó ayudar”, “La próxima vez esperaré más mi turno”).

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto y empatía.	- Escucha las reglas del juego sin interrumpir. - Espera su turno con paciencia. - Acepta la victoria o derrota sin burlarse ni enojarse. - Usa palabras amables hacia sus compañeros. - Se une al grupo con entusiasmo. - Colabora con sus compañeros al tirar de la soga de forma coordinada. - Escucha las estrategias del grupo y participa activamente.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Recepción y saludo afectivo.** La docente da la bienvenida con una canción corta de saludo, fomentando un ambiente positivo. **2. Diálogo inicial:** Se pregunta: "¿Han jugado con una soga?", "¿Qué creen que necesitamos para jugar sin pelearnos?". **3. Presentación del propósito:** Se comunica que aprenderán a trabajar en equipo con el juego de "La Soga". **4. Observación guiada:** Se muestra un breve video o imagen de niños jugando "La Soga" para identificar reglas y actitudes adecuadas.	-Estrategia de diálogo pedagógico para activar conocimientos previos. -Modelado visual mediante apoyo audiovisual. -Preguntas motivadoras y de predicción. -Lenguaje corporal y emocional para generar confianza.	-Canción de saludo (grabación o canto libre). - Soga resistente y segura. -Imágenes o video corto del juego. -Pizarra o rotafolio para escribir normas.	10 min
DESARROLLO	**1. Organización de equipos:** La docente divide al grupo en dos equipos equilibrados (fuerza y tamaño). **2. Explicación clara de las reglas:** Tirar la soga hasta la marca, sin soltar ni empujar, respetando la señal de inicio y fin. **3. Ensayo guiado:** Se realiza una primera ronda de práctica, donde se enfatiza la coordinación, el respeto al turno y la comunicación ("¡uno, dos, tres, tiramos!"). **4. Juego principal:** Se realizan varias rondas, alternando equipos, observando la colaboración y comunicación. **5. Refuerzo positivo:** Se felicita a los niños que respetan las reglas y se apoyan mutuamente.	-Estrategia de aprendizaje cooperativo**,** fomentando roles y trabajo grupal. -Juego como estrategia pedagógica central (aprendizaje vivencial). **-**Modelamiento y andamiaje (la docente orienta verbalmente). -Refuerzo positivo y verbal para destacar conductas deseadas.	-Soga adecuada al tamaño de los niños. -Conos o marcas en el suelo. -Silbato o señal sonora. -Tarjetas visuales con las reglas. - Espacio amplio y seguro (patio o aula libre).	25 min
CIERRE	**1. Conversatorio reflexivo:** En semicírculo, los niños responden:	-Estrategia de metacognición	-Tarjetas con caritas.	

	"¿Cómo ayudamos a nuestro equipo?", "¿Qué hicimos para no pelearnos?". **2. Autoevaluación guiada:** Con caritas felices, los niños muestran cómo se sintieron durante el juego (😊 bien, 😐 regular, 😞 mal). **3. Sistematización:** La docente anota en la pizarra las palabras clave que mencionan los niños (ayuda, esperar, hablar, respetar). **4. Cierre afectivo:** Se realiza un aplauso grupal por la participación y se refuerza el mensaje: "Cuando trabajamos juntos, todos ganamos".	(reflexión sobre el propio aprendizaje). -Diálogo reflexivo y valoración grupal. -Autoevaluación simbólica (caritas o semáforo emocional). -Refuerzo socioemocional positivo.	-Pizarra o carteles con palabras clave. -Canción de cierre breve.	10 min
RUTINA DE SALIDA	**Orden y despedida:** -Los niños ayudan a guardar la soga y materiales. -Se canta la canción de despedida ("Adiós, amigos"). - La docente felicita a los equipos por su colaboración y orden.	-Estrategia de cierre ritualizado (reforzar responsabilidad y orden). - Acompañamiento emocional positivo al finalizar la actividad.	-Caja de materiales. -Canción de despedida. -Tarjetas de colores para el orden.	10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo – Habilidades sociales durante el juego "La Soga".

N.º	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SÍ (✓)	NO (✗)	OBSERVACIONES (COMENTARIOS CUALITATIVOS)
1	Participa activamente en su grupo mostrando disposición para colaborar.			
2	Escucha y sigue las indicaciones de la docente antes y durante el juego.			
3	Coordina acciones con sus compañeros para tirar la soga de manera conjunta.			
4	Apoya a sus compañeros cuando lo necesitan, sin burlarse ni enojarse.			
5	Acepta los resultados del juego (ganar o perder) con actitud positiva.			
6	Expresa verbalmente o mediante gestos acuerdos con sus compañeros durante el juego ("tiramos juntos", "ahora tú").			
7	Escucha las opiniones de sus compañeros y responde adecuadamente.			
8	Usa palabras amables y respetuosas durante la interacción ("por favor", "gracias").			
9	Respeta los turnos para hablar y actuar dentro del juego.			
10	Participa en la reflexión final expresando cómo se sintió al jugar en equipo.			

- Escala de valoración:
  ✓ Sí (logrado) / ✕ No (en proceso)

- **Interpretación de resultados:**

Rango de logros	Descripción
8 – 10 aciertos (80% – 100%)	Nivel logrado: El niño demuestra habilidades sociales consolidadas (coopera, comunica y respeta normas durante el juego).
5 – 7 aciertos (50% – 79%)	Nivel en proceso: El niño participa, pero requiere apoyo para mantener la cooperación o la comunicación adecuada.
0 – 4 aciertos (0% – 49%)	Nivel en inicio: El niño presenta dificultades en la interacción social y necesita mayor acompañamiento docente.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	29/09/2025
DIMENSIÓN	Tipo de juego Interacción social	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: El escondite (versión grupal) – Cooperativo / Competitivo.

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Nos ayudamos y jugamos al escondite"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Promover que los niños y niñas de 5 años fortalezcan su empatía, respeto y capacidad de resolver conflictos a través del juego tradicional "El escondite" en su versión grupal, participando de manera activa, escuchando a los demás y ayudándose mutuamente en la dinámica del juego.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Durante los juegos tradicionales del aula, los niños han mostrado entusiasmo al jugar, pero algunos tienden a esconderse solos o se molestan cuando no ganan. La docente propone jugar "El escondite" en versión grupal para que todos aprendan a buscar y esconderse en parejas, promoviendo ayuda mutua, empatía y respeto por los compañeros, fortaleciendo así las habilidades sociales.

VI. PRODUCTO ESPERADO: Los niños participan en el juego "El escondite" en parejas, mostrando comportamientos de ayuda mutua, comunicación respetuosa y empatía durante el desarrollo del juego y la reflexión final.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas aprendan a cooperar, respetar turnos, brindar ayuda y mostrar empatía hacia sus compañeros mediante el juego grupal "El escondite", fortaleciendo su convivencia y resolución pacífica de conflictos.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	-Se valora a sí mismo. -Reconoce y valora a los demás. -Participa en actividades de cuidado personal.	Regula sus emociones y comportamientos en situaciones de juego, expresando empatía, respeto y disposición para ayudar.	-Expresa cómo se siente al jugar en pareja. -Espera su turno sin enojarse ni interrumpir. -Acepta los resultados del juego con serenidad. -Muestra alegría y	**Actuaciones:** -Mantiene autocontrol ante la pérdida o frustración. - Se comunica sin agredir ni gritar. -Expresa satisfacción por ayudar y ser ayudado. **Producciones:** -Aportes verbales o gestuales en la reflexión final.

			disposición para cooperar.	

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Utiliza recursos digitales de manera responsable y con propósito. -Emplea medios tecnológicos como apoyo al aprendizaje y comunicación.	Utiliza recursos digitales (videos, imágenes o grabaciones) para reconocer las reglas del juego "El escondite" y compartir sus experiencias al participar.	-Observa un video o imagen proyectada sobre cómo se juega "El escondite". -Identifica las reglas del juego mediante apoyo visual. -Comenta lo observado utilizando un lenguaje adecuado y respetuoso. -Participa en la grabación (audio o video corto) relatando su experiencia del juego.	**Actuaciones:** -Observa y responde a preguntas sobre el video o imagen. -Participa en la proyección con interés. -Se comunica oralmente sobre la actividad visualizada. **Producciones:** -Grabación corta de reflexión.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Reflexiona sobre sus acciones y aprendizajes. -Regula sus emociones y comportamiento en situaciones de interacción social.	Demuestra autonomía al seguir instrucciones, autorregular su conducta y reflexionar sobre su participación en el juego "El escondite".	-Escucha y sigue las indicaciones del docente durante el juego. -Participa sin depender del adulto para organizarse o jugar. -Reconoce qué hizo bien y qué puede mejorar ("Hoy esperé mi turno", "Ayudé a mi amigo"). -Expresa sus emociones al final del juego con naturalidad.	**Actuaciones:** - Participa activamente y muestra disposición para aprender. -Espera turnos y coopera con sus compañeros. - Expresa verbalmente o con gestos su autorreflexión sobre su desempeño. **Producciones:** -Dibujo o comentario oral sobre cómo ayudó y qué aprendió durante el juego.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
		- Muestra respeto por las reglas comunes y por las personas. - Escucha y acepta las ideas de los demás.

Enfoque de orientación al bien común.	Respeto y empatía.	- Valora las emociones propias y ajenas. - Coopera con los demás en el logro de metas compartidas.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**-Recepción afectiva:** la docente recibe a los niños con una canción de saludo y un juego de palmadas para generar confianza. **- Diálogo inicial:** se conversa sobre los juegos que los niños conocen y cuáles realizan con sus amigos. **-Presentación del juego:** la maestra muestra imágenes y/o un breve video del juego tradicional "El escondite", explicando sus reglas básicas y objetivos. **-Preguntas motivadoras:** "¿Qué harías si tu amigo no puede esconderse?", "¿Por qué es importante esperar tu turno?". -Se establecen las normas de convivencia para el juego (no correr fuera del área, respetar turnos, no gritar cerca del oído).	-Activación de saberes previos. -Lluvia de ideas y conversación guiada. -Modelado de normas y roles. -Observación de material audiovisual (uso de TIC).	-Canción infantil de saludo. -Imágenes o video del juego El escondite. -Cartel con normas del juego. -Silbato o señal auditiva para controlar turnos.	10 min
DESARROLLO	**-Organización:** los niños se dividen en pequeños grupos o parejas, elegidos al azar para fomentar inclusión y socialización**.** **- Explicación de roles:** un grupo se esconde y el otro busca; luego se intercambian los roles. **-Juego 1:** "El buscador" — un niño cuenta hasta 10 con los ojos cerrados mientras los demás se esconden. **-Juego 2:** "Ayudo a mi amigo" — cuando un niño tiene dificultad para esconderse, su compañero lo guía o le da una idea. **-Regulación del juego:** la docente observa actitudes de empatía, respeto y colaboración; interviene si hay conflictos, modelando la resolución pacífica. **-Reflexión durante la acción:** la docente formula preguntas: "¿Cómo ayudaste a tu amigo?", "¿Qué sentiste al ser encontrado?".	-Juego cooperativo dirigido. -Aprendizaje vivencial basado en la experiencia. -Estrategia lúdica con participación activa. -Diálogo reflexivo en acción (aprendizaje socioemocional).	- Espacio amplio y seguro (aula o patio). -Materiales visuales para roles. -Cronómetro o señal sonora. -Chaleco o cintillo para el buscador.	25 min
CIERRE	-**Conversación final en círculo:** los niños comparten lo que más les gustó del juego y cómo se sintieron al participar. -Se destacan las conductas positivas	-Estrategia metacognitiva: reflexión guiada. -Estrategia socioafectiva:	-Hojas y crayones para dibujo. -Canción de despedida "Gracias, amigos".	

	observadas (ayuda, respeto, paciencia). -Se retoman las normas y se pregunta: "¿Por qué es importante respetarlas?". -La docente refuerza verbalmente los valores de empatía y respeto, relacionándolos con su vida cotidiana ("Así como ayudaste a tu amigo hoy, también puedes ayudar en casa o en clase"). -Se elabora un dibujo libre: "Yo ayudando a mi amigo en el juego". -Cierre con la canción "Gracias, amigos" para reforzar la cooperación y el compañerismo.	valoración del trabajo grupal. -Expresión artística como medio de síntesis emocional.	- Cartel de normas reforzadas.	10 min
RUTINA DE SALIDA	-Despedida en grupo con un aplauso y frase de cierre ("Hoy jugamos y aprendimos ayudando"). -Recordatorio de la próxima sesión del programa experimental.	-Estrategia socioemocional de cierre positivo.	- Música de fondo y cartel de despedida.	10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑOS OBSERVABLES	SÍ (1)	EN PROCESO (0.5)	NO (0)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
1.Participa activamente en el juego "El escondite" respetando las reglas y turnos establecidos.	Muestra disposición y entusiasmo durante el juego; respeta las reglas sin necesidad de recordatorio constante.				Observación directa durante el juego.
2. Demuestra empatía ayudando a sus compañeros cuando lo necesitan.	Ofrece ayuda a quien tiene dificultad para esconderse o busca con colaboración; usa frases de apoyo ("te ayudo", "por aquí").				Registro anecdótico de interacciones.
3.Se comunica de manera respetuosa con sus compañeros durante el juego.	Utiliza un tono de voz adecuado, escucha y responde con respeto a sus pares.				Observación del lenguaje verbal y gestual.
4. Regula sus emociones ante situaciones de ganar o perder.	Acepta los resultados del juego con serenidad, evitando reacciones impulsivas o agresivas.				Observación directa durante y después del juego.
5.Participa en la reflexión final expresando cómo	Verbaliza o representa mediante dibujo sus emociones y				Dibujo final y expresión oral en la ronda de cierre.

se sintió y qué aprendió del juego.	aprendizajes (ej. “me gustó ayudar a mi amigo”).				

- **Escala de valoración:**

VALORACIÓN CUALITATIVA	RANGO (PROMEDIO)	INTERPRETACIÓN
Logrado (L)	0.9 – 1.0	Participa activamente demostrando empatía, respeto y autorregulación.
En proceso (EP)	0.6 – 0.8	Participa con interés, aunque requiere apoyo ocasional para respetar normas o expresar emociones.
En inicio (I)	0.0 – 0.5	Presenta dificultad para seguir reglas o interactuar positivamente; necesita guía constante.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	01/10/2025
DIMENSIÓN	Cumplimiento de normas.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL:Canicas (versión compartida) — (Destreza / Cooperativo)

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Jugamos con canicas compartiendo y respetando los turnos"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Promover en los niños y niñas el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, el respeto de turnos y la paciencia, mediante la participación activa en el juego tradicional "Canicas compartidas", fomentando la interacción positiva y el cumplimiento de normas sociales básicas.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: En el marco del programa de juegos tradicionales, se propone retomar el juego de "las canicas", adaptado a una versión cooperativa donde los niños comparten materiales y deben esperar su turno para jugar. Esta situación permitirá que los estudiantes practiquen la paciencia, la empatía y el cumplimiento de normas, aprendiendo a disfrutar del juego más allá de ganar o perder.

VI. PRODUCTO ESPERADO: Los niños y niñas participan activamente en el juego de canicas compartiendo materiales, respetando los turnos y demostrando actitudes de cooperación y paciencia.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la sesión, los niños serán capaces de compartir materiales y practicar turnos durante el juego de canicas, demostrando respeto, autocontrol y cooperación con sus compañeros.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	•Interactúa con otras personas •Construye normas y asume acuerdos •Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en actividades grupales respetando las normas y turnos establecidos, mostrando disposición para cooperar con los demás.	-Comparte las canicas con sus compañeros de manera voluntaria. -Espera su turno para jugar sin interrumpir a los demás. - Colabora en la organización del juego respetando las reglas. - Muestra actitudes de respeto y paciencia durante el desarrollo del juego.	-Participa activamente en el juego de canicas mostrando respeto por las normas y los turnos. -Comparte materiales con sus compañeros durante la actividad. -Demuestra comportamientos de cooperación y convivencia al finalizar el juego.

