

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL
INICIAL, MOQUEGUA, 2025**

TESIS PRESENTADA POR:

MIRANDA MANZANO, Sandra Yulisa

Orcid: <https://orcid.org/0009-0008-9177-5165>

RAMOS RAMOS, Yomar Victoria

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-2506-7715>

ASESOR:

Prof. TEJADA HERRERA, Leandro Raul

Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-2506-7715>

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Desarrollo socioemocional y físico en primera infancia

MOQUEGUA – PERÚ

2026

JURADO DICTAMINADOR

TESIS: PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, MOQUEGUA, 2025.

PRESIDENTE : _____
Mg. Efrain Justo Choque Alanoca

SECRETARIO : _____
Prof. Elvis Juan Villegas Colana

VOCAL : _____
Mg. Edith Ynes Quispe Gallegos

Moquegua, Enero del 2026

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la realización de este proyecto. A nuestros padres, por su constante apoyo y motivación a lo largo de este proceso académico. A nuestras docentes, por su guía y por compartir con nosotros su conocimiento, permitiéndonos avanzar con seguridad en estos años de estudios. Finalmente, agradecemos a los niños, docentes y directivos de la IEI 353, por brindarnos la oportunidad de trabajar en un entorno tan enriquecedor.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestras familias, por su incondicional apoyo y amor, que nos motivaron en cada paso de este camino de ser una docente de educación inicial. A nuestros docentes y amigos, quienes con su sabiduría y compañía nos inspiraron a superar los desafíos durante estos años de estudio. Finalmente, a los niños y docentes de la Institución Educativa Inicial 353, por habernos abierto las puertas para la realización del presente trabajo de investigación

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA**



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LOS AUTORES

Yo, Miranda Manzano, Sandra Yulisa y Ramos Ramos, Yomar Victoria bachilleres del programa de estudios de EDUCACIÓN INICIAL de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Mercedes Cabello de Carbonera, declaramos bajo juramento que toda la información que acompañan la presente tesis titulada: "**PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, MOQUEGUA, 2025**", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la presente tesis:

- No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
- No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPP Mercedes Cabello de Carbonera.



Miranda Manzano, Sandra Yulisa
DNI : 72659104



Ramos Ramos, Yomar Victoria
DNI : 42838058

ÍNDICE

JURADO DICTAMINADOR	ii
AGRADECIMIENTOS	iii
DEDICATORIA.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DE LOS AUTORES	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	3
1.1 Planteamiento del Problema	3
1.2 Formulación del Problema	3
1.2.1 Interrogante General	3
1.2.2 Interrogantes específicas.....	3
1.3 Formulación de los Objetivos	4
1.3.1 Objetivo General	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4 Formulación de Hipótesis.....	4
1.4.1 Hipótesis General.....	4
1.4.2 Hipótesis Nula	5
1.4.3 Hipótesis Específicas	5
1.5. Justificación e Importancia.....	5
1.6 Limitación del estudio	6
CAPÍTULO II	7
MARCO TEÓRICO.....	7
2.1 Antecedentes del Estudio	7

2.2 Bases teóricas-Científicas.....	9
2.2.1 Programa de Juegos Sociales:.....	9
2.2.2 Importancia del programa de juegos sociales en la educación inicial	11
2.2.3. Habilidades Sociales:	12
2.2.4. Importancia de las Habilidades Sociales	12
2.2.5. Componentes de las Habilidades Sociales.....	12
2.2.6. Las Habilidades Sociales en la Educación Inicial	13
2.2.7 Área de Psicomotricidad.....	13
2.3 Definición de Términos Básicos	13
CAPÍTULO III	15
METODOLOGÍA.....	15
3.1 Tipo de Investigación	15
3.2 Diseño de Investigación	15
3.3 Población y Muestra	15
3.3.1 Población	15
3.3.2 Muestra	16
3.4 Variables de Estudio.....	16
3.4.1 Variable Independiente.....	16
3.4.2 Variable Dependiente	16
3.4.3 Variables Intervinientes	17
3.4.4 Operacionalización de Variables	17
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.5.1 Técnica.....	20
3.5.2 Instrumento	20
3.5.3 Aspectos de Validez	20
3.5.4 Confiabilidad.....	20
3.6 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos	21
CAPÍTULO IV.....	22
PROGRAMA EXPERIMENTAL	22

4.1 Descripción del Programa.....	22
4.2 Objetivos del Programa.....	22
4.3 Cronograma de Aplicación.....	22
4.4 Cuadro de Competencias y Capacidades	23
4.5 Ruta de Actividades	24
4.6 Unidades Didácticas	25
CAPÍTULO V.....	66
RESULTADOS DEL ESTUDIO	66
5.1 Presentación de los Resultados.....	66
5.1.1 Resultados de la Variable Dependiente Habilidades Sociales	66
5.2 Contrastación de Hipótesis	68
5.2.1 Comprobación de Hipótesis General	69
5.2.2 Comprobación de Hipótesis Específicas.....	71
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	75
6.1 Conclusiones	75
6.2 Sugerencias.....	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población Estudiantil	15
Tabla 2 Operacionalización de las Variables.....	18
Tabla 3 Validación del Instrumento de Investigación por Criterio de Jueces	20
Tabla 4 Cronograma de ejecución	22
Tabla 5 Área, Competencias y Capacidades desarrolladas	23
Tabla 6 Actividades desarrolladas	24
Tabla 7 Resultados del Pretest y Postest de las Habilidades Sociales.....	66
Tabla 8 Prueba de normalidad aplicada en el Pretest y Postest.....	68
Tabla 9 Resultados de la Hipótesis General por Wilcoxon	70
Tabla 10 Decisión de resultados de la Prueba de Wilcoxon	70
Tabla 11 Resultados de la Hipótesis Específica 1 por Wilcoxon	71
Tabla 12 Resultados de la Hipótesis Específica 2 por Wilcoxon	72
Tabla 13 Resultados de la Hipótesis Específica 3 por Wilcoxon	72
Tabla 14 Resultados de la Hipótesis Específica 4 por Wilcoxon	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados del Pretest y Postest de las Habilidades Sociales	67
Figura 2 Distribución no paramétrica del Pretest	68
Figura 3 Distribución no paramétrica del Postest.....	69
Figura 4 Rangos de Pretest y Postest de las Habilidades Sociales	70

RESUMEN

El presente estudio de investigación, titulado "Programa de Juegos Sociales para Mejorar las Habilidades Sociales en Estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025" , tuvo como objetivo principal determinar el efecto de la aplicación de un programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades sociales de 24 estudiantes de 5 años. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, de tipo aplicada, y utilizó un diseño pre-experimental con pretest y postest en un solo grupo. La técnica de recolección de datos fue la observación, empleando una escala de apreciación de habilidades sociales. Para el contraste de hipótesis se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Los resultados demostraron que, tras la aplicación del programa, el nivel "Logrado" en habilidades sociales se incrementó del 8% (Pretest) al 58% (Postest). La prueba de Wilcoxon mostró un valor de significación de $p=0.001$, que es menor a $\alpha=0.05$, lo que llevó a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Se concluye que el Programa de Juegos Sociales tiene un efecto altamente significativo y positivo en la mejora general de las habilidades sociales, así como en sus dimensiones específicas: habilidades básicas de interacción, iniciación de la interacción social, habilidades conversacionales y habilidades para cooperar y compartir.

Palabras Clave: Programa, Juegos Sociales, Habilidades Sociales, Estudiantes, Nivel Inicial.

ABSTRACT

This research study, entitled "Social Games Program to Improve Social Skills in Students of an Early Childhood Education Institution, Moquegua, 2025," aimed to determine the effect of implementing a social games program on improving the social skills of 24 five-year-old students. The research approach was quantitative and applied, employing a pre-experimental design with pretests and posttests in a single group. Data collection was conducted through observation, using a social skills assessment scale. The Wilcoxon non-parametric test was used to test the hypothesis. The results showed that, after the program's implementation, the "Achieved" level in social skills increased from 8% (pretest) to 58% (posttest). The Wilcoxon test showed a significance value of $p = 0.001$, which is less than $\alpha = 0.05$, leading to the rejection of the null hypothesis and the acceptance of the research hypothesis. It is concluded that the Social Games Program has a highly significant and positive effect on the overall improvement of social skills, as well as on its specific dimensions: basic interaction skills, initiation of social interaction, conversational skills, and skills for cooperation and sharing.

Keyword: Program, Social games, Social Skills, Students, Initial Level

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación detalla la problemática del desarrollo de habilidades sociales en la infancia siendo un aspecto fundamental en el proceso de la formación integral de los niños, permitiendo el desarrollo de competencias que facilitan la interacción efectiva con los demás y la adaptación en diversos contextos sociales, donde los niños y niñas interactúan de diversas maneras con las personas a su alrededor, esta actividad social es muy importante en su desarrollo académico ya que aquí se fomentan las bases para diferentes aspectos como la comunicación, el desarrollo cognitivo y otros que permitan mejorar su desempeño académico, lo que afecta el bienestar emocional de los niños. Esta problemática ha sido motivo de interés en diversos estudios internacionales, nacionales y locales, resaltando la necesidad de implementar programas educativos como la inclusión de juegos sociales que promuevan estas capacidades de desarrollo social en los niños desde edades muy tempranas. A nivel internacional, muchos estudios han resaltado la importancia de fomentar las habilidades sociales de los niños. Según la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2018) las habilidades sociales juegan un papel importante en la salud mental de los niños, ya que permite que se enfrenten a los desafíos que ellos encuentran en su entorno social. Algunas investigaciones realizadas en diferentes países han demostrado que los programas de intervenciones tempranas o la aplicación de estrategias educativas como los juegos han permitido mejorar estas debilidades que suelen mostrarse en los niños, pudiendo reducir significativamente algunos comportamientos no adecuados y mejorar notablemente sus desempeños académicos. En el gobierno peruano, el Ministerio de Educación [MINEDU] (2019) en su informe de educación para el desarrollo integral de la primera infancia ha reconocido la importancia de la educación socioemocional destacándose que las habilidades sociales son la clave para lograr una convivencia armónica y prevenir problemas de agresividad o aislamiento entre los niños. Sin embargo estudios realizados para evaluar las habilidades sociales en los estudiantes han demostrado un porcentaje significativo de dificultades en el desarrollo de habilidades sociales generando bastante preocupación en los padres de familia y docentes. (Mendivel et al., 2019). En la región Moquegua se ha identificado diversas carencias en cuanto al desarrollo de habilidades sociales en niños en la educación inicial. Un estudio realizado por Quiroga & Valdez (2023) reveló que en una institución de San Antonio el 6.67% de niños presentan una escala baja de habilidades sociales y un 73.3% con una escala regular, siendo un factor que según estudios se reflejan en otras instituciones educativas circundantes por lo que se considera una problemática evidenciándose que los niños enfrentan dificultades para comunicarse y colaborar en actividades grupales, lo que motivó a la presente investigación. Siendo relevante el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas y siendo problema latente esta investigación tiene como objetivo diseñar

y aplicar un programa de juegos sociales para mejorar dichas competencias en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 353 de Moquegua.

Distribuyendo los capítulos del proyecto de la siguiente manera:

Capítulo I definiéndose el problema de investigación, describiéndose las dificultades observadas en la variable dependiente el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de 5 años, También se detalla la justificación, la importancia de abordar estas carencias, los objetivos y las hipótesis que permitirán aclarar la investigación realizada. En el capítulo II se hizo una revisión de los antecedentes internacionales y nacionales relacionados a la investigación así como las bases teóricas que son esenciales para fortalecer los contenidos relevantes que demuestren que la aplicación de juegos sociales permitirá mejorar las habilidades sociales. En el capítulo III se explica el diseño metodológico del presente estudio, con los enfoques, diseño, la población y muestra utilizada para que la organización y estructura de esta investigación presente sintonía en las investigaciones científicas realizadas. En el capítulo IV se detalla como esta estructuro el programa que se aplicará a través de sesiones de aprendizaje programadas de tal manera que se pueda efectivizar la mejora de las habilidades sociales en los niños de 5 años.

Finalmente en el capítulo V se menciona los resultados y discusión luego de haber realizado la tabulación y procesamiento de datos obtenidos, esto permitirá visualizar el grado de efectividad y si es que se cumplió con los objetivos propuestos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1 Planteamiento del Problema

El desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de Educación Inicial es fundamental para su integración social, bienestar emocional y éxito en su vida académica. Estas habilidades sociales, son entendidas como las competencias para interactuar de manera efectiva con los demás, influyendo significativamente en el desarrollo de relaciones interpersonales saludables y en su adaptación al entorno escolar (Gresham & Elliott, 2008). Es así que Vygotsky (1978) en su obra *mind in society* menciona que las instituciones educativas tienen un papel importante en proporcionar y ejecutar las estrategias adecuadas que formen las bases de las competencias sociales en los niños y niñas. Habiéndose hallado que en la región Moquegua específicamente en la Institución Educativa Inicial 353 se enfrenta desafíos en cuanto a la falta de estrategias educativas que aborden directamente el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas. Considerándose que la implementación de estrategias basadas en el juego social ha sido limitada, es necesario evaluar y ver que tanto afecta el desarrollo óptimo de las competencias interpersonales en los estudiantes. En un diagnóstico previo que fue realizado en nuestras prácticas profesionales se identificó que una proporción significativa presenta dificultades en la interacción con sus compañeros como la capacidad para compartir, colaborar y resolver conflictos de manera pacífica coincidiendo con lo mencionado por (Arteaga et al., 2024) donde menciona que más de un 40% de niños de una Institución Educativa de Nivel Inicial en Moquegua presentan nivel bajo y muy bajo de habilidades sociales, dichos hallazgos transparentan las deficiencias en las habilidades sociales de los niños limitando su integración en grupos sociales en el desarrollo de sesiones de aprendizaje.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Interrogante General

- ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025?

1.2.2 Interrogantes específicas

- ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025?

- ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades de iniciación de la interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025?
- ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades conversacionales en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025?
- ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades para cooperar y compartir en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025?

1.3 Formulación de los Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.
- Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades de iniciación de la interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.
- Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades conversacionales en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.
- Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades para cooperar y compartir en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.

1.4 Formulación de Hipótesis

1.4.1 Hipótesis General

El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025.

1.4.2 Hipótesis Nula

El programa de juegos sociales no tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025.

1.4.3 Hipótesis Específicas

- El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.
- El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades de iniciación de la interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.
- El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades conversacionales en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.
- El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades para cooperar y compartir en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.

