

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades
sociales en estudiantes de primaria de las Instituciones
Educativas, Casma, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR:

Espinoza Espinoza, Emerson Del Piero (Orcid: 0009-0005-4079-8234)

ASESORA:

Mg. Frisancho Atencio, Judith (Orcid: 0000-0002-0382-3876)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Promover el cuidado y desarrollo personal, emocional, social y motor del
educando.

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Desarrollo Socio Emocional

Nuevo Chimbote – Perú

2024

METADATOS COMPLEMENTARIOS

DATOS DEL AUTOR	
DATOS DEL AUTOR 1	
Apellidos y nombres	Espinoza Espinoza, Emerson Del Piero
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	71695665
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-4079-8234
DATOS DE ASESOR	
Apellidos y nombres	Frisancho Atencio, Judith
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01310872
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-0382-3876
Título / Grado académico	Psicología Educativa
DATOS DEL JURADO	
PRESIDENTE	
Apellidos y nombres	Arteaga Granados, Miriam Zenaida
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	33264296
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-3854-4092
Título / Grado académico	Doctora en educación
SECRETARIO	
Apellidos y nombres	Miranda Blas, Teófilo Lorenzo
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32770036
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0001-7448-6838
Título / Grado académico	Magister en Educación
VOCAL	
Apellidos y nombres	Ramírez Aley, Dora Margarita
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40705626
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-7147-7429
Título / Grado académico	Licenciada en educación
DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford.5.03.01
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA - español
Tipo de trabajo de investigación	Informe de tesis
País de publicación	PE - Perú

Grado académico o título profesional	Título Profesional
Nombre del grado o título profesional	Licenciado en Educación Primaria
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: Ancash Provincia: Casma Distrito: Yaután Lugar: Mariscal Luzuriaga Mz. C Lte. 240
Nombre del programa de estudios	Educación Primaria
Código del programa Consultar el listado en el enlace	112993
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2022 – Julio 2024

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Frisancho Atencio Judith, formadora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesora de la tesis de investigación, titulada: “Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023”, presentado por el autor: Emerson Del Piero Espinoza Espinoza, para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación en el Programa de Estudios de Educación Primaria.

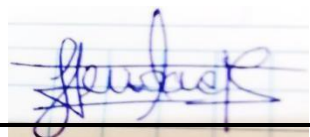
CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 22%, nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 21/11/2024, con cien (66) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 21 de Noviembre de 2024

Firma de la asesora:



DNI: 01310872

Nombres y apellidos de la asesora: Frisancho Atencio Judith



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

CERTIFICADO DE SIMILITUD

EL JEFE DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE, EXTIENDE EL CERTIFICADO DE SIMILITUD SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS QUE SE DESCRIBEN EN EL SIGUIENTE CUADRO:

Denominación del Trabajo De Investigación	Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las Instituciones Educativas, Casma, 2023
Autores	Espinoza Espinoza, Emerson Del Piero (Orcid: 0009-0005-4079-8234)
% similitud del Turnitin	22 %
Asesor	Mg. Frisancho Atencio, Judith (Orcid: 0000-0002-0382-3876)
Línea de investigación	Promover el cuidado y desarrollo personal, emocional, social y motor del educando.
Grado	
Título	Licenciado en Educación

22% Similitud general

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

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 20% Fuentes de Internet
- 11% Publicaciones
- 9% 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.

Se emite el presente certificado de similitud en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 20 de marzo de 2026

Mg. Santos Valentín Weber Rodríguez
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
EESPP CHIMBOTE



(045) 314528

Zona de equipamiento
Metropolitano M-C U-1
Nuevo Chimbote

pedagogicochimbote@
holmail.com

www.pedagogico
chimbote.edu.pe

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Emerson Del Piero Espinoza Espinoza del Programa de Estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presento el informe de tesis titulado: "Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma,2023"; para obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación, del programa de estudios de Educación Primaria.

Por tanto, declaro su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de mi autoría.
- He mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 10 de Noviembre de 2025



.....
Emerson Del Piero Espinoza Espinoza
DNI: 71695665

DEDICATORIA

A Dios, todo poderoso, por brindarme su apoyo y trazarme el camino de la docencia y su voluntad para terminarla con éxito.

A mis padres, mis hermanos (as), porque ellos me han motivado a seguir adelante con sus palabras de aliento, las cuales permitieron fortalecer mi autoconfianza.

A mi familia, porque siempre me enseñaron valores y siempre estuvieron ahí cuando más los necesitaba. Ellos siempre fueron el motor y mi motivo para salir adelante y ser un gran profesional.

AGRADECIMIENTO

A los directivos y estudiantes de las instituciones educativas de Casma donde se aplicó el instrumento lista de chequeo de habilidades sociales, por su valioso aporte para mi investigación. A mi casa de estudio el EESPP Chimbote y a la directora Guadalupe Balta Sevillano por su visión clara de mi enseñanza para forjarme como futuro docente de calidad.

A los docentes del EESPP Chimbote, que siempre aportaron sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi formación profesional. Al docente Hermenegildo Espinoza Quiñones, que me acompañó en todo el proceso y estuvo conmigo en cada actividad realizada de esta presente tesis, apoyándome y orientándome día a día. A mi asesora Judith Frisancho Atencio, que me guió durante el proceso resolviendo mis inquietudes y asesorándome en cada avance.

ÍNDICE TEMÁTICO

Carátula	i
Metadatos complementarios	ii
Certificado de similitud	iv
Declaración jurada de autenticidad	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice temático.....	viii
Índice de tablas y figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Descripción y formulación del problema	14
1.2. Objetivos de la investigación	18
1.3. Justificación del estudio.....	18
2. MARCO TEÓRICO	
2.1. Marco referencial	20
2.2. Bases teóricas científicas.....	23
2.3. Marco conceptual.....	30
3. METODOLOGÍA	
3.1. Tipo de investigación.....	31

3.2. Diseño de investigación	31
3.3. Variables de estudio.....	31
3.4. Población, muestra y muestreo	33
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	35
3.6. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos.....	35
3.7. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos	36
3.8. Aspectos éticos.....	36
4. RESULTADOS OBTENIDOS	
4.1. Presentación de resultados.....	38
5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	52
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
6.1. Conclusiones	58
6.2. Recomendaciones	59

REFERENCIAS

ANEXOS

Anexo N° 01: Matriz de consistencia

Anexo N° 02: Instrumentos de recolección de datos

Anexo N° 03: Ficha técnica del instrumento

Anexo N° 04: Resultados de confiabilidad (Prueba piloto)

Anexo N° 05: Base de datos

Anexo N° 06: Evidencias de gestión para la aplicación de los instrumentos (solicitudes, oficios para validación, pre test, post test, diagnóstico)

Anexo N° 07: Fichas de validación de la propuesta

Anexo N° 08: Propuesta

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

	Pág.
Tabla 1: Frecuencia en la dimensión primeras habilidades sociales.....	37
Tabla 2: Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión primeras habilidades sociales.....	38
Tabla 3: Frecuencia en la dimensión habilidades sociales avanzadas	38
Tabla 4: Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades sociales avanzadas.....	39
Tabla 5: Frecuencia en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos.....	40
Tabla 6: Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos.....	41
Tabla 7: Frecuencia en la dimensión habilidades alternativas a la agresión.....	41
Tabla 8: Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades alternativas a la agresión.....	42
Tabla 9: Frecuencia en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés.....	43
Tabla 10: Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés.....	44
Tabla 11: Frecuencia en la dimensión habilidades de planificación.....	44
Tabla 12: Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades de planificación.....	45
Tabla 13: Frecuencia de las habilidades sociales	46