		Demuestra actitudes de cooperación y respeto durante la participación en juegos grupales, compartiendo materiales y respetando turnos.	-Escucha las indicaciones del docente antes del juego. -Apoya a sus compañeros cuando tienen dificultad para participar. -Cumple con las reglas establecidas sin generar conflictos.	-Se observa que coopera, respeta normas y demuestra empatía durante la actividad. -Comparte y colabora de forma activa en el juego de canicas.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Utiliza recursos tecnológicos básicos con apoyo del docente para observar, comprender o reforzar las normas del juego tradicional.	-Observa en la laptop o proyector un breve video o imagen sobre cómo se juega a las canicas compartidas. -Comenta con sus compañeros lo que observa en el video y lo relaciona con la actividad práctica. -Demuestra curiosidad y comprensión al identificar las reglas básicas del juego en el recurso digital.	-Participa activamente durante la presentación audiovisual. -Menciona o comenta espontáneamente aspectos vistos en el video (cómo compartir, esperar turno, respetar reglas). -Utiliza la información observada para jugar adecuadamente.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Demuestra iniciativa y autorregulación durante la actividad lúdica, participando activamente y controlando sus emociones.	-Muestra disposición e interés por participar en el juego de canicas. -Inicia y mantiene la actividad sin depender constantemente del docente. -Regula su conducta cuando debe esperar su turno o cuando pierde, mostrando autocontrol y respeto. -Acepta las orientaciones del docente y aprende de la experiencia.	-Participa activamente en la organización y desarrollo del juego. -Se le observa calmado y paciente durante los turnos. -Reconoce sus emociones y las expresa de forma adecuada. - Acepta el resultado del juego con actitud positiva.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Solidaridad y cooperación.	- Comparte sus canicas sin que el docente se lo pida. - Apoya a un compañero que tiene dificultad para jugar. - Celebra los logros de los demás con alegría y respeto. - Espera su turno pacientemente. - No interrumpe ni se enoja cuando pierde. - Usa palabras amables al comunicarse.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Bienvenida y motivación:** • La docente recibe a los niños en círculo, saludándolos con una canción de saludo (“Hola, hola para ti”). • Presenta un recipiente con canicas y pregunta: “¿Han jugado con esto alguna vez? ¿Qué creen que podemos hacer con ellas?”. 2. **Activación de saberes previos:** • Se conversa brevemente sobre el compartir y respetar turnos en los juegos. • Se muestra un breve video o imagen (uso TIC) donde se observan niños jugando canicas de manera ordenada y cooperativa. 3. **Propósito de la sesión:** • La docente explica: “Hoy jugaremos con canicas para aprender a compartir, respetar los turnos y divertirnos juntos”.	-Diálogo guiado. -Activación de conocimientos previos. -Estrategia de motivación audiovisual. -Preguntas de exploración.	•Canicas de colores. •Laptop o tablet. •Proyector. •Video corto: *Niños jugando canicas*.	10 min
DESARROLLO	**1. Explicación del juego:** •La docente presenta las reglas básicas: cada niño debe esperar su turno, no empujar, compartir las canicas y respetar los límites del área de juego. **2. Demostración práctica:** •Dos niños voluntarios muestran cómo se juega mientras los demás observan. •La docente refuerza verbalmente los comportamientos de respeto y cooperación. **3. Ejecución del juego:** • Se organizan pequeños grupos de 4 o 5 niños. • Se entregan canicas compartidas (no individuales). •Cada grupo juega siguiendo las	-Juego cooperativo. -Modelado y demostración. -Refuerzo positivo y observación guiada. -Evaluación formativa mediante lista de cotejo.	•Canicas compartidas. •Cajas o aros para delimitar el área de juego. •Lista de cotejo de la docente. •Tarjetas de normas visuales (“esperar turno”, “compartir”, “respetar”).	25 min

	reglas. La docente observa con una lista de cotejo, reforzando positivamente las actitudes adecuadas. **4.Retroalimentación durante la acción:** • Cuando un niño comparte o espera su turno, la docente lo felicita y menciona su buen ejemplo para los demás.			
CIERRE	**1. Diálogo de reflexión:** •En círculo, los niños comentan: ¿Cómo se sintieron al jugar con sus compañeros? ¿Qué fue fácil o difícil? •La docente refuerza los comportamientos positivos observados (respetar turnos, compartir, controlar emociones). **2. Evaluación participativa:** • Se muestran caritas de colores (😊 😐 ☹️) para que los niños expresen cómo se sintieron jugando y aprendiendo juntos.	-Técnica de metacognición (autoexpresión). -Cierre reflexivo y vivencial. -Evaluación cualitativa con pictogramas. -Canción de despedida.	•Tarjetas con caritas de colores. •Instrumento de evaluación (lista de cotejo). •Parlante o reproductor de música.	10 min
RUTINA DE SALIDA	•Canción final: “Nos despedimos jugando otra vez”. •Se recuerda la regla de oro: “Compartir nos hace felices”.			10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo de observación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ INDICADORES OBSERVABLES	SIEMPRE (3)	A VECES (2)	NUNCA (1)	OBSERVACIONES
Comparte las canicas con sus compañeros durante el juego sin necesidad de recordatorio.				
Espera pacientemente su turno para jugar sin interrumpir a los demás.				
Respeta las normas del juego establecidas por el grupo y la docente.				
Coopera con sus compañeros para mantener el orden y cumplir las reglas.				
Demuestra empatía con sus pares (ayuda, consuela, cede turno si otro lo necesita).				
Expresa sus emociones y opiniones de manera adecuada durante la reflexión final.				
Muestra disfrute y actitud positiva durante la actividad				

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	03/10/2025
DIMENSIÓN	Participación Interacción social.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: La Cuerda que Pasa (pasar objeto) (Cooperativo).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Jugamos en equipo pasando la cuerda sin dejarla caer"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y niñas aprendan a comunicarse, coordinar y cooperar entre sí mientras participan en el juego grupal "Pasamos la cuerda sin dejarla caer", reforzando la interacción social, la participación activa y la comunicación asertiva.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Los niños del aula inicial desean jugar todos juntos. La docente propone un reto: "Pasar una cuerda alrededor del corro sin dejarla caer y sin soltarse de las manos". Este juego los motiva a comunicarse, coordinar sus movimientos, esperar su turno y ayudarse mutuamente para lograr el objetivo común. A través de esta experiencia, reflexionarán sobre la importancia de escuchar, cooperar y trabajar en grupo.

VI. PRODUCTO ESPERADO: Los niños logran participar activamente en el juego cooperativo, demostrando comunicación efectiva, coordinación grupal y respeto mutuo, expresando satisfacción por haber alcanzado la meta de manera conjunta.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas participan activamente en juegos cooperativos, expresando respeto, empatía y disposición para comunicarse y coordinar con los demás, valorando la importancia del trabajo en equipo y la participación democrática.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo •Reconoce y valora a los demás •Participa en actividades de cuidado personal.	Participa activamente en juegos cooperativos, demostrando disposición para comunicarse y coordinar con sus compañeros, respetando	-Escucha y comprende las indicaciones del juego. -Participa activamente en el juego grupal "Pasamos la cuerda sin dejarla caer", mostrando entusiasmo y respeto por los demás. -Se comunica con sus compañeros usando	**Actuaciones:** - Participa en la formación del corro y en el desarrollo del juego. -Comunica ideas para mejorar la coordinación grupal. -Colabora con sus compañeros manteniendo el hilo en movimiento. **Producciones:** -Expresiones orales y

		acuerdos y turnos.	frases cortas para coordinar el movimiento de la cuerda. - Coopera y apoya a sus pares cuando se presenta alguna dificultad durante el juego. -Demuestra satisfacción al lograr el objetivo de grupo.	gestuales de alegría y cooperación. -Comentarios al final del juego sobre la importancia de trabajar juntos
		Muestra actitudes de respeto, empatía y colaboración durante el juego grupal.	-Respeta los turnos y normas establecidas por el grupo. -Dialoga con sus compañeros para resolver desacuerdos menores durante el juego. -Usa expresiones positivas (“te ayudo”, “vamos juntos”, “casi lo logramos”).	**Actuaciones:** - Colabora con los demás en la dinámica del juego. - Muestra disposición para ayudar y animar a otros. **Producciones:** - Participa en la reflexión grupal expresando qué aprendió del trabajo en equipo y cómo se sintió al cooperar con los demás.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Utiliza recursos digitales básicos (video o presentación proyectada) para comprender la dinámica del juego y reforzar el trabajo cooperativo.	-Observa atentamente un video corto o imagen proyectada sobre niños jugando cooperativamente con una cuerda. -Comenta lo que observa, identificando actitudes de colaboración y respeto. -Participa en el diálogo guiado relacionando lo visto con la actividad práctica del juego “Pasamos la cuerda sin dejarla caer”.	**Actuaciones:** - Observa con atención el material audiovisual. -Responde preguntas sobre lo observado (“ellos se ayudan”, “no pelean”, “esperan su turno”). **Producciones:** -Dibuja o comenta cómo jugaron juntos en el video y cómo lo harán ellos. -Expresa verbalmente qué aprendió del uso del video o imagen.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Participa con iniciativa en el juego cooperativo, proponiendo ideas y estrategias para lograr mantener la	-Escucha las instrucciones del docente y se organiza con sus compañeros. -Propone voluntariamente estrategias (“vamos más despacio”,	**Actuaciones:** - Se motiva por participar en el juego y busca mejorar en cada intento. -Aporta ideas sin necesidad de que el adulto se lo indique. **Producciones:**

		cuerda sin dejarla caer.	"agarra más fuerte"). -Persevera cuando la cuerda se cae, mostrando disposición para volver a intentarlo. - Reflexiona al final de la actividad sobre lo que aprendió y cómo puede mejorar.	-Expresiones verbales durante la reflexión ("me gustó ayudar", "aprendí que juntos lo logramos"). -Representación gráfica libre del juego mostrando cooperación.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto Empatía y cooperación.	-Demuestra respeto por los turnos y por las ideas de los demás, evitando interrumpir o empujar. -Se preocupa por el bienestar del grupo, mostrando gestos de apoyo y aliento ("tú puedes", "lo haremos juntos"). -Aporta al logro del objetivo común (mantener la cuerda en movimiento) y acepta los acuerdos del grupo.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Bienvenida y saludo afectivo:** La docente recibe a los niños con una canción de saludo ("Buenos días amiguitos…"), promoviendo un ambiente cálido y de confianza. **2.Conversación inicial:** Se pregunta: *"¿Qué juegos conocen donde todos tienen que ayudarse?"*, *"¿Qué pasaría si uno no coopera?"*. **3.Presentación del juego:** La docente muestra una cuerda larga y dice: *"Hoy jugaremos a pasar la cuerda sin dejarla caer. Para lograrlo, todos debemos cooperar."* **4.Normas del juego:** Se establecen reglas claras: no empujar, respetar turnos, escuchar al compañero. Se refuerza con carteles visuales (caras felices/tristes).	-Diálogo guiado -Preguntas generadoras -Aprendizaje significativo (relacionar con experiencias previas) -Establecimiento de normas compartidas.	-Cuerda gruesa o lazo -Carteles de normas -Tarjetas con caritas (emociones) -Canción de saludo.	10 min
DESARROLLO	1. Demostración guiada: La docente explica cómo se debe pasar la cuerda entre los compañeros sin dejarla caer, mostrando el movimiento con un grupo pequeño. **2. Juego en corro:** Los niños forman un círculo grande. Cada uno sostiene parte de la cuerda y deben pasarla entre todos sin soltarla ni dejarla caer. Se estimula la coordinación y la comunicación	-Juego cooperativo -Aprendizaje activo -Modelado por demostración -Resolución de problemas en grupo. -Retroalimentación	- Cuerda gruesa -Espacio libre y seguro (patio o aula despejada) -Música para acompañar la dinámica (opcional).	25 min

	verbal (“¡pásala despacio!”, “¡ahora tú!”). **3.Variaciones:** Se incrementa la dificultad agregando ritmo o velocidad, o pasando la cuerda con una mano. **4.Reflexión grupal:** Se detiene el juego brevemente para preguntar: “¿Cómo lo están haciendo mejor?”, “¿Qué pasa si uno no ayuda?”. Esto permite autorregular la cooperación. **5.Segunda ronda:** Los niños aplican mejoras y estrategias que ellos mismos proponen, fortaleciendo el trabajo en equipo y la toma de decisiones.	formativa durante la acción.		
CIERRE	**1.Puesta en común:** Se sientan en semicírculo para conversar sobre la experiencia. Preguntas: “¿Cómo se sintieron al jugar juntos?”, “¿Qué aprendimos sobre ayudar a los demás?”. **2.Identificación de valores:** La docente destaca comportamientos positivos observados (respeto, cooperación, empatía). **3.Retroalimentación:** Se refuerza el logro del objetivo: “Cuando cooperamos, todos ganamos.” **4.Dibujo libre:** Cada niño realiza un dibujo representando el juego y cómo ayudó a su grupo.	- Diálogo reflexivo -Autoevaluación guiada -Expresión artística (dibujo) -Reforzamiento positivo.	-Hojas blancas o cartulinas -Crayones o plumones -Canción de despedida.	10 min
RUTINA DE SALIDA	Se canta una canción de despedida (“Hasta mañana amiguitos...”) reforzando el clima afectivo.			10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ INDICADORES OBSERVABLES	Sí (✓)	No (✗)	OBSERVACIONES DEL DOCENTE
1. Participa activamente en el juego, siguiendo las normas establecidas.			
2. Escucha y respeta las ideas o sugerencias de sus compañeros durante la actividad.			
3. Coopera con su grupo para evitar que la cuerda caiga, mostrando disposición para ayudar.			
4. Se comunica de forma adecuada, usando palabras amables y gestos respetuosos.			
5. Demuestra alegría y satisfacción por participar con los demás.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	13/10/2025
DIMENSIÓN	Tipo de juego Cumplimiento normas.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: Carrera de Sacos (competitiva controlada) (Competitivo).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Jugamos la carrera de sacos respetando las reglas y emociones"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Promover en los niños el manejo adecuado de las emociones frente a situaciones de competencia, respetando las normas del juego y fomentando el espíritu de colaboración y fair-play durante la carrera de sacos.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: En el marco del programa de juegos tradicionales, los niños participarán en una carrera de sacos en equipos. Antes del juego, conversarán sobre la importancia de respetar reglas y controlar emociones al ganar o perder. Luego, reflexionarán en grupo sobre cómo se sintieron y qué aprendieron al jugar con respeto y empatía.

VI. PRODUCTO ESPERADO: Los niños demuestran autocontrol y respeto hacia los demás durante el juego competitivo, cumpliendo las normas y expresando emociones de forma adecuada, tanto en la victoria como en la derrota.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la sesión, los niños reconocerán la importancia de controlar sus emociones durante la competencia, respetando las reglas y mostrando empatía hacia sus compañeros.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo •Reconoce y valora a los demás •Participa en actividades de cuidado personal.	Regula sus emociones y respeta las normas durante la participación en el juego tradicional "Carrera de sacos", demostrando control y empatía	-Expresa sus emociones (alegría, frustración, entusiasmo) de forma adecuada al participar en el juego. -Cumple las normas del juego y espera su turno pacientemente. -Muestra respeto hacia los compañeros al ganar o perder. -Acepta los resultados	-Participa activamente en la carrera de sacos, siguiendo las reglas establecidas. -Muestra conductas observables de autocontrol emocional durante la competencia. -Dialoga con sus compañeros sobre cómo se sintió y qué aprendió del juego. -Coloca su carita de

		frente a los resultados.	del juego con actitud positiva, sin discutir o enojarse.	autoevaluación en el mural de emociones al cierre de la sesión.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Utiliza las TIC con apoyo docente para observar videos o imágenes sobre el juego tradicional "Carrera de sacos", comprendiendo sus reglas y valorando la sana competencia.	- Observa con atención un video corto o imagen del juego tradicional presentado por la docente mediante proyector o tablet. - Comenta lo que observa, identifica las reglas básicas del juego y las relaciona con la actividad que realizará. - Manifiesta interés y curiosidad por aprender a través de las TIC, sin distraerse ni usar el recurso de forma inadecuada.	-Participa en el visionado grupal del video sobre "Carrera de sacos" y responde preguntas guiadas. -Señala correctamente elementos del juego en las imágenes (sacos, línea de partida, meta). -Realiza aportes orales sobre cómo deben comportarse durante el juego.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Regula su conducta y emociones durante el juego, mostrando autonomía al tomar decisiones y responsabilidad en el cumplimiento de normas.	-Demuestra iniciativa para participar en la actividad sin necesidad de constante apoyo del adulto. -Respeta los turnos y sigue las reglas establecidas de manera autónoma. -Regula sus emociones frente al éxito o la pérdida, sin desmotivarse.	-Participa activamente en la carrera de sacos, tomando decisiones por sí mismo (alinearse, esperar su turno, detenerse ante la meta). -Expresa verbalmente cómo se sintió durante la competencia. -Coloca su carita de emoción en el mural al final de la sesión, reflexionando sobre su desempeño.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
		-Escucha con atención las instrucciones y reglas del juego sin

Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	interrumpir. -Espera su turno pacientemente antes de participar en la "Carrera de sacos". -Acepta los resultados del juego (ganar o perder) con una actitud positiva y sin burlarse de sus compañeros. - Anima a sus compañeros y reconoce su esfuerzo. - Evita empujar o hacer trampa durante la competencia. -Dialoga sobre cómo se sintió y cómo se deben tratar unos a otros en los juegos. -Se disculpa si comete un error o afecta a otro niño durante la actividad.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Bienvenida y ambientación:** • La docente recibe a los niños en semicírculo con música alegre. • Realiza una breve dinámica de saludo corporal (choque de manos, saludo con el hombro, etc.). **2. Activación de saberes previos:** • Conversan sobre experiencias previas de jugar en grupo: "¿Qué juegos conocen donde todos participen?" "¿Qué debemos hacer para jugar bien con los demás?" **3. Presentación del propósito:** • La docente explica: "Hoy vamos a jugar la *Carrera de sacos* para aprender a divertirnos respetando las reglas, controlando nuestras emociones y aceptando si ganamos o perdemos."	-Juego de rol conversacional. -Preguntas guiadas. - Escucha activa. -Dialogar y expresar emociones previas. -Activación de conocimientos previos.	- Música infantil. -Tarjetas de emociones (feliz, triste, enojado, contento). -Imagen o video corto sobre niños jugando "Carrera de sacos".	10 min
DESARROLLO	**1.Explicación y modelado del juego:** •La docente muestra los sacos y explica las reglas del juego, destacando el *"fair play"* (juego limpio): no empujar, no adelantarse, respetar turnos y aceptar los resultados. •Se pregunta: "¿Qué podemos hacer si perdemos?" (respuestas guiadas hacia la autorregulación y el respeto). **2.Ejecución del juego:** • Los niños se dividen en dos equipos y participan en la *Carrera de sacos* por turnos. • Se realizan dos rondas: una de práctica y una de competencia. • La docente observa actitudes de respeto, control emocional y cumplimiento de reglas.	-Juego tradicional como estrategia activa. -Aprendizaje cooperativo. - Modelado y observación guiada. Retroalimentación positiva durante la acción. -Resolución pacífica de conflictos.	-Sacos de yute o tela resistente. -Cinta para marcar la línea de salida y meta. -Silbato o tambor pequeño. -Obstáculos ligeros (aros, conos).	25 min

	3.Variantes del juego: • Se agrega dificultad (saltar en zigzag o con obstáculos pequeños). • Se destaca la cooperación más que la competencia: todos ganan si terminan la carrera sin empujarse.			
CIERRE	**1.Diálogo reflexivo:** • La docente reúne a los niños en corro y pregunta: "¿Cómo se sintieron al jugar?" "¿Qué hiciste cuando ganaste o perdiste?" "¿Qué aprendimos hoy sobre respetar las reglas?" • Se promueve que los niños identifiquen emociones y reconozcan actitudes positivas. **2. Evaluación y reconocimiento simbólico:** •Se entrega una *medalla simbólica* o sticker a cada niño por participar y demostrar control emocional y respeto. •Se felicita públicamente a los equipos por su esfuerzo y cooperación.	Retroalimentación oral. -Autoevaluación emocional (caritas). -Reconocimiento simbólico. -Cierre lúdico-musical.	-Stickers o medallas de papel. -Láminas con caritas de emociones. -Música para la despedida.	10 min
RUTINA DE SALIDA	• Canción de cierre ("Adiós amigos del jardín"). • Los niños expresan con gestos cómo se sienten al terminar (carita feliz, neutra o triste). • Se despiden en círculo.			10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

CRITERIOS / INDICADORES OBSERVABLES	SÍ (✓)	A VECES (▲)	NO (✗)	OBSERVACION
1.Participa activamente en el juego respetando las reglas establecidas.				
2.Espera su turno sin interrumpir o empujar a sus compañeros.				
3.Demuestra control emocional cuando pierde (acepta el resultado sin enojarse).				
4.Felicita o reconoce el esfuerzo de los demás cuando ganan.				
5.Coopera con su equipo y muestra disposición para ayudar a los demás.				
6.Cumple las indicaciones de la docente durante el desarrollo del juego.				
7. Se comunica de forma respetuosa y amable con sus compañeros.				
8. Identifica y expresa verbalmente o con gestos sus emociones (feliz, triste, tranquilo).				
9. Mantiene una actitud positiva y entusiasta durante toda la actividad.				