1.5. Justificación e Importancia

La presente investigación presenta una justificación teórica ya que Vygotsky(1978) señala que el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de habilidades sociales siendo un aspecto fundamental defendido por su teoría donde especifica que los seres humanos aprenden en su interacción en los contextos sociales. De igual manera Piaget (2013) en su investigación señala que el juego es fundamental para el desarrollo de la cooperación y resolución de problemas interpersonales, siendo estas habilidades esenciales para el desarrollo académico en un mundo social de los niños desde muy temprana edad. De esta manera se tiene que enfatizar que el juego no es solo una estrategia de entretenimiento sino también una vía educativa para que los niños desarrollen competencias sociales esenciales para su vida. Presenta una justificación metodológica porque presenta un tipo de investigación pre-experimental lo cual permitirá analizar los efectos de la implementación del programa de juegos sociales en el desarrollo de habilidades sociales en un solo grupo de estudiantes, siendo un enfoque cuantitativo adecuado para medir los resultados luego de la aplicación de un pre-test y pos-test para determinar el grado de influencia. (Hernández et al., 2014). Una justificación práctica ya que permitirá mejorar la calidad educativa en la Institución educativa inicial, porque responde a una necesidad identificada que es la deficiencia en habilidades sociales de los estudiantes. (Gutiérrez et al., 2023), permitiendo también tener un programa

que puede ser implementado en otros centros educativos de nivel inicial construyendo prácticas pedagógicas que desarrollen mejor las habilidades sociales. Y finalmente se enmarca en un contexto legal porque MINEDU (2016) a través del Currículo Nacional destaca la importancia del desarrollo de habilidades sociales como parte del perfil de egreso de los estudiantes de educación básica. Al proponerse un programa de juegos sociales esto influye directamente al cumplimiento de los lineamientos legal y educativos del País.

1.6 Limitación del estudio

Un factor que se consideró como limitante fue la aplicación completa del programa y la recopilación de datos como la inasistencia de los niños a las sesiones programadas. La naturaleza de la muestra (nivel inicial) conlleva una mayor probabilidad de ausentismo por motivos de salud o familiares, lo que podría reducir el tiempo de exposición al programa para algunos participantes y, potencialmente, atenuar el efecto de las variables de estudio.

Otro factor es el alcance específico de la edad de 5 años, ya que este estudio se aplica únicamente a los estudiantes de 5 años de la institución educativa seleccionada. Por lo tanto, las conclusiones sobre qué tan bien funcionan los juegos sociales no se pueden aplicar directamente a niños más pequeños (de 3 o 4 años) ni a niños mayores que ya están en el nivel de primaria. Los resultados son válidos específicamente para las características de desarrollo social de los niños de 5 años.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del Estudio

El presente trabajo de investigación presenta los siguientes antecedentes internacionales:

Ninacuri (2023) en su investigación realizada en Ambato, Ecuador tuvo como objetivo general de determinar la incidencia del juego de roles en el desarrollo de la empatía en niños de nivel inicial II. La investigación utilizó un enfoque cualitativo con un diseño investigación-acción y fenomenológico, aplicando la entrevista a dos docentes y una ficha de observación a 27 niños. Los resultados mostraron que el juego de roles motivó y estimuló a los infantes a practicar habilidades empáticas, como compartir y consolar a sus compañeros. Se concluyó que el juego de roles influye positivamente en el desarrollo de la empatía, aunque su implementación no siempre sigue todas las fases requeridas.

Mera & Delgado-Gonzembach (2022) en su artículo científico presentaron como objetivo de esta investigación diseñar una estrategia lúdica para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años del subnivel inicial 2 de la Escuela Lorenzo Luzuriaga. El estudio utilizó un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), empleando encuestas a padres, entrevistas a docentes y observación en una muestra intencional de 69 personas. Los resultados evidenciaron la relevancia y utilidad de la estrategia lúdica, con un 100% de los padres manifestando que estas actividades ayudan a desarrollar las habilidades sociales. Aunque la estrategia propuesta fue exitosa y arrojó resultados favorables, el estudio concluyó que los estudiantes en modalidad virtual aún no habían desarrollado del todo sus habilidades sociales, destacando la colaboración familiar como un factor esencial en el proceso educativo.

Zorrilla (2020) realizó una tesis cuyo estudio tuvo como objetivo general evaluar en qué medida el aprendizaje cooperativo promueve el incremento de las habilidades sociales en niños de 8 y 9 años de edad. La investigación se realizó en una institución educativa privada en Paraná-Argentina, utilizando un enfoque cuantitativo con un diseño cuasi-experimental. La muestra fue intencional, conformada por 26 niños de ambos sexos que cursaban el tercer grado. El instrumento utilizado fue la adaptación española de la Escala de Comportamiento Asertivo para Niños (CABS) de Wood y Michelson (1979), que evalúa conductas asertivas, agresivas e inhibidas. Los resultados mostraron que, tras la implementación del programa de aprendizaje cooperativo, se observó una mejora en las habilidades sociales de los niños, principalmente en el incremento de las conductas asertivas y la disminución de las conductas agresivas, aunque estos cambios no fueron estadísticamente significativos.

De igual manera a nivel nacional se tuvo como referencias los siguientes estudios:

Ponce (2022) en su tesis para obtener la licenciatura en Educación Inicial tuvieron como objetivo general de la investigación determinar el grado de influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N°2227 Tambillos Tayabamba. El estudio fue de tipo aplicada con un nivel explicativo y utilizó un diseño cuasi experimental con grupo experimental y grupo de control. El instrumento de recolección de datos aplicado fue un test de observación. La población estuvo conformada por los alumnos de la I.E N° 2227 Tambillos, de la cual se seleccionó una muestra no probabilística de 20 alumnos de 5 años (10 en el grupo experimental y 10 en el grupo de control). Los resultados obtenidos concluyeron que la aplicación de un programa de actividades lúdicas influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 5 años.

Cruz y Leyva (2020) en su tesis tuvo como objetivo general determinar la relación entre las habilidades sociales y los juegos cooperativos en niños de cinco años. La metodología fue de tipo no experimental, con un diseño correlacional descriptivo, ya que no se manipuló ninguna variable y se buscó establecer la relación entre las dos variables. La muestra estuvo conformada por 27 niños de cinco años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos, se emplearon dos guías de observación: una para evaluar las habilidades sociales y otra para los juegos cooperativos. Los resultados indicaron una correlación positiva significativa entre las habilidades sociales y los juegos cooperativos, con un valor de $r = 0.862$ y $p = 0.000$, lo que sugiere una alta relación entre ambas variables.

Chamorro y Yupanqui (2019) en su investigación para obtener el título de licenciadas en educación inicial tuvieron como objetivo general determinar si el uso del juego como estrategia mejora la socialización de los niños. El tipo de investigación fue experimental, con un diseño pre-experimental que incluyó la aplicación de un pre-test y post-test. La muestra estuvo conformada por 26 niños del aula "Armonía", seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Se utilizó la observación como técnica de recolección de datos, empleando una rúbrica para la variable independiente (el juego) y una guía de observación para la variable dependiente (la socialización). Los resultados obtenidos mostraron una mejora significativa en la socialización, con una media de 32,27 en el pre-test y 36,69 en el post-test. Además, en las dimensiones evaluadas, la autoestima mejoró al pasar del 46% al 69% en un nivel bueno, el comportamiento mejoró del 62% al 77%, y la identificación pasó del 54% al 80%.

En el ámbito regional se encontraron investigaciones como:

Arteaga Rodriguez et al. (2024) en su investigación realizada en la región Moquegua se tuvo como objetivo general establecer la correlación existente entre los estilos de crianza parental y las habilidades sociales en niños de nivel inicial de una institución educativa pública de Moquegua. La investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo básica y diseño no experimental descriptivo-correlacional. Se utilizó como técnica la encuesta, empleando el Cuestionario de Estilos de Crianza de Robinson (1996) y el Cuestionario de Habilidades Sociales de Abugattas (2016), ambos adaptados por Genebrozo (2022). La muestra estuvo conformada por 142 estudiantes de nivel inicial y sus respectivos padres, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Como conclusiones principales, se estableció que existe una relación significativa entre los tipos de estilos de crianza parental y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación inicial en Moquegua. Se determinó que el estilo democrático es el predominante y el que promueve más eficazmente el desarrollo de habilidades sociales. Por el contrario, no se encontró relación entre las habilidades sociales y el estilo de crianza autoritario, y se identificó una correlación negativa débil con el estilo de crianza permisivo.

Palomino & Orellana (2017) en su investigación presentaron como objetivo general integrar los juegos colectivos como estrategia didáctica para mejorar el déficit de valores de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Catalina de la Villa de Guadalcázar, Moquegua, en 2016. La investigación fue de enfoque cualitativo y de tipo investigación acción. La técnica de investigación utilizada fue la observación, con la lista de cotejo como instrumento. La población y muestra fueron 6 estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Catalina de la Villa de Guadalcázar de Moquegua. Como conclusión general, se encontró que la aplicación del plan "Jugamos para ser buenos amigos" tuvo un efecto positivo y significativo en la actitud y práctica de valores de los estudiantes, logrando que el 82% de ellos mejoraran en la práctica de valores, el conocimiento de normas y la expresión de emociones.

2.2 Bases teóricas-Científicas

2.2.1 Programa de Juegos Sociales:

Se puede mencionar que el programa de juegos sociales se refiere a una serie de actividades lúdicas planificadas que tienen como objetivo promover el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Estos programas están diseñados de tal forma que permite desarrollar la cooperación, la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos mediante la práctica de los juegos. Según Bonilla & Marcano (2024) en su artículo menciona que los juegos sociales que forman parte de un programa dirigidos a los niños ayudan a desarrollar las competencias interpersonales esenciales, permitiéndose integrarse mejor en su entorno social y construir

relaciones saludables con sus compañeros. Además busca la participación activa reduciendo la competencia individual y desarrollando el trabajo en equipo.

Los programas de juegos sociales son fundamentales para el desarrollo integral de los niños, promoviendo el aprendizaje de habilidades interpersonales que refuerzan el sentido de comunidad en los niños, estos programas son una herramienta útil para formar niños más empáticos, cooperativos y preparados para enfrentar retos sociales (Garaigordobil Landazabal, 2005) los programas de juegos sociales son fundamentales para el desarrollo integral de los niños, ya que promueven el aprendizaje de habilidades interpersonales clave, refuerzan el sentido de comunidad y ayudan a los niños a gestionar de manera adecuada sus emociones y relaciones. Como destaca Garaigordobil (2003) estos programas son una herramienta poderosa para formar niños más empáticos, cooperativos y preparados para enfrentar los retos sociales de la vida cotidiana.

En las aulas de educación inicial se puede clasificar algunos tipos de juegos sociales que son herramientas claves para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños tales como:

- **Juego Cooperativo:** El cual promueve la colaboración entre los niños para lograr un objetivo común. Siendo este tipo de juego el que fomenta un respeto mutuo y trabajo en equipo. Por ejemplo juegos como la cuerda requieren que los niños cooperen para lograr puntos, fortaleciendo sus lazos.
- **Juego Simbólico o de rol:** El cual permite que los niños asuman diferentes papeles y recreen situaciones de su vida cotidiana. Siendo un tipo de juego esencial para el aprendizaje, ya que permite a los niños internalizar normas sociales y desarrollar su imaginación, teniendo actividades como el “Supermercado” permitiéndoles ensayar situaciones reales (Vygotsky, 1978).
- **Juegos de reglas:** Este tipo de juegos implica seguir instrucciones claras y respetar turnos, con juegos fundamentales para el desarrollo moral de los niños ya que aprender a respetar normas y a jugar de manera justa con sus compañeros, teniendo como ejemplo el juego de escondidas o el juego de las sillas aprendiendo a respetar sus turnos y gestionar sus emociones (Piaget, 1962).
- **Juegos competitivos:** Este tipo de juegos puede enseñar a los niños a gestionar la rivalidad y a aprender del esfuerzo, siempre y cuando el aprendizaje sea el objetivo a conseguir de manera indirecta. Aquí se desarrollan juegos como los relevos (Slavin, 1995).

Características de los Juegos Sociales

Según Smith (2009) en su libro menciona que los juegos sociales son actividades estructuradas que involucran la interacción de dos o más personas, fomentando el desarrollo de habilidades sociales esenciales, tales como la colaboración, la empatía, y la resolución de conflictos. Estos juegos, orientados a los niños en edad preescolar y escolar, facilitan el aprendizaje y la práctica de comportamientos sociales en un entorno controlado y seguro. Algunas características importantes son:

- **Fomento de la Cooperación y el Trabajo en Equipo**

Los juegos sociales requieren que los participantes colaboren para alcanzar objetivos comunes. Este tipo de actividad permite que los niños desarrollen la capacidad de compartir responsabilidades y entender la importancia de cada rol en el éxito del grupo. El juego en equipo permite a los niños adquirir habilidades para trabajar en equipo, aumentando la cooperación y el sentido de pertenencia (Brown y Vaughan, 2010).

- **Desarrollo de la Empatía y la Comunicación Asertiva**

Durante los juegos sociales, los niños suelen enfrentarse a situaciones en las que deben expresar sus necesidades y comprender las de sus compañeros. Este tipo de interacción fomenta la empatía y la capacidad para comunicarse de manera asertiva, habilidades esenciales para el desarrollo de relaciones saludables. La participación en juegos grupales estimula el desarrollo de habilidades comunicativas y la sensibilidad ante las emociones de los demás (Luyo & Sanchez, 2019).

- **Fortalecimiento de la Autorregulación Emocional**

Según Sabatier et al., (2017) los juegos sociales permiten que los niños experimenten frustraciones y logros, promoviendo la autorregulación emocional. Esto implica aprender a manejar sus emociones en situaciones tanto de éxito como de fracaso, lo cual es fundamental para su desarrollo socioemocional. El juego en grupo ayuda a los niños a reconocer y regular sus emociones en un entorno social, desarrollando así un control emocional que es vital para la convivencia.

2.2.2 Importancia del programa de juegos sociales en la educación inicial

La aplicación de un programa de juegos sociales es crucial en la educación inicial de niños debido a que durante esta etapa se sientan las bases para el desarrollo socioemocional. A esta edad los niños y niñas comienzan a formar sus primeras relaciones significativas fuera del núcleo familiar y los juegos sociales proporcionan un entorno controlado donde pueden

practicar habilidades esenciales como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos. Adicionalmente los juegos sociales promueven el trabajo en equipo y el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal. Fomentan la interdependencia positiva donde los niños dependen de sus compañeros para alcanzar un objetivo común lo que refuerza el sentido de pertenencia y aceptación dentro del grupo

2.2.3. Habilidades Sociales:

Son consideradas un conjunto de comportamientos y destrezas que permiten que las personas en este caso los niños puedan interactuar de manera efectiva y apropiada en diferentes contextos sociales, favoreciendo la comunicación y las relaciones interpersonales de igual manera Monjas(2017) manifiesta que las habilidades sociales se refieren a un conjunto de conductas que posibilitan la interacción social de una manera aceptada por la sociedad, promoviendo relaciones sociales positivas y productivas.