Tabla 14: Sistematización de dificultades diagnosticadas y planteamiento de estrategias.....	47
Tabla 15: Implementación de actividades que forman parte de la propuesta.....	48
Tabla 16: Resultados de los objetivos específicos de la validación de la propuesta de actividades de los talleres de aprendizaje.....	49
Tabla 17: Datos para la formulación de la propuesta.....	50
Figura 1: Frecuencia porcentual en la dimensión primeras habilidades.....	37
Figura 2: Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades sociales avanzadas	39
Figura 3: Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos.....	40
Figura 4: Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades alternativas a la agresión.....	42
Figura 5: Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés.....	43
Figura 6: Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades de planificación.....	45
Figura 7: Frecuencia porcentual de las habilidades sociales.....	46

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo diseñar una propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las Instituciones educativas, Casma, 2023. En la metodología se asumió un tipo de investigación descriptivo propositivo, con el diseño descriptivo con propuesta; considerándose una población de 200 estudiantes del IV ciclo de primaria de 2 instituciones educativas Casma y una muestra de 53 estudiantes del IV ciclo de primaria de las referidas instituciones educativas. La recolección de los datos fue a través de la técnica observación sistemática, donde el instrumento aplicado fue una lista de chequeo, sometida a la validación de expertos y su confiabilidad se realizó a través de la prueba Alfa de Cronbach obteniéndose un valor de 0.95 lo cual señala una “excelente confiabilidad”. La data obtenida fue analizada mediante técnicas estadísticas descriptivas. Los resultados indican un porcentaje significativo de 72% un normal nivel y un nivel bajo con un 28%; del cual se concluye la necesidad de fortalecer las habilidades sociales en los niños y niñas; a través de la propuesta de juegos lúdicos, contribuyendo de esta manera en el desarrollo social de los estudiantes.

Palabras clave: Habilidades sociales, primeras habilidades sociales, avanzadas, Habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, juegos lúdicos.

ABSTRACT

The objective of this research was to design a proposal of playful games to strengthen social skills in elementary school students of educational institutions, Casma, 2023. In the methodology, a descriptive propositional type of research was assumed, with a descriptive design with proposal; considering a population of 200 students of the fourth cycle of primary school of two educational institutions in Casma and a sample of 53 students of the fourth cycle of primary school of the referred educational institutions. The data was collected through the systematic observation technique, where the instrument applied was a checklist, submitted to the validation of experts and its reliability was carried out through Cronbach's Alpha test, obtaining a value of 0.95, which indicates an "excellent reliability". The data obtained was analyzed using descriptive statistical techniques. The results indicate a significant percentage of 72% a normal level and a low level with 28%; from which it is concluded the need to strengthen social skills in children; through the proposal of playful games, thus contributing to the social development of students.

Key words: Social skills, early social skills, advanced social skills, skills related to feelings, alternative skills to aggression, playful games.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema

Las habilidades sociales en los niños son cruciales para construir relaciones positivas e interactuar de manera efectiva con los demás. Estas conductas, esenciales para relacionarse con otras personas, tienen un papel fundamental en el progreso armonioso de la sociedad. Sin embargo, es común que los niños enfrenten dificultades al socializar al iniciar la etapa escolar, mostrando actitudes inapropiadas que dificultan sus relaciones. En este contexto, es importante el uso de juegos lúdicos que fomenten en los niños sus habilidades sociales, permitiéndoles aprender sobre su entorno y facilitar su socialización con sus compañeros.

Es indudable que la falencia de habilidades sociales influye en cada estudiante, puesto que merma su capacidad para interactuar con los niños de su edad en el colegio, produciendo un clima poco adecuado. En este sentido dichas habilidades son la agrupación de comportamientos que ayudan a comunicar el sentir, el deseo y la opinión de cada persona dependiendo del contexto (Alvarez et al., 2019). Estas habilidades son complejas porque consisten en pensamientos, creencias, sentimientos que son el producto de las vivencias y el aprendizaje, lo que lleva a enormes modificaciones en los comportamientos de los individuos cuando se relacionan e interactúan con los demás (Narumi y Paiva, 2018).

A nivel mundial, más casos de dificultades de habilidades sociales en infantes se evidencian en clínicas psicológicas, en su gran mayoría. Cabe señalar que las habilidades son adquiridas desde pequeños y se van desarrollando con el tiempo, es por ello que los niños tienen especiales falencias en este tema. Muchos de los niños son excesivamente tímidos, tienen una baja autoestima y miedos persistentes, que pueden ser señales que advierten de los problemas que el niño tiene con respecto a sus relaciones sociales, las cuales deben ser abordadas rápidamente antes que se vuelvan comunes y persistan hasta la edad adulta (González, 2020). Por otra parte en España, el Instituto de Neuropsicología y Psicopedagogía Aplicada (INPA) (2023), enfatiza que la carencia de habilidades sociales durante la niñez puede provocar aislamiento, soledad y una disminución en su autoestima. Estas dificultades pueden afectar significativamente su desarrollo emocional y social, lo que genera un impacto negativo en su bienestar emocional.

Dicha problemática se evidencia en algunos estudios a nivel mundial, es así que, en una investigación en Estados Unidos, efectuada por Gassman et al. (2020), se encuestó a "645 tutores de niños de 2 a 8 años". Los resultados indicaron un aumento significativo en las dificultades sociales y de conducta infantil al comienzo de las dos restricciones

sociales impuestas por el COVID-19. En este país, se pudo verificar una alta tasa en los niveles de problemas sociales y emocionales al aplicar un cuestionario de fortalezas y dificultades. Es así que de 981 infantes evaluados cuyas edades oscilaban entre 3 y 4 años. El 26% y 16% de forma respectiva presentaron grandes desafíos en su contexto social (Barnett y Jung, 2021).

En Colombia, un estudio realizado por Ramos (2020), ha observado que el 10% de los niños tuvieron un deficiente nivel de habilidades sociales, evidenciándose que el 71% alcanza solo un nivel medio. En Ecuador, Cárdenas et al. (2021) en una investigación en la escuela de Educación Básica "TIWINZA" en Ecuador, se encontraron resultados preocupantes. Al evidenciar que el 87% de los niños en el área de cooperación e interacción social se ubicaron en el nivel medio. En términos de las habilidades sociales. El 75% tuvo un déficit significativo. Por otro lado, Quishpilema (2021) encontró que en la provincia de Cotopaxi, Ecuador, el 58% de los niños alcanzó un "nivel moderado de habilidades sociales, en tanto el 42% presentó un nivel bajo".

Además, hoy en día, existe una mayor tendencia a que la educación escolar se vuelva cada vez más competitiva, descuidando aspectos importantes de la formación de cada niño, poniendo mayor énfasis en la cognición y menos en la diversión del juego, lo cual es confirmado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2014) "los niños pasan menos tiempo con amigos jugando y desarrollando habilidades sociales a pesar de ser tan importante como el rendimiento académico, al niño se le debe dar el tiempo para disfrutar su niñez" (párr. 6).