Escala de valoración

Símbolo	Descripción	Nivel de logro
✓	Lo logra de manera constante y autónoma.	Logrado (L)
▲	Lo logra con ayuda o de manera parcial.	En proceso (EP)
✗	No lo logra aún.	En inicio (I)

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

- Logrado (L): 7 a 9 criterios ✓
- En proceso (EP): 4 a 6 criterios ✓
- En inicio (I): 0 a 3 criterios ✓

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	15/10/2025
DIMENSIÓN	Participación. Cumplimiento de normas.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: El Trompo (apoyos y turnos) – Juego de destreza

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Jugamos la carrera de sacos respetando las reglas y emociones"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Fomentar en los niños y niñas de 5 años la paciencia, el respeto por los turnos y la empatía mediante el juego tradicional "El Trompo", fortaleciendo así sus habilidades sociales, comunicación positiva y autorregulación emocional.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: En el marco del proyecto experimental sobre juegos tradicionales, la docente propone recuperar el juego del trompo, actividad popular que combina destreza, coordinación y convivencia. Se busca que los niños aprendan a esperar su turno, animar a sus compañeros y respetar las normas, comprendiendo que todos los esfuerzos son valiosos y que el respeto y la empatía hacen del juego una experiencia divertida y formativa.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

- Participación activa y ordenada en el juego El Trompo, demostrando respeto por los turnos y empatía hacia los compañeros.
- Comunicación verbal positiva y expresiones afectivas durante la actividad (animar, felicitar, esperar con calma).

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños jueguen al trompo respetando los turnos y mostrando empatía, valorando los logros de los demás y controlando sus emociones ante los resultados del juego.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	•Interactúa con otras personas •Construye normas y asume acuerdos •Participa en	-Reconoce y respeta las reglas del juego tradicional "El Trompo". -Espera su turno con	-Participa activamente en el juego del trompo mostrando respeto por los turnos y las normas. -Expresa alegría y aliento hacia sus compañeros, celebrando sus logros.	**Actuaciones:** -Respeta su turno al jugar y no interrumpe a los demás. -Utiliza frases positivas como "tú puedes", "bien hecho". -Demuestra autocontrol

	acciones que promueven el bienestar común	paciencia y muestra empatía con sus compañeros. -Se comunica de forma positiva durante el desarrollo del juego.	-Controla sus emociones al perder o esperar, mostrando empatía.	cuando el trompo no gira. **Producciones:** - Representación gráfica o verbal posterior del juego (dibujo del trompo o narración breve sobre cómo se sintió al participar).

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Utiliza recursos tecnológicos simples (videos, imágenes, grabaciones) para comprender o reforzar la dinámica del juego tradicional. -Participa activamente al observar o escuchar un video del trompo, mostrando interés y comprensión.	-Observa un breve video o imagen digital sobre cómo girar el trompo y comenta lo que ve. -Reconoce el uso responsable y educativo de los medios tecnológicos como apoyo para aprender.	**Actuaciones:** •Muestra interés y atención al observar el video explicativo. •Responde preguntas sobre lo observado (“¿cómo gira el trompo?”, “¿qué hizo el niño del video?”). **Producciones:** •Dibuja o comenta lo que aprendió del video (representación del trompo o su giro).
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	-Participa en el juego del trompo con entusiasmo y responsabilidad. -Muestra iniciativa para intentarlo nuevamente sin frustrarse. -Acepta sugerencias del docente y compañeros para mejorar su desempeño.	-Identifica lo que puede mejorar al jugar (por ejemplo, girar con más suavidad). -Persevera y mantiene una actitud positiva ante los desafíos. -Regula sus emociones mientras espera su turno o al no lograr el giro perfecto.	**Actuaciones:** •Solicita su turno respetuosamente y espera con calma. • Muestra iniciativa para volver a intentar. •Acepta ayuda o sugerencias con una sonrisa o agradecimiento. **Producciones:** • Dibuja o narra cómo se sintió al participar y qué aprendió del juego.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto Empatía	- Escucha con atención las indicaciones del docente y las opiniones de sus compañeros. -Respeta el turno de cada niño/a para jugar con el trompo sin interrumpir ni apresurar. -Aplaude, anima o felicita a sus compañeros, aunque no logren girar el trompo correctamente. - Acepta las diferencias en las habilidades de los demás sin burlarse ni desanimar. - Expresa sus emociones de manera adecuada (por ejemplo, controla la frustración si no gana o si el trompo no gira). - Coopera en la recogida de materiales al finalizar el juego.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**-Bienvenida y motivación:** El docente recibe a los niños con una canción corta sobre jugar en grupo y esperar turnos. **-Conversación guiada:** A través de imágenes o títeres, se plantea una situación: "¿Qué pasa si todos queremos jugar al mismo tiempo? ¿Qué sentimos si alguien no respeta nuestro turno?" **-Propósito del día:** Se comunica el objetivo: "Hoy aprenderemos a jugar al trompo respetando los turnos y apoyando a nuestros amigos". **-Normas de convivencia:** Se recuerdan las normas: escuchar, esperar, compartir y cuidar los materiales.	-Diálogo participativo y preguntas generadoras. -Activación de saberes previos (conversación sobre juegos tradicionales). -Modelado de conductas (demostrar cómo esperar turno).	Láminas o tarjetas con imágenes de niños jugando, trompos, títeres o muñecos, música de fondo suave.	10 min
DESARROLLO	**-Demostración inicial:** El docente muestra cómo se lanza el trompo explicando paso a paso, destacando la importancia de esperar el turno. **-Juego guiado:** Los niños, por grupos pequeños, realizan turnos para intentar girar el trompo. Cada niño espera su momento mientras observa y anima a los demás. **-Apoyo emocional:** El docente promueve expresiones positivas ("¡Tú puedes!", "¡Buen intento!"). Refuerza verbalmente la empatía y el respeto. **-Variante del juego:** Se propone un mini reto: "¿Cuántos trompos pueden girar al mismo tiempo si nos organizamos bien?" para fomentar la	-Juego libre guiado. -Aprendizaje cooperativo. -Modelado y refuerzo positivo. -Observación directa del desempeño social.	Trompos de madera o plástico, cuerda, colchonetas o piso seguro, tarjetas con caritas felices para reforzar conductas positivas.	25 min

	cooperación. **-Observación activa:** El docente observa y registra conductas relacionadas con la paciencia, empatía y comunicación.			
CIERRE	**-Reflexión grupal:** En círculo, los niños conversan sobre cómo se sintieron al esperar su turno y qué aprendieron del juego. **-Preguntas de metacognición:** "¿Cómo te sentiste cuando animaste a tu compañero?", "¿Por qué es importante respetar los turnos?" **-Evaluación participativa:** Los niños colocan una carita (feliz, pensativa o triste) según cómo se sintieron participando.	-Diálogo reflexivo. - Autoevaluación simbólica (caritas). -Rutina emocional de cierre.	Carteles de caritas (emociones), cartel de "aprendizaje del día", música infantil de cierre.	10 min
RUTINA DE SALIDA	-Canción breve sobre la amistad y el respeto ("Jugamos contentos, compartimos con amor"). -Se felicita el esfuerzo del grupo y se refuerza el mensaje: "Respetar turnos nos hace buenos compañeros".			10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

CRITERIOS / INDICADORES OBSERVABLES	SÍ (✓)	A VECES (▲)	NO (✗)	OBSERVACION
Participa activamente en el juego del trompo siguiendo las reglas establecidas.				
Espera su turno con paciencia sin interrumpir a los demás compañeros.				
Muestra empatía y apoyo hacia los compañeros durante el juego.				
Respeta los turnos y acepta el resultado del juego sin enojarse.				
Se comunica de forma amable y clara con sus compañeros durante el juego.				
Cumple las normas de convivencia acordadas al inicio de la sesión.				
Participa en la reflexión final compartiendo lo que aprendió del juego.				

Escala de valoración

Símbolo	Descripción	Nivel de logro
✓	El niño demuestra la conducta de manera constante y autónoma.	Nivel logrado
▲	El niño realiza la conducta con ayuda o recordatorios del docente.	En proceso
✗	El niño aún no demuestra la conducta observada.	No logrado

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	17/10/2025
DIMENSIÓN	Interacción social Participación.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: La Telaraña (juego cooperativo de paso de mensaje).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:" Tejiendo la telaraña de la amistad y la buena comunicación"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y niñas desarrollen habilidades de escucha activa, expresión verbal y cooperación, mediante la participación en el juego tradicional "La Telaraña", fortaleciendo su capacidad para comunicarse y trabajar en grupo con respeto y empatía.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Los niños formarán un círculo y, mediante el uso de un ovillo de lana, irán pasando un mensaje corto o gesto a un compañero, quien deberá repetirlo correctamente al siguiente, formando así una "telaraña". A través de la experiencia, los niños reflexionarán sobre la importancia de escuchar con atención, comunicarse con claridad y cooperar en grupo para lograr un objetivo común.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

Participación activa en el juego cooperativo "La Telaraña", demostrando escucha y comunicación efectiva.

Expresiones verbales y gestuales adecuadas durante la dinámica.

Aportes reflexivos sobre la importancia de cooperar y escuchar a los demás.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la sesión, los niños mejorarán su capacidad de escucha activa y expresión oral, reconociendo el valor de la cooperación y la comunicación interpersonal para lograr una convivencia armoniosa en grupo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	•Interactúa con otras personas •Construye normas y asume acuerdos •Participa en acciones que promueven	Reconoce la importancia de comunicarse y escuchar a los demás durante actividades grupales. Controla sus	Escucha atentamente a sus compañeros durante el juego *La Telaraña*, repitiendo correctamente el mensaje o gesto recibido. Espera su turno para participar sin interrumpir a los	-Participa activamente en el juego manteniendo la atención y concentración. -Repite el mensaje o gesto sin interrumpir. - Mantiene contacto visual y disposición comunicativa. -Muestra autocontrol al esperar su turno.

	el bienestar común	impulsos durante el turno de participación y mantiene una actitud positiva. Demuestra respeto y empatía en sus interacciones con los demás. -Colabora activamente en el grupo para lograr un objetivo común. -Cumple las normas establecidas para el desarrollo del juego.	demás y se muestra tranquilo ante errores propios o de compañeros. -Usa un tono de voz adecuado y gestos amables al comunicarse con los demás, mostrando respeto por la opinión de sus compañeros. -Participa con entusiasmo, ayudando a mantener el orden de la dinámica y reforzando el trabajo en grupo. Sigue las reglas del juego La Telaraña sin necesidad de recordatorios constantes y motiva a otros a cumplirlas.	-Sonríe, anima o apoya a sus compañeros. -Se mantiene tranquilo cuando el mensaje se altera o cambia. -Utiliza palabras como "gracias", "por favor", "bien hecho". - Escucha sin interrumpir. -Coopera para mantener el juego en armonía. -Pasa el ovillo de lana con cuidado a sus compañeros. -Refuerza positivamente la participación de los demás. -Valora el logro grupal (formación de la telaraña). -Participa sin salirse del orden establecido. -Demuestra responsabilidad en el cumplimiento de las normas. -Refuerza la convivencia respetuosa.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Emplea recursos digitales sencillos para reforzar la comunicación y el trabajo cooperativo.	-Durante la actividad inicial, observa y comenta un breve video o animación sobre la cooperación y la comunicación (ejemplo: "Los amigos que trabajan juntos"), mostrando comprensión y relacionándolo con el juego La Telaraña.	-Menciona ideas sobre lo observado en el video digital. -Explica con sus palabras cómo los personajes se ayudan. -Participa con entusiasmo en la conversación guiada usando los términos "ayudar", "escuchar", "compartir".
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Muestra iniciativa y compromiso para participar y cumplir las normas del juego cooperativo.	Durante la dinámica del juego La Telaraña, se prepara y espera su turno con calma; acepta errores sin frustrarse; evalúa al final cómo se comunicó con sus compañeros.	-Se organiza para su turno sin que se lo recuerden. -Expresa cómo se sintió durante el juego. -Indica qué aprendió sobre escuchar y cooperar. - Aplaude o felicita a los demás por su esfuerzo.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto Empatía	-Escucha con atención a sus compañeros cuando se transmite el mensaje. - Espera su turno para hablar o participar sin interrumpir. - Se muestra solidario y anima a sus compañeros si cometen errores. - Colabora para que el mensaje llegue correctamente a todos. - Agradece y reconoce la participación de los demás al finalizar el juego.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1.Acogida y motivación:** -La docente recibe a los niños con una canción de saludo (“Hola, hola para ti…”). -Se sientan en círculo y la maestra presenta un ovillo de lana, preguntando: “¿Qué creen que haremos con esto?” **2. Activación de saberes previos:** -Dialogan sobre la importancia de escuchar y hablar con respeto. -Se plantean preguntas guía: “¿Qué pasa si no escuchamos bien a los demás?” “¿Cómo nos sentimos cuando nos interrumpen?” **3.Presentación del propósito:** -La docente explica que jugarán *La Telaraña*, un juego donde deben escuchar con atención, cooperar y respetar los turnos para que el mensaje llegue bien al final.	-Estrategia de diálogo reflexivo y motivación lúdica. -Uso del juego simbólico como preparación para la actividad central. -Preguntas abiertas para activar la curiosidad y el pensamiento.	-Canción de saludo. -Ovillo de lana. -Carteles con caritas de emociones (alegría, sorpresa, tristeza).	10 min
DESARROLLO	1. Explicación y modelado del juego: -La docente explica que formarán una telaraña con el ovillo. El primero dice su nombre y un mensaje breve (“Hola, soy Ana y me gusta jugar”), sosteniendo el hilo y lanzando el ovillo a un compañero. -El siguiente repite el mensaje y agrega el suyo, y así sucesivamente hasta formar una red. 2. Ejecución del juego cooperativo: -Se repite el juego, pero ahora el mensaje será una frase corta acordada (“La amistad nos une”). -Cada niño debe escuchar con atención y repetir correctamente antes de pasar el ovillo. -Se anima a felicitar y aplaudir los intentos de los compañeros.	-Estrategia de aprendizaje cooperativo y lúdico. -Demostración guiada por la docente. -Modelado positivo de comunicación y escucha activa. -Refuerzo positivo (elogios, aplausos, gestos).	-Ovillo de lana. -Espacio amplio para el círculo. -Tarjetas con mensajes o dibujos simples. - Música suave de fondo para ambientar.	25 min

	3. Repetición con variación: -Se realiza una segunda ronda, cambiando el sentido o tipo de mensaje (ahora con gestos o movimientos en lugar de palabras). -Se conversa sobre las dificultades y estrategias para mejorar la comunicación.			
CIERRE	**1. Reflexión grupal:** -En círculo, los niños comparten cómo se sintieron al participar, escuchando y siendo escuchados. -La docente guía la reflexión con preguntas: "¿Qué aprendimos hoy sobre escuchar?" "¿Por qué es importante ayudarnos?" **2. Evaluación formativa:** -La docente observa y registra quiénes escucharon, respetaron turnos y colaboraron. -Se refuerza con retroalimentación positiva individual ("Me gustó cómo esperaste tu turno, Lucía").	-Estrategia de metacognición lúdica (reflexión sobre lo aprendido). -Evaluación observacional formativa. -Refuerzo afectivo y emocional.	-Canción de despedida. -Caritas de emociones para autoevaluación ("¿Cómo me sentí hoy?"). -Diario docente o lista de cotejo.	10 min
RUTINA DE SALIDA	-Se canta una canción de cierre ("Adiós amigos, adiós…"). -Se invita a realizar un gesto de agradecimiento (choque de manos o abrazo grupal simbólico).			10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (DESEMPEÑOS OBSERVABLES)	Sí (1)	No (0)	OBSERVACIONES / COMENTARIOS
1. Participa activamente en el juego siguiendo las reglas establecidas.			
2. Escucha atentamente a sus compañeros cuando le transmiten el mensaje.			
3. Se expresa con claridad y respeto al comunicar el mensaje.			
4. Coopera con sus compañeros para mantener el orden del juego.			
5. Muestra empatía y celebra los logros de los demás (por ejemplo, aplaude o anima).			
6. Espera su turno con paciencia y respeto.			
7. Identifica cómo se siente durante el juego (alegría, emoción, calma).			
8. Cumple las normas sociales establecidas (hablar sin interrumpir, respetar turnos, cuidar materiales).			

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	20/10/2025
DIMENSIÓN	Tipo de juego Interacción social	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: Aro-Relevos (cooperativo por parejas).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Jugamos relevos con el aro para ayudarnos y trabajar en equipo"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y niñas fortalezcan sus habilidades sociales, como la cooperación, empatía y trabajo en equipo, mediante la participación activa en el juego Aro-Relevos, donde deberán coordinar con su pareja para completar el reto sin soltarse de las manos.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: La docente propone a los niños un reto divertido: "¿Podemos pasar un aro sin soltarnos de las manos?".