Otros autores como Caballo(2005) en su publicación menciona que las habilidades sociales son un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresan sentimientos, actitudes y deseos hacia los demás.

2.2.4. Importancia de las Habilidades Sociales

Es importante para el desarrollo integral de las personas especialmente desde la niñez ya que contribuyen al bienestar emocional y al éxito en su proceso académico al ser las bases necesarias en la educación básica. Según Gresham y Elliott (2018) es importante considerar las habilidades sociales esenciales porque permite la adaptación social y establecer relaciones personales saludables en el ámbito educativo, reduciendo comportamientos problemáticos.

2.2.5. Componentes de las Habilidades Sociales

Están compuestas por una variedad de componentes como:

- **Empatía:** Considerada una habilidad que permite a los niños comprender y compartir los sentimientos de los demás, poniéndose en el lugar del otro entendiendo de cierta manera sus emociones, permitiendo así mejorar las interacciones sociales(Mestre et al., 2021).
- **Asertividad:** Considerada la capacidad de expresar de manera clara y directa pensamientos y sentimientos sin considerarse ofensivos.
- **Resolución de problemas interpersonales:** Capacidad para solucionar conflictos de forma pacífica con interacciones positivas.

2.2.6. Las Habilidades Sociales en la Educación Inicial

El desarrollo de habilidades sociales en la educación inicial es crucial para establecer las bases del bienestar emocional y social en los niños. Durante los primeros años de vida, los niños empiezan a interactuar más activamente con sus semejantes, lo que les permite aprender y practicar comportamientos que facilitarán su adaptación en diferentes contextos sociales como es en el ámbito educativo.

2.2.7 Área de Psicomotricidad

En el nivel de Educación Inicial, la psicomotricidad es entendida como la estrecha relación entre el cuerpo, las emociones y los pensamientos. Para un programa enfocado en juegos sociales, esta área es clave porque el niño desarrolla su imagen corporal y su sentido de organización en relación con las personas de su entorno a través del juego y la exploración autónoma.

La Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Esta competencia implica que el niño tome conciencia de su cuerpo y sus posibilidades de acción y expresión. En el contexto de esta tesis, esta autonomía es la base para que el niño se sienta seguro al interactuar y participar en juegos con sus pares.

Para lograr esta competencia, se movilizan y combinan dos capacidades fundamentales:

- Comprende su cuerpo: El niño interioriza su imagen corporal y toma conciencia de sí mismo en relación con los objetos, el espacio, el tiempo y, crucialmente para esta investigación, las personas de su entorno. Esta capacidad permite que el niño se reajuste corporalmente durante la interacción con sus pares en situaciones de juego.
- Se expresa corporalmente: Consiste en el uso del cuerpo (gestos, posturas, tono, ritmo y movimiento) como un recurso para comunicar sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos. En un programa de juegos sociales, esta capacidad es la herramienta principal para la comunicación no verbal y la expresión emocional entre los niños.

2.3 Definición de Términos Básicos

- **Programa de juegos sociales:** Es una estrategia pedagógica que utiliza actividades lúdicas y dinámicas grupales para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en los niños, como la cooperación, la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos.
- **Habilidades Sociales:** Son un conjunto de destrezas que los niños pequeños adquieren para interactuar de manera efectiva y adecuada con sus compañeros, docentes y adultos.

- **Competencia:** En el ámbito educativo se refiere a la capacidad de una persona para actuar de manera pertinente y ética en diversas situaciones, movilizándolo de forma combinada y simultánea sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores. Implica no solo saber (conocimientos), sino también saber hacer (habilidades) y saber ser (actitudes y valores) en un contexto determinado para resolver problemas o lograr un propósito.
- **Desempeño:** Se refiere a la manifestación observable y concreta de las habilidades sociales en los niños de 5 años, como resultado de la aplicación del programa de juegos. Esto implica cómo los niños ponen en práctica lo aprendido para interactuar, comunicarse, autoafirmarse y expresar emociones de manera efectiva en su entorno. En las tesis presentadas, el desempeño de las habilidades sociales se mide a través de cuestionarios o listas de cotejo que evalúan las conductas y comportamientos de los niños en situaciones cotidianas y de interacción con sus pares y adultos.
- **Capacidad:** La capacidad se refiere a los atributos inherentes o desarrollados que posee un niño, que le permiten movilizar sus recursos internos (conocimientos, habilidades, actitudes) para actuar de una manera específica y lograr un desempeño en relación con las habilidades sociales. Es el potencial o la aptitud para realizar una acción, la cual se materializa en el desempeño observable. Por ejemplo, en las habilidades sociales, una capacidad podría ser la de comprender las emociones de otros (empatía) o la de iniciar una interacción.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación para la presente investigación es de tipo aplicada porque busca mejorar un problema detectado en la realidad educativa de los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Moquegua. Según Hernandez et al., (2014) este tipo de investigaciones estan orientadas a abordar problemas de forma inmediata en contextos específicos, proporcionando soluciones prácticas.

3.2 Diseño de Investigación

Se cuenta con un diseño pre-experimental ya que solo se tuvo un grupo disponible, buscandose analizar los cambios que se producen al aplicar el programa de juegos sociales en la mejora de habilidades sociales, todo esto sin contar con un grupo de control para hacer comparaciones. Este estudio fue evaluado con un pretest y postest para determinar si ha habido mejoras en la variable dependiente. Hernandez et al., (2014) menciona que este tipo de diseño es menos robusto que un diseño cuasi-experimental, siendo adecuado donde los recursos y condicionestan estan limitados ante la posibilidad de implementar un grupo de control.

3.3 Población y Muestra

3.3.1 Población

La población para la presente investigación son todos los estudiantes de la I.E.I 353 Chen Chen con un total de 60 estudiantes distribuidos de la siguiente forma:

Tabla 1

Población Estudiantil

Nombre del aula	Edades	Cantidad
Sala Anaranjada	5 años	24
Sala Verde Limon	4 años	19
Sala Roja	3 años	17
Total		60

3.3.2 Muestra

Se utilizó como muestra para la aplicación de los instrumentos planteados a los 24 estudiantes de la Anaranjada. Tomando en cuenta los siguientes criterios:

Criterios de Inclusión :

- Estudiantes de 5 años para mantener el grupo etario homogéneo y adaptar las actividades del programa de juegos sociales de acuerdo con las necesidades de esta aula.
- Estudiantes que estén formalmente matriculados en la Institución Educativa Inicial 353, asegurando su presencia continua y acceso al programa de juegos sociales dentro del desarrollo de las sesiones propuestas.
- Estudiantes sin participación en intervenciones similares previas, es decir que no hayan participado recientemente en programas o intervenciones con objetivos similares de desarrollo social, para evitar posibles influencias que afecten la interpretación de los resultados del programa.

Criterios de Exclusión:

- Estudiantes con altos niveles de inasistencia a la institución educativa o problemas de puntualidad, ya que la irregularidad en su asistencia afectaría su proceso de integración en la aplicación del programa de juegos sociales.
- Estudiantes que no pertenezcan a la edad de 5 años ya que el instrumento elaborado y el objetivo de la presente investigación esta enfocado en estos criterios mencionados.
- Estudiantes que no se encuentren matriculados en el presente periodo académico.

3.4 Variables de Estudio

3.4.1 Variable Independiente

Programa de juegos sociales

3.4.2 Variable Dependiente

Habilidades sociales

3.4.3 Variables Intervinientes

- **Apoyo Familiar y Participación de los Padres:** El grado en que los padres y familiares refuerzan las habilidades sociales en el hogar y participan en las actividades complementarias del programa.
- **Contexto Socioeconómico y Cultural del Estudiante:** Las experiencias culturales y los valores sociales aprendidos fuera de la institución educativa que configuran el desarrollo de las habilidades sociales.
- **Uso de Tecnología y Dispositivos Electrónicos:** La cantidad de tiempo que los estudiantes dedican a juegos virtuales y aparatos tecnológicos, lo cual puede influir en su socialización y desarrollo de habilidades interpersonales.

3.4.4 Operacionalización de Variables

Tabla 2*Operacionalización de las Variables*

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Ítems	Escala de Medición
Programa de Juegos Sociales	Se define como un conjunto organizado y planificado de actividades lúdicas (basadas en el juego) e interactivas que se diseñan e implementan de manera sistemática con el propósito de estimular, desarrollar y mejorar intencionalmente las habilidades sociales, emocionales y comunicativas	Unidimensional	Sesiones de Aprendizaje	Observación
Habilidades Sociales	Se definen como el conjunto de conductas, capacidades y estrategias verbales y no verbales, aprendidas a lo largo de la vida, que permiten a un individuo interactuar y relacionarse con otros de manera eficaz, satisfactoria y mutuamente beneficiosa en diversos contextos sociales	Habilidades básicas de interacción social Habilidades de iniciación de la interacción social	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonríe y responde a otras personas cuando es oportuno 2. Saluda y se despide de las personas 3. Se presenta espontáneamente a otros niños y adultos 4. Hace "pequeños favores" a otros niños 5. Con otros niños muestra conductas de cortesía utiliza frases como "por favor", "gracias", "perdón") 6. Suele ser uno de los primeros en acercarse a otros niños que no conoce 7. Se une al juego de otros niños 8. Ayuda a un amigo cuando está en dificultades 	Ordinal Nunca, Algunas Veces, Frecuentemente

Habilidades conversacionales	9. Ayuda a otros niños en actividades y juegos 10. Inicia una conversación simple con otros niños 11. Cuando abandona a un grupo de niños los saluda cordialmente 12. Se une al diálogo y/o actividades que mantienen otros niños
Habilidades para cooperar y compartir	13. Participa activamente en actividades y conversaciones con otros niños 14. Es amable con los adultos conocidos 15. Menciona halagos para sus padres u otros adultos conocidos (ejemplo, la maestra) 16. Puede mantener una conversación sencilla con un adulto

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnica

Las técnica que fue utilizada para medir las habilidades sociales y la variable programa de juegos sociales es observación. Hernandez et al. (2014) considera la observación como una técnica que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, clasificados y codificados previamente, con el fin de obtener datos y medir variables de investigación.

3.5.2 Instrumento

Se utilizó como instrumento la escala de apreciación de habilidades sociales. Considerado un instrumento para evaluar la intensidad o frecuencia con la que se presenta una conducta o característica en un sujeto u objeto, registrando las percepciones del observador(Hernandez et al, 2014).

3.5.3 Aspectos de Validez

El instrumento para medir las habilidades sociales fue trabajado por (Suarez & Quispe, 2018) y validado en la revista de psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú (Pontificia Universidad Católica del Perú, 2009).

Tabla 3

Validación del Instrumento de Investigación por Criterio de Jueces

Juez	Coeficiente de Validez	Calificación
Lic. Herica Del Pino Condor	0.8	Aprobado
Mg. Juana Haydee Rivera Trucios	0.78	Aprobado
Mg. Norma Arizapana Crispin	0.8	Aprobado

3.5.4 Confiabilidad

Para determinar el nivel de confiabilidad se hizo una prueba piloto con los valores del pretest y se pudo que el valor del alfa de cronbach es de 0.8 por lo que se considera un valor aceptable.

3.6 Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

Para el procesamiento y análisis de datos, el trabajo de investigación inició con la operacionalización de las variables para establecer las dimensiones e indicadores a medir de las habilidades sociales. Una vez aplicado el instrumento de escala de apreciación de habilidades sociales a los estudiantes, se procedió a la tabulación y la organización inicial de los datos. Para esta tarea, se empleó el Microsoft Excel con el fin de organizar la información en tablas y gráficos. Este proceso facilitó la presentación de los datos de manera ordenada y sencilla, utilizando las técnicas de la estadística descriptiva, como los cuadros de distribución de frecuencias y porcentajes

Posteriormente, se llevó a cabo el análisis inferencial, el cual era necesario para contrastar la hipótesis de investigación. Para ello, se utilizó el paquete estadístico SPSS versión 26, que permitió obtener los resultados de la estadística inferencial. Este análisis se realizó con la intención de determinar el nivel de las habilidades sociales y se empleó una prueba no paramétrica para el contraste de los objetivos planteados.

CAPÍTULO IV

PROGRAMA EXPERIMENTAL

4.1 Descripción del Programa

El programa experimental, titulado "PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE NIVEL INICIAL, MOQUEGUA, 2025", se ha diseñado para abordar la necesidad crítica de fortalecer las habilidades sociales en la primera infancia. Estas habilidades, que incluyen la comunicación, la autoafirmación y la expresión de sentimientos, son el fundamento para que los niños puedan establecer relaciones interpersonales positivas, manejar conflictos y desenvolverse de manera adaptativa en diversos contextos, lo cual es esencial para su bienestar emocional y éxito futuro.

Este programa se fundamenta en principios de la Teoría del Aprendizaje Social y el enfoque lúdico-pedagógico, que postulan que las conductas sociales son aprendidas a través de la observación, la interacción directa y el refuerzo vicario. Los juegos sociales constituyen el eje central de esta propuesta, ya que proporcionan un entorno seguro, divertido y motivador donde los niños practican comportamientos sociales de forma natural y significativa, acelerando su proceso de socialización.

4.2 Objetivos del Programa

- Desarrollar la comunicación y la interacción positiva entre los estudiantes de Nivel Inicial mediante la práctica constante de juegos sociales.
- Fomentar el autocontrol y la expresión asertiva de sentimientos en los estudiantes, a través de actividades lúdicas que involucren el reconocimiento y manejo emocional.
- Fortalecer el sentido de autoafirmación y la confianza en sí mismos de los estudiantes

4.3 Cronograma de Aplicación

Tabla 4

Cronograma de ejecución

N°	Nombre del Juego	Fecha
01	Saltamos como Conejo	23 / 06 / 2025
02	Toca, mira y adivina	24 / 06 / 2025
03	Salta la rana comelona	25 / 06 / 2025

04	El Equilibrio	26 / 06 / 2025
05	Las abejas trabajadoras	27 / 06 / 2025
06	Los Insectos laboriosos	30 / 06 / 2025
07	Los Aguateros	01 / 07 / 2025
08	El Gusano Olímpico	02 / 07 / 2025
09	Gateando ando	03 / 07 / 2025
10	Pasa la corriente	04 / 07 / 2025
11	Agua y cemento	07 / 07 / 2025
12	San Miguel	08 / 07 / 2025
13	Policías y ladrones	09 / 07 / 2025
14	Teléfono descompuesto	10 / 07 / 2025
15	Rayuela o Tejo	11 / 07 / 2025
16	Los Jardineros	14 / 07 / 2025
17	Las hormiguitas laboriosas	15 / 07 / 2025
18	Pelota saltarina	16 / 07 / 2025
19	Que pase el rey	17 / 07 / 2025

4.4 Cuadro de Competencias y Capacidades

Tabla 5

Área, Competencias y Capacidades desarrolladas

Áreas	Competencias	Capacidad	Desempeños
			5 años
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás y muestra simpatía, desacuerdo o preocupación.