Por otro lado, diversas encuestas muestran que los niños que tienen deficientes habilidades sociales suelen tener problemas en situaciones sociales, lo que los lleva a pensar que ellos son el problema, y por lo tanto su autoestima y autoimagen se resienten. La negatividad hace que sus habilidades sociales sean pobres. Además, debido a la inadaptación social, pueden tener problemas escolares e incluso fracasar académicamente (Rodríguez, 2019). Esto es lo que encontró Monzón (2014) en Guatemala al investigar las habilidades sociales y su desarrollo en algunos infantes, donde muchos de sus problemas en esta área fueron por el entorno en el que crecieron.

Asimismo, expertos en la disciplina señalan que, si cada infante es intervenido de manera preventiva durante su edad temprana con acciones encaminadas a promover el desarrollo de habilidades adecuadas, evitarán involucrarse en conductas de riesgo, desarrollarán una mayor confianza en sí mismos en las relaciones, aumentando su autoestima, su comportamiento positivo, mejor manejo de sus emociones y una tolerancia

mayor a situaciones frustrantes; y menor discriminación hacia los demás (Villatoro y Gutiérrez, 2018).

En Perú, el problema es semejante, así en Lima, Espinoza y Gonzáles (2022), al investigar las habilidades sociales en estudiantes de zonas rurales y urbanas, manifestaron que el porcentaje más alto registrado fue en el nivel medio con un 56% y un 17% de los escolares de área rural tuvo un nivel bajo. En Jaén, Bances (2020), al estudiar las habilidades sociales en escolares, concluye que solo el 35% tiene un nivel normal, en tanto el 29% y el 19% tienen un nivel bajo y deficiente respectivamente. En Lima, Imán (2019) estudió las habilidades sociales superiores en estudiantes y mostró que un 48% tenían un nivel intermedio, el 31% estaban en un nivel bajo, lo que sugiere que una considerable cantidad de estudiantes no se centraron en desarrollar las habilidades sociales básicas para comunicarse de manera eficaz con otros individuos y enfrentar diversas circunstancias vitales, no se relaciona bien con sus compañeros de clase y tiene dificultad para desenvolverse en su entorno y no desarrollan sus habilidades comunicativas, ya que no les permite tener un buen desenvolvimiento en su expresión oral, por ello, es necesario diseñar programas de intervención dirigidos a superar estos problemas en los centros educativos estudiados.

En Puno, Mamani (2022), al estudiar las habilidades sociales en niños, demostró que el 88,33% tenía habilidades sociales en proceso y solo un 16,67% se encontraron en un nivel de logro y ningún alumno tuvo un logro destacado. Asimismo, Quico y Pantigoso (2019) señalaron que, al estudiar las habilidades sociales entre los escolares, el 32,5 % tenía habilidades sociales generales, una proporción significativa del 22,5 % tenía habilidades sociales bajas y el 25 % tenía problemas de integración en grupos.

En Arequipa, Cusilayme (2018), al informar sus hallazgos, señaló que los niños carecían de habilidades sociales. Así también, en Chiclayo, Valiente y Hernández (2020) llevaron a cabo una indagación sobre las habilidades sociales en escolares de primaria en un colegio de área rural de diversos grados descubriendo que el 70% de ellos evaluaron sus habilidades sociales como regulares, el 25% como pésimas y solo el 5% alcanzaron un nivel bueno.

La problemática expuesta es preocupante tanto para docentes y padres de familia, es por ello que diversos estudios han incluido algunas alternativas de solución tales como la implementación de programas de habilidades sociales dirigidos a docentes para que estos puedan ser implementados en sus labores y de esta manera se puedan reducir las conductas agresivas y mejorar la autoestima de los niños, dichos programas incluyen

algunas actividades como promoción del respeto, trabajo en equipo y resolución de conflictos (Almaraz, et al., 2019). Asimismo, según Otero et al., 2023), al realizar una investigación sistemática en el Perú, sobre la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en diversas instituciones educativa propone que cómo educadores se puede aprovechar las actividades lúdicas para apoyar el aprendizaje y crecimiento de las habilidades sociales. Además, la intervención y apoyo del docente durante el juego y la implementación de estrategias pedagógicas y prácticas educativas efectivas basadas en el juego son fundamentales para maximizar los beneficios del juego en el entorno educativo. Estos hallazgos tienen implicaciones importantes para la educación preescolar y deben ser considerados por educadores, investigadores y responsables de políticas educativas al diseñar e implementar programas y currículos que apoyen el desarrollo integral de los niños en edad preescolar.

En el ámbito regional la problemática es similar es así que en Huaraz, Valentín (2022), al indagar sobre las habilidades sociales mostraron datos preocupantes, puesto que el 78.75% de los niños se encontraron en un nivel regular con respecto a las habilidades sociales y solo el 3,75% tuvo un buen nivel. Así también en Chimbote Coraquillo (2023), al estudiar las habilidades sociales básicas en niños encontró que el 54% de niños estaba en el nivel insuficiente en el desarrollo de sus habilidades sociales básicas.

A nivel local, en las instituciones educativas de Casma, los niños del tercer grado muestran situaciones complejas “en el desarrollo de las habilidades sociales”, puesto que durante las sesiones de aprendizaje se evidencian que los niños demuestran inseguridad para expresar sus opiniones, incapacidad para expresarse ante sus compañeros y profesores, poca participación en clase, y dificultad para desenvolverse en su entorno y no desarrollan sus habilidades comunicativas, esta situación se ve reflejada en el diagnóstico realizado a los estudiantes de tercer grado, cuyos resultados indicaron que en la dimensión primeras habilidades sociales, del 100% de los estudiantes, el 91% tiene un nivel alto, y un pequeño pero significativo porcentaje es que el 9% de los niños tiene un nivel bajo en esta dimensión; así también con respecto a las habilidades sociales avanzadas el 70% de los estudiantes tiene un nivel normal, y un preocupante 30% tiene un nivel bajo; en relación a las habilidades relacionadas con los sentimientos, si bien el 57% tiene un nivel normal, se evidencia que el 41% tiene un bajo nivel en esta dimensión; así también en las habilidades alternativas a la agresión, el 79% tiene un nivel normal, sin embargo un 19% tiene un nivel bajo, y en las habilidades para hacer frente al estrés el 53% tiene un nivel normal y un significativo porcentaje del 45% tiene un bajo nivel; en las habilidades de planificación el

81% tiene nivel normal, sin embargo el 19% aún se encuentra en bajo nivel. Por otro lado, se logró evidenciar que del 100% de los estudiantes, el 72% tiene habilidades sociales en el nivel normal y el 28% se encuentran en un nivel bajo.

Es importante que durante la infancia, especialmente durante la educación inicial se deben implementar diferentes estrategias o talleres lúdicos para mejorar las habilidades básicas de los estudiantes, donde se evidencia el trabajo en equipo, la expresión de emociones, la cooperación y el énfasis en la socialización entre pares (Coraquillo, 2020).

En base a la problemática expuesta se formula el siguiente enunciado: ¿De qué manera la propuesta de juegos lúdicos fortalece las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023?

1.2. Objetivos de la investigación

Objetivo General:

Proponer juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023

Objetivos Específicos:

Diagnosticar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

Diseñar la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

Validar la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

1.3. Justificación del estudio

Las habilidades sociales permiten el desarrollo integral de cada individuo, porque por medio de estas, adquiere el refuerzo social que necesita para su adaptación a su entorno. En la gran variedad de situaciones están direccionadas a una meta específica, las cuales están influenciadas por factores externos (ambientales) e internos (actitudes), y determinados por ciertos factores socioculturales, y no son innatas, sino que son aprendidas y se van perfeccionando por medio de las experiencias de aprendizaje.