Se organiza un circuito de relevos donde cada pareja debe pasar el aro con coordinación y ayuda mutua. A través de esta dinámica, los niños aprenden la importancia de colaborar, respetar turnos y cumplir su rol dentro del grupo, reforzando así sus habilidades sociales y emocionales.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

Participación activa en el juego "Aro-Relevos", mostrando cooperación, ayuda mutua y respeto por las normas, evidenciado en su desempeño durante el juego.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la capacidad de cooperar y comunicarse positivamente con los demás durante actividades grupales, mostrando disposición para ayudar y trabajar en equipo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo •Reconoce y valora a los demás •Participa en actividades de cuidado personal.	-Participa activamente en juegos cooperativos mostrando disposición para ayudar a su compañero. -Respeta turnos y normas	-Colabora con su compañero durante el juego Aro-Relevos sin soltarse de las manos, mostrando paciencia y respeto. -Se comunica de manera adecuada y utiliza expresiones positivas de ánimo ("¡tú puedes!", "vamos juntos").	-Participación activa y cooperativa en el juego Aro-Relevos. -Evidencia oral y gestual de comunicación empática con su compañero. -Cumplimiento de las reglas y turnos durante el desarrollo del juego. - Reflexión verbal sobre la importancia de trabajar en

		durante la actividad. - Comunica de forma positiva con su pareja para lograr el objetivo común.	-Espera su turno con calma y acepta los resultados sin conflictos.	equipo.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Observa y comprende un video corto sobre el trabajo en equipo y la cooperación durante los juegos tradicionales. -Relaciona las imágenes o escenas con la dinámica del juego "Aro–Relevos".	-Participa en la visualización del video educativo "Jugamos y nos ayudamos" y comenta lo que observa sobre cooperación y ayuda mutua. -Menciona ejemplos de cómo puede actuar igual que los personajes del video durante el juego. -Muestra disposición para aplicar las normas aprendidas en la práctica.	-Participación en la conversación posterior al video. -Comentarios orales o gestuales sobre las conductas positivas observadas en el recurso audiovisual. -Aplicación de las normas vistas en el entorno digital durante el desarrollo del juego real.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	-Muestra iniciativa para participar activamente en el juego Aro–Relevos. -Controla sus emociones ante el éxito o el error, sin frustrarse. - Reconoce lo que hizo bien y lo que puede mejorar en su colaboración con su compañero.	-Participa con entusiasmo y mantiene una actitud positiva durante todo el juego. -Se esfuerza por mejorar su coordinación con el compañero sin desistir. -Expresa verbalmente o con gestos su satisfacción por el trabajo conjunto ("lo hicimos bien", "te ayudé"). -Escucha las observaciones de la docente y reflexiona sobre cómo puede cooperar mejor.	-Observación directa del desempeño en el juego (actitud positiva, perseverancia). -Participación en la reflexión grupal sobre la experiencia ("¿qué aprendimos hoy?"). -Expresiones orales, gestuales o gráficas sobre su autovaloración.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto Cooperación	- Escucha atentamente las indicaciones antes de iniciar el juego. - Mantiene el orden mientras espera que su pareja termine el turno. - No empuja ni interrumpe a los demás. - Usa el aro con cuidado y lo entrega correctamente al siguiente grupo. - Colabora para que el aro pase sin soltarse de las manos. - Motiva con palabras o gestos (“¡tú puedes!”, “vamos juntos”). - Si el compañero se equivoca, le ayuda a corregir sin burlarse. - Sonríe y aplaude los logros de su equipo.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	1.Recepción de los niños con saludo afectivo y canción de bienvenida para generar ambiente positivo. 2.Conversación inicial: “Hoy trabajaremos en equipo usando un aro. ¿Qué cosas podemos hacer juntos para ayudarnos?” 3. Presentación del objetivo de la sesión: “Fortalecer la cooperación y el apoyo mutuo respetando turnos y roles”. 4. Demostración rápida por la docente de cómo pasar el aro sin soltar las manos.	-Estrategia motivacional: saludo, canción y conexión emocional. -Preguntas abiertas para activar conocimientos previos. -Modelado de la actividad para mostrar la conducta esperada.	-Aro grande de plástico. -Música de bienvenida. -Cartulina con ilustración de pasos y reglas. -Espacio amplio y seguro delimitado con conos.	10 min
DESARROLLO	1.Formación de parejas y asignación de roles (quién inicia y quién recibe el aro). 2. Explicación de reglas: pasar el aro sin soltarse de las manos, esperar turno, apoyar a la pareja. 3.Ejecución del juego en relevos cooperativos, supervisando rotaciones de parejas. 4.Refuerzo positivo de la docente: elogios por cooperación, comunicación efectiva y respeto de reglas. 5.Variación de la actividad: aumentar la distancia o tiempo de relevos para incrementar desafío y motivación. 6.Observación y registro de conductas en la lista de cotejo: cooperación, comunicación, respeto de turnos, apoyo mutuo.	-Aprendizaje activo y cooperativo: niños aprenden haciendo. -Aprendizaje por observación y modelado de la docente. -Refuerzo positivo y retroalimentación inmediata. -Rotación de parejas para fomentar socialización amplia.	- 1 aro por pareja. - Conos o marcas de inicio y meta. -Silbato para iniciar y finalizar relevos. -Lista de cotejo para registro de habilidades sociales.	25 min
CIERRE	1.Reflexión grupal guiada: “¿Qué hicimos para ayudarnos? ¿Cómo nos sentimos al trabajar juntos?”	-Estrategia de metacognición: reflexión,	-Cartulina con registro de reglas y logros.	

	2.Autoevaluación y coevaluación: cada niño comenta cómo ayudó a su pareja y qué aprendió. 3.Revisión de normas cumplidas y logros alcanzados. 4.Felicitación grupal y cierre con aplausos y música de despedida. 5.Registro final de observaciones en la lista de cotejo para evaluación formativa.	verbalización de aprendizajes y autoevaluación. -Coevaluación: valorar al compañero y a sí mismo. Retroalimentación positiva de la docente reforzando valores y habilidades sociales.	-Lista de cotejo completada. -Música de cierre para despedida. -Materiales organizados para almacenamiento seguro.	10 min
RUTINA DE SALIDA	-Reflexión grupal breve: Cada niño comenta qué hizo bien para ayudar a su pareja. -Revisión de normas y logros: Docente repasa reglas respetadas y logros grupales. -Orden de materiales: Niños guardan aros, conos y otros recursos. -Cierre afectivo: Aplausos grupales, música de despedida y saludo final.			10 min

VIII. EVALUACIÓN

1. Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

Indicador	Ítems observables	Cumple (✓/✗)
Interacción social	1.Participa activamente en el juego siguiendo las reglas establecidas.	
	2. Entiende y respeta la dinámica de pasar el aro sin soltar manos.	
	3. Mantiene la atención durante la actividad.	
	4. Se comunica adecuadamente con su compañero de pareja.	
	5. Espera su turno para recibir o pasar el aro.	
	6. Anima y apoya a su compañero durante la actividad.	
	7. Se muestra respetuoso con las instrucciones del docente y compañeros.	
Cooperación y trabajo en equipo	8. Cumple con su rol asignado dentro de la pareja.	
	9. Colabora para que ambos logren completar el relevo.	
	10. Ajusta su conducta según las necesidades de su compañero (ayuda, guía).	
	11. Participa en la reflexión grupal compartiendo ideas sobre el trabajo en equipo.	
	12. Demuestra empatía y comprensión ante errores o dificultades de su compañero.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	22/10/2025
DIMENSIÓN	-Cumplimiento de normas. -Participación.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: La Silla Musical (reglas y control emocional).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Jugamos con respeto y aprendemos a manejar nuestras emociones"

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Promover en los niños y niñas de 5 años el respeto por las reglas y el manejo de la frustración durante la participación en juegos competitivos, mediante el juego tradicional "La Silla Musical", favoreciendo actitudes de empatía, tolerancia y resolución pacífica de conflictos.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: En el marco del proyecto experimental de juegos tradicionales, los niños participarán en el juego "La Silla Musical". Antes de iniciar, el docente plantea una breve conversación sobre cómo se sienten cuando ganan o pierden, y cómo deben actuar con sus amigos. Durante el juego, los estudiantes practicarán seguir reglas, controlar emociones y aceptar resultados con respeto, desarrollando habilidades sociales esenciales para la convivencia armónica.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

Los niños y niñas participan en el juego "La Silla Musical" respetando las reglas, turnos y resultados, expresando sus emociones de manera adecuada, mostrando tolerancia, autocontrol y empatía hacia sus compañeros.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la sesión, los estudiantes identifican y practican el respeto de reglas, aceptan los resultados del juego y expresan sus emociones sin agredir ni frustrarse, demostrando control emocional y actitudes de sana convivencia.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Construye su identidad.	•Se valora a sí mismo •Reconoce y valora a los demás •Participa en actividades	Regula sus emociones durante situaciones de juego, aceptando los resultados y expresando sentimientos	-Expresa verbalmente o con gestos cómo se siente al ser eliminado o ganar en el juego. -Acepta las reglas y resultados sin agredir ni frustrarse. - Reconoce que perder o ganar es parte del	Durante el juego, el niño: •Espera su turno con calma. •Cumple las reglas establecidas. •Usa frases como "no importa", "seguimos jugando". • Sonríe, aplaude o felicita

	de cuidado personal.	de forma adecuada.	juego. -Muestra disposición para seguir participando con alegría y respeto.	a sus compañeros. •Identifica en tarjetas o emojis la emoción que sintió.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Utiliza recursos digitales (música, videos o sonidos) de manera responsable y con orientación docente durante la actividad del juego.	-Participa en el inicio de la sesión escuchando la música reproducida desde un dispositivo (parlante, laptop, tablet). -Identifica el momento de detenerse o sentarse según la pausa musical. -Muestra respeto por el uso del material tecnológico, sin manipularlo sin permiso. - Relaciona el uso de la música digital con la dinámica del juego.	Se observa que el niño: •Escucha atentamente la música y responde al estímulo (pausa musical). •No toca el equipo sin autorización. •Muestra interés por el uso del parlante o la laptop. •Reconoce la música digital como parte del juego. • Asocia el sonido con la acción del juego (parar, correr, sentarse).
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Participa activamente en la actividad lúdica, reconociendo sus emociones y mostrando disposición para aprender de la experiencia.	-Expresa verbalmente o con gestos sus emociones al participar o ser eliminado. -Acepta las reglas sin frustrarse y continúa disfrutando del juego. -Escucha al docente y reflexiona sobre lo que aprendió (respetar reglas, controlar emociones). -Se motiva a mejorar su comportamiento en futuras oportunidades.	Durante y después del juego, el niño: • Dice frases como “está bien”, “seguiré jugando”, “felicito a mi amigo”. • Identifica en tarjetas o dibujos cómo se sintió (feliz, triste, calmado). • Participa en la reflexión grupal sobre qué aprendieron del juego. •Muestra autonomía para regular su conducta sin intervención constante del docente.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	- Escucha y respeta las instrucciones del docente antes y durante el juego. - Acepta el turno que le corresponde sin reclamar ni interrumpir a otros. - Permite que sus compañeros participen sin empujones ni discusiones. - Acepta con serenidad el resultado del juego (cuando pierde o gana). - Felicita o anima a sus compañeros con frases positivas (“¡Bien hecho!”, “¡Tú puedes!”, “¡Bravo!”). - Participa en la reflexión final expresando cómo se sintió y cómo trató a los demás.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	-**Bienvenida afectiva:** La docente recibe a los niños con una canción de saludo y los invita a formar un círculo. -**Motivación:** Se les muestra una serie de imágenes de niños jugando y se les pregunta: “¿Qué creen que están haciendo?”, “¿Cómo se sienten cuando juegan con sus amigos?”. -**Presentación del juego:** La docente introduce el nombre del juego: *“La Silla Musical”* y pregunta: “¿Han jugado antes?”, “¿Qué creen que debemos hacer para divertirnos sin pelearnos?” -**Normas de convivencia:** En conjunto, los niños acuerdan las normas básicas del juego: no empujar, respetar turnos, sonreír aunque pierdan. -**Propósito de la sesión:** La docente comunica: “Hoy jugaremos *La Silla Musical* para aprender a divertirnos respetando las reglas y controlando nuestras emociones.”	-Dialogar sobre experiencias previas. -Técnica de preguntas generadoras. -Modelado de normas de convivencia. -Estrategia de aprendizaje significativo.	-Tarjetas con imágenes de niños jugando. -Cartel con normas del juego. -Reproductor de música.	10 min
DESARROLLO	-**Organización:** La docente coloca las sillas en círculo (una menos que la cantidad de niños). -**Explicación:** Se explica la dinámica del juego de forma clara y se realiza una demostración práctica con algunos voluntarios. -**Ejecución del juego:** -Se inicia la música y los niños caminan alrededor de las sillas. -Cuando la música se detiene, deben sentarse rápidamente en una silla.	- Juego vivencial y cooperativo. -Estrategia de modelado conductual (demostrar cómo actuar). -Estrategia de refuerzo positivo. -Estrategia de observación guiada y	-Sillas pequeñas (una por niño menos). -Música alegre (parlante). -Cinta adhesiva para marcar el espacio. -Medalla con cinta simbólica para reconocer buenas actitudes.	25 min

	-Quien queda de pie, se retira amablemente, animando a los demás ("¡Tú puedes!"). -**Refuerzo positivo:** La docente destaca actitudes de respeto, autocontrol y empatía ("Qué bien que esperaste tu turno", "Te felicito por no enojarte"). -**Variante:** Se realizan nuevas rondas, retirando una silla cada vez, reforzando el control emocional y la aceptación del resultado.	retroalimentación inmediata. -Técnica lúdica del aprendizaje por juego y reflexión.		
CIERRE	- **Reflexión grupal:** La docente invita a los niños a sentarse nuevamente en círculo y formula preguntas reflexivas: "¿Cómo se sintieron al jugar?", "¿Qué hicimos cuando perdimos?", "¿Qué aprendimos sobre respetar las reglas?". - Síntesis del aprendizaje: Se destaca que el juego fue divertido porque todos respetaron las reglas y se comportaron con amabilidad. -Refuerzo del valor trabajado: Se hace hincapié en el respeto y control emocional como actitudes importantes en los juegos y en la vida diaria.	-Estrategia de metacognición (reflexionar sobre lo vivido). -Técnica del diálogo empático. -Estrategia de refuerzo afectivo (elogios y símbolos positivos).	-Cartel del valor "Respeto". -Stickers o medallas simbólicas. -Canción de despedida.	10 min
RUTINA DE SALIDA	-Canción de despedida: "Nos divertimos hoy jugando…" - Se entrega un "Sticker del respeto" a quienes demostraron empatía y autocontrol. -La docente despide con frases motivadoras: "Hasta mañana, pequeños campeones del respeto."			10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	CRITERIO / INDICADOR OBSERVABLE	Sí (1)	En proceso (0.5)	No (0)	OBSERVACIONES CUALITATIVAS
1	Participa activamente en el juego mostrando entusiasmo y disposición.				
2	Escucha atentamente las indicaciones de la docente y respeta las reglas del juego.				
3	Espera su turno sin interrumpir ni empujar a los compañeros.				
4	Acepta con serenidad los resultados del juego (ganar o perder).				
5	Controla sus emociones cuando queda fuera del juego (no llora, no se molesta).				
6	Felicita o anima a sus compañeros con gestos o palabras amables.				

7	Cumple las normas de convivencia acordadas al inicio (respeto, orden, amabilidad).				
8	Demuestra empatía y respeto en sus interacciones durante el juego.				
9	Participa en la reflexión final expresando cómo se sintió durante la actividad.				
10	Identifica la importancia de respetar reglas y controlar emociones en los juegos.				

Escala de valoración:

Puntaje obtenido	Nivel de logro	Interpretación
8 – 10	Logrado (L)	El niño demuestra dominio en la convivencia, respeto y control emocional durante el juego.
5 – 7.5	En proceso (EP)	El niño cumple parcialmente con las normas y muestra avances en el control emocional.
0 – 4.5	En inicio (I)	El niño requiere apoyo para regular emociones y respetar reglas durante el juego.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	24/10/2025
DIMENSIÓN	- Interacción social - Participación	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: El Puente Humano (cooperativo de paso).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:“ Cruzamos el Puente Humano con confianza y trabajo en equipo”

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y niñas aprendan a cooperar y generar confianza mutua mediante el juego tradicional “El Puente Humano”, demostrando empatía, respeto, seguridad y apoyo a los compañeros en un contexto lúdico y participativo.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Durante la jornada de juegos tradicionales, los niños se encuentran con un nuevo reto: “El Puente Humano”, donde deberán trabajar juntos para ayudar a sus compañeros a cruzar sin caer ni soltarse, convirtiéndose en “soporte” y “transeúntes” de un puente formado con sus propios brazos.

Esta dinámica promueve la confianza, el trabajo en equipo y la empatía, valores esenciales para una convivencia respetuosa.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

Los niños y niñas participan activamente en el juego “El Puente Humano”, demostrando empatía, cooperación, respeto por los turnos y apoyo mutuo durante el desarrollo de la actividad.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: “Los niños y niñas demuestran empatía, confianza y cooperación al participar en el juego tradicional El Puente Humano, respetando las normas y mostrando actitudes de ayuda y cuidado hacia sus compañeros.”

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con otras personas.	Muestra comportamientos de respeto y empatía hacia sus compañeros durante el juego, ofreciendo ayuda y escuchando las necesidades del otro.	-Escucha a sus compañeros cuando explican o participan. -Ofrece apoyo a quien lo necesita durante el juego “El Puente Humano”. -Usa palabras amables y gestos de cuidado.	**Actuaciones:** -Saluda y conversa respetuosamente. - Ayuda a su compañero a cruzar el puente sin empujar. **Producciones:** - Aporta verbalmente en la reflexión grupal sobre cómo se sintieron.