4.5 Ruta de Actividades

Tabla 6

Actividades desarrolladas

Tipo de Juego	Día	Nombre del Juego	Tiempo
	Lunes 23/06/2025 (Pretest)	Saltamos como conejos	
Juegos Competitivos	Martes 24/06/2025	Toca, mira y adivina	45 minutos a
	Miércoles 25/06/2025	Salta la rana comelona	60 Minutos
	Jueves 26/06/2025	El Equilibrio	
	Viernes 27/06/2025	Las abejitas trabajadoras	
	Lunes 30/06/2025	Los insectos laboriosos	
Juego reglado y juego simbólico	Martes 01/07/2025	Los aguataros	45 minutos a
	Miércoles 02/07/2025	El gusanito olímpico	60 Minutos
	Jueves 03/07/2025	Gateando ando	
	Viernes 04/07/2025	Pasa la corriente	
	Lunes 07/07/2025	Agua y cemento	
Juegos tradicionales	Martes 08/07/2025	San Miguel	45 minutos a
	Miércoles 09/07/2025	Policías y ladrones	60 Minutos
	Jueves 10/07/2025	Teléfono descompuesto	
	Viernes 11/07/2025	Rayuela o tejo	
	Lunes 14/07/2025	Los Jardineros	
Juegos Cooperativos	Martes 15/07/2025	Las hormiguitas laboriosas	45 minutos a
	Miércoles 16/07/2025	Pelota saltarina	60 Minutos
	Jueves 17/07/2025 (Postest)	Que pase el rey	

4.6 Unidades Didácticas

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“SALTAMOS COMO CONEJOS”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 23/06/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

El propósito de esta actividad es que los niños desarrollen su coordinación motriz, y también su capacidad para trabajar en equipo, respetar turnos, expresarse emocionalmente fomentando el desarrollo de habilidades sociales.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños desarrollen su coordinación motriz, y también su capacidad para trabajar en equipo, respetar turnos, expresarse emocionalmente fomentando el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y a sentarse. Iniciamos dando la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy nos convertiremos en unos Conejos.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar al compañero y el turno • No empujar al compañero. • Cuidar el material <p>Despertamos como conejitos e iniciaremos la actividad imitando a un conejito que se despierta: se estira, bosteza, mueve sus orejas (brazos), su nariz (cara), y empieza a caminar dando pequeños saltitos por el bosque (espacio del aula o patio).</p> <p>Acompaña con música suave o sonidos de la naturaleza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vinchas de conejos • Música
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Les explicamos en que consiste el juego y los invitamos a jugar;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salto cortos: "Saltitos por el bosque" Se usará aros o cintas en el suelo formando un camino. <p>Los niños avanzan haciendo saltos pequeños de un aro al otro (espacio reducido entre aros).</p> <p>Y nosotras decimos: "Los conejos saltan despacito entre los arbustos sin hacer ruido". Los niños deberán dar saltos con los pies juntos, saltos en zigzag, hacia atrás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salto largos: "Saltamos charcos grandes" Se realizará círculos y también utilizaremos cintas más alejadas en el suelo simulando charcos grandes. <p>Esta vez los niños y niñas deben dar saltos largos para no "mojarse".</p> <p>Motiva con frases como: "¡Uy! Ese charco es muy grande, ¡salta fuerte!"</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>Luego nos colocamos en círculo y iniciamos como jugando (les hacemos levantar la mano, luego bajar, otra vez, subir, bajar, etc y así sucesivamente luego imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aros • Cintas

	<p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Después de nuestro juego matriz se les muestra a los niños hojas y colores para que ellos puedan dibujar y pintar lo que más les gusta de la actividad saltando como conejos que han realizado. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>CIERRE</p> <p>Invita a los niños a sentarse en media luna, para darles la oportunidad de expresar a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller, por lo que la maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicimos hoy con nuestro cuerpo como los conejitos? • ¿Y cómo eran los saltos? • ¿Qué te gustó más dar saltos cortos o dar saltos largos? ¿Por qué? • ¿En qué parte del juego te divertiste más? • ¿Cómo te sentiste cuando hiciste los saltos? • ¿Les gustaría volver a jugar a saltar como conejitos otro día? 	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

"¡TOCA, MIRA Y ADIVINA!"

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 24/06/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	"Construye su identidad"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños desarrollen su coordinación motriz y también su capacidad para trabajar en equipo, respetar turnos, expresarse emocionalmente fomentando el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y a sentarse. Iniciamos dando la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy realizaremos un juego..</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar al compañero y el turno • No empujar al compañero. • Cuidar el material <p>Presentación de dos objetos una cuerda gruesa y una cuerda delgada. Se invita a los niños a tocar, comparar y decir qué notan: ¿Cuál es más grueso? ¿Cuál es más delgado?</p> <p>Pedimos que los niños levanten la mano al mostrar un objeto grueso y se agachan si es delgado</p>	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego:</p> <p>Se arma un circuito dividido en dos partes:</p> <p>Parte 1: CAMINO GRUESO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caminar por una cuerda gruesa en el suelo (equilibrio) • Transportar un tubo grueso hacia el extremo y dejarlo en el piso. • Y luego lanzar pelotas grandes a una caja con etiqueta "GRUESO" <p>Parte 2: CAMINO DELGADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasar fideos pequeños en una cuerda delgada (pabilo) • Usar pinzas para agarrar palitos delgados y colocarlos en la caja "DELGADO" <p>RELAJACIÓN</p> <p>“ Técnica del globo ”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que cierren sus ojos e imaginen que se convierten en globos. A medida que van inhalando aire, ellos se inflan como si fuesen globos. • Luego y muy pausadamente pueden desinflarse exhalando. • Los niños deberán abrir sus ojos suavemente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas gruesas y delgadas. • Tubos uno grueso y delgado. • Pabilo • Pinzas • Palitos de brocheta. • Caja

	EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después del juego matriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusto del juego sobre grueso y delgado. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.	
CIERRE	Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller. Y se les realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none">• ¿Qué objetos eran gruesos?• ¿Qué objetos eran delgados?• ¿Qué materiales utilizamos?• ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?• ¿Cómo se sintieron? Se da por terminada la sesión.	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“SALTA LA RANA COMELONA”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 25/06/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	<p>Reconocer y diferenciar objetos colocados a diferentes alturas (alto / bajo).</p> <p>Fomentar habilidades sociales como esperar turnos, colaborar y expresar emociones.</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo. Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy nos transformaremos en ranitas comelonas, para ello he preparado unas vinchas de ranitas para cada uno de ustedes y también he preparado un espacio y materiales que podrán utilizar y jugar con ellos.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. • Cuidar el material. • Respetar los turnos. <p>Actividad despierta ranita Se realizará un cuento corto: <i>Había una vez una rana muy comelona, que solo comía insectos... ¡que volaban alto o bajaban al suelo!</i> Canción de saludo con gestos: <i>"¡Salta, salta la ranita, mueve sus patitas, busca moscas altitas y también bajitas!"</i> Pequeña dinámica corporal para activar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estirarse muy alto (como si alcanzaran una mosca voladora) • Agacharse muy bajo (como si atraparan una mosca en el suelo) 	Vinchas de ranita.
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego:</p> <p>A un lado Moscas altas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las "moscas" se pegarán en pelotas están colgadas o en cajas altas. • Los niños deben saltar alto para alcanzarlas y dárselas a la rana "comelona" (caja decorada con cara de rana). <p>Al otro lado Moscas bajas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las "moscas" están en el suelo. • Los niños deben agacharse y gatear para atraparlas y "dárselas" a la rana <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos sentamos en círculo e imaginamos que somos un gato y estiramos las manos hacia adelante con todo, luego las levantamos hacia arriba lo más alto que se pueda y las dejamos caer, nos ponemos de pie y estiramos los pies primero el derecho y luego el izquierdo. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gustó del juego de la rana comelona. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	Rana en grande Pelotas Un palo para delimitar el salto Lavador o caja

CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller.</p> <p>Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿A que jugaron?• ¿Qué fue lo que más les gusto del juego?• ¿les gusto ser ranas saltarinas?• ¿A qué rana le diste más moscas? <p>Se da por terminada la sesión.</p>	
---------------	--	--



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“ EL EQUILIBRIO ”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 26/06/2025
MODALIDAD	Presencial

Haciendo el uso del movimiento de su cuerpo ellos lograrán reconocer sus emociones.

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	"Construye su identidad"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Haciendo el uso del movimiento de su cuerpo ellos lograrán reconocer sus emociones.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo.</p> <p>Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy reconoceremos dimensiones como lleno y vacío, para ello he preparado un espacio y materiales que podrán utilizar y jugar con ellos.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidar el material. • Respetar los turnos. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos dos grupos uno detrás de otros. • En el patio habrá 4 lavadores, dos vacíos y dos llenos de agua • Les enseñaremos como se encuentran los lavadores y les contaremos que ellos tienen que vaciar el lavador con agua y llenarlo al lavador vacío, pero para eso en el camino habrá obstáculos y llevarán el agua hacia el otro lavador con un vaso. • Después el niño deberá echar el agua al lavador y regresar corriendo. Y tocará la mano para que su siguiente compañero continúe. <p>RELAJACIÓN</p> <p>“Técnica del globo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que cierren sus ojos e imaginen que se convierten en globos. A medida que van inhalando aire, ellos se inflan como si fuesen globos. • Luego y muy pausadamente pueden desinflarse exhalando. • Los niños deberán abrir sus ojos suavemente. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusta del juego de equilibrio y que escriban lo que dibujaron. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Palos para los obstáculos • Vasos para llevar el agua • lavadores
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller.</p> <p>Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué fue lo que más les gusta del juego? • ¿Qué aprendimos del juego? <p>Se da por terminada la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

" LAS ABEJITAS TRABAJADORAS "

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalba Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 27/06/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	"Construye su identidad"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El niño logra comunicarse con sus compañeros y expresa emociones del juego.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y a sentarse.</p> <p>Iniciamos dando la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy nos convertiremos en un insecto que será las abejas para ello les hemos preparado unas vinchas de las abejas para cada uno de las niñas y los niños, también hemos preparado un espacio y materiales en el que podrán utilizar y jugar con ellos.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> Respetar al compañero y el turno No empujar al compañero. 	<ul style="list-style-type: none"> Vincha de abejas.

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidar el material <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocamos a las niñas y los niños en tres grupos a su elección uno detrás de otro. • Se le hace preguntas ¿qué hace la abeja? ¿Cómo trabaja? ¿Les gustaría imitar a la abeja? • Les explicamos a los niños y niñas que hay un lavador al final donde hay globos grandes medianos y pequeños y que el grupo que le toca va a sacar solo el globo que le tocó a su grupo. • Luego les explicamos que tienen que ir volando como una abejita y recoger el globo pasando los obstáculos llegar hasta el lavador, y recoger solo el globo que le tocó a su grupo. <p>Luego les invitamos a las niñas y los niños a jugar.</p> <p>RELAJACIÓN Se trata de una técnica de respiración en la que diremos al niño que se imagine que es un animal muy pequeño como la hormiga y debe respirar como ella. Después, el lado opuesto, debe imaginarse que es un animal grande como el león. Damos la instrucción de que la hormiguita respira lenta y profundamente, mientras que el león lo hace rápido y fuerte. Seguidamente, podemos preguntarle cuál le ha gustado más y le ha dejado más tranquilo para que, de esta forma, aprenda que la manera correcta de respirar es la de la hormiga.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después de nuestro juego motriz se les muestra a los niños hojas y colores para que ellos puedan dibujar y pintar lo que desean, según la actividad que han realizado. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Globos • Conos • lavadores
<p>CIERRE</p>	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller.</p> <p>Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué fue lo que más les gustó del juego? • ¿Qué aprendimos del juego? <p>Se da por terminada la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

"LOS INSECTOS LABORIOSOS"

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 30/06/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	"Construye su identidad"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito es que los niños mejoren su capacidad para trabajar en equipo, respetando turnos, expresarse emocionalmente para el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y a sentarse.</p> <p>Iniciamos dando la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy nos convertiremos en insectos para ello les hemos preparado unas vinchas de los insectos para cada uno de las niñas y los niños, también hemos preparado un espacio y materiales en el que podrán utilizar y jugar con ellos.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> Respetar al compañero y el turno No empujar al compañero. 	Vincha de insectos: abejas, mariquita, gusano, araña, grillo, mosca.