El presente trabajo de investigación se justifica desde el punto de vista teórico porque, según Goldstein (2002), "las habilidades sociales son aptitudes que permiten discernir, comprender y dar respuesta a los estímulos sociales en general, principalmente a los derivados de las acciones de los demás" (p. 4). Se enfatizó sus dimensiones e indicadores y su aporte en el desarrollo infantil, además se comprendió los enfoques teóricos relacionados con el tema. Por otro lado, se basó en la "teoría del aprendizaje social" de Bandura, quien estableció que las habilidades sociales se aprenden mediante la experiencia, ya sea directa o indirecta, y se mantienen y/o modifican por las consecuencias sociales de comportamientos específicos.

Desde una perspectiva social, proporcionó información relevante de forma realista sobre las habilidades sociales de los alumnos de tercer grado, con el objetivo de desarrollar una recomendación lúdica accionable estratégica y pertinente que promovió su mejora en la institución educativa.

Desde un punto de vista metodológico, se usó la prueba de Goldstein, una herramienta de habilidades sociales comprobada y confiable que consideró las dimensiones: habilidades sociales primarias, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con las emociones, habilidades vicarias, habilidades de afrontamiento del estrés, habilidades de planificación, las cuales podrán ser utilizadas en la investigación de métodos cualitativos.

Asimismo, el estudio presenta el fundamento filosófico de que la EESPP Chimbote concibió la tarea educativa como una tarea humanizadora, que busca ser específica de las personas, teniendo en cuenta sus intereses, sus preocupaciones, sus problemas y brindando las experiencias necesarias para que el individuo sea el protagonista y agente de su educación.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco referencial

En el ámbito internacional, López et al. (2024), en su investigación titulada el juego como estrategia lúdica para fortalecer las habilidades sociales en niños de Colombia, cuyo objetivo fue identificar cuáles son las estrategias lúdico pedagógicas que puedan ser útiles para fortalecer las habilidades sociales en niños, fue de metodología cualitativa fenomenológica, cuya muestra la conformaron 17 niños y una docente, los resultados demostraron que los niños fortalecen sus habilidades sociales a través del juego, se concluyó que su aprendizaje es mucho más asertivo refuerza la escucha, toma de decisiones y mejora su autocontrol, puesto que entendieron las instrucciones rápidamente, colaboraron con sus compañeros y resolvieron los problemas eficazmente.

Sanz (2021) en su estudio sobre el desarrollo de habilidades sociales a través de los juegos mundiales: una propuesta de intervención en Valladolid, España, cuya finalidad fue que esta intervención mejore las habilidades sociales para promover la honestidad, la cooperación, el respeto y el interés de los estudiantes. Se utilizaron técnicas de observación, autoevaluación y metaevaluación con las herramientas de fichas de seguimiento individual, fichas de autoevaluación del alumno y fichas de evaluación de unidades docentes. La conclusión es que los juegos son un recurso muy práctico y básico para el desarrollo holístico de los estudiantes, y por ello deben ser implementados en cualquier currículo, adaptados al nivel educativo en el que se encuentren, con el fin de generar conciencia de culturas diferentes a la nuestra y respeto por los demás.

Ramos (2020) en su trabajo “aplicando actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños” realizado en Quito, se propuso elaborar un plan diseñado para fortalecer estas competencias sociales de los niños. Fue un método descriptivo, de campo y diseño transversal, con 21 niños como muestra; se recolectaron los datos por medio de encuestas, se lograron buenos resultados a través de intervenciones en áreas de juego para mejorar las habilidades sociales, y las intervenciones ocupacionales lograron éxito, ya que se pudieron realizar interesantes intervenciones en este ámbito profesional previa autorización.

A nivel nacional, Garay (2022) en un estudio en San Juan de Lurigancho sobre juegos lúdicos para desarrollar habilidades sociales en preescolares tuvo como objetivo desarrollar una propuesta denominada “Juegos” para promover la interacción social y que los niños entiendan que este propósito apoya con precisión que los niños logren desarrollarse socialmente. El objetivo es que los preescolares alcancen su nivel de

desarrollo permitiéndoles funcionar y expresarse con habilidades sociales con confianza. Es una investigación no experimental y está dirigido a alumnos de 5 años que presentan severas dificultades en la interacción y falta de desarrollo de dichas habilidades, a quienes se evalúa mediante listas de verificación relacionadas con sus habilidades sociales y técnicas de observación. Concluyendo que los juegos lúdicos si constituyen elementos fundamentales para asegurar un buen desarrollo de sus habilidades, formulando la propuesta a fin de atender tales necesidades y en atención a la problemática mencionada.

Asimismo, Montalvo (2022), en su indagación sobre actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de un colegio en Chiclayo, se propuso implementar actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños, desarrollando una metodología cuantitativa, descriptiva propositiva; para lo cual se contó con 25 niños a quienes se le aplicó una ficha de observación cuyos resultados indicaron que el 20% tienen habilidades sociales en proceso y el 80% en inicio, además no se evidencia estudiante en el nivel logro, concluyendo que el nivel de desarrollo de las habilidades sociales se encuentran con mucha carencia en las habilidades relacionadas a la expresión de emociones, autoafirmación y capacidad para socializar.

Samaniego (2021) en su propuesta sobre juegos educativos para desarrollar habilidades sociales en niños de nivel primaria en Sullana tuvo como objetivo desarrollar y ejecutar una propuesta de juegos que permitan fortalecer dichas competencias, para lo cual se desarrolló un estudio cuantitativo, utilizando un diseño preexperimental, antes y después de la prueba en la misma población; conformado por 18 estudiantes; evaluación que diagnóstica las diversas falencias para relacionarse con sus propuestas de juegos educativos fundamentados en la teoría sociocultural y la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, las cuales incluyen actividades de aprendizaje de habilidades básicas y expresión emocional, alternativas, agresivas y habilidades pares tanto en el salón y fuera de ella. Por esta razón, se aplicaron los postests demostrando que la inserción de la propuesta fue positiva, alcanzando un buen grado en la dimensión habilidades básicas, en un 77,8% y 50% en relación a la expresión de sentimientos y alternativas a la agresión.

Mendoza (2020), en un estudio de juegos divertidos y habilidades sociales en niños de 3 años de la institución de educación inicial de Lima, se propuso establecer la asociación entre estas variables. Fue una investigación básica, método hipotético-deductivo, de niveles de correlación descriptivos y de cortes transversales experimentales. Se trabajó con 79 colaboradores, utilizando una lista de cotejo para compilar información de las variables en estudio, obteniéndose $p\text{-valor } 0.00 < \alpha 0.05$. Concluyendo que existe una asociación estadística directa entre habilidades sociales y juegos lúdicos.

Delgado (2020), en su propuesta para fortalecer las habilidades sociales de los niños de 5 años distrito de Zarumilla, tuvo como propósito la creación de una propuesta de mejora de las habilidades sociales. Fue un estudio cuantitativo, descriptivo, no experimental, cuyos colaboradores fueron 16 niños, resultando en la obtención de una propuesta didáctica basada en 10 sesiones, cuya base principal fueron los juegos libres. Además, se diagnosticó que los niños están en un nivel de proceso en la dimensión conductual, personal y de comunicación. Concluyendo que para la mejora de las habilidades sociales es necesario aplicar una propuesta didáctica que considere los juegos libres para aumentar dichas habilidades.