	Construye normas y asume acuerdos.	Controla sus emociones y muestra actitudes de autocontrol cuando espera su turno o ante dificultades en el juego.	-Espera su turno sin interrumpir. -Acepta errores o tropiezos sin molestarse. -Expresa sus emociones con calma.	**Actuaciones:** -Muestra paciencia al esperar. -Se recupera de frustraciones menores sin abandonar el juego. **Producciones:** -Participa en la autoevaluación con el mural de emociones.
	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa activamente en el juego respetando las normas y turnos, cooperando con el grupo y contribuyendo al logro común.	-Respeta las normas del juego "El Puente Humano". -Colabora con sus compañeros formando el puente o pasando con cuidado. -Celebra los logros del grupo sin competir.	**Actuaciones:** -Forma el puente levantando los brazos con su equipo. -Espera su turno para cruzar y anima a los demás. **Producciones:** -Dibuja en clase lo que más le gustó del juego cooperativo.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Utiliza herramientas digitales sencillas con apoyo del docente para observar o reforzar el juego tradicional "El Puente Humano", reconociendo su valor cooperativo.	-Observa un video o imagen en la laptop o pizarra digital sobre niños que cooperan para cruzar un "puente humano". -Comenta lo que observa, destacando las actitudes de ayuda y confianza.	**Actuaciones:** -Observa atentamente el video proyectado. -Identifica verbalmente comportamientos de cooperación vistos en la pantalla. **Producciones:** -Realiza un dibujo digital (en tablet) sobre cómo ayudó a su compañero durante el juego.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Participa activamente en el juego "El Puente Humano", mostrando iniciativa y autorregulación; reflexiona sobre su experiencia cooperando con otros.	-Reconoce lo que aprendió sobre ayudar y confiar en los demás. -Menciona lo que puede mejorar para colaborar mejor. -Participa con entusiasmo sin depender constantemente de la guía del docente.	**Actuaciones:** -Escucha y responde en la reflexión final "¿Cómo nos ayudamos en el puente?". -Muestra disposición a seguir intentando y mejorar su participación. **Producciones:** -Ubica su carita en el mural de emociones (feliz, tranquilo, sorprendido) para autoevaluar su experiencia. -Dibuja en papel lo que más disfrutó del trabajo en equipo.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto Cooperación	- Espera su turno sin empujar ni apresurar. - Mantiene silencio mientras otros compañeros cruzan el "puente". - Acepta las normas del juego sin protestar ni discutir. - Se dirige a sus compañeros con palabras amables. - Sostiene las manos con firmeza pero sin lastimar al formar el puente. - Ayuda a quienes sienten temor al pasar. - Sonríe y anima a los demás con expresiones como "¡Tú puedes!". - Colabora sin buscar ganar o destacar individualmente.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1.Bienvenida y saludo afectivo:** La docente recibe a los niños en semicírculo con una canción de saludo ("Hola, hola para ti…"). **2.Conversación inicial:** Se dialoga sobre experiencias de ayuda ("¿Cuándo ayudaste a un amigo?", "¿Cómo se sintieron?"). **3.Presentación del juego:** La docente muestra imágenes o videos cortos de niños formando un "puente humano" y pregunta: "¿Cómo podríamos hacer nosotros uno?". **4.Establecimiento de normas:** Juntos acuerdan reglas de seguridad y respeto (no empujar, cuidar al compañero, esperar su turno).	-Diálogo guiado. -Preguntas abiertas. - Escucha activa. -Modelado verbal de actitudes positivas.	-Canción de saludo. -Imágenes y video corto del juego. -Carteles con normas y pictogramas.	10 min
DESARROLLO	1**. Demostración inicial:** La docente y dos niños modelan cómo formar el "puente" con los brazos y cómo los demás pasarán con cuidado. **2.Organización del grupo:** Se forman grupos de 6 a 8 niños. **3.Ejecución del juego:** Cada grupo forma un "puente humano" con sus brazos entrelazados. Uno por uno, los compañeros pasan gateando o caminando lentamente mientras los demás sostienen el puente. **4.Rotación de roles:** Todos los niños pasan por ambos roles (formar el puente y atravesarlo). **5.Observación y acompañamiento:** La docente refuerza conductas positivas (ayuda mutua, respeto, paciencia). 6. Segunda ronda con reto: Los niños deben cruzar mientras se canta una canción ("Por este puente pasará…"),	-Juego cooperativo guiado. -Aprendizaje vivencial. -Refuerzo positivo. -Modelado emocional ("Respiremos si nos frustramos"). -Observación participativa.	-Espacio amplio seguro. -Cinta adhesiva para delimitar zona del "puente". -Canción "Por este puente pasará". -Aros o colchonetas (para amortiguar).	25 min

	promoviendo ritmo y coordinación.			
CIERRE	**1. Retorno al grupo grande:** Los niños se sientan en círculo para dialogar sobre lo vivido. **2. Preguntas de reflexión:** "¿Cómo se sintieron al ayudar a sus amigos?", "¿Qué hicimos para que nadie se lastimara?", "¿Qué aprendimos hoy?". **3.Registro de aprendizajes:** La docente anota frases clave dichas por los niños ("me gustó ayudar", "no empujamos"). **4.Evaluación formativa:** Se usa una lista de cotejo para observar cooperación, empatía y respeto de normas. **5.Refuerzo del valor:** Se felicita a todo el grupo por "trabajar unidos" y se otorgan medallas simbólicas o aplausos colectivos.	-Diálogo reflexivo. - Autoevaluación oral guiada. -Cierre emocional positivo.	-Carteles de caritas felices (auto-evaluación). -Medallas simbólicas de "compañero cooperador". -Lista de cotejo del docente.	10 min
RUTINA DE SALIDA	**1.Canción de relajación y despedida:** "Respiramos juntos y decimos adiós". **2.Cierre emocional:** Cada niño menciona un compañero a quien agradece ("Gracias a… por ayudarme a pasar"). **3.Despedida afectiva:** La docente brinda una frase motivadora ("Cuando ayudamos, somos un gran equipo").	-Respiración guiada. -Juego de gratitud. - Cierre positivo.	-Música suave. -Tarjetas de agradecimiento o stickers.	10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	CRITERIO / INDICADOR OBSERVABLE	Sí (1)	En proceso (0.5)	No (0)	OBSERVACIONES CUALITATIVAS
1	Participa activamente en la formación del "puente humano", mostrando entusiasmo y disposición.				
2	Coopera con sus compañeros para mantener el puente, sosteniendo con cuidado y sin empujar.				
3	Espera su turno para pasar por el puente, demostrando paciencia y autocontrol.				
4	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan (por ejemplo, dando apoyo o palabras de ánimo).				
5	Cumple las normas del juego establecidas al inicio (no correr, cuidar al otro, respetar los turnos).				
6	Expresa sus emociones de manera adecuada (felicidad, sorpresa, gratitud) durante el juego.				
7	Escucha y respeta las indicaciones de la docente y de sus compañeros.				
8	Participa en la reflexión final comentando cómo se sintió o qué aprendió del trabajo en equipo.				

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	27/10/2025
DIMENSIÓN	-Cumplimiento normas -Participación	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: Juego del Semáforo (control impulsos).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:“ “Jugamos al semáforo: aprendiendo a controlar nuestros impulsos”.

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Desarrollar en los niños y niñas la capacidad de controlar sus impulsos y obedecer reglas a través del juego del semáforo, fortaleciendo el respeto de normas y la participación activa en grupo.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: La docente conversa con los niños sobre cómo las personas en la calle deben detenerse o avanzar cuando ven las luces del semáforo. Luego, propone representar ese mismo sistema en el patio, usando carteles o círculos de colores, donde deberán actuar según la señal (verde: avanzar, amarillo: lento, rojo: detenerse). Al finalizar, los niños reflexionan sobre cómo se sintieron al controlar sus impulsos y respetar las reglas.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

- Participación ordenada y activa en el juego del semáforo.
- Demostración de control emocional al obedecer las señales.
- Verbalización de aprendizajes sobre el valor del respeto a las normas y la atención.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños aprendan a reconocer y respetar las señales del semáforo como una forma divertida de practicar el autocontrol, la atención y el cumplimiento de normas dentro de un grupo.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos.	Regula sus emociones y comportamientos en el juego, mostrando respeto por las normas y los compañeros.	-Demuestra autocontrol durante el juego, deteniéndose cuando corresponde (señal roja). -Participa activamente	-Se observa que sigue correctamente las señales del semáforo (verde, amarillo, rojo). -Interactúa con sus compañeros sin empujones ni gritos. -Expresa verbalmente

	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.		respetando las reglas y turnos. -Acepta los resultados sin enojarse ni frustrarse.	cómo se sintió al controlar sus impulsos. - Participa en la reflexión final sobre la importancia de respetar las normas.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Reconoce y responde adecuadamente a señales visuales o sonoras presentadas mediante recursos tecnológicos (video o música del semáforo).	-Atiende las instrucciones audiovisuales del "semáforo digital" proyectado por la docente. -Asocia correctamente los colores del semáforo con las acciones del juego (verde: camina, amarillo: lento, rojo: detente). - Participa activamente en la dinámica respetando las señales mediadas por tecnología.	-Observación de su respuesta a las señales del semáforo digital (se detiene, camina o frena correctamente). -Escucha con atención la música o los sonidos del semáforo y actúa en consecuencia. -Comenta al final lo que aprendió sobre los colores y las normas.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Demuestra iniciativa y autocontrol para cumplir las normas del juego y autorregular su conducta sin intervención del adulto.	-Se concentra y controla sus impulsos al detenerse en la señal roja. -Mantiene la calma cuando comete un error y se reincorpora sin frustrarse. - Expresa cómo se sintió al lograr controlar sus movimientos durante el juego.	-Participa con entusiasmo y demuestra progresivo autocontrol. -Expone verbalmente lo que aprendió ("Me detuve cuando salió el rojo"). -Acepta los resultados del juego sin enojo ni reclamos. -Se evidencia autorregulación y reflexión sobre su comportamiento.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto Cooperación	- Escucha y respeta las normas del juego. - Controla sus impulsos ante la emoción del juego. - Acepta las consecuencias de sus actos (si pierde o se equivoca, lo asume sin enojo). - Coopera y mantiene actitudes de cordialidad con sus compañeros.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación:** La docente recibe a los niños con una sonrisa, los invita a sentarse en semicírculo y cantar la canción "Semáforo de colores" (verde, amarillo, rojo). **2. Activación de saberes previos:** Mediante preguntas dialogadas: "¿Qué hace el semáforo cuando la luz es roja?", "¿Qué pasa cuando está verde?", "¿Por qué es importante obedecer las señales?". **3. Propósito del día:** La docente explica: "Hoy aprenderemos a controlar nuestro cuerpo y nuestras emociones mientras jugamos al semáforo. Para ello, seguiremos las señales con mucha atención."	-Diálogo guiado para explorar experiencias previas. -Canción motivadora con gestos para captar la atención. -Lenguaje afectivo y lúdico para generar confianza. -Andamiaje oral y visual (uso de carteles de colores).	-Carteles grandes con círculos de colores (verde, amarillo, rojo). -Reproductor o pandereta para marcar ritmo. -Espacio amplio y seguro para desplazarse. -Canción del semáforo.	10 min
DESARROLLO	**1. Presentación del juego:** La docente explica las reglas: al decir "¡verde!", los niños caminan; "¡amarillo!", caminan lento; "¡rojo!", se detienen y permanecen quietos. Se hace una demostración junto a algunos niños voluntarios. **2. Ejecución del juego:** Los niños se ubican en un espacio libre. Se inicia el juego con diferentes combinaciones de señales. La docente observa y refuerza positivamente a quienes obedecen y se controlan. **3. Variantes:** -Se agrega música de fondo (al detenerla, deben quedarse congelados). -Algunos niños pueden ser "semáforos" y dar las señales. **4. Diálogo reflexivo:** Después del juego, los niños se reúnen en círculo y la maestra	-Juego dirigido con consignas claras. -Modelado conductual por parte de la docente. -Refuerzo positivo (elogios verbales y gestos). -Aprendizaje cooperativo y vivencial. -Reflexión guiada para promover autorregulación emocional.	-Círculos de colores de cartulina. -Música instrumental y canciones infantiles. -Espacio abierto (patio o aula despejada). -Cinta adhesiva para delimitar zona de juego. -Carteles con normas del juego.	25 min

	pregunta: "¿Cómo se sintieron al esperar?", "¿Fue fácil detenerse?", "¿Qué aprendimos del semáforo?".			
CIERRE	**1. Metacognición:** La docente conversa con los niños sobre lo aprendido: "¿Qué pasa si no respetamos las señales?", "¿Por qué es importante esperar nuestro turno?". **2. Valoración colectiva:** Se reconocen públicamente las conductas positivas: "Hoy vi que todos esperaron con calma", "Vi respeto y atención en el juego". **3. Despedida emocional:** Los niños forman un círculo, se dan palmas al ritmo de la canción "Luz verde, luz roja" para reforzar la idea del autocontrol y despedirse alegres.	-Conversatorio reflexivo guiado por preguntas abiertas. -Refuerzo del valor del respeto y autocontrol. -Expresión emocional y cierre lúdico.	-Carteles de normas. -Canción final "Luz verde, luz roja". -Tarjetas de caritas felices.	10 min
RUTINA DE SALIDA	Se canta una breve melodía: "Luz verde camino, luz roja paro…" mientras los niños imitan las luces. **Despedida afectiva:** Los niños forman un círculo y dicen: "¡Adiós, amigos del semáforo!".			10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	CRITERIO / INDICADOR OBSERVABLE	Sí (1)	No (0)	OBSERVACIONES CUALITATIVAS
1	Se detiene y controla sus impulsos al escuchar "rojo".			
2	Respeta las señales del juego (verde, amarillo, rojo).			
3	Participa con respeto y empatía.			
4	Logra el propósito de la sesión (control y cumplimiento de normas).			

Escala de valoración:

Símbolo	Nivel de logro	Descripción
✅	Logrado (L)	Cumple las normas y demuestra control emocional y cooperación durante todo el juego.
⚠️	En proceso (EP)	Cumple parcialmente las normas o necesita recordatorios para controlar impulsos.
❌	En inicio (I)	Le cuesta seguir las normas o controlar sus reacciones durante el juego.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	29/10/2025
DIMENSIÓN	Interacción social Tipo de juego	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: Piedra-Papel-Tijera en equipo (decisión colectiva).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:" Jugamos en equipo con Piedra, Papel o Tijera".

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y niñas aprendan a tomar decisiones por consenso y diálogo a través del juego cooperativo "Piedra, Papel o Tijera en equipo", fortaleciendo su capacidad de escuchar, proponer y respetar acuerdos comunes.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: En el aula, la docente observa que algunos niños no logran ponerse de acuerdo al jugar en grupo. Para ayudarlos a comprender la importancia de dialogar, escuchar y decidir juntos, se propone el juego "Piedra, Papel o Tijera en equipo", donde deberán elegir una opción de forma colectiva antes de cada ronda. Este espacio servirá para practicar la resolución pacífica de desacuerdos y la cooperación.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

- Participación activa en el juego demostrando acuerdos por consenso.
- Expresiones verbales y gestuales de diálogo, respeto y cooperación.
- Conclusión oral o gráfica sobre la importancia de ponerse de acuerdo para convivir mejor.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas aprenden a tomar decisiones en grupo, dialogando y respetando las opiniones de los demás, comprendiendo que los acuerdos ayudan a convivir y disfrutar mejor los juegos.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos. -Participa en acciones que promueven	Participa en la toma de decisiones grupales proponiendo ideas, dialogando, escuchando a los demás y respetando los acuerdos del	•Expresa su idea sobre qué jugada elegir (piedra, papel o tijera). •Escucha las propuestas de sus compañeros sin interrumpir. •Negocia y acepta la decisión final del grupo, aunque no sea	**Actuaciones:** •Participa verbalmente proponiendo una jugada. •Levanta la mano o espera su turno para hablar. •Asiente, acepta o repite el acuerdo del grupo. •Muestra control emocional cuando su equipo gana o pierde.

	el bienestar común.	equipo durante el juego cooperativo.	la propia. •Se mantiene calmado y acepta el resultado del juego. •Coopera con su equipo durante cada ronda del juego.	•Se coloca junto a su equipo y exhibe la jugada acordada. **Producciones:** • Registro visual (pizarra o cartilla) de las decisiones del equipo. •Dibujo final o comentario oral sobre "Cómo nos pusimos de acuerdo".

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Reconoce y comenta lo observado en el recurso digital (video/imagen) sobre el juego Piedra-Papel-Tijera, identificando las jugadas y cómo los equipos toman decisiones.	•Observa atentamente un video corto o una imagen digital del juego. •Identifica las jugadas (piedra, papel, tijera) cuando el docente las presenta en la pantalla. •Expresa verbalmente qué hacen los equipos del video para ponerse de acuerdo. •Utiliza el recurso digital de manera responsable (no toca sin permiso, mantiene distancia, presta atención).	**Actuaciones:** •Señala en la pantalla las jugadas que reconoce. •Responde preguntas sobre lo que vio ("¿Qué hizo el equipo?" "¿Cómo decidieron?"). •Mantiene postura y cuidado adecuado frente al dispositivo. •Sigue el ritmo de la explicación guiada. **Producciones:** •Comentario oral o dibujo breve sobre lo que aprendió del video/imagen.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Participa de la toma de decisiones del equipo, autorregula emociones durante el juego y reconoce cómo aportó en el acuerdo grupal.	•Menciona qué jugada propone para su equipo (piedra, papel o tijera). •Acepta negociar la decisión colectiva, incluso si su opción no se elige. •Regula su frustración cuando su equipo pierde una ronda. •Explica qué hizo para ayudar al grupo ("Yo dije mi idea", "Escuché", "Esperé mi turno").	**Actuaciones:** •Levanta la mano para proponer una jugada. •Espera turno y escucha a compañeros. •Acepta el acuerdo sin molestarse. •Muestra calma cuando gana o pierde. **Producciones:** •Breve comentario oral al final ("Aprendí que…" / "Ayudé porque…"). •Dibujo del equipo tomando decisiones.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	-Escucha a sus compañeros cuando expresan su propuesta (piedra, papel o tijera). -Acepta que otros tengan ideas o preferencias diferentes a las suyas. -Usa palabras amables al participar en el diálogo grupal. -Respeta la decisión final del grupo aunque no coincida con su elección. -Coopera sin discutir y contribuye a mantener el clima de convivencia positiva. -Controla sus emociones cuando el equipo pierde o no logra ganar la ronda.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación (rueda de diálogo):** • Los niños forman un círculo. • La docente les muestra imágenes grandes de piedra, papel y tijera. • Pregunta: "¿Han jugado alguna vez? ¿Cómo lo hacen?" **2. Presentación del reto:** •La docente explica: "Hoy jugaremos en EQUIPOS y tendrán que ponerse de acuerdo para elegir una sola jugada. ¡El reto es decidir juntos!" **3. Recordatorio de normas para la convivencia y respeto:** • Levantar la mano. • Escuchar al otro. • Hablar con palabras amables.	•Activación de saberes previos. •Rueda de diálogo. •Andamiaje socioafectivo. •Categorización por imágenes.	-Láminas grandes de: piedra, papel, tijera. -Espacio amplio.	10 min
DESARROLLO	**1.Formación de equipos (3–4 integrantes):** •La docente agrupa equilibradamente. • Se entrega a cada equipo un set de imágenes (piedra–papel–tijera). **2. Primera ronda de consenso:** • Cada equipo conversa sobre la mejor estrategia para la primera jugada. • La docente guía con preguntas: – ¿Qué opinan? – ¿Todos están de acuerdo? – ¿Qué podemos elegir juntos? **3. Presentación de la jugada:** • Cada equipo muestra su decisión al mismo tiempo. •La docente anima: "¡Muy bien! Tomaron una decisión en equipo". **4. Segunda ronda con variación:**	•Juego cooperativo. •Aprendizaje basado en el diálogo. •Negociación guiada. •Toma de decisiones por consenso. •Trabajo colaborativo.	•Sets de imágenes por equipos. •Espacio delimitado. •Cartel de normas.	25 min

	•La docente explica: "Ahora intenten tomar la decisión más rápido, pero siempre escuchando a todos". •Se repite el procedimiento: diálogo → consenso → mostrar jugada. **5.Ronda final – diálogo y acuerdos:** •La docente pide que cada equipo explique: – ¿Cómo decidieron? –¿Escucharon todas las propuestas? – ¿Qué fue fácil o difícil? •Se reconoce públicamente las muestras de respeto y cooperación.			
CIERRE	**1.Reflexión colectiva (metacognición):** • Sentados en círculo, responden: – ¿Cómo nos sentimos al decidir juntos? – ¿Escuchamos a todos? – ¿Qué aprendimos sobre respetar las ideas de los demás? **2. Valoración del trabajo en equipo:** •La docente destaca conductas positivas observadas: escucha, turno de palabra, respeto al consenso. **3.Compromiso para la próxima experiencia:** •Los niños dicen una meta simple: "Escucharé antes de decidir", "Hablaré sin gritar", etc.	•Retroalimentación afectiva. •Metacognición guiada. •Autoevaluación verbal.	Círculo de diálogo.	10 min
RUTINA DE SALIDA	"El Semáforo del Respeto" •Cada niño pasa por una cartulina con colores: 🟢 **Verde:** Escuché y respeté en mi equipo. 🟡 **Amarillo:** Intenté escuchar, pero a veces me costó. 🔴 Rojo: Necesito mejorar escuchando. Los niños colocan su nombre (o ficha) en el color que consideran adecuado. La docente observa y toma nota para retroalimentación posterior.	•Autoevaluación visual. •Desarrollo de autorregulación emocional.	Cartulina de semáforo. Fichas con nombres.	10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	DESEMPEÑOS OBSERVABLES	Sí	A veces	No	OBSERVACIONES
1	Escucha con atención las ideas de sus compañeros durante la toma de decisiones del equipo.				
2	Expresa su opinión usando frases claras y respetuosas durante el diálogo grupal.				
3	Participa activamente en el consenso para elegir la jugada del equipo (piedra, papel o tijera).				
4	Acepta la decisión final del equipo aunque no haya sido su propuesta inicial.				
5	Demuestra disposición para resolver desacuerdos conversando y no imponiendo su opinión.				
6	Coopera con sus compañeros para realizar las rondas del juego sin conflictos.				
7	Respeta turnos para hablar y no interrumpe a otros durante la actividad.				
8	Usa palabras amables y gestos de buen trato durante la actividad (respeto y empatía).				
9	Participa en la reflexión final comentando cómo se sintió y qué aprendió sobre trabajar en equipo.				
10	Identifica visualmente su autorregulación en el “Semáforo del Respeto” (rutina de salida).				