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidar el material 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ Les explicamos en que consiste el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se forma dos grupos. • Luego se pega en los conos diferentes insectos para que ellos identifiquen y vean como camina o vuela el insecto. • Se agrupa a los niños y se le pone 6 conos a cada grupo en el final de la cola. • Luego se les da palos a los niños y ellos tienen que pasar el cono con los palos hasta que llegue al primer integrante. • El niño observa la imagen del cono y pasa el circuito imitando al animal que le toca llega al final y observa imágenes y tiene que buscar que es lo que come ese insecto. • Luego regresar y pegar en el poste lo que come. • Y pasa al final para que pase otro cono con otro insecto. <p>Luego les invitamos a las niñas y los niños a jugar.</p> <p>RELAJACIÓN Se trata de una técnica de respiración en la que diremos al niño que se imagine que es un animal muy pequeño como la hormiga y debe respirar como ella. Después, el lado opuesto, debe imaginarse que es un animal grande como el león. Damos la instrucción de que la hormiguita respira lenta y profundamente, mientras que el león lo hace rápido y fuerte. Seguidamente, podemos preguntarle cuál le ha gustado más y le ha dejado más tranquilo para que, de esta forma, aprenda que la manera correcta de respirar es la de la hormiga.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después de nuestro juego motriz se les muestra a los niños plastilina para que ellos puedan amoldar lo que desean, según la actividad que han realizado. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartillas de imágenes de insectos: abejas, mariquita, gusano, araña, grillo, mosca. • palos • cajas • cinta • conos • baldes
CIERRE	<p>CIERRE Invita a los niños a sentarse en media luna, para darles la oportunidad de expresar a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller, por lo que la maestra etiqueta las siguientes preguntas: ¿A que jugaron? ¿Cómo se divertieron? ¿Cómo se sintieron? Se da por terminada la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“LOS AGUATEROS”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 01/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños mejoren su capacidad, expresarse emocionalmente para el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo. Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy jugaremos al juego de equilibrio, para ello he preparado un espacio y materiales que podrán utilizar para jugar.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. • Cuidar el material. • Respetar los turnos. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego que consiste que el equipo que llene más cantidad de agua al balde gana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos dos grupos uno detrás de otros. • Cada niño llenaba su vaso de agua. • El niño deberá pasar obstáculos de los bastones y sillas que iban cruzadas. • Luego deberá echar el agua en los baldes transparentes. • Al regresar deberá regresar corriendo para que su otro compañero continúe con el circuito. <p>RELAJACIÓN</p> <p>“ Soplamos una vela ”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusto del juego de los aguateros y que escriban a su manera lo que dibujaron. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Agua. • Tinas • Bastones • Sillas • Vasos • Hoja
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller. Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego? • ¿Cómo se sintieron? <p>Se da por terminada la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“ EL GUSANITO OLÍMPICO ”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	N°353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 02/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños se relacionen mediante el juego, fomentando habilidades sociales como esperar turnos, colaborar y expresar emociones.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y a sentarse. Iniciamos dando la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy nos convertiremos en un insecto que es el gusanito para ello les hemos preparado unas vinchas de los gusanitos para cada uno de las niñas y los niños, también hemos preparado un espacio y materiales en el que podrán utilizar y jugar con ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Vincha de gusanos.

	<p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.</p> <p>Respetar al compañero y el turno</p> <p>No empujar al compañero.</p> <p>Cuidar el material</p>	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Les explicamos las reglas de juego:</p> <p>Colocamos a las niñas y los niños en dos grupos a su elección uno detrás de otro</p> <p>Se le hace preguntas ¿cómo camina el gusano? ¿Qué hace?</p> <p>Luego para el juego ellos deciden imitar como camina el gusano</p> <p>Primero formaremos 2 equipos.</p> <p>Luego les decimos que el niño deberá pasar gateando como gusanito debajo de los obstáculos de ida y vuelta.</p> <p>Luego les invitamos a las niñas y los niños a jugar.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>Tenemos que explicar al niño que a partir de ahora se imagine que será una tortuga. Se colocará en el suelo boca abajo y le diremos que el sol está a punto de esconderse y la tortuga tiene que dormir. Por tanto, ha de encoger piernas y brazos poco a poco, muy despacio, hasta ponerlos bajo su espalda, que será el caparazón de la tortuga. Después le diremos que ya es de día y la tortuga ha de comenzar a levantarse porque tiene que hacer un viaje, por lo tanto, ha de sacar piernas y brazos de nuevo muy despacio.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Les invitamos a los niños a volver al salón.</p> <p>Luego les facilitamos unas hojas para que el niño exprese mediante el dibujo como se sintió y con quien jugó.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conos • túnel • soga • hoja
CIERRE	<p>CIERRE</p> <p>Invita a los niños a sentarse en media luna, para darles la oportunidad de expresar a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller, por lo que la maestra etiqueta las siguientes preguntas: ¿a que jugaron? ¿Cómo se divertieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Se da por terminada la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

"GATEANDO ANDO"

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 03/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	"Construye su identidad"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños mejoren su capacidad para trabajar en equipo, respetando turnos, expresarse emocionalmente para el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA O INICIO Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y a sentarse.	

	<p>Iniciamos dando la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy nos convertiremos en unos bebés, también hemos preparado un espacio y materiales en el que podrán utilizar y jugar con ellos. Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar al compañero y el turno • No empujar al compañero. • Cuidar el material 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ Les explicamos en que consiste el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia preguntando a todos los niños y niñas ¿qué hacen los bebés? ¿cómo ellos caminan? luego les decimos que en esta ocasión vamos a gatear. • Nos agrupamos en dos grupos y luego nos ponemos en filas y observamos cómo está colocado los conos con los palos. • Luego deben de gatear por debajo sin hacer caer los palos van de ida y regresan por el mismo lugar. <p>Luego les invitamos a las niñas y los niños a jugar.</p> <p>RELAJACIÓN Imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después de nuestro juego matriz se les muestra a los niños hojas y colores para que ellos puedan dibujar y pintar lo que desean, según la actividad que han realizado. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • conos • palos
CIERRE	<p>Invita a los niños a sentarse en media luna, para darles la oportunidad de expresar a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller, por lo que la maestra etiqueta las siguientes preguntas: ¿a que jugaron? ¿Cómo se divertieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Se da por termina la sesión.</p>	


 Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“PASA LA CORRIENTE”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 04/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños desarrollen su coordinación motriz, y también su capacidad para trabajar en equipo, respetar turnos, expresarse emocionalmente fomentando el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA O INICIO Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo agarrados de las manos. Iniciamos dando la bienvenida y les mostramos lo que hemos traído y les preguntamos en casa ¿todos tienen energía eléctrica? ¿Saben cómo llega a	<ul style="list-style-type: none"> Vinchas de animales Música

	<p>sus casas? Y les decimos que el día de hoy vamos a jugar un juego donde vamos a imaginar que somos la energía que pasa por los cables. Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar al compañero y el turno • No empujar al compañero. • Cuidar el material 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ Les explicamos en que consiste el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todos giramos en el aula y decimos que nos encontramos en un barco grande navegando por el mar y de repente el capitán nos dice que este barco va a hundirse y para salvarnos tenemos que agruparnos de 2. luego repetimos y les agrupamos de 5 y así sucesivamente hasta que formen dos grupos. • Luego se forman en filas y les decimos que la energía es continua y no puede separarse. entonces tienen que agarrarse de la mano y pasar la energía sin soltarse. • El ula ula va a ser la energía y va a pasar por todo su cuerpo. Luego les invitamos a las niñas y los niños a jugar. <p>RELAJACIÓN Imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después de nuestro juego se les muestra a los niños hojas y colores para que ellos puedan dibujar y pintar lo que desean, según la actividad que han realizado. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aros
CIERRE	<p>CIERRE Invita a los niños a sentarse en media luna, para darles la oportunidad de expresar a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller, por lo que la maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicimos hoy con nuestro cuerpo? • ¿Y cómo paso la energía? • ¿Qué te gustó más del juego? ¿Por qué? 	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“ AGUA Y CEMENTO ”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 07/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	"Construye su identidad"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito es fomentar la cooperación y el respeto entre pares mediante el juego tradicional, promoviendo la interacción social, la comunicación y el trabajo en equipo al representar roles en una actividad lúdica compartida.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	ASAMBLEA O INICIO Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y a sentarse. Iniciamos dando la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy vamos a jugar un juego tradicional titulado agua y cemento. Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.	

	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar al compañero y el turno • No empujar al compañero. • Cuidar el material 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Les explicamos en que consiste el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se inicia preguntando si conocen el juego de agua y cemento? ¿cómo se jugará? nosotros vamos a jugar de una manera diferente. • Luego les invitamos a las niñas y los niños a jugar el juego. <p>1. División de equipos: Se divide a los niños en dos equipos: "Agua" y "Cemento".</p> <p>2. Campo de juego: Se establece un área de juego delimitada, con dos zonas opuestas para cada equipo.</p> <p>3. Inicio del juego: Se da la señal de inicio, y el equipo Cemento comienza a perseguir al equipo Agua.</p> <p>4. Atrapando al agua: El jugador que hace de Cemento debe tocar a un jugador del equipo Agua. El jugador tocado se convierte en cemento, es decir, queda inmóvil.</p> <p>5. Liberando el cemento: Un jugador del equipo Agua puede liberar a un compañero atrapado tocándolo.</p> <p>6. Fin del juego: El juego termina cuando todos los jugadores del equipo Agua son atrapados y convertidos en cemento, o cuando se establece un límite de tiempo.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>Imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Después de nuestro juego matriz se les muestra a los niños hojas y colores para que ellos puedan dibujar y pintar lo que desean, según la actividad que han realizado. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cintas
CIERRE	<p>CIERRE</p> <p>Invita a los niños a sentarse en media luna, para darles la oportunidad de expresar a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller, por lo que la maestra etiqueta las siguientes preguntas: ¿a que jugaron? ¿Cómo se divertieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Se da por termina la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“““ LOS SÚPER CLIC “““

SAN MIGUEL ADAPTADO

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 08/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	"Construye su identidad"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños se comuniquen y puedan expresarse emocionalmente para el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar un círculo y a sentarse.</p> <p>Iniciamos dando la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy vamos a jugar un juego tradicional que es los súper clics.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos con las niñas y los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> Respetar al compañero y el turno No empujar al compañero. Cuidar el material 	Vincha de super clic

DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Les explicamos en que consiste el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les contamos que el juego del súper clic necesitamos a tres niños para que sean los enchufes (los malos), y a 2 niños para que sean los súper clics (los héroes). • Luego los demás niños deben de abrazarse los más fuerte que puedan para que no se dejen robar. • Se le comunica a los enchufes que deben buscar estrategias para engañar a los héroes y puedan robar a los electrodomésticos. • Luego les invitamos a las niñas y los niños a jugar. <p>RELAJACIÓN</p> <p>Les decimos que se acuesten en el gras y luego se sienten y estiren las manos, luego que las bajen, después la vuelvan a subir y bajar.</p> <p>EXPRESIÓN GRAFICO PLÁSTICA</p> <p>Después de nuestro juego motriz se les muestra a los niños hojas y colores para que ellos puedan dibujar y pintar lo que desean, según la actividad que han realizado. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	
CIERRE	<p>CIERRE</p> <p>Invita a los niños a sentarse en media luna, para darles la oportunidad de expresar a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller, por lo que la maestra etiqueta las siguientes preguntas: ¿a que jugaron? ¿Cómo se divirtieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Se da por termina la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“POLICIAS Y LADRONES”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 09/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños mejoren su capacidad para trabajar en equipo, respetando turnos, y comunicarse para mejorar el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo. Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy jugaremos al juego policías y ladrones, para ello he preparado un espacio que podrán utilizar para jugar. Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. • Cuidar el material. • Respetar los turnos. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar los equipos. Seleccionar los policías y los ladrones. • Antes de iniciar el juego, todos los ladrones deben estar en su refugio y los policías en la cárcel. • Mientras los ladrones intentan escapar o correr, debes tratar de atraparlos uno a uno. • Un ladrón podrá escapar de la cárcel si hay otro que logra liberarlo. • El juego tendrá una duración dependiendo de las reglas que se hayan establecido previamente. • Si los policías atrapan todos los "ladrones", el juego habrá concluido. Si los ladrones logran liberarse luego de ser atrapados, ganarán ellos <p>RELAJACIÓN</p> <p>“Soplamos una vela”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusto del juego policías y ladrones y que escriban a su manera lo que dibujaron. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Música • sogas
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller. Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego? <p>Se da por termina la sesión.</p>	



 Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“TELEFONO DESCOMPUESTO”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalba Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 10/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños se relacionen mediante el juego, comunicándose y desarrollando las habilidades sociales como esperar turnos, colaborar y expresar emociones.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo. Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy jugaremos al juego teléfono descompuesto, para ello he preparado un espacio que podrán utilizar para jugar. Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. • Cuidar el material. • Respetar los turnos. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar 2 equipos con la misma cantidad de niños. • Susurra un mensaje en el oído de un niño y pídele que pase el mensaje al niño que está a su lado. • El mensaje tiene que pasar de un niño a otro hasta que el último niño lo susurre de nuevo en tu oído. Revela el mensaje que le dijiste al primer niño y compara con el mensaje del último niño. • Hay grandes posibilidades de que ambos mensajes sean bien diferentes (y que el resultado de mucha risa a todos). • El equipo que gana es el que diga la palabra correcta. <p>RELAJACIÓN ``Soplamos una vela``</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después del juego matriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusto del juego teléfono descompuesto y que escriban a su manera lo que dibujaron. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • música
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller.</p> <p>Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego? • ¿Cómo se sintieron? • ¿A que otro juego les gustaría jugar? <p>Se da por termina la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“RAYUELA O TEJO”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 11/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños mejoren su capacidad para trabajar en equipo, respetando turnos, expresarse emocionalmente para el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo.</p> <p>Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy jugaremos un juego tradicional que es el tejo, para ello he preparado un espacio que podrán utilizar para jugar.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. Cuidar el material. 	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar los turnos. <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar 2 equipos con la misma cantidad de niños. • Se lanza la piedra, o similar sobre el cuadro número uno. Si cae sobre de él, tendrán que ir pasando por los demás cuadros en orden y a la pata coja, y luego volver. • Si lo consiguen, volverán a tirar, pero ahora sobre el segundo cuadro. El juego seguirá hasta que la piedra haya pasado por todos los cuadros. • Desde el momento que falles al lanzar la piedra, porque no cae en el cuadro que te corresponde, o bien, porque no aguantas el equilibrio a la pata coja, pierdes y le toca al otro. <p>RELAJACIÓN " Soplamos una vela "</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusto del juego del tejo y que escriban a su manera lo que dibujaron. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tejo • música
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller.</p> <p>Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego? • ¿Cómo se sintieron? • ¿A que otro juego les gustaría jugar? <p>Se da por termina la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“LOS JARDINEROS”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 14/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito del juego es que los niños mejoren sus habilidades sociales dialogando. Respetando turnos, fomentando el trabajo en grupo.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo. Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy jugaremos al juego de los jardineros, para ello he preparado un espacio y materiales que podrán utilizar para jugar.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. • Cuidar el material. • Respetar los turnos. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos dos grupos uno detrás de otros, un grupo serán los jardineros y el otro grupo los soles. • Los niños deberán ir regando las plantas y los soles luego pasarán a solear las flores y así sucesivamente los niños irán regando las plantas. <p>RELAJACIÓN "Técnica del globo"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que cierren sus ojos e imaginen que se convierten en globos. A medida que van inhalando aire, ellos se inflan como si fuesen globos. • Luego y muy pausadamente pueden desinflarse exhalando. • Los niños deberán abrir sus ojos suavemente. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusta del juego de los jardineros y que escriban a su manera lo que dibujaron. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Regadera • Latas • Imágenes
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller. Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué fue lo que más les gusta del juego? • ¿Cómo se sintieron? • ¿A que otro juego les gustaría jugar? 	



 Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

"LAS HORMIGUITAS LABORIOSAS"

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 15/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	"Construye su identidad"	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de este juego hormiguitas laboriosas es que los niños mejoren al momento de expresarse emocionalmente para el desarrollo de habilidades.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo.</p> <p>Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy nos transformaremos en las hormiguitas laboriosas, para ello he preparado unas vinchas de las hormiguitas para cada uno de ustedes y también he preparado un espacio y materiales que podrán utilizar y jugar con ellos.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p>	Vincha de hormiga.

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. • Cuidar el material. • Respetar los turnos. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. • Sentados con las piernas abiertas y deben pasarse las paneras con la pelota de trapo por encima de la cabeza. • El equipo que consiga que el balón llegue a la última persona, deberá ponerse de pie recorriendo el circuito y encestar la pelota en la caja. • Si el balón se cae se vuelve a empezar. <p>RELAJACIÓN “Soplamos una vela”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imaginamos que tengo una vela de cumpleaños estirando un dedo, primero los niños deben inhalar y luego exhalar soplando muy fuerte la vela. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusto del juego las hormiguitas laboriosas y que escriban lo que dibujaron. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de trapo. • Paneras. • Dos cajas. • Conos.
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller.</p> <p>Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego? • ¿Cómo se sintieron? • ¿A que otro juego les gustaría jugar? <p>Se da por terminada la sesión</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“PELOTA SALTARINA”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	Del 16/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito es que los niños expresen al momento de interacción y juego, además ayuda a identificar diferentes formas de relacionarse con los demás, favoreciendo la empatía y el reconocimiento de emociones.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo. Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy jugaremos al juego de la pelota saltarina, para ello he preparado un espacio y materiales que podrán utilizar para jugar.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. • Cuidar el material. • Respetar los turnos. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos dos grupos uno detrás de otros. • Deberán iniciar dos niños por equipo llevando la pelota en el pecho sin hacerla caer. • Si la pelota se cae deberán volver a iniciar con el juego. • Luego pondrán la pelota en una soga para que su otro compañero continúe. <p>RELAJACIÓN “Técnica del globo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que cierren sus ojos e imaginen que se convierten en globos. A medida que van inhalando aire, ellos se inflan como si fuesen globos. • Luego y muy pausadamente pueden desinflarse exhalando. • Los niños deberán abrir sus ojos suavemente. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gustó del juego. Luego les pedimos que nos cuenten sobre su dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas. • Conos. • Palos • soga • Soga
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller.</p> <p>Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué materiales utilizamos? • ¿Qué fue lo que más les gustó del juego? • ¿Cómo se sintieron? • ¿A que otro juego les gustaría jugar? <p>Se da por terminada la sesión.</p>	



Docente del Aula

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

“QUE PASE EL REY”

DATOS DEL AULA:

I.E.I	Nº353
DIRECTORA	Carmen Gloria Palero Chambi
DOCENTE DE AULA	Rosalía Mamani Ramos
EDAD	5 años
SALA	Anaranjada
BACHILLERES	Sandra Yulisa Miranda Manzano Yomar Victoria Ramos Ramos
FECHA	18/07/2025
MODALIDAD	Presencial

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PROPÓSITO
PERSONAL SOCIAL	“Construye su identidad”	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	El propósito de esta actividad es que los niños se comuniquen y trabajen en equipo, respetando turnos y expresarse emocionalmente para el desarrollo de habilidades sociales.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse formando un círculo. Se da la bienvenida al taller de psicomotricidad y les indicamos que el día de hoy jugaremos al juego que pase el rey, para ello he preparado un espacio y materiales que podrán utilizar para jugar.</p> <p>Antes de iniciar con el juego se establece los acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuidarse a uno mismo y a los compañeros. • Cuidar el material. • Respetar los turnos. 	
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>Después se invita a los niños a dirigirse al patio en forma ordenada. Luego se les explica las reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formamos una fila de niños y niñas. • Los niños irán pasando por el puente mientras se va cantando la canción de que pase el rey que ha de pasar que el hijo del conde se ha de casar. • Luego los niños observaran que foco tienen y se irán colocando detrás formando 2 filas. • Al final habrá dos equipos que deberán realizar fuerza jalando y solo habrá un equipo ganador que logre pasar la línea marcada. <p>RELAJACIÓN</p> <p>“Técnica del globo”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños que cierren sus ojos e imaginen que se convierten en globos. A medida que van inhalando aire, ellos se inflan como si fuesen globos. • Luego y muy pausadamente pueden desinflarse exhalando. • Los niños deberán abrir sus ojos suavemente. <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</p> <p>Después del juego motriz se les muestra a los niños y niñas una hoja y se les explica que deberán dibujar lo que más les gusto del juego que pase el rey y que escriban a su manera lo que dibujaron.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dos vinchas • Soga • trapo
CIERRE	<p>Para finalizar el taller se da la oportunidad de que los niños se expresen a través del lenguaje oral, sus diferentes vivencias durante el taller. Y se les realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A que jugaron? • ¿Qué fue lo que más les gusto del juego? • ¿Cómo se sintieron? 	



Docente del Aula

CAPÍTULO V

RESULTADOS DEL ESTUDIO

5.1 Presentación de los Resultados

Se trabajó con los niveles de habilidades sociales para la clasificación en los baremos correspondientes:

- Inicio: El estudiante solo está empezando a manifestar la conducta o habilidad social, a menudo con gran dependencia del adulto para recibir indicaciones explícitas, recordatorios, o apoyo constante.
- Proceso: El estudiante está desarrollando la habilidad social y la práctica con cierta frecuencia y autonomía, aunque aún comete errores y requiere del andamiaje (guía) del adulto para consolidarla o adaptarla a situaciones nuevas.
- Logrado: El estudiante ha alcanzado el nivel esperado para su edad y demuestra la habilidad social de forma consistente, autónoma y adaptativa en diferentes contextos (escuela, hogar, comunidad).

5.1.1 Resultados de la Variable Dependiente Habilidades Sociales

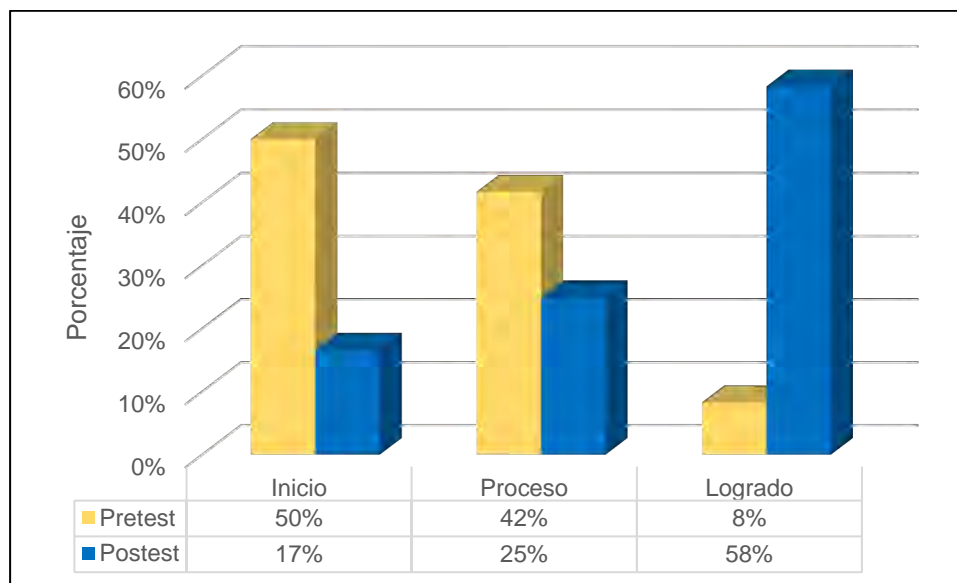
Tabla 7

Resultados del Pretest y Postest de las Habilidades Sociales

Nivel	Frecuencia del Pretest	Porcentaje del Pretest	Frecuencia del Postest	Porcentaje del Postest
Inicio	12	50%	4	17%
Proceso	10	42%	6	25%
Logrado	2	8%	14	58%
Total	24	100%	24	100%

Figura 1

Resultados del Pretest y Postest de las Habilidades Sociales



Interpretación:

Antes de la Intervención (Pretest)

- **Bajo Nivel:** La mayoría de los niños se encontraban en los niveles inferiores. El 50% de la muestra (12 niños) estaba en el nivel "Inicio", y el 42% (10 niños) estaba en el nivel "Proceso".
- **Alto Nivel:** Solo un pequeño porcentaje, el 8% (2 niños), había "Logrado" las habilidades sociales esperadas.
- **Conclusión del Pretest:** Existía una necesidad clara de intervención, ya que el 92% de los niños (22 de 24) no había alcanzado el nivel "Logrado".

Después de la Intervención (Postest)

- **Alto Nivel:** Se observa un cambio drástico. El nivel "Logrado" se incrementó de forma sustancial, pasando del 8% al 58% (14 niños). Esto indica que la mayoría de los estudiantes alcanzaron el objetivo.
- **Nivel Medio:** El nivel "Proceso" disminuyó ligeramente en frecuencia absoluta (de 10 a 6), representando el 25%.
- **Bajo Nivel:** El nivel "Inicio" se redujo de manera notable, pasando del 50% al 17% (de 12 a 4 niños).

5.2 Contrastación de Hipótesis

Se realizó la prueba de normalidad para poder evaluar y elegir que prueba estadística es necesaria para la estadística inferencial.

Tabla 8

Prueba de normalidad aplicada en el Pretest y Postest

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	0.140	24	,200*	0.914	24	0.043
Postest	0.238	24	0.001	0.849	24	0.002

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figura 2

Distribución no paramétrica del Pretest

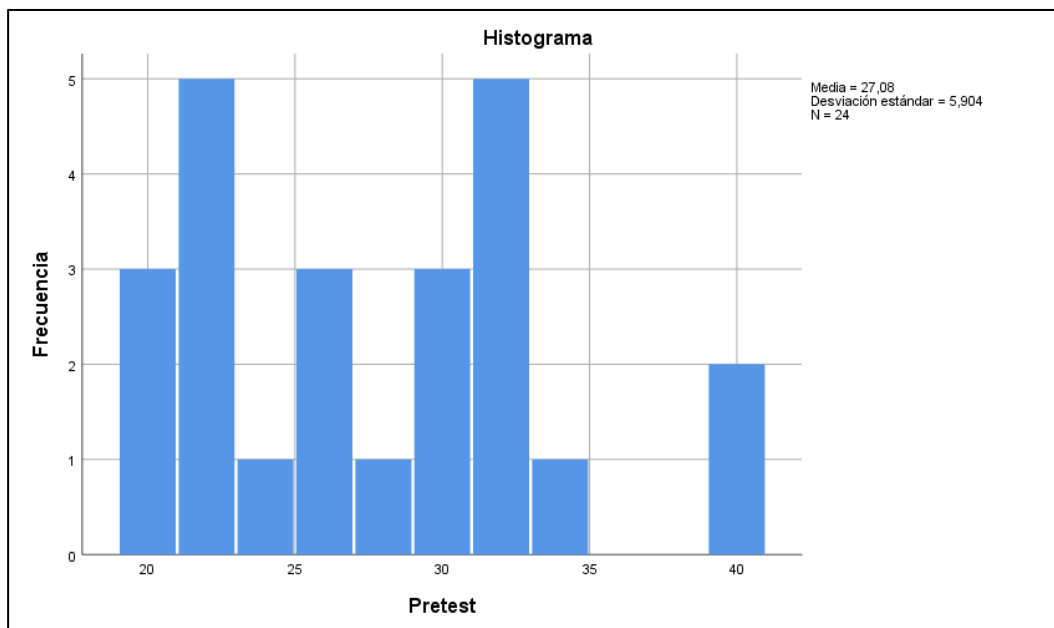
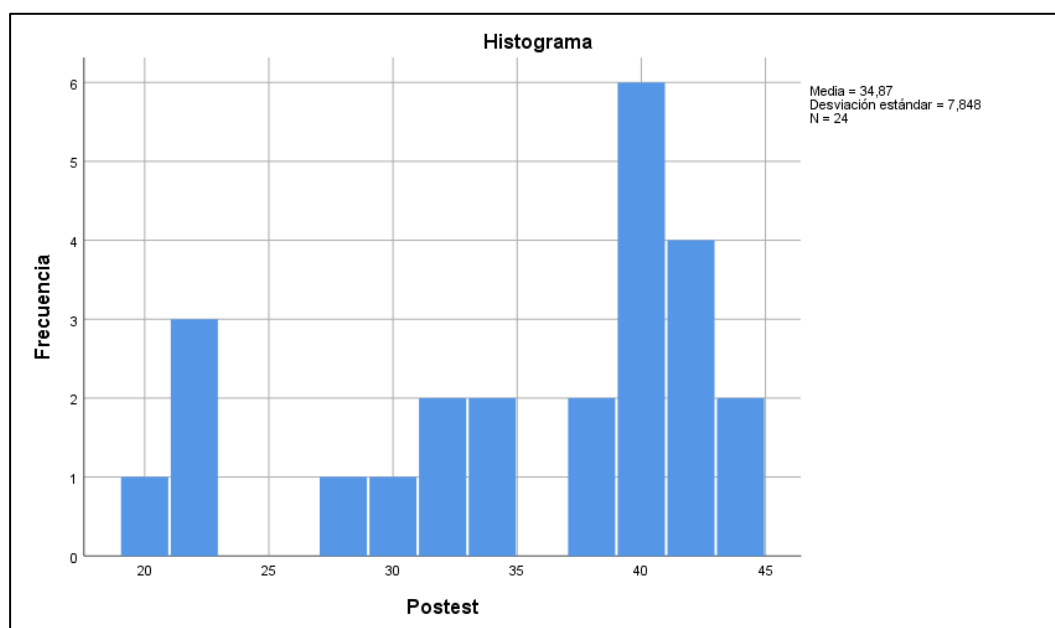


Figura 3*Distribución no paramétrica del Posttest***Interpretación:**

- Dado que tu muestra es pequeña ($n=24$), el resultado de la prueba Shapiro-Wilk es el más fiable.
- En ambos momentos de evaluación (Pretest y Posttest), el valor de significación de Shapiro-Wilk (0.043 y 0.002, respectivamente) es menor que 0.05.
- Por lo tanto, la distribución no es normal, y la investigación debe utilizar pruebas de estadística no paramétrica para el contraste de hipótesis.

5.2.1 Comprobación de Hipótesis General

H_a = El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025.

H_0 = El programa de juegos sociales no tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025.