En el ámbito local, Coraquillo (2023) en su estudio sobre estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales básicas en los niños de la institución educativa N°1664 Golfo Pérsico, Chimbote, se propuso determinar si las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales básicas en los niños, la metodología fue cuantitativo con nivel explicativo y diseño preexperimental, la muestra estuvo constituida por 22 niños, cuyos resultados arrojaron que el 54% de los niños tenía un nivel insuficiente de desarrollo de sus habilidades sociales, además indicaron una correlación significativa entre ambas variables, concluyendo que las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales básicas en los niños.

Valentín (2022) en su investigación sobre las habilidades sociales y convivencia escolar en niños de una Institución Educativa de Huaraz, tuvo como propósito medir la relación entre variables e identificar el nivel de las habilidades sociales, a través de una metodología experimental, de enfoque cuantitativo correlacional, cuya muestra fue de 80 niños, los resultados indicaron que el 78.75% de los niños se encontraron en un nivel regular con respecto a las habilidades sociales y solo el 3,75% tuvo un buen nivel. Además existió una correlación positiva entre habilidades sociales y convivencia escolar.

Vargas & Villanueva (2022), en su estudio sobre la implementación de un programa LUDOCREO para mejorar habilidades sociales en estudiantes en Chimbote, tuvo como propósito establecer el impacto de la propuesta en las destrezas sociales en la entidad educacional, fue de metodología cuantitativa, preexperimental con una muestra de 30 estudiantes, a quienes se les aplicó un pretest donde se registraron las habilidades en el nivel medio, los resultados arrojaron que después de aplicarse Ludocreo, se registró un nivel alto en las habilidades sociales, concluyendo que efectivamente las actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los niños.

2.2. Bases teóricas científicas

Habilidades sociales

Las habilidades sociales son esenciales para la socialización y la interacción con los demás, influyendo tanto en la comunicación como en el comportamiento, dichas habilidades son cruciales para los niños en su vida adulta y los ayudará a enfrentarse a la diversidad de conflictos que puedan surgir en su contexto social y será la base para un aprendizaje continuo en su ámbito real, por ello es fundamental que cada niño posea y comprenda dichas habilidades porque éstas le ayudarán a establecer relaciones sociales más duraderas y eficaces (Pérez, 2018).

Existen varias definiciones de habilidades sociales y términos tales como: destrezas sociales, capacidades sociales, habilidades interpersonales se utilizan para referirse a un mismo fenómeno. Son competencias o habilidades sociales específicas, necesarias para llevar a cabo tareas interpersonales de manera efectiva (González et al., 2021). Estas habilidades permiten a los individuos establecer conexiones satisfactorias en diversas capacidades sociales, como ayudar, participar, dar y seguir indicaciones, disculparse y persuadir a los demás (Alania y Turpo, 2018).

El inicio de los estudios acerca de las habilidades sociales se da con algunos autores como Jack (1934), Thompson (1952) y Williams (1935), todos ellos citados por Caballo (1999, p. 1). Sin embargo, no han sido tomados en cuenta como antecedentes de habilidades sociales, y solo se reconoce su origen a partir del estudio de Salter (1949) que realizó una “terapia de reflejos” dónde enmarcaba la influencia de la escuela pavloviana. Por otra parte, fue Wolpe, quién en 1959, empleó inicialmente la palabra conducta asertiva en su estudio sobre psicoterapia, señalando la exteriorización de las emociones como una aseveración de conducta antagónica (Montalvo, 2019).

Las habilidades sociales resultan fundamentales para el desarrollo holístico de un individuo, porque, refuerza las actividades sociales importantes del medio externo más cercano para favorecer su adaptación. Su importancia recae en cómo se adapta el niño a los diversos entornos donde se desarrolla ya sea en su colegio y en su familia o con sus amigos, haciendo más fácil su adaptación o por el contrario causando dificultades en su autoestima. Es así que la personalidad de cada niño se va construyendo durante su primera etapa de vida, que son la base fundamental de la etapa de desarrollo de cada ser humano (Martínez, 2017).

El Ministerio de educación (2016), enfatiza que todo estudiante al salir del sistema escolar debería haber alcanzado capacidades y competencias que construyen su identidad, teniendo en cuenta la comprensión de todos los elementos que los distinguen, al ser reconocidos y valorados, por lo que serán capaces de alcanzar sus metas. El desarrollar sus habilidades sociales los hará ser partícipes de la evaluación de sus propias emociones y comportamientos, y en una situación de conflicto podrán razonar a través de sus principios éticos.

En el contexto del desarrollo personal, los niños van construyendo su identidad conociéndose a sí mismos, conociendo sus habilidades, preferencias y características individuales, los cuales se van iniciando en el contexto familiar; si en la familia se han propiciado vínculos seguros, su relación con los demás será más estable y positiva. Desde una perspectiva de ciudadanía activa, los niños participan y se relacionan de manera democrática al encuentro del bien común, a través de la interacción con sus tutores y amigos, edificando leyes y acuerdos que promuevan el bienestar común, esa aquí que el docente tiene una gran labor para propiciar un entorno social basado en el respeto y estará listo para escuchar opiniones y críticas (Montalvo, 2019).

Su función es que permiten la expresión de actitudes, opiniones, deseos, críticas derechos de tal manera que se adecuen al contexto donde se desarrolla cada persona, respetando en todo momento a los demás. Estos comportamientos permiten relacionarse con los individuos de su entorno de una manera satisfactoria y efectiva (Suswandari et al.,2020). Las habilidades sociales son imprescindibles en cualquier entorno en que la persona se encuentre ya sea en el trabajo, en su entorno familiar, en la calle, etc. La práctica adecuada de estas resulta provechosa para poder entender a los demás teniendo en cuenta los intereses que tiene, fomentado la solidaridad con los demás, actitudes fundamentales para vivir satisfactoriamente en la sociedad (Neuron, 2022).

Las situaciones de juego, que los niños practican durante su desarrollo en distintos entornos, en su relación de amistad con otros niños; la expresión de sus sentimientos y en la formulación de preguntas sobre su entorno que les rodea, son esenciales para desarrollar las habilidades básicas durante la educación infantil. En los niños de tercer grado podemos decir que ellos pueden describir sus características propias, sus cualidades y sus logros qué hace que se sientan bien consigo mismo, logrando reconocerse como valiosos individuos con características personales con costumbres y tradiciones propias, que los hace sentirse conforme y orgulloso de sus raíces. Asimismo, demuestra un trato de respeto hacia sus compañeros de aula, expresa sus emociones y desacuerdos cuando evidencia situaciones de maltrato, expresa sus sentimientos e ideas a través del diálogo

con los mismos compañeros o con un adulto cuando hay situaciones de conflicto, tratando de hallar soluciones, es participativo cuando se trata de objetivos comunes en el aula (Ministerio de Educación, 2016)

En el presente estudio se consideran las dimensiones propuestas por Goldstein, entre ellas: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con las emociones, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación (Goldstein, 2002, citado por Peñafiel y Serrano, 2010).