Interpretación del instrumento:

- Sí: Logro consistente y adecuado del desempeño.
- A veces: Lo realiza con apoyo o de manera intermitente.
- No: Aún no evidencia el desempeño.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	31/10/2025
DIMENSIÓN	Tipo de juego Participación.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: La Caza del Tesoro por pistas.

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:“ “Buscamos el tesoro trabajando en equipo”.

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños planifiquen en equipo, se comuniquen, repartan roles y cooperen para resolver pistas y encontrar un tesoro grupal, fortaleciendo habilidades sociales como cooperación, comunicación, participación democrática y respeto.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: La docente presenta a los niños un cofre vacío y les dice que en el patio se ha escondido un tesoro misterioso, el cual solo podrá ser encontrado si trabajan unidos, siguen pistas y se organizan por roles. Cada grupo tendrá un “buscador”, un “lector de pistas” y un “guardián del mapa”. Deberán comunicarse, ayudarse y respetar las decisiones del equipo para avanzar.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

- Resolución cooperativa de una búsqueda del tesoro por pistas.
- Participación activa en roles asignados.
- Manifestaciones observables de cooperación, comunicación y participación democrática.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños participan activamente en una búsqueda del tesoro, organizándose por roles, comunicándose y cooperando para resolver pistas y lograr una meta común.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos.	•Participa en actividades grupales cooperando con su equipo. •Comunica sus ideas para llegar a acuerdos.	•Escucha las ideas de sus compañeros y propone soluciones para resolver las pistas. •Acepta el rol asignado (buscador, lector, guardián del mapa) y lo desempeña durante la	**Actuaciones:** •Niños desplazándose en equipo siguiendo pistas. •Participación activa en su rol asignado. •Manifestaciones de

	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.	•Asume y respeta el rol asignado en el juego. •Colabora con entusiasmo y respeta turnos.	actividad. •Colabora con el equipo para encontrar cada pista. •Respeta turnos, espera, pide ayuda y brinda apoyo cuando es necesario. •Se comunica usando frases como "vamos por acá", "yo te ayudo", "leamos juntos".	diálogo y cooperación. **Producciones:** •Registro grupal (marcado o pegatina) de cada pista encontrada. •Tesoro final: dibujo grupal o evidencia del cofre encontrado.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	•Utiliza recursos digitales básicos para apoyar la actividad. •Accede a un material visual (imagen o pictograma en tablet/pizarra digital) para reconocer pistas.	•Observa las pistas digitales presentadas por la docente (fotos, íconos o mapas simples) y las relaciona con los espacios del aula o patio. •Identifica la dirección o acción sugerida en la pista digital (flechas, colores, símbolos). •Sigue la orientación visual de la pista para guiar al equipo.	**Actuaciones:** •Niños observando una pista digital e interpretando la imagen. •Selección de la dirección correcta según la pista mostrada. •Señalar, explicar o guiar al equipo basándose en una imagen digital. **Producciones:** •Marca o pegatina en un cuadro de avance digital o impreso.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	•Se organiza para cumplir su rol dentro del equipo. •Demuestra iniciativa para resolver pistas. •Regula emociones ante dificultades (si una pista es difícil, espera, pide ayuda o propone alternativas).	•Asume su rol (buscador, lector, guardián del mapa) sin necesidad de supervisión constante. •Toma decisiones simples por iniciativa propia (por ejemplo: "vamos por el camino", "leamos otra vez la pista"). •Reconoce cuando necesita ayuda y la solicita respetuosamente. •Controla la frustración cuando no encuentran una pista de inmediato.	**Actuaciones:** •Niño desempeñando de manera autónoma su rol. •Niño que pide apoyo al equipo o a la maestra sin frustrarse. •Niño dando ideas o alternativas ante una pista confusa. **Producciones:** •Registro individual o grupal (tarjeta, pegatina, señal) indicando que cumplió su rol.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	-Espera pacientemente para participar en la lectura de pistas, búsqueda de objetos o toma de decisiones. -Atiende cuando un compañero propone una ruta, lee una pista o explica la posible ubicación del tesoro. - No se enoja si su sugerencia no es elegida; permite que el grupo decida. -Se comunica con calma durante la búsqueda del tesoro y en la planificación del equipo. -Usa expresiones positivas: "¿Te ayudo?", "Vamos juntos", "Tú puedes". -Mantiene el orden y cuida el cuerpo del otro en la exploración del espacio. - Dice "por favor" y "gracias" al solicitar pistas, mapas o tarjetas. -Aplaude, felicita o expresa aprobación cuando un compañero encuentra una pista.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1. Acogida y motivación:** La docente recibe a los niños con música suave y muestra un cofre vacío decorado. Les pregunta: "¿Qué creen que falta aquí?" **2. Activación de saberes previos:** Se dialoga con los niños: ¿Alguna vez buscaron un tesoro? ¿Qué necesitamos para encontrar uno? ¿Cómo podemos trabajar juntos? **3. Presentación del reto:** La docente revela que "un pirata amigo ha escondido un tesoro en el jardín" y que solo podrán encontrarlo si trabajan en equipo, se comunican bien y respetan los roles. **4.Establecimiento de acuerdos de convivencia: Los niños definen reglas:** escuchar, no correr demasiado, compartir roles, seguir pistas sin discutir.	•Indagación oral. •Diálogo pedagógico. •Activación de conocimientos previos. •Generación de expectativas.	•Cofre de cartón decorado. •Tarjetas con preguntas. •Música suave.	10 min
DESARROLLO	**1. Organización de equipos:** Los niños se agrupan en 3 o 4 equipos. Cada equipo recibe un color o símbolo. **2. Asignación de roles cooperativos:** – Lector: lee (o interpreta imágenes) de la pista. –Buscador: revisa los lugares sugeridos. –Guardián: cuida las pistas encontradas y ayuda a mantener el orden.	•Juego cooperativo por pistas. •Aprendizaje basado en roles. •Resolución de problemas. •Trabajo colaborativo guiado. •Andamiaje emocional y	• Pistas impresas (dibujos). • Mapas simples. • Cofre del tesoro y pequeñas recompensas simbólicas. •Conos para delimitar espacios.	25 min

	Roles rotan en cada pista. **3.Búsqueda del tesoro (pistas secuenciadas):** La docente entrega la pista #1 (imagen, símbolo o texto sencillo). Los equipos deciden juntos cómo interpretarla, conversan y planean su estrategia. • Pista 1: cerca de un árbol. • Pista 2: debajo del tobogán. • Pista 3: detrás de las colchonetas. **4.Cooperación guiada:** La docente observa, registra y facilita frases modelo: "Escucha a tu compañero", "espera tu turno", "exploren juntos". **5.Hallazgo del tesoro y celebración:** Cada equipo encuentra una parte del tesoro (figuras, stickers, tarjetas) y luego lo unen en un solo cofre para celebrar como grupo, no como competencia.	social.		
CIERRE	**1.Reflexión guiada: Se reúne a los niños y se dialoga:** • ¿Qué fue lo más difícil? • ¿Cómo se comunicaron? • ¿Qué rol les gustó más? • ¿Qué hicieron para trabajar juntos sin enojarse? **2.Metacognición:** Se pregunta: "¿Trabajamos en equipo? ¿Todos ayudaron? ¿Nos escuchamos?" **3.Evaluación rápida:** Los niños levantan tarjetas (feliz – neutra – triste) según cómo sienten que cooperaron.	•Asamblea infantil. •Preguntas metacognitivas. •Evaluación emocional.	•Tarjetas de emociones. •Círculo de diálogo.	10 min
RUTINA DE SALIDA	**"El Mensaje del Tesoro Final"** La docente muestra una pequeña tarjeta que está dentro del cofre final con el mensaje: "El mejor tesoro es trabajar juntos". Los niños pasan por la puerta entregando una "moneda del tesoro" (stickers o tarjeta) solo si responden a una consigna breve: •"Dime un compañero al que ayudaste". • "Dime algo que escuchaste hoy". • "Dime un rol que cumpliste".	•Ritual de despedida. •Evaluación oral breve. •Recordatorio del valor trabajado.	•Cofre pequeño. •Monedas de papel.	10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	DESEMPEÑOS OBSERVABLES	Sí	No	OBSERVACIONES
1	Participa en la organización del equipo sin mostrar rechazo o aislamiento.			
2	Acepta y respeta el rol asignado (lector, buscador o guardián).			

3	Escucha las ideas de sus compañeros sin interrumpir.			
4	Se comunica con sus compañeros utilizando palabras amables.			
5	Coopera en el análisis de cada pista y aporta ideas.			
6	Respeta turnos durante la búsqueda del tesoro.			
7	Comparte las pistas encontradas con el equipo sin esconder ni apropiarse de ellas.			
8	Se desplaza de manera segura durante el juego (no empuja, no corre en exceso).			
9	Mantiene una actitud positiva incluso cuando su equipo se equivoca o se retrasa.			
10	Participa en la reflexión final expresando lo que hizo o aprendió.			

Escala de valoración sugerida:

- Sí → Evidencia lograda
- No → Evidencia no lograda

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 16

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	03/11/2025
DIMENSIÓN	Interacción social Participación.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: El Juego del Eco (imitación y respeto).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Imito tus emociones y te escucho con respeto".

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños desarrollen empatía, comunicación asertiva y escucha activa mediante la imitación de gestos y emociones en un contexto lúdico, fortaleciendo el respeto por el otro y la participación cooperativa.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Los niños participarán del Juego del Eco, donde imitarán gestos, expresiones y emociones del docente y luego de sus compañeros, favoreciendo el reconocimiento emocional, la escucha y la interacción respetuosa. Esto se articula con la necesidad institucional de fortalecer las habilidades sociales mediante juegos tradicionales.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

- El niño imita adecuadamente gestos y emociones.
- El niño reconoce y verbaliza emociones básicas.
- El niño interactúa con respeto, escucha y empatía durante el juego.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños desarrollan la capacidad de reconocer emociones propias y de los demás, mejorar la comunicación gestual y verbal, y demostrar respeto y empatía mediante la participación en un juego de imitación.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	-Participa en actividades grupales mostrando disposición a escuchar e imitar respetuosamente. -Reconoce y expresa emociones básicas durante el juego. - Se relaciona con sus pares	-Imita gestos y expresiones emocionales modeladas por el docente mostrando atención y respeto. -Reconoce y nombra emociones básicas (alegría, tristeza, sorpresa, enojo) durante el juego por parejas. -Escucha y respeta turnos en la dinámica	**Actuaciones:** -Realiza correctamente la imitación de gestos y emociones. -Reconoce y verbaliza la emoción que imita o observa. -Interactúa respetando turnos y escuchando al compañero. **Producciones:** -Expresiones orales al nombrar emociones. -Representaciones

		demostrando empatía.	del "Eco". -Muestra empatía al imitar y comprender las emociones de sus compañeros.	gestuales y corporales de emociones.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	-Utiliza recursos digitales (imágenes, videos o audios) para identificar y comprender emociones básicas. -Sigue instrucciones presentadas en un recurso digital de forma autónoma y responsable.	-Observa imágenes digitales o emoticones de emociones mostradas por la docente (TV, tablet, laptop) e identifica correctamente la emoción. -Participa repitiendo gestos o sonidos generados por el recurso digital ("eco virtual"). -Mantiene el cuidado y uso responsable del recurso digital sin manipularlo indebidamente.	**Actuaciones:** -Señala, nombra o imita las emociones observadas en el recurso digital. -Sigue el ritmo o gesto proyectado (eco digital). -Respeta la distancia y normas de uso del material tecnológico. **Producciones:** -Expresiones orales: "Está feliz", "Está triste", etc. -Representaciones gestuales a partir de la imagen digital.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	-Manifiesta disposición para participar en actividades de imitación. -Reconoce cuándo necesita apoyo para identificar emociones. -Toma decisiones sobre cómo mejorar su participación y expresión emocional.	-Participa voluntariamente en la imitación de gestos. -Identifica si una emoción le resulta difícil ("No sé cómo hacer enojo") y solicita ayuda. -Ajusta sus movimientos o expresiones luego de observar el modelo del docente o del compañero.	**Actuaciones:** -Pide apoyo cuando no comprende una emoción. -Mejora la expresión gestual después de recibir retroalimentación. -Se incorpora a la actividad sin necesidad de constante guía. **Producciones:** -Verbalizaciones de autoevaluación ("Creo que ahora sí lo hice"). -Expresiones gestuales mejoradas o corregidas.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	- Espera su turno para imitar el gesto o emoción del compañero. - Mira al compañero mientras realiza su gesto o expresión. - No interrumpe mientras otro está participando. - Reconoce que cada niño puede mostrar la emoción de forma distinta. - No se burla de las imitaciones de otros. - Aplaude o felicita las participaciones de sus compañeros. - Mantiene una distancia adecuada al imitar gestos en parejas. - Ajusta su voz para no incomodar ni interrumpir a los demás. - Respeta las indicaciones del docente durante el juego.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1.Acogida emocional (Ritual de saludo):** El docente recibe a los niños y realiza una breve dinámica: "Saludo con emoción", mostrando una expresión (alegre, sorprendido, tranquilo). **2.Activación de saberes:** Se les pregunta: "¿Cómo nos damos cuenta de que alguien está feliz o triste?", "¿Qué ven en su cara?". **3.Presentación del propósito:** El docente explica: "Hoy jugaremos al Eco de las Emociones. Aprenderemos a escuchar, imitar y reconocer cómo se sienten los demás". **4.Normas del juego:** Levantar la mano para participar, respetar turnos, escuchar al compañero sin interrumpir.	Diálogo pedagógico para activar conocimientos previos. Modelado docente para presentar el juego. Construcción conjunta de normas para garantizar convivencia armónica.	-Tarjetas con emociones (feliz, triste, enojado, sorprendido). -Láminas con rostros. -Cartel con normas del juego.	10 min
DESARROLLO	**1.Demostración del Juego del Eco:** El docente muestra un gesto emocional (ej. alegría) y dice: "Esto dice el eco… ¿cómo lo repiten ustedes?" Los niños imitan. **2.Juego guiado en gran grupo:** El docente reproduce diferentes gestos: tristeza, sorpresa, enojo, calma. Los niños responden como "eco" emocional. **3.Actividad por parejas:** Cada pareja elige una tarjeta de emoción. Niño A realiza el gesto, Niño B hace de "eco", luego cambian. El docente observa interacciones, respeto, escucha. **4.Identificación emocional:** Después de cada imitación, se pregunta: "¿Qué emoción era? ¿Cómo lo	Juego estructurado para activar empatía y comunicación. Aprendizaje cooperativo en parejas. Representación corporal para favorecer expresión emocional. Rondas de interacción para desarrollar convivencia y respeto por la diversidad.	-Tarjetas de emociones. -Música suave para desplazamientos. -Espacio amplio para moverse.	25 min

	supiste?". 5.Integración social: Se realiza la dinámica "Eco caminante": los niños caminan libremente y al escuchar una emoción anunciada por el docente deben detenerse e imitarla.			
CIERRE	**1.Reflexión grupal:** "¿Cómo nos sentimos cuando imitamos emociones? ¿Cómo nos ayuda a entender a los demás?" **2.Retroalimentación:** El docente resalta logros observados: respeto de turnos, escucha, imitación adecuada, reconocimiento emocional. **3.Autoevaluación con caritas:** Cada niño elige una carita (😊 bien – 😐 en proceso – 😞 necesito ayuda) sobre cómo participó y escuchó. **4.Conclusión:** El docente resume: "Hoy aprendimos que escuchar y observar nos ayuda a comprender a nuestros amigos".	Metacognición guiada para que los niños reconozcan lo aprendido. Autoevaluación emocional para fomentar autonomía. Cierre reflexivo para consolidar aprendizajes.	-Caritas de autoevaluación (impresas). - Papelotes.	10 min
RUTINA DE SALIDA	Canción breve de despedida: "Adiós con alegría", donde cada niño elige un gesto emocional positivo para despedirse.	Rutina afectiva que refuerza vínculo emocional y clima seguro.	- Música.	10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	INDICADORES / DESEMPEÑOS OBSERVABLES	SÍ	EN PROCESO	NO	OBSERVACIONES
1	Imina correctamente el gesto emocional modelado por el docente (eco emocional).				
2	Reconoce y nombra la emoción representada (feliz, triste, enojado, sorprendido).				
3	Escucha atentamente las indicaciones del docente antes de actuar.				
4	Respeta el turno de su pareja durante la actividad de imitación.				
5	Colabora con su pareja realizando el juego sin burlas ni interrupciones.				
6	Participa activamente en la dinámica "Eco caminante".				
7	Identifica verbalmente cómo se siente después del juego (uso de vocabulario emocional).				
8	Demuestra actitudes de respeto y empatía hacia los compañeros al imitar o al ser imitado.				