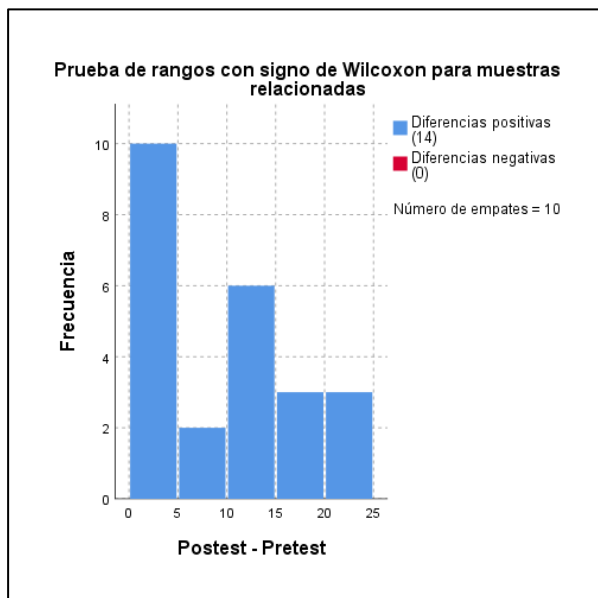
Tabla 9*Resultados de la Hipótesis General por Wilcoxon*

Resumen de prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	
N total	24
Estadístico de prueba	105.000
Error estándar	15.890
Estadístico de prueba estandarizado	3.304
Sig. asintótica (prueba bilateral)	0.001

Tabla 10*Decisión de resultados de la Prueba de Wilcoxon*

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest y Postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.001	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Figura 4*Rangos de Pretest y Postest de las Habilidades Sociales*

Interpretación:

Dado que el valor de significación .001 es menor que .050 ($p < 0.05$), la decisión es "Rechazar la hipótesis nula".

Al rechazar la hipótesis nula, se puede concluir que existe un efecto significativo del Programa de Juegos Sociales en la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa de Nivel Inicial en Moquegua.

En otras palabras, el programa experimental de juegos sociales sí logró un cambio positivo y estadísticamente significativo en las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años, demostrando que hubo una mejora considerable después de su aplicación.

5.2.2 Comprobación de Hipótesis Específicas

Hipótesis Específica 1: El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.

Tabla 11

Resultados de la Hipótesis Específica 1 por Wilcoxon

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest y Postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.001	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Interpretación:

El programa de juegos sociales si tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades básicas de interacción social en los estudiantes. El valor $p=0.001$ es menor que el nivel de significación $\alpha=0.05$, lo que indica que la diferencia observada entre el Pretest y el Postest es estadísticamente significativa y es altamente improbable que se deba al azar.

Hipótesis Específica 2: El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades de iniciación de la interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.

Tabla 12*Resultados de la Hipótesis Específica 2 por Wilcoxon*

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest y Posttest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.001	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Interpretación:

El programa de juegos sociales si tiene un efecto estadísticamente significativo en la mejora de las habilidades de iniciación de la interacción social en los estudiantes. La mejora observada en estas habilidades después de aplicar el programa es lo suficientemente grande como para no ser atribuida al azar.

Hipótesis Específica 3: El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades conversacionales en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.

Tabla 13*Resultados de la Hipótesis Específica 3 por Wilcoxon*

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest y Posttest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.001	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Interpretación:

El programa de juegos sociales si tiene un efecto estadísticamente significativo en la mejora de las habilidades conversacionales en los estudiantes. La diferencia observada en las habilidades conversacionales entre el Pretest y el Posttest es significativa, lo que sugiere que el programa tuvo una influencia positiva y efectiva en esta área.

Hipótesis Específica 4: El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades para cooperar y compartir en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025.

Tabla 14*Resultados de la Hipótesis Específica 4 por Wilcoxon*

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pretest y Posttest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	0.001	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.

Interpretación:

El programa de juegos sociales si tiene un efecto estadísticamente significativo en la mejora de las habilidades para cooperar y compartir en los estudiantes. Los resultados indican que la implementación del programa generó una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para cooperar y compartir, y esta mejora es altamente improbable que sea producto del azar.

5.3 Discusión:

El Programa de Juegos Sociales tuvo un efecto altamente significativo y positivo en la mejora general de las habilidades sociales de los estudiantes de Nivel Inicial, según la comprobación de la hipótesis general. El valor de significación fue $p=0.001$ (menor a 0.05), lo que permitió rechazar la hipótesis nula. Este resultado principal es coherente con antecedentes nacionales, como la investigación de Ponce (2022), quien también concluyó que la aplicación de un programa de actividades lúdicas influye significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años. Además, refuerza la justificación teórica basada en la obra de Vygotsky (1978) y Piaget (2013), que resaltan el juego como un vehículo esencial para el desarrollo de competencias sociales y la cooperación.

La aplicación del programa de juegos sociales demostró un efecto significativo en la mejora de las habilidades básicas de interacción social, con un valor de $p=0.001$. Esto sugiere que los estudiantes lograron ser más competentes en interactuar y comenzar a establecer relaciones con sus pares. Esta mejora específica se alinea con la importancia que la teoría otorga al juego simbólico o de rol. El antecedente internacional de Ninacuri (2023) corrobora esta idea, ya que concluyó que el juego de roles influye positivamente en el desarrollo de la empatía, una habilidad básica para la interacción social.

Se evidenció que el programa tuvo un efecto significativo en la mejora de las habilidades de iniciación de la interacción social en los estudiantes, con un valor de $p=0.001$.

Esto indica que los estudiantes adquirieron mayor capacidad para iniciar interacciones. Esta mejora refuerza la teoría sobre cómo los juegos sociales estructurados facilitan la práctica de comportamientos sociales en un entorno seguro.

En cuanto a la dimensión habilidades conversacionales, el programa de juegos sociales también tuvo un efecto significativo en su mejora, con un valor de $p=0.001$. Este resultado es relevante, ya que aborda la capacidad de los niños para la comunicación efectiva. Esta conclusión se ve respaldada por las características de los juegos sociales que estimulan el desarrollo de habilidades comunicativas y la sensibilidad ante las emociones de los demás, como señalan Luyo & Sanchez (2019).

El programa tuvo un efecto significativo en la mejora de las habilidades para cooperar y compartir, con un valor de $p=0.001$. Esta mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y compartir se alinea directamente con el hallazgo de Cruz y Leyva (2020), quienes encontraron una correlación positiva significativa entre las habilidades sociales y los juegos cooperativos ($r=0.862$). Además, es consistente con la teoría de Piaget (1962) sobre los juegos de reglas y la gestión de emociones, donde la cooperación es vital para el desarrollo social y moral.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

6.1 Conclusiones

PRIMERO

Se concluye que el Programa de Juegos Sociales tiene un efecto altamente significativo y positivo en la mejora general de las Habilidades Sociales en los estudiantes de Nivel Inicial. La aplicación de las actividades lúdicas estructuradas logró potenciar de manera integral las competencias sociales de los participantes, lo que se refleja en un rendimiento superior en la prueba posttest en comparación con la evaluación inicial. Este hallazgo valida la hipótesis general de la investigación.

SEGUNDO

El Programa de Juegos Sociales demostró tener un efecto significativo en la mejora de las habilidades básicas de interacción social de los estudiantes. Las sesiones permitieron a los niños adquirir y practicar de forma efectiva comportamientos fundamentales como saludar, sonreír, pedir permiso y expresar afecto, elementos esenciales para el inicio y mantenimiento de cualquier relación interpersonal en el aula.

TERCERO

Se concluye que existe un efecto significativo del Programa de Juegos Sociales sobre las habilidades de iniciación de la interacción social. Los estudiantes que participaron en el programa mostraron una mayor proactividad y confianza para iniciar conversaciones, unirse a grupos de juego y proponer actividades a sus compañeros, reduciendo la inhibición social y facilitando la integración grupal.

CUARTO

El Programa de Juegos Sociales ha tenido un efecto significativo en el desarrollo y mejora de las habilidades conversacionales en los estudiantes. Esto se traduce en una mayor capacidad para escuchar activamente, tomar turnos al hablar, mantener el tema de la conversación y comprender las señales no verbales, aspectos cruciales para la comunicación efectiva dentro y fuera del entorno de juego.

QUINTO

Finalmente, se determina que el Programa de Juegos Sociales ejerció un efecto significativo en la mejora de las habilidades para cooperar y compartir entre los estudiantes. La naturaleza de los juegos implementados fomentó la colaboración en equipo, la distribución equitativa de recursos y la gestión de la frustración, fortaleciendo el respeto por las reglas y promoviendo un ambiente de apoyo mutuo en el grupo.

6.2 Sugerencias

- Institucionalizar y formalizar el Programa de Juegos Sociales dentro del Plan Anual de Trabajo de la I.E.I. Se debe asegurar su aplicación sistemática durante todo el año lectivo para mantener y consolidar el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes.
- Capacitar a las familias y docentes en el uso continuo del juego social como herramienta educativa. Se debe facilitar un manual lúdico de trabajo en casa con juegos cooperativos y de roles que promuevan la comunicación y la autoafirmación en el entorno familiar, asegurando que la escuela y el hogar trabajen de manera alineada.
- Desarrollar talleres de sensibilización e intervención temprana dirigidos a los docentes de Nivel Inicial para reforzar las habilidades sociales desde edades más tempranas. Se recomienda hacer un diagnóstico inicial obligatorio al inicio de cada ciclo para identificar rápidamente a los estudiantes en nivel Inicio y aplicarles planes de refuerzo inmediatos.
- Diseñar y aplicar un plan de seguimiento a largo plazo (6 meses a 1 año) a los estudiantes del grupo intervenido. El objetivo es monitorear la persistencia de la mejora en las habilidades sociales y determinar si los cambios se mantienen, lo cual informará sobre la duración óptima y la frecuencia de las sesiones de refuerzo del programa.
- Integrar los juegos cooperativos y de reglas en las actividades curriculares diarias, no solo en los talleres de psicomotricidad, para convertir la cooperación y el respeto de turnos en una práctica transversal del aprendizaje.

REFERENCIAS

- Arteaga Rodriguez, D. J., Gamarra Balcazar, D. M., & Marin Melo, R. C. (2024). *Estilos de crianza parental y habilidades sociales en niños de nivel inicial de una institución educativa pública, Moquegua, 2023*. Arequipa. Obtenido de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14920/11/IV_FHU_501_TE_Arteaga_Gamarra_Marin_2024.pdf
- Arteaga Rodriguez, D. J., Gamarra Balcazar, D. M., & Marin Melo, R. C. (2024). *Estilos de crianza parental y habilidades sociales en niños de nivel inicial de una institución educativa pública, Moquegua, 2023*. Arequipa. Obtenido de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/14920/11/IV_FHU_501_TE_Arteaga_Gamarra_Marin_2024.pdf
- Bonilla Canchingre, Y., & Marcano Molano, P. (2024). Los juegos cooperativos como estrategia psicopedagógica para fortalecer el desarrollo social de niños de primer año en la Escuela de Educación Básica “Abraham Lincoln”. *Revista Latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*, 5(3), 1871 – 1883. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2167>
- Brown, S., & Vaughan, C. (2010). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Avery; Reprint edición.
- Caballo Manrique, V. E. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo Xxi Editores Espana.
- Chamorro Reyes, M. E., & Yupanqui Cruzado, E. G. (2019). *El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207*. Trujillo.
- Cruz Choque, S., & Leyva Contreras, K. J. (2020). *Las Habilidades sociales y los Juegos cooperativos en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1584*. Trujillo.
- Garaigordobil Landazabal , M. (2005). *Programa Juego. Juegos Cooperativos y Creativos Para Grupos de Niños de 6 a 8 Años*. Piramide Ediciones Sa.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (2008). *Social Skills Improvement System (SSIS)*. Pearson. Obtenido de https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-1-4419-1698-3_509
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (2018). *Social skills improvement system: Rating scales manual*. Pearson.

- Gutiérrez Valerio, R., Fernández Cabezas, M., & De León Ramírez, P. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en Educación Inicial a partir del programa Aprender a Convivir. *Revista de Investigación y Evaluación Educativa*, 10(1), 69-87. doi: <https://doi.org/10.47554/revie.vol10.num1.2023.pp69-87>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. d. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Luyo Pachas, G. M., & Sanchez Vasquez, L. U. (2019). *El juego en el desarrollo social y emocional en la primera infancia*. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18682/LUYO_PACHAS_SANCHEZ_VASQUEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendivel Geronimo, R., Aguilar Melgarejo, R., & Baltazar Mancha, S. (2019). Habilidades sociales en los estudiantes de educación inicial de la Universidad Nacional de Huancavelica. *Revista apuntes de ciencia y sociedad*, 9(1)(1-8). Obtenido de <https://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/659>
- Mera Villafuerte, A. I., & Delgado-Gonzembach, J. d. (2022). Estrategia Lúdica para el desarrollo de habilidades sociales en los niños del subnivel inicial 2. *MQRInvestigar*, 6(3), 76-101. doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.76-101>
- Mestre, M. V., Samper, P., Frías, M. D., & Tur, A. (2021). Empathy and prosocial behavior in adolescence and early adulthood: The mediating role of emotional intelligence. *Journal of Adolescence*, 34(4), 569-577.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Perú.
- Ministerio de Educación. (2019). *Educación para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia*. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6764>
- Monjas, M. I. (2017). *Programa de enseñanza de habilidades sociales en la infancia y adolescencia*. Narcea Ediciones.
- Ninacuri Aucapiña, F. N. (2023). *EL JUEGO DE ROLES EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES BÁSICAS EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL I*. Ambato, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/39038>
- Organización Mundial de la Salud. (2018). *Promoting Mental Health: Concepts, Emerging Evidence, Practice*. OMS. Obtenido de <https://www.who.int/publications/i/item/9241562943>

- Palomino Cutipa de Herrera, J. M., & Orellana Arámbulo, G. D. (2017). *La práctica de juegos colectivos para mejorar el déficit de valores de los estudiantes de 4 años de la IEl Santa Catalina de la Villa de Guadalcazar, Moquegua, 2016*. Moquegua. Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/22699c54-c495-458f-9b55-710f03de6b0f/content>
- Piaget, J. (2013). Play, Dreams and Imitation in Childhood. *Psychological Science*. doi:<https://doi.org/10.4324/9781315009698>
- Ponce Galindos, B. (2022). *Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E "Tambillos" Tayabamba*. Trujillo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/98216/Ponce_GB-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Pontificia Universidad Católica del Perú. (2009). Las habilidades sociales para niños de 5 años. *Revista de Psicología*.
- Quiroga Centeno, Y. V., & Valdez Cano, L. (2023). *DESARROLLO SOCIAL EN LOS EDUCANDOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°343, MOQUEGUA-2022*. Moquegua: Universidad Privada Jose Carlos Mariategui. Obtenido de https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1851/Yanet-Livia_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sabatier, C., Restrepo Cervantes, D., Moreno Torres, M., De los Rios, O. H., & Palacio Sañudo, J. (2017). Regulación emocional en niños y adolescentes: conceptos, procesos e influencias. *Revista del programa de psicología*. doi:<https://doi.org/10.14482/psdc.34.1.9778>
- Sawyer, K. (2017). *Group Genius: The Creative Power of Collaboration*. Basic Books; 2nd edición.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Smith, P. K. (2009). *Children and Play: Understanding Children's Worlds*. Wiley-Blackwell 1er edición.
- Suarez Chavez, Z., & Quispe Ccente, A. P. (2018). *HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°144 CHILLHUAPAMPA HUANCVELICA*. Huancavelica.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University.