Dimensión 1: Primeras habilidades sociales, que consiste en propiciar una conversación, prestar oídos, sostener esa conversación, realizar interrogantes, presentarse ante otras personas y agradecer. Estas habilidades se aprenden los niños se van adquiriendo dentro de su familia que es su primer entorno social. Es por ello que, un ambiente adecuado y una estimulación suficiente en esta etapa conseguirán que el niño tenga las habilidades básicas para integrarse correctamente en el entorno futuro. Si el niño no tiene una buena base social tendrá dificultad y no podrá llevarse bien con sus compañeros y en el futuro se convertirá en un adulto con problemas para integrarse en la sociedad, además una mala integración puede generar inseguridad en diferentes contextos sociales (Goldstein, 2002).

Dimensión 2: Habilidades sociales avanzadas, son las que se evidencian después de las habilidades iniciales y permiten a la persona interactuar adecuadamente en la sociedad; radica en solicitar apoyo, dar orientaciones y seguirlas, pedir disculpas y convencer a otros individuos e indican niveles avanzados de interacción social, que están relacionados con “participar, dar y seguir instrucciones, disculparse y persuadir a los demás”; estas están integradas en las habilidades retenidas por el niño en la escuela y serán necesarias para el desempeño futuro a nivel académico superior y laboral. Además, son habilidades estructuradas que busca disfrutar lo que se realiza (Goldstein, 2002).

Dimensión 3: Habilidades relacionadas con los sentimientos, son aquellas habilidades que guardan relación con las emociones que considera el conocerse emocionalmente, manifestar emociones, entender los sentimientos de los demás, poder enfrentar el enojo de otros, ser expresivo y afectivo, recompensarse así mismo, estas habilidades ayudan a manifestar y dominar las emociones propias y entender los sentimientos de otros, esto se logra cuando el niño deja de centrarse únicamente en sí mismo y comienza a considerar las perspectivas de los demás, lo que le permite conocerse mejor y desarrollar su nivel de empatía (Goldstein, 2002).

Dimensión 4: Habilidades alternativas a la agresión, que viene a ser una agrupación de habilidades que contrarresta la agresión, tal como compartir con sus pares, ser empático y dar ayuda a los demás, tener el autocontrol para no responder de manera agresiva o violenta cuando le hacen una broma. Durante el desarrollo de estas habilidades se destaca las habilidades donde se emplea el autocontrol, la defensa de los derechos, estas habilidades se vuelven esenciales durante la adolescencia y a lo largo de la vida, ya que los individuos deben enfrentar nuevos desafíos al socializar con diferentes grupos como la “escuela, universidad, trabajo, familia, sociedad” (Goldstein, 2002).

Dimensión 5: Habilidades para hacer frente al estrés: son aquellas que van a contribuir a reducir el estrés y darle uso positivo a través del control de emociones, la tolerancia y la calma ante cualquier situación, principalmente lograr el control de la ira. Estas habilidades ayudan a enfrentar las tensiones constructivamente. Además, ayuda a identificar donde cuales son los factores que causan la tensión en la vida diaria y encontrar los mecanismos para poder contrarrestarlas de una forma saludable. Se refieren a la capacidad de afrontar el fracaso, manejar mensajes contradictorios, estar preparado para conversaciones complicadas y resistir la presión de grupo. En este contexto, es crucial saber formular y responder a quejas, superar la vergüenza de ser excluido, salir en defensa de un amigo o abordar una imputación. Las tensiones son una parte inevitable de la vida; el desafío no radica en evitarlas, sino en tener la capacidad de gestionarla de una manera constructiva. Esta habilidad logra reconocer las diversas fuentes de estrés y tensión al reconocer sus diferentes manifestaciones y encuentra formas de eliminarlos o compensarlos de manera saludable (Goldstein, 2002).

Dimensión 6: Habilidades de planificación, son las que implican la toma de decisiones, encontrar el origen de los problemas, determinar metas, recolectar información y solucionar los problemas de acuerdo con su importancia, lo cual es importante para desarrollar capacidades que ayuden a lograr el éxito personal y profesional, es ahí el interés de estas habilidades en la etapa infantil. Estas habilidades le permitirán al niño tener la capacidad de planificar y establecerse “metas a corto, mediano y largo plazo”, vinculándolo con su plan de vida. Estas capacidades son necesarias desarrollarlas necesario para la consecución del éxito personal y profesional de los niños en el futuro, de ello parte la importancia de incentivar en cada niño este tipo de habilidades sociales (Goldstein, 2002).

La presente investigación se sustenta en la teoría del “aprendizaje social” de Bandura (1987) que ayuda a entender las conductas sociales, dando un enfoque de la génesis de las habilidades sociales basada en la autoeficacia. En este sentido, las

competencias cognitivas y conductuales se definen como el conjunto de conocimientos que cada individuo posee y la capacidad para aplicarlos, donde las competencias cognitivas se desarrollan según las circunstancias de cada individuo. Cabe señalar que estas habilidades son aprendidas a través de vivencias directas. “La teoría de Bandura” se relaciona con todo proceso cognitivo donde está involucrada la conducta del individuo, para lo cual se toman en cuenta algunos factores como “el aprendizaje y desarrollo de las habilidades sociales”.

Además, el aprendizaje a través de la observación; hace referencia que los infantes asimilan por medio de modelos que son sus padres, lo cual es corroborado por una investigación que demostró la importancia de los modelos para los niños. La teoría se fundamenta en los principios esenciales de la autoeficacia, que hace referencia al concepto que tiene el individuo de sí mismo, respecto a sus capacidades o posibilidades para tener éxito en diversas situaciones, para lo cual Bandura (1987) señaló:

La teoría cognitiva social conceptualiza el autoconcepto negativo como una predisposición a juzgarse desfavorablemente, y el autoconcepto positivo como la predisposición de los individuos a juzgarse a sí mismos favorablemente. Los criterios de capacidad y evaluación varían según el desempeño en diferentes dominios (por ejemplo, en los dominios social, intelectual, profesional y físico), lo que puede dar lugar a diferentes autoevaluaciones. Además, la autoestima tiene un decisivo papel en la percepción de un individuo sobre su propia eficacia, lo que a su vez afecta el pensamiento, la vida emocional y el logro personal (p 132).

Juegos lúdicos

El juego es un recurso educativo que durante muchos años ha acompañado a la tarea educativa. Es una parte primordial de la etapa infantil, una forma para que ellos se relajen, combatan el aburrimiento y puedan explorar sus sentimientos y expresar sus emociones, además mejora el desarrollo físico y social de cada niño y fortalece su aprendizaje, les permite ampliar su imaginación, fomentar su sociabilidad y mantener su curiosidad. Es así como los pequeños durante su primera etapa de vida van adquiriendo habilidades y conocimientos básicos que les permiten ejercitarse, divertirse y entender el mundo que les rodea (Lema et. al., 2019). Los juegos que se realizan en la naturaleza al aire libre son especialmente importantes sobre todo en la época de la tecnología donde el uso de los móviles ha ido en aumento en jóvenes y niños, por ello el juego es una actividad fundamental de cada niño puesto que fomenta el aprendizaje, la asimilación y conquista de todo lo que le rodea; moldea su personalidad y ayuda a superar obstáculos en un mundo de adultos (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), 2022).

El juego es una de las formas más esenciales en la que un niño obtiene competencias y conocimientos básicos. Es así que los programas de educación eficaces requieren dar oportunidad a los juegos y fomentar entornos que favorezcan el juego, donde los niños puedan explorar y aprender de manera práctica. Su importancia radica en que el juego es de provecho para los niños puesto que el jugar le da sentido al mundo que les rodea y mediante este, puede descubrir lo que significa sus experiencias a través de la conexión de lo que ya conocían de manera previa. A través del juego todo niño puede expresarse y e interpretar ampliamente sus propias experiencias; además que los invita a una participación activa. Cabe señalar que cuando los niños juegan se evidencia una combinación entre la actividad física, verbal y mental. Permite que los niños comuniquen sus ideas y puedan entenderse con los demás a través de una interacción social, que posteriormente se convierten en bases para la construcción de conocimientos más profundos y una relación más sólida con las personas que lo rodean (UNICEF, 2019).

En este contexto, se destaca la necesidad del juego como una herramienta educativa esencial para los niños, ya que fomenta la interacción social al proporcionar un espacio adecuado para el trabajo en equipo, permitiendo así “el desarrollo de actitudes y valores positivos”. Además, mejora el ambiente escolar y promueve el desarrollo cognitivo. Los juegos también se emplean como herramientas pedagógicas y de apoyo a los docentes para facilitar un aprendizaje significativo (Vera-Arcentales et al., 2021). A medida que el juego se integra en el proceso educativo, se desarrollan la personalidad, la psicomotricidad y las capacidades sensoriales del niño (Nazario & Paredes, 2020).

Los juegos lúdicos están relacionados con la recreación, la diversión y el entretenimiento. Son juegos y dinámicas diseñadas para mantener a los niños entretenidos y relajados en sus horas de ocio. Estas actividades son extensas y diversas y abarcan una serie de ejercicios físicos, agilidad mental y juegos de mesa, manualidades, actividades a campo abierto entre otros. Esta conceptualización es muy amplia y se modifica según los intereses los gustos y las capacidades que tiene el niño. Mediante estos juegos los individuos logran liberar su energía, logran conexiones sociales, intelectuales y psicomotoras (Castellar et al., 2015). Por ello, las actividades lúdicas cobran vital importancia en la infancia, porque son claves en la base de sus interacciones sociales como niños y posteriormente como adultos.

Asimismo, según la teoría Vygotskyana de Vygotsky (1978), señala que los juegos surgieron para ayudar en el contacto con otras personas. La propia naturaleza, origen y contexto de los juegos son fenómenos sociales a través de los cuales presentan escenarios que trascienden los instintos y pulsaciones interiores de los individuos. Según esta teoría

había “dos líneas de cambio evolutivo en los humanos: una más dependiente de la biología (conservación y reproducción de la especie), la otra más de la tipología sociocultural (combinar la cultura y la organización típica de la sociedad de forma integrada)” (pág. 45). Mediante el juego y la cooperación con otros niños, son capaces de adquirir roles que los complementan, por lo que se establece como una actividad social. El autor también habla de un juego simbólico, notando cómo el niño transforma ciertos objetos en la imaginación y que tienen diferentes significados para él, por ejemplo, cuando el niño coge la escoba y corre como si la escoba fuera un caballo, con ello demuestra su capacidad simbólica (Castellar et al., 2015).

En las dimensiones de los juegos lúdicos se toma en cuenta tres áreas que propone Mendoza (2020), como son: juego libre de sectores, juegos de cooperación y juegos sujeto a reglas.

Dimensión 1: Juego libre sectorial, significa que los espacios organizados por sectores se pueden utilizar para jugar en el aula sin ninguna orientación de trabajo, los niños solo se basan en sus propios intereses y los de otros jugando en el mismo sector. Es una alternativa de juego espontáneo que los niños pueden compartir e interactuar, y se juega en sectores en lugar de esquinas, ya que los aleja de estar en un espacio constantemente construido creativamente (Otero, 2015).

Dimensión 2: Juegos cooperativos, este es el tipo de juego más complejo desde una perspectiva social. Los niños juegan de una forma muy organizada, asignando tareas, de acuerdo a las metas a alcanzar. El juego cooperativo es un conjunto de normas en función a cómo va evolucionando el juego y su madurez social, tiene como propósito reducir las exhibiciones agresivas en el juego y fortalecer actitudes de conciencia y cooperación (Mendoza, 2020).

Dimensión 3: Juego sujeto a reglas, a partir de los siete años, el juego es claramente social en el sentido de que las tareas se comparten con otro grupo de niños, donde comparten su mismo espacio, las mismas herramientas, así como las normas y reglamentos, de manera que cada uno conoce, asume y respeta los límites del juego (Mendoza, 2020).

2.3. Marco conceptual

Juegos lúdicos: son actividades lúdicas que sirven de medio para potenciar la inteligencia de los estudiantes (Llull, 2018).

Juego libre de sectores: los juegos se realizan usando espacios organizado en sectores y los niños y sus amigos juegan siguiendo sus propios intereses (Otero, 2015).

Juego de cooperación: son juegos complejos donde el niño interactúa a través del juego entre pares, pero de manera organizada repartiéndose labores y tareas con relación a los objetivos que persiguen (Mendoza, 2020).

Juegos sujetos a reglas: es un juego predominantemente social en donde las tareas son compartidas con todo el grupo de niños, usa los mismos materiales y las mismas normas y cada participante conoce y respeta los parámetros del juego (Mendoza, 2020).

Habilidades sociales: se refiere a todas las acciones que posibilitan a una persona manifestar sus opiniones, emociones y deseos de acuerdo a la situación (Alvarez, Cueto y Camacho, 2019).

Primeras habilidades sociales: Son las conductas iniciales que son esenciales para lograr el mínimo nivel de adaptación social (Martínez, 2017).

Habilidades sociales avanzadas: son los que ayudan al individuo a desenvolverse en la sociedad (Martínez, 2017).

Habilidades relacionadas con los sentimientos: son aquellas que permiten a una persona gestionar sus emociones y manifestar sus sentimientos de modo que se sienta a gusto consigo misma y con los demás (Martínez, 2017).

Habilidades alternativas a la agresión: son aquellas que van a permitir el manejo de situaciones conflictivas y sacar lo positivo de estas (Martínez, 2017).

Habilidades para hacer frente al estrés: son aquellos que luchan con signos de estrés (nerviosismo e inquietud) así como complicaciones de carácter emocional (problemas de relación social, familiar y distorsiones de la realidad) (Martínez, 2017).

Habilidades de planificación: brinda la capacidad de establecer metas y prioridades, identificando lo que se necesita para lograr metas personales (Martínez, 2017).

3. METODOLOGÍA

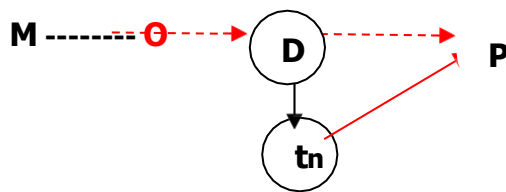
3.1. Tipo de investigación

Es de tipo descriptivo propositivo, descriptivo porque se describen e indagan los hechos y fenómenos de un determinado grupo con el propósito de determinar su comportamiento (Girón, 2015); y propositivo porque se elaboró una propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en los niños. La investigación propositiva se caracteriza por diseñar estrategias a partir de un diagnóstico (Hernández et al., 2010).

3.2. Diseño de investigación

Es descriptivo propositivo, porque partió de un diagnóstico, se establecieron metas y se diseñaron estrategias para alcanzarlas (Trahtemberg, 2018).

El esquema que adopta es:



Donde:

M: Estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

O: Habilidades sociales

D: Diagnóstico y evaluación

tn: Análisis de teorías

P: Propuesta de juegos lúdicos

3.3. Variables de estudio

Variable diagnóstica: Habilidades sociales: Son todas las conductas que permiten a una persona manifestar sus opiniones, emociones y deseos de acuerdo a la situación (Alvarez et al., 2019).

Variable propositiva: Juegos lúdicos: Se llama así a las actividades lúdicas que permiten potenciar el mejoramiento de la inteligencia de los estudiantes (Llull, 2018).

Operacionalización de la variable diagnóstica

DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
<p>Las habilidades sociales son todas las conductas involucradas en la interacción con otros en un contexto social específico, cuyo nivel se obtendrá por medio de las puntuaciones obtenidas en el Test de Habilidades Sociales de Goldstein y medidas a lo largo de seis dimensiones: "habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionada a los sentimientos, alternativas a la agresión, para enfrentar el estrés y para la planificación".</p>	Primeras habilidades sociales	Escucha	1,2,3,4, 5,6,7,8	<p>Se categorizó a través de los niveles:</p> <p>Excelente Nivel (205 a más)</p> <p>Buen Nivel (157 a 204)</p> <p>Normal Nivel (78 a 156)</p> <p>Bajo Nivel (26 a 77)</p> <p>Deficiente Nivel (0 a 25)</p>
		Inicia conversación		
		Mantiene conversación		
		Formulación de pregunta		
		Agradecimiento		
		Presentación de uno mismo		
		Presentación a los demás		
		Hace cumplidos		
	Habilidades sociales avanzadas	Pide ayuda	9,10,11,12,13, 14	
		Participa		
		Da instrucciones		
		Controla sus emociones		
		Ayuda a sus compañeros		
		Tiene autodominio		
	Habilidades relacionadas con los sentimientos	Conoce sus sentimientos	15,16,17,18,19, 20 21	
		Expresa sus sentimientos		
		Comprende los sentimientos		
		Se enfrenta con el enfado		
		Expresa afecto		
		Resuelve sus miedos		
		Se autorrecompensa		
	Habilidades alternativas a la agresión	Pide permiso	22,23,24,25,26, 27,28,29,30	
		Comparte sus cosas		
		Ayuda a los demás		
		Negocia		
		Emplea autocontrol		
		Defiende sus derechos		
		Responde a las bromas		
Evita problemas				
Resuelve situaciones difíciles				

Habilidades para hacer frente al estrés	Formula una queja	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42		
	Responde a una queja			
	Demuestra deportividad			
	Resuelve situaciones vergonzosas			
	Determina sentirse mejor ante situaciones discriminatorias			
	Defiende a un amigo			
	Demuestra empatía			
	Intenta comprender sus fracasos			
	Reconoce y resuelve las disonancias			
	Responde a una acusación			
	Se prepara para una conversación			
	Hace frente a las presiones de grupo			
	Habilidades de planificación		Supera el aburrimiento	43,44,45,46,47,48,49,50
			Busca causas de los problemas	
Toma decisiones realistas ante una tarea				
Determina que tan bien puede realizar una tarea				
Determina como conseguir una información				
Prioriza problemas				
Analiza posibilidades				
Ignora distracciones				

3.4. Población, muestra y muestreo

Población:

Para Hernández et al. (2010), la población comprende todo el hecho a examinar, donde todos tienen características similares que los distinguen de otros y considera que cuando una población es reducida o escasa, los instrumentos pueden aplicarse a toda esta población cumpliendo la función de muestra.

El estudio contó con una población de 200 estudiantes del tercer grado de las instituciones mencionadas a continuación:

Institución Educativa	Lugar	Grado/ Sección	Nº	
"89017" Mariscal Andrés Avelino Cáceres- Villa Hermosa	Casma	Tercer grado	"A"	25
			"B"	29
			"C"	23
Emblemática Mariscal Luzuriaga	Casma	Tercer grado	"A"	28
			"B"	32
			"C"	32
			"D"	31
			200	

Nota: Nómima de matrícula 2023

Muestra:

La muestra estuvo constituida por 53 estudiantes del tercer grado de las instituciones mencionadas a continuación:

Institución Educativa	Lugar	Grado	Nº
"89017" Mariscal Andrés Avelino Cáceres- Villa Hermosa	Casma	Tercer grado "A"	25
Emblemática Mariscal Luzuriaga	Casma	Tercer grado "A"	28
			53

Fuente: Nómima de matrícula 2023

Muestreo:

Fue no probabilístico, dado que la selección de sujetos de la muestra se realizó según el criterio del investigador. El muestreo no probabilístico intencional posibilita seleccionar casos característicos de una población al restringir la muestra a solo estos

casos. Se usa cuando la población varía mucho y la muestra es pequeña (Otzen y Manterola, 2018).

Asimismo, se consideró como muestra a los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la sección "A" de las instituciones educativas, de la provincia de Casma.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la observación sistemática, que consiste en recoger datos relacionados a sucesos, comportamientos u ocurrencias concretas que se pueden verificar, que previamente se les ha dado categorías o etiquetas (Yebra, 2021).

El instrumento fue una lista de chequeo, que son formatos para controlar, y son creados para registrar actividades y controlar el cumplimiento ordenado y sistemático de los datos (González y Jimeno, 2012). Es así que para el presente estudio se contó con una lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein, que constó de dos partes, la primera que fueron las instrucciones y la segunda que correspondió a "los 50 ítems, con 05 alternativas de respuestas de opción múltiple, de tipo Likert, como: Nunca (1), muy pocas veces (2), alguna vez (3), a menudo (4) y siempre (5). La escala estuvo constituida por 6 dimensiones: Primeras habilidades sociales básicas (8 ítems), habilidades sociales avanzadas (6 ítems), habilidades relacionadas con los sentimientos (7 ítems), habilidades alternativas a la agresión (9 ítems), habilidades para hacer frente al estrés (12 ítems) y habilidades de planificación (8 ítems)".

3.6. Procedimientos para la validación y confiabilidad de instrumentos.

Validez

Se trabajó con un instrumento validado; la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein, cuya prueba test-retest se calculó usando el coeficiente de correlación producto-momento de Pearson, dando $r = 0.6137$ y $t = 3.011$, altamente significativo en $p < .01$. Asimismo, el instrumento fue traducido originalmente a la lengua española por Vásquez en 1983, y traducida y adaptada por Tomás en 1994-95. Posteriormente, Santos Paucar (Perú, 2010) la adaptó a su tesis pedagógica en su investigación sobre la evaluación del contenido social infantil. Se realizó una validación sobre el estándar Aiken y se obtuvo un resultado de 0,85.

Confiabilidad

El instrumento fue analizado por el investigador, para lo cual se realizó una prueba piloto con 10 estudiantes de tercer grado de primaria a quienes se le aplicó “la lista de chequeo de habilidades sociales de Goldstein”, cuya duración fue de 30 min. Posteriormente a través de “la prueba de alfa de Cronbach”, el resultado fue 0.95, que indicó la fiabilidad del instrumento.

3.7. Técnicas estadísticas para el procesamiento de datos

En cuanto a las técnicas estadísticas descriptivas, “estas técnicas permiten la descripción y análisis de un conjunto determinado de datos” (Faraldo y Pateiro, 2013, p. 2). Asimismo, “las estadísticas descriptivas dan consejos acerca de la forma de resumir dicha información en un gráfico o tabla” (Rendón et al., 2018, p. 398).

En este estudio se utilizaron las técnicas estadísticas de Excel 2022 para realizar el procesamiento y análisis apropiados de datos. Además, la estadística descriptiva analizó y