Forma de registro:

- Sí: Realiza la acción de manera adecuada y constante.
- En proceso: Lo intenta, pero requiere apoyo o lo hace parcialmente.
- No: No realiza la acción o se rehúsa a participar.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 17

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	05/11/2025
DIMENSIÓN	Participación Interacción social	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: La Tortuga y el Conejo (historias y roles).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:“ Resolvemos conflictos con La Tortuga y el Conejo”.

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños representen roles, dialoguen soluciones y utilicen lenguaje asertivo para resolver un conflicto simbólico entre personajes (la tortuga y el conejo), promoviendo empatía, escucha y participación democrática.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: En el marco del programa de juegos tradicionales, se presenta la historia conocida de “La Tortuga y el Conejo”, donde ambos personajes discuten sobre quién es mejor. A partir de esta situación, los niños dramatizan roles y proponen soluciones al conflicto usando el diálogo y expresiones respetuosas.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

- Dramatización breve donde los niños representan la disputa entre la tortuga y el conejo proponiendo una solución dialogada y asertiva.
- Expresiones orales donde explican cómo se puede resolver un conflicto sin pelear.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños resuelvan conflictos mediante el diálogo, utilizando palabras respetuosas y reconociendo los sentimientos de los personajes y compañeros.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	•Participa en la dramatización respetando roles y acuerdos. •Expresa emociones y propone soluciones mediante lenguaje respetuoso. •Muestra empatía al representar y comprender los	•Representa a la tortuga o al conejo expresando cómo se sienten los personajes y por qué discutieron. •Propone en voz alta una solución al conflicto usando palabras de cortesía (“podemos conversar”, “lo siento”, “compartamos”). •Interactúa con su	**Actuaciones:** •Participa en la dramatización mostrando escucha, respeto y expresión clara. •Dialoga con su compañero proponiendo soluciones al conflicto de los personajes. **Producciones:** •Aporta oralmente una solución o acuerdo. •Expresa verbalmente la emoción representada

		sentimientos de los personajes.	grupo respetando turnos durante la dramatización.	del personaje (alegría, enojo, tristeza, etc.).

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Utiliza recursos digitales simples para apoyar la dramatización o identificar emociones.	•Observa imágenes digitales de la tortuga y el conejo para identificar emociones básicas (alegría, enojo, tristeza). •Participa respondiendo a preguntas del docente sobre las imágenes presentadas en TV/laptop/tablet. •Señala o elige de forma digital (si se usa diapositiva, pictograma, GIF) la emoción que corresponde al personaje.	**Actuaciones:** •Señala la emoción correcta en una lámina digital. •Participa comentando lo que vio en la imagen. **Producciones:** •Selección digital (clic, señalación, elección) de imágenes de emociones.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	•Identifica qué acciones le ayudaron a resolver el conflicto durante la dramatización. •Reconoce sus emociones antes y después del juego.	•Verbaliza qué le resultó difícil o fácil al representar un personaje. •Expresa cómo se sintió al dramatizar (“me dio pena”, “me alegré”, “me molesté”). •Decide con quién quiere representar un rol y explica por qué.	**Actuaciones:** •Participa en la reflexión final diciendo cómo se sintió y qué aprendió. •Elige voluntariamente un rol (tortuga o conejo) y explica brevemente su elección. **Producciones:** •Expresiones orales breves sobre su aprendizaje y emociones.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	• Escucha la historia sin interrumpir. • Atiende cuando sus compañeros expresan cómo se sienten. • Identifica cuando un compañero está triste, molesto o alegre. • Dice: “está bien sentirse así” o asiente mostrando comprensión. • Espera su turno para participar en la dramatización. • No interrumpe la participación de otro. • Propone alternativas ante un desacuerdo en el juego (“podemos

		turnarnos", "yo espero", "¿jugamos juntos?"). • Emplea expresiones como "por favor", "gracias", "¿te ayudo?".

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	1.Bienvenida afectiva y círculo de saludo: La docente se acerca a los niños, les da la bienvenida con un canto breve y un gesto de saludo. 2.Presentación del conflicto: La docente muestra dos títeres (Tortuga y Conejo) y dramatiza una breve escena donde ambos discuten porque quieren usar el mismo juguete. 3. Preguntas detonadoras: • "¿Qué está pasando entre la tortuga y el conejo?" • "¿Cómo creen que se sienten?" • "¿Qué podrían hacer para no pelear?" 4.Acuerdos del juego: Se recuerdan normas: escuchar, esperar turnos, hablar con calma.	•Juego simbólico inicial. •Activación de saberes previos. •Dramatización docente. •Pregunta problematizadora. •Normas consensuadas.	•Títeres de tortuga y conejo. •Tarjetas de emociones (feliz, triste, molesto). •Cartel de normas.	10 min
DESARROLLO	1.Narración dramatizada: La docente narra la historia "La tortuga y el conejo" utilizando voces, gestos y movimientos. Los niños reaccionan señalando emociones con tarjetas. **2. Juego de roles "Soy Tortuga / Soy Conejo":** En parejas o ternas, los niños eligen un personaje y recrean la escena del conflicto. La docente acompaña y modela lenguaje asertivo ("¿podemos turnarnos?", "quiero jugar, ¿me das un momento?", "me siento…"). **3.Resolución del conflicto:** Los niños representan cómo solucionan el problema. Pueden: • Turnarse • Jugar juntos • Buscar otro material **4.Diálogo reflexivo:** Los niños explican cómo resolvieron el conflicto y cómo se sintieron. La docente refuerza la empatía y el respeto.	•Juego simbólico guiado. • Dramatización •Role playing (juego de roles). •Modelado de lenguaje asertivo •Expresión de emociones. •Resolución pacífica de conflictos.	•Disfraces de tortuga y conejo •Títeres •Tarjetas de soluciones ("turnarse", "jugar juntos", "pedir con calma") •Espacio amplio para dramatización	25 min
CIERRE	**1.Conversamos sobre lo aprendido:** La docente invita a los niños a expresar: •"¿Qué hiciste para resolver el conflicto?" • "¿Cómo te sentiste siendo tortuga o conejo?"	•Asamblea infantil •Metacognición guiada •Autoevaluación emocional •Síntesis significativa.	•Mural "Hoy resolvimos problemas" •Tarjetas de emociones finales •Cinta o	

	• "¿Qué aprendiste hoy?" **2.Valorización del respeto y la empatía:** Se refuerza la importancia de escuchar, turnarse y hablar sin gritar. **3.Registro visual:** Los niños pegan su tarjeta de emoción final (carita feliz, tranquila) en un mural llamado "Hoy resolvimos problemas".		pegatinas.	10 min
RUTINA DE SALIDA	•Canción breve "Hasta luego amigos". •Los niños forman una fila tranquila •Se despiden imitando a la tortuga (lento) y luego al conejo (saltito controlado).	•Rutina establecida •Regulación emocional	No requiere materiales adicionales.	10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	INDICADORES / OBSERVABLES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1	Identifica las emociones básicas del conflicto (tristeza, enojo, alegría) durante la narración.			
2	Participa en el juego de roles eligiendo y representando un personaje con disposición y respeto.			
3	Usa expresiones verbales simples para comunicar cómo se siente ("estoy triste", "estoy molesto").			
4	Escucha a su compañero durante la dramatización sin interrumpir.			
5	Propone al menos una solución pacífica al conflicto (turnarse, compartir, pedir con calma).			
6	Representa en el juego simbólico una forma de resolver el conflicto mediante diálogo o acuerdo.			
7	Respeta turnos durante el juego simbólico.			
8	Muestra actitudes de empatía frente a su compañero (ayuda, consuela, escucha).			
9	Participa en el diálogo final comentando qué aprendió o cómo se sintió.			
10	Selecciona la tarjeta de la emoción final coherentemente con su vivencia.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 18

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	07/11/2025
DIMENSIÓN	Interacción social Participación.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: El Teléfono Roto (comunicación y precisión).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Transmitimos mensajes con claridad: El Teléfono Roto".

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y niñas desarrollen habilidades de comunicación interpersonal, mejoren la precisión del mensaje y fortalezcan su escucha activa, mediante el juego tradicional El Teléfono Roto, promoviendo respeto, cooperación y participación en grupo.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: En el aula, los niños han mostrado dificultades para escuchar con atención a sus pares y transmitir mensajes completos. La docente propone el juego tradicional "El Teléfono Roto" para practicar la escucha activa, el respeto por los turnos y la comunicación clara. El grupo se organiza en círculo, reciben un mensaje inicial y lo transmiten mediante un susurro hasta llegar al último niño. La comparación del mensaje inicial y final genera reflexión sobre la importancia de escuchar y comunicar con precisión.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

- Participación activa en el juego transmitiendo un mensaje breve con claridad.
- Expresiones orales que evidencian escucha activa y respeto de turnos.
- Reflexión verbal sobre qué cambió en el mensaje y por qué es importante escuchar bien.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la sesión, los niños serán capaces de comunicar un mensaje claro, escuchar a sus compañeros respetando turnos, y cooperar en un juego grupal, reconociendo la importancia de una comunicación precisa en la convivencia.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos.	Establece relaciones armoniosas, respeta turnos y se comunica con claridad en situaciones de juego grupal.	-Escucha atentamente el mensaje que recibe en el juego, manteniendo silencio y contacto visual. -Transmite el mensaje en un	**Actuaciones:** •Recibe el mensaje y lo transmite en voz baja manteniendo la idea central. •Mantiene respeto de turnos y normas del juego.

	-Participa en acciones que promueven el bienestar común.		susurro claro, intentando conservar la idea original. -Respeta el turno de sus compañeros sin interrumpir. -Participa en la reflexión final expresando cómo se sintió y qué ayudó o dificultó la comunicación. -Coopera con su equipo y acepta los resultados sin frustrarse.	•Demuestra escucha activa (visual, corporal, silenciosa). •Participa verbalmente en la comparación del mensaje inicial-final. **Producciones orales:** •Explica con sus propias palabras qué pasó con el mensaje. •Expresa emociones respecto a la actividad ("Me gustó…", "Me confundí…", "Escuché bien cuando…").

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Utiliza recursos TIC básicos proporcionados por la docente (audio, imagen o video breve) para comprender el mensaje inicial del juego y reconocer su contenido.	-Observa (en laptop, tablet o audio) un mensaje corto que la docente reproduce para iniciar el juego. -Identifica si el mensaje que escucha en TIC es claro, corto o difícil. - Relaciona el mensaje digital con el mensaje que luego debe transmitir oralmente en la dinámica de "El Teléfono Roto". -Mantiene actitud responsable al manipular o visualizar dispositivos.	**Actuaciones:** •Observa con atención el video corto proyectado por la docente. •Reconoce palabras clave del mensaje reproducido. •Relaciona la información TIC con el inicio del juego. **Producciones orales:** •Expresa qué escuchó en el material digital. •Comenta si comprendió o no el mensaje proyectado.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Reconoce sus avances y dificultades al transmitir un mensaje, y regula sus emociones durante el juego grupal.	-Expresa cómo se sintió al escuchar o transmitir el mensaje (seguro, confundido, emocionado). -Identifica qué hizo bien (escuché, esperé mi turno) y qué le faltó mejorar. -Participa a pesar de cometer errores, manteniendo serenidad. -Ajusta su conducta para mejorar: habla más claro, escucha con atención, evita apresurarse.	**Actuaciones:** •Participa del juego sin necesidad de mucha guía. •Regula su impulso de hablar antes de tiempo. •Escucha con mayor atención en rondas siguientes. **Producciones orales:** •Expresa "Esta vez escuché mejor", "Hablé despacio", "Me confundí pero lo intenté otra vez".

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	•Acepta que sus compañeros transmitan el mensaje de forma distinta sin burlarse. •Espera pacientemente su turno para escuchar y comunicar el mensaje. •Reconoce que todos pueden equivocarse y lo asume con serenidad. •Mira al compañero que le susurra el mensaje. •Guarda silencio mientras otro niño transmite el mensaje. •No adelanta lo que ha escuchado hasta que le corresponda.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1.Bienvenida afectiva:** docente recibe a los niños con sonrisa y saludo personalizado. **2.Activación de saberes previos: breve diálogo:** "¿Qué necesitamos para escuchar bien?", "¿Cómo nos damos cuenta de que estamos respetando?". **3.Presentación del propósito:** se explica con lenguaje simple: "Hoy aprenderemos a comunicar un mensaje con atención y respetando a nuestros amigos". **4.Presentación del juego:** la docente muestra una imagen de niños jugando "Teléfono roto"; pregunta qué creen que harán. **5.Normas de convivencia:** se acuerdan reglas del juego (escuchar, no repetir en voz alta, no burlarse).	• Diálogo guiado. •Preguntas generadoras. •Presentación visual. •Construcción conjunta de normas.	•Láminas sobre escucha atenta. •Imagen del juego. •Cartel de normas.	10 min
DESARROLLO	1.Organización del espacio: los niños forman un círculo grande con apoyo del docente. 2.Explicación del juego con demostración: •Docente susurra un mensaje a un niño para mostrar cómo se juega. •Ejemplos de mensajes adecuados ("El conejo salta alto", "Mi tortuga es verde"). **3. Primera ronda del juego:** •Se inicia el mensaje por un niño seleccionado. •Cada niño susurra al oído del siguiente. • La docente observa escucha, turnos y respeto. **4. Comparación del mensaje final:** •Se dice en voz alta el mensaje inicial y el final.	•Juego estructurado. •Aprendizaje cooperativo. •Observación guiada. •Retroalimentación oportuna. •Práctica guiada y práctica libre. •Comunicación interpersonal.	•Mensajes preparados en tarjetas (solo para referencia docente). •Cinta para demarcar el círculo. •Emoticones para la ronda emocional.	25 min

	•Se destaca con humor y respeto si cambia. **5.Segunda ronda con variantes:** •Mensajes más largos o con emoción: "Estoy feliz porque jugué con mis amigos". •Se cambia el sentido de dirección del círculo (derecha-izquierda). **6. Reflexión guiada:** •¿Qué ayudó a que el mensaje llegara más parecido? •¿Cómo nos sentimos al transmitir el mensaje? •¿Escuchamos con respeto?			
CIERRE	•Conversación guiada: "¿Qué hicimos para que el mensaje llegue parecido al final?" •Preguntas de metacognición: "¿Qué fue difícil? ¿Qué hiciste para escuchar mejor?" •Los niños muestran con emojis su nivel de participación (feliz, neutro, triste). •Se rescatan aprendizajes clave: escucha activa, respeto, esperar turno, cooperación para que el mensaje llegue bien. •Se felicita al grupo resaltando valores observados (respeto, paciencia, amabilidad).	•Diálogo reflexivo. •Evaluación oral. •Retroalimentación apreciativa. •Metacognición infantil.	•Emoticones. •Carteles de "Lo que aprendí hoy".	10 min
RUTINA DE SALIDA	•Los niños pasan por la puerta diciendo una palabra sobre lo aprendido (ej.: "escuchar", "respeto", "paciencia"). •Despedida afectiva: se les entrega una tarjeta pequeña de "Buen oyente".	• Cierre ritualizado. • Refuerzo positivo.	Tarjetas de "Buen oyente".	10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	INDICADORES / OBSERVABLES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1	Mantiene la atención cuando el compañero susurra el mensaje (mirada, silencio, disposición corporal).			
2	Espera su turno sin interrumpir y sin hablar por encima de otros.			
3	Repite el mensaje al compañero de al lado manteniendo las palabras principales (o lo más parecido posible al original).			
4	Susurra el mensaje con cuidado, sin gritar ni hablar demasiado bajo.			
5	Se integra al juego con entusiasmo, cumple su rol y se mantiene dentro del círculo.			
6	No se burla de los errores, escucha con empatía y apoya a su grupo.			
7	Apoya el desarrollo del juego y sigue las reglas acordadas para ayudar al grupo.			

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 19

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	10/11/2025
DIMENSIÓN	-Tipo de juego - Cumplimiento normas.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: Competencia por Equipos: Mini-olimpiadas (varios juegos cortos).

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Mini-olimpiadas cooperativas: Juego limpio, respeto y trabajo en equipo".

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños y niñas cooperen en equipos, controlen sus emociones ante el reto, y cumplan normas comunes durante las mini-olimpiadas, demostrando juego limpio y respeto en cada actividad.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: La I.E.I. organiza una actividad recreativa donde los niños participarán en "Mini-olimpiadas". Mediante juegos cortos en equipo (carrera en sacos, relevos y aros), los estudiantes deberán coordinar, respetar turnos, actuar con autocontrol ante la competencia y resolver desacuerdos para que el grupo avance.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

Participación activa y respetuosa en los mini-juegos cooperativos, evidenciando:

- Cumplimiento de normas.
- Capacidad para cooperar.
- Control emocional ante ganar/perder.
- Disposición para resolver conflictos con apoyo.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: "Hoy aprenderemos a jugar respetando las reglas, trabajar en equipo y controlar nuestras emociones mientras participamos en unas mini-olimpiadas divertidas".

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos. -Participa en acciones que promueven	Participa en los juegos cooperativos respetando normas, turnos y reglas acordadas; demuestra autocontrol y actúa con respeto hacia	•Participa activamente en cada mini-juego colaborando con su equipo. •Respeta turnos, tiempos y reglas del juego sin generar conflictos. •Acepta resultados	**Actuaciones:** •Participación responsable en la carrera de sacos, relevos y juego "aro-conduce". •Respeta turnos y espera indicación del docente o equipo. •Expresa emociones de forma regulada durante la competencia. •Busca soluciones verbales ante un desacuerdo. •Da ánimo a su equipo sin ofender a otros.

	el bienestar común.	los compañeros.	(ganar/perder) sin frustrarse ni agredir. •Pide ayuda o comunica desacuerdos con calma cuando surge un conflicto. •Anima a sus compañeros y muestra disposición para colaborar.	**Producciones:**(verbales/gestuales): •Expresiones como "vamos juntos", "te ayudo", "está bien si no ganamos". •Gestos/asentimientos mostrando aceptación y respeto.

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	Sigue orientaciones presentadas en un recurso TIC (video corto o presentación digital de reglas), identificando las normas y la secuencia de los mini-juegos.	•Observa atentamente la presentación digital de las normas y secuencias de las mini-olimpiadas. •Identifica en imágenes las acciones correctas e incorrectas (cooperar, respetar turnos, no empujar). •Responde oralmente a preguntas del docente sobre lo visto en el recurso TIC. •Relaciona el contenido digital con su actuación posterior en los mini-juegos.	**Actuaciones:** •Señala imágenes cuando el docente pregunta "¿qué debemos hacer primero?", "¿cuál es la regla aquí?". •Repite normas expresadas en la presentación digital. •Participa correctamente en la secuencia de los juegos porque comprendió las instrucciones audiovisuales. **Producciones:** •Frases como "ya vi que primero corremos", "el video dijo que no debemos empujar".
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	-Define metas de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Regula sus emociones y toma decisiones adecuadas para participar en los mini-juegos, buscando mejorar su actuación y respetar acuerdos del equipo.	•Reconoce cuando está emocionado, frustrado o cansado y busca calmarse sin afectar al equipo. •Elige acciones para colaborar: ayudar, esperar turno, animar, avisar al equipo cuando no puede realizar un rol. •Acepta	**Actuaciones:** •Respira profundo, se detiene o pide ayuda cuando se frustra en un mini-juego. •Acepta un rol asignado o propone otro sin generar conflicto. •Expresa verbalmente "quiero intentar otra vez", "puedo esperar". •Durante el cierre, dice qué hizo bien y qué desea

			retroalimentación del docente durante el juego (“intenta esperar tu turno”, “respira antes de continuar”). •Al final de la sesión comenta qué logró y qué puede mejorar.	mejorar. **Producciones:** •Comentarios orales sobre su experiencia: “Me ayudó esperar mi turno”, “trabajé con mi equipo”, “no me enojé cuando perdimos”.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	• Sigue turnos sin empujar ni adelantarse. • Escucha las reglas antes de iniciar cada mini-juego. • Acepta decisiones del docente o árbitro sin reclamar. • Usa expresiones respetuosas (“por favor”, “gracias”, “¿quieres ir tú?”). • Evita burlarse cuando un compañero falla en el juego. • Ayuda a quien se retrasa o se equivoca. • Acepta el rol que le corresponde en cada mini-juego (corredor, relevista, encargado del aro). • No intenta apropiarse del rol de otro. • Colabora con su equipo sin imponer sus decisiones.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	**1.Acogida y activación emocional:** La docente recibe a los niños en semicírculo con música suave y les invita a respirar profundamente 3 veces para disponerse al juego. **2. Presentación del propósito:** •La docente explica con lenguaje claro: “Hoy tendremos mini-olimpiadas para aprender a trabajar en equipo, respetar reglas y ayudar a nuestros compañeros”. 3.**Recuperación de saberes previos:** •Pregunta a los niños: “¿Cómo podemos jugar sin pelearnos?”, “¿Qué hacemos cuando ganamos o perdemos?”, “¿Qué es jugar limpio?”. 4. Organización inicial •La docente forma equipos de 4–5 niños y muestra las tres estaciones del juego (carrera de sacos, relevos con pelota, aro cooperativo).	•Activación de saberes previos •Conversación guiada •Preguntas generadoras •Modelado docente	•Música •Carteles con imágenes del propósito •Conos para formar equipos •Imágenes de “juego limpio”	10 min
DESARROLLO	**Estación 1:** Carrera de sacos (cooperación y normas). •Cada niño avanza en saco hasta un punto y regresa.	•Juego por estaciones •Aprendizaje cooperativo	• Sacos •Pelotas y cucharas •Aros •Silbato	

	•El equipo anima sin empujar ni burlarse. • Se destaca el respeto de turnos. **Estación 2:** Relevos con pelota (roles y comunicación). •Un niño transporta la pelota en una cuchara, la pasa al siguiente. •El equipo acuerda quién inicia, quién sigue y quién cierra. •Se trabaja decir "¡listo!", "¡te toca!". **Estación 3:** Aro cooperativo (trabajo en equipo). •Dos niños sostienen el aro mientras otro pasa por dentro. •El equipo conversa para hacerlo de manera ordenada. **Rotación ordenada:** • La docente indica el cambio con un sonido (palma o silbato suave). **Observación y acompañamiento:** •La docente registra conductas: cooperación, respeto de reglas, turnos y juego limpio. •Refuerza verbalmente ("veo que esperaste tu turno", "gracias por ayudar a tu compañero").	•Modelado y retroalimentación inmediata •Resolución de conflictos guiada	•Carteles con imágenes de roles •Lista de cotejo	25 min
CIERRE	**1. Reflexión guiada (metacognición)** •En semicírculo, la docente pregunta: –¿Qué hiciste para ayudar a tu equipo? –¿Cómo te sentiste cuando no ganaste? –¿Qué fue lo más difícil y cómo lo resolviste? **2. Autoevaluación sencilla:** •Los niños levantan una tarjeta verde si sintieron que cooperaron bien, amarilla si "a veces", roja si necesitan mejorar. **3. Celebración simbólica:** •Cada equipo recibe una medalla simbólica de "Juego Limpio y Trabajo en Equipo".	•Metacognición •Autoevaluación con semáforo •Retroalimentación afectiva •Celebración del logro	•Tarjetas de colores (verde/amarillo/rojo) •Medallas simbólicas • Música suave	10 min
RUTINA DE SALIDA	•Los niños se forman, hacen respiración profunda, dicen: "Hoy jugué limpio y ayudé a mis amigos". •Se despiden chocando respetuosamente las manos sin correr ni empujar.			10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	INDICADORES / OBSERVABLES	SÍ	A VECES	NO	OBSERVACIONES
1	Respeta las reglas de cada mini-juego (no se adelanta, espera el sonido de inicio, cumple el recorrido).				
2	Coopera con su equipo (ayuda, anima, respeta turnos, apoya sin burlas).				
3	Comunica sus ideas con respeto (dice “te toca”, “vamos”, “estás listo”).				
4	Escucha las indicaciones de la docente y las sigue adecuadamente.				
5	Muestra control emocional (acepta ganar o perder sin frustrarse; no empuja, no grita).				
6	Respeta turnos durante las estaciones (sacos, relevos, aro cooperativo).				
7	Se desplaza con seguridad (sin correr descontroladamente, sin empujar).				
8	Dialoga para resolver diferencias (“vamos de nuevo”, “esperemos turno”, “no empujemos”).				
9	Cumple el rol asignado dentro de su grupo (corredor, portador, animador, guía).				
10	Demuestra actitud positiva durante la actividad (participa con entusiasmo, se mantiene involucrado).				

Escala de valoración:

- **SI (Logrado)**: Evidencia consistente y continua en la mayor parte de la sesión.
- **A VECES (En proceso)**: Evidencia intermitente, requiere acompañamiento.
- **NO (En inicio)**: No evidencia aún la conducta, requiere apoyo intensivo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 20

I. DATOS INFORMATIVOS:

UGEL	Huanta	**I.E.I**	N°429-130/MX-U de Pichiurara-Luricocha
ÁREA	Personal Social	**EDAD**	3 a 5 años
DOCENTES PRACTICANTES/INVESTIGADORAS	VÍLCHEZ CHAVARRÍA, Yulissa TAIPE LÓPEZ, Rosa Angélica	**FECHA:**	12/11/2025
DIMENSIÓN	Todas las dimensiones.	**DURACIÓN:**	45 minutos

II. TIPO DE JUEGO TRADICIONAL: "Nuestro mural de la amistad".

III. TÍTULO DE LA SESIÓN:"Nuestro mural de la amistad: recordamos, reflexionamos y celebramos lo aprendido".

IV. PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que las niñas y niños expresen, a través de la elaboración colectiva de un mural artístico, lo que aprendieron durante los juegos tradicionales: cooperar, respetar normas, regular emociones y convivir de manera armoniosa; además de realizar un postest práctico observando la aplicación de habilidades sociales en un trabajo grupal.

V. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: Después de varias semanas jugando juegos tradicionales, los niños han desarrollado habilidades sociales como cooperación, respeto de normas y resolución de conflictos. Para cerrar el programa, se propone elaborar en conjunto un mural artístico que represente sus juegos favoritos y lo que aprendieron al convivir con sus compañeros. El mural servirá como postest práctico para identificar avances en interacción social, respeto, comunicación y trabajo colectivo.

VI. PRODUCTO ESPERADO:

Un mural colectivo denominado "Nuestro mural de la amistad" que muestre:

- Dibujos de juegos tradicionales practicados.
- Representaciones de conductas positivas aprendidas (ayudar, respetar, esperar turnos, compartir).
- Participación cooperativa y armoniosa del grupo.
- El producto evidenciará el uso de habilidades sociales en un contexto real.

VII. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Los niños y niñas representan mediante dibujos y trabajo cooperativo lo que aprendieron durante el programa de juegos tradicionales, evidenciando habilidades sociales como cooperación, respeto de normas y comunicación asertiva.

COMPETENCIA	CAPACIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA (ACTUACIONES O PRODUCCIONES)
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con otras personas. -Construye normas y asume acuerdos. -Participa en acciones que promueven el bienestar común.	•Participa activamente en la elaboración del mural respetando turnos y normas acordadas. • Coopera con sus compañeros y regula sus emociones durante el trabajo grupal. •Expresa mediante dibujos y lenguaje oral lo aprendido sobre convivencia y juegos tradicionales. •Gestiona pequeños conflictos de manera dialogada.	•Se comunica de manera respetuosa con sus compañeros al proponer ideas para el mural. •Comparte materiales y respeta turnos sin generar conflictos. •Colabora en tareas asignadas (dibujar, recortar, pegar, ordenar). •Expresa lo que aprendió en los juegos tradicionales mediante su dibujo y verbalizaciones. •Si surge un desacuerdo, busca ayuda, propone soluciones o acepta acuerdos del grupo.	**Actuaciones:** •Participa activamente en el trabajo en equipo. •Comparte materiales y coopera. •Mantiene actitud respetuosa y regulada. • Dialoga y explica lo que representa en su dibujo. **Producciones:** •Dibujo individual que representa un juego tradicional y una conducta positiva aprendida. •Aporte concreto al mural colectivo (pegado, decoración, organización). •Mural final: "Nuestro mural de la amistad".

VIII. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADES	CRITERIO DE EVALUACIÓN	DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (ACTUACIONES O PRODUCCIONES
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.	-Personaliza entornos virtuales. -Gestiona información del entorno virtual.	•Observa imágenes o videos breves sobre juegos tradicionales o murales colaborativos en la tableta/pizarra digital y comprende el propósito de la actividad. • Expresa oralmente lo observado y lo aplica en su creación del mural.	•Observa con atención un breve video o imágenes proyectadas con ejemplos de murales o juegos tradicionales. •Identifica elementos importantes (personajes, acciones, emociones) y los menciona con apoyo. •Utiliza lo observado para inspirar su propio dibujo dentro del mural colectivo. •Participa comentando lo que ve, respetando turnos.	**Actuaciones:** •Observa imágenes en la tableta/pizarra. •Comenta lo que observa usando expresiones simples. •Relaciona lo visto con lo que va a producir en el mural. **Producciones:** •Dibujo inspirado en los modelos observados en TIC. •Aportes visuales al mural colectivo basados en imágenes digitales.
	-Define metas	•Participa en la	•Decide qué dibujo	**Actuaciones:**

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.	de aprendizaje. -Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	elaboración del mural mostrando iniciativa, eligiendo colores, materiales y tareas sin necesidad de recordatorios constantes. •Reconoce verbalmente qué aprendió durante los juegos tradicionales.	hará para el mural sin que la docente deba elegir por él/ella. •Selecciona materiales (colores, papeles, plumones) de forma responsable y ordenada. •Termina la tarea asignada dentro del tiempo previsto. •Expresa con apoyo qué aprendió sobre amistad, cooperación y convivencia. •Muestra orgullo y satisfacción por su trabajo final.	•Toma decisiones sobre su propio trabajo (qué dibujo hacer, qué colores usar). •Organiza sus materiales y los usa adecuadamente. •Indica qué aprendió durante el proyecto de juegos tradicionales. **Producciones:** •Dibujo individual sobre el juego tradicional elegido. •Aportes concretos al mural (pegado, recorte, decoración). •Breve autoexplicación oral de su aporte en el mural.

IX. ENFOQUE TRANSVERSAL PRIORIZADO

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Respeto	-Presta atención a las ideas que sus compañeros expresan durante la elaboración del mural sin interrumpir. -Espera su turno para hablar, pegar su dibujo o colaborar en el mural sin empujar o adelantarse. -Usa los colores, tijeras, papeles y pegamento de forma responsable y los comparte sin discutir. -Reconoce y valora que cada compañero tiene un dibujo distinto y puede aportar algo único al mural. -Emplea expresiones amables (“por favor”, “gracias”, “¿me prestas?”) durante la actividad. -Trabaja en equipo colocando su dibujo en el mural sin competir por el espacio.

X. MOMENTOS DE LA SESIÓN Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

MOMENTOS	ACTIVIDADES	ESTRATEGIA DIDÁCTICA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	•Acogida y diálogo inicial: El docente recibe al grupo con la canción tradicional “Hola amigos, hola”. Pregunta: “¿Qué juegos recuerdan que hicimos durante estas semanas?”. Los niños mencionan sus experiencias (La	•Diálogo reflexivo •Preguntas generadoras •Activación de saberes previos •Presentación	•Láminas de juegos tradicionales •Papelógrafo grande • Canción de saludo	

	caza del tesoro, Eco, Teléfono roto, Mini-olimpiadas, etc.). ●Activación del propósito: Se les comunica: “Hoy haremos un mural para recordar lo que aprendimos sobre cómo convivir, respetar y trabajar juntos.” ● Presentación del reto: Se muestra el papelógrafo en blanco y se explica: “Cada uno hará un dibujo de un juego que disfrutó y lo pegará en el mural, trabajando todos unidos.”	del desafío		10 min
DESARROLLO	1.Elaboración individual del dibujo (expresión gráfica): –Los niños eligen un juego tradicional que hayan disfrutado. –Dibujan a sus compañeros y a sí mismos en la situación del juego. –El docente acompaña guiando: “¿Qué aprendiste jugando? ¿Con quién jugaste? ¿Cómo te sentiste?” **2.Organización para el armado del mural (trabajo colaborativo):** –El docente invita a formar grupos pequeños para acercarse al mural por turnos. –Se conversa sobre el respeto y el cuidado: “Esperamos nuestro turno, compartimos materiales, pegamos con cuidado.” – Los niños pegan sus dibujos en el mural colectivamente. **3.Reflexión guiada sobre la convivencia:** – Preguntas orientadoras: •¿Qué aprendiste trabajando en equipo? •¿Cómo ayudaste a tus compañeros? •¿Cómo te sentiste al compartir el mural? –El grupo comenta y reconoce actitudes positivas (respeto, cooperación, escucha, etc.).	•Expresión gráfica libre •Trabajo colaborativo •Modelado de actitudes •Andamiaje emocional y social •Organización por turnos	•Hojas, plumones, crayolas • Tijeras y goma •Papelógrafo grande • Cinta masking •Láminas con emociones	25 min
CIERRE	● **Socialización del mural:** – Se presenta el mural terminado. – Los niños pasan al frente y señalan su dibujo, expresando con apoyo del docente: “Yo aprendí…”, “Me gustó cuando…”, “Yo ayudé a…” ● **Sistematización del aprendizaje:** –El docente retoma las ideas principales: respeto, cooperación, escucha, resolución pacífica.	•Socialización guiada •Metacognición infantil •Rutina de salida formativa (Semáforo)	•Mural terminado •Tarjetas de colores (rojo/amarillo/verde) •Canción de despedida.	10 min

	–Conecta lo aprendido con la vida cotidiana: "Así como hoy trabajamos juntos, también podemos hacerlo en el aula y en casa." ● **Celebración de logros:** –Se canta una canción de cierre tradicional: "Vivan los amigos". –Aplausos compartidos.			
RUTINA DE SALIDA	–Se realiza el "Semáforo de la convivencia": • Hoy cooperé con mis amigos. • A veces esperé mi turno. • Debo mejorar escuchar a mis compañeros. –Cada niño elige el color que representa su vivencia.			10 min

VIII. EVALUACIÓN

Tipo de instrumento de evaluación: Lista de cotejo.

N°	INDICADORES / OBSERVABLES	SÍ	A VECES	NO	EVIDENCIAS (ACTUACIONES O PRODUCTOS)
1	Participa activamente en el diálogo inicial mencionando un juego y cómo lo vivió.				Respuestas orales; expresiones espontáneas.
2	Elabora un dibujo representando un juego tradicional trabajado durante el programa.				Dibujo individual.
3	Representa en su dibujo a compañeros y elementos del juego con intención comunicativa.				Detalles del dibujo (personas, acciones, materiales).
4	Explica su dibujo diciendo qué aprendió o cómo se sintió durante el juego.				Expresiones verbales al socializar.
5	Respeta turnos para pegar su dibujo en el mural sin empujar o interrumpir.				Comportamiento durante el armado del mural.
6	Coopera con sus compañeros compartiendo materiales (crayolas, goma, tijeras).				Conductas de colaboración observadas.
7	Escucha a sus compañeros cuando explican sus dibujos o experiencias.				Mirada atenta, silencio, gestos.
8	Manifiesta emociones positivas (alegría, orgullo, satisfacción) relacionadas con el trabajo en equipo.				Expresiones verbales y no verbales.
9	Identifica al menos una actitud de convivencia aprendida (respeto, cooperación, escucha).				Reflexiones al final de la sesión.
10	Participa en la rutina de salida "Semáforo de la convivencia", eligiendo el color que lo representa.				Color seleccionado y justificación.

Anexo E: FOTOGRAFIAS DE TRABAJO DE CAMPO


















YA
LLEGUÉ