Zorrilla, M. V. (2020). *Aprendizaje Cooperativo y habilidades sociales*. Argentina. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/10915>

ANEXOS

ESCALA DE APRECIACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

INSTRUCCIONES: Este instrumento permite evaluar a niños de 5 años a través de la técnica de observación. Para ello marque con un "X" la alternativa que crea conveniente.

Nunca = 1, Algunas veces= 2, Frecuentemente = 3

Las opciones de respuesta son la siguiente:

Nº	Ítems	Nunca	Alguna Veces	Frecuentemente
01	Sonríe y responde a otras personas cuando es oportuno			
02	Saluda y se despide de las personas			
03	Se presenta espontáneamente a otros niños y adultos			
04	Hace "pequeños favores" a otros niños			
05	Con otros niños muestra conductas de cortesía utiliza frases como "por favor", "gracias", "perdón")			
06	Suele ser uno de los primeros en acercarse a otros niños que no conoce			
07	Se une al juego de otros niños			
08	Ayuda a un amigo cuando está en dificultades			
09	Ayuda a otros niños en actividades y juegos			
10	Inicia una conversación simple con otros niños			
11	Cuando abandona a un grupo de niños, se despide cordialmente.			
12	Se une al diálogo y/o actividades que mantienen otros niños			
13	Participa activamente en actividades y conversaciones con otros niños			
14	Es amable con los adultos conocidos			
15	Menciona halagos para sus padres u otros adultos conocidos (ejemplo, la maestra)			
16	Puede mantener una conversación sencilla con un adulto			
Total				

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO DE HABILIDADES SOCIALES

Autor	Trabajado por: <ul style="list-style-type: none"> • Zelmi Suarez Chavez • Ana Paola Quispe Ccente Validado: <ul style="list-style-type: none"> • Revista de Psicología de la Pontificia Universidad Católica del Perú (2009)
Año	2018
Tipo de Instrumento	Escala de apreciación de habilidades sociales
Administración	Individual a través de la observación
Duración	60 Minutos
Aplicación	Estudiantes de 5 años
Validación	<ul style="list-style-type: none"> • Lic. Herica Del Pino Condor • Mg. Juana Haydee Rivera Trucios • Mg. Norma Arizapana Crispin
Confiabilidad	Alfa de cronbach 0.8 "Instrumento Aceptable"
Objetivo	Medir el nivel de desarrollo de habilidades sociales
Estructura	<p>El instrumento consta de estas 4 dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades básicas de interacción social • Habilidades de iniciación de la interacción social • Habilidades conversacionales • Habilidades para cooperar y compartir
Valores del Instrumento	<p>Desde la perspectiva de la psicometría, la asignación de valores 1, 2 y 3 se justifica mediante la operacionalización de variables bajo un modelo de escala de apreciación, que permite cuantificar rasgos conductuales a través de un sistema de puntuación acumulativa. Técnicamente, este escalamiento facilita el análisis de la validez y confiabilidad del instrumento mediante el cálculo de la consistencia interna.</p> <p>La asignación de valores 1, 2 y 3 es técnica y metodológicamente indispensable para la baremación, ya que permite establecer una métrica cuantitativa para determinar los puntos de corte y rangos de desempeño del instrumento.</p>
Baremación	<p>[16 - 26] -> Inicio</p> <p>[27- 37] -> Proceso</p> <p>[38-48] -> Logrado</p>

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025?</p>	<p>Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025.</p>	<p>El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa de Nivel Inicial, Moquegua, 2025.</p>	<p>Juegos Sociales</p>	<p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Diseño del Estudio: Pre – Experimental</p>
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025? • ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades de iniciación de la interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025? • ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades conversacionales en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025? • ¿Cuál es el efecto del programa de juegos sociales en la mejora de las habilidades para cooperar y compartir en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025. • Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades de iniciación de la interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025. • Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades conversacionales en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025. • Determinar el efecto de un programa de juegos sociales en las habilidades para cooperar y compartir en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025. 	<ul style="list-style-type: none"> • El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades básicas de interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025. • El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades de iniciación de la interacción social en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025. • El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades conversacionales en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025. • El programa de juegos sociales tiene un efecto significativo en la mejora de las habilidades para cooperar y compartir en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, Moquegua, 2025. 	<p>Habilidades Sociales</p>	<p>Esquema O1 X O2</p> <p>O1=Aplicación del Pretest O2= Aplicación del Postest X = Juegos Sociales</p> <p>Población y Muestra Población: 60 estudiantes de I.E.I 353 Chen Chen Muestra: Sala Anaranjada de 24 estudiantes de 5 años.</p> <p>Método de Investigación: Cuantitativo</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento: Escala de apreciación de habilidades sociales</p>

AUTORIZACIÓN DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO

PERU
Ministerio de Educación
Gobierno Regional de Moquegua
Dirección Regional de Educación Moquegua
1000 Mercedes Cabello de Carbonera

Moquegua 02 de Octubre de 2024

OFICIO Nº 0559 -2024-DREMO/DGEESPP."MCC"-M.-

Señora
Prof. CARMEN GLORIA PALERO CHAMBI
Directora de la Institución Educativa Inicial Nº 353

PRESENTE.-

Asunto : Solicito Autorización para Aplicación de Instrumentos de Investigación

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarla cordialmente a nombre de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Mercedes Cabello de Carbonera" que me honro en dirigir y a la vez comunicarle que, las Srtas. SANDRA YULISA MIRANDA MANZANO y YOMAR VICTORIA RAMOS RAMOS de la Especialidad de Educación Inicial de nuestra Casa Superior de Estudios, requieren aplicar su trabajo de Investigación denominado "PROGRAMA DE JUEGOS SOCIALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LAS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 353, MOQUEGUA - 2024".

En tal sentido, me permito recurrir a Ud. para solicitarle la autorización correspondiente a fin de que dichas estudiantes puedan aplicar sus Instrumentos de Validación para el desarrollo de su Tesis del Trabajo de Investigación.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para renovarle las muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,


ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"MERCEDES CABELLO DE CARBONERA"
DIRECCIÓN GENERAL
MOQUEGUA
MGR. DAYSI NORMA CUBA JIMENEZ
C. M. 1001487283
DIRECTORA GENERAL (e)


Prof. Carmen Gloria Palero Chambi
DIRECTORA

Recibido
09-10-2024

DNCJ/DIR. G-EESPPM.
GRR/SEC.
c/c: Archivo

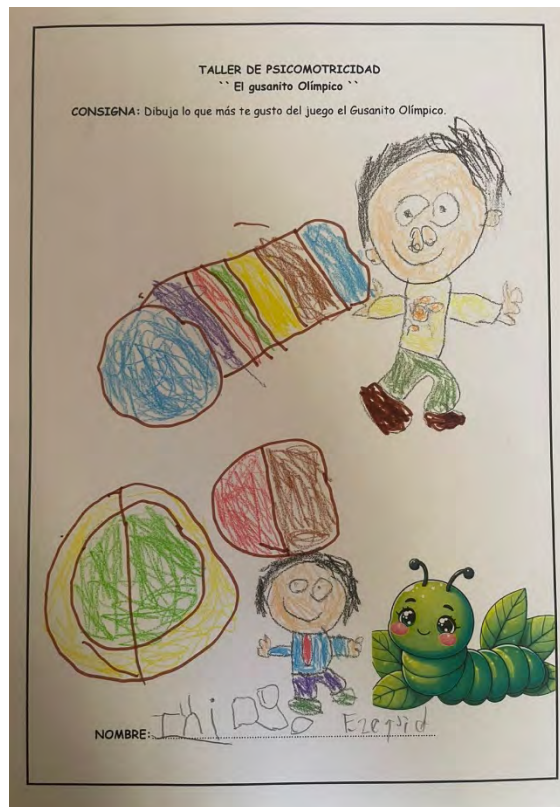
Dirección: Prolong. Av. Mariano Lino Urquieta s/n
C.P.M. San Antonio
Telefax: 053472090

"Liderando la Educación en Moquegua"
Institución Educativa Revolucionada, Acreditada y A
Sitio Web: www.mcc.edu.pe

EVIDENCIAS







TABULACIÓN EN MICROSOFT EXCEL

PRETEST

NRO	Habilidades básicas de interacción social				Total	Habilidades de Iniciación de la Interacción Social				Total	Habilidades Conversacionales				Total	Habilidades para Cooperar y Compartir				Total	Total	Nivel
	1	2	3	4		5	6	7	8		9	10	11	12		13	14	15	16			
1	1	1	1	2	5	1	1	2	2	6	1	1	1	1	4	1	1	1	2	5	20	Inicio
2	2	2	1	2	7	2	2	1	2	7	1	1	1	2	5	2	2	1	2	7	26	Inicio
3	2	1	1	2	6	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	1	2	1	2	6	21	Inicio
4	2	2	1	1	6	3	2	1	2	8	1	2	2	1	6	1	2	2	1	6	26	Inicio
5	2	1	1	2	6	1	1	2	1	5	3	1	2	2	8	2	3	1	2	8	27	Proceso
6	2	2	1	1	6	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5	1	2	1	2	6	22	Inicio
7	2	2	1	2	7	1	1	1	2	5	1	2	1	1	5	1	2	1	2	6	23	Inicio
8	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5	1	2	1	2	6	21	Inicio
9	2	2	2	3	9	3	1	3	1	8	2	3	1	2	8	1	1	2	3	7	32	Proceso
10	2	1	2	2	7	1	2	1	2	6	2	3	3	2	10	2	2	2	2	8	31	Proceso
11	2	1	1	2	6	1	1	1	2	5	1	1	1	2	5	1	1	1	2	5	21	Inicio
12	1	2	1	1	5	2	1	1	1	5	1	1	1	2	5	1	2	1	1	5	20	Inicio
13	2	3	2	3	10	3	1	3	3	10	2	2	2	3	9	3	3	3	1	10	39	Logrado
14	2	2	2	1	7	3	2	2	2	9	1	3	2	3	9	3	1	2	2	8	33	Proceso
15	1	2	2	2	7	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20	Inicio
16	1	1	3	1	6	3	2	1	2	8	2	2	1	1	6	3	2	3	1	9	29	Proceso
17	2	2	2	3	9	3	1	2	2	8	1	2	2	1	6	2	1	2	3	8	31	Proceso
18	1	2	2	1	6	2	3	2	1	8	2	2	3	1	8	3	3	1	2	9	31	Proceso
19	2	2	2	1	7	1	1	1	2	5	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	21	Inicio
20	2	2	2	2	8	1	2	3	1	7	3	2	1	2	8	2	2	1	1	6	29	Proceso
21	2	3	2	2	9	2	2	1	1	6	1	2	1	1	5	1	2	1	1	5	25	Inicio
22	2	3	2	3	10	2	2	2	2	8	2	1	2	1	6	2	1	2	1	6	30	Proceso
23	2	2	2	1	7	2	2	2	3	9	2	1	3	3	9	2	2	1	2	7	32	Proceso
24	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	3	2	3	2	10	3	2	3	2	10	40	Logrado

POSTEST

NRO	Habilidades básicas de interacción social				Total	Habilidades de Iniciación de la Interacción Social				Total	Habilidades Conversacionales				Total	Habilidades para Cooperar y Compartir				Total	Total	Nivel
	1	2	3	4		5	6	7	8		9	10	11	12		13	14	15	16			
1	3	3	3	2	11	3	2	2	2	9	3	2	3	2	10	3	1	3	3	10	40	Logrado
2	2	3	3	3	11	2	3	1	3	9	3	3	3	2	11	2	2	3	3	10	41	Logrado
3	2	1	1	2	6	1	1	1	1	4	1	2	1	1	5	1	2	1	2	6	21	Inicio
4	2	2	3	3	10	3	3	3	3	12	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	42	Logrado
5	2	1	1	2	6	1	1	2	1	5	3	1	2	2	8	2	3	1	2	8	27	Proceso
6	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	3	3	3	3	12	3	2	3	2	10	42	Logrado
7	2	2	3	3	10	2	3	2	2	9	1	2	2	2	7	3	2	1	2	8	34	Proceso
8	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5	1	2	1	2	6	21	Inicio
9	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	2	3	3	2	10	3	3	2	3	11	44	Logrado
10	2	3	2	2	9	1	2	3	2	8	2	3	3	3	11	2	3	3	2	10	38	Logrado
11	2	1	1	2	6	1	1	1	2	5	1	1	1	2	5	1	1	1	2	5	21	Inicio
12	3	2	3	3	11	3	3	2	2	10	3	3	2	3	11	2	3	1	2	8	40	Logrado
13	2	3	2	3	10	3	1	3	3	10	2	2	2	3	9	3	3	3	1	10	39	Logrado
14	2	2	2	1	7	3	2	2	2	9	1	3	2	3	9	3	1	2	2	8	33	Proceso
15	1	2	2	2	7	2	1	1	1	5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20	Inicio
16	3	3	3	1	10	3	2	3	2	10	2	2	3	3	10	3	2	3	2	10	40	Logrado
17	2	3	2	3	10	3	3	2	2	10	3	2	2	3	10	2	3	3	3	11	41	Logrado
18	1	2	2	1	6	2	3	2	1	8	2	2	3	1	8	3	3	1	2	9	31	Proceso
19	2	3	2	3	10	3	1	2	2	8	2	2	3	2	9	3	3	2	3	11	38	Logrado
20	2	2	2	2	8	1	2	3	1	7	3	2	1	2	8	2	2	1	1	6	29	Proceso
21	2	3	2	2	9	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9	2	2	1	1	6	32	Proceso
22	3	3	2	3	11	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	3	2	1	8	40	Logrado
23	2	2	2	3	9	3	3	2	3	11	3	3	3	3	12	3	2	3	3	11	43	Logrado
24	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	3	2	3	2	10	3	2	3	2	10	40	Logrado

24% Similitud general

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


Filtrado desde el informe


- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)


Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

23%  Fuentes de Internet

5%  Publicaciones

17%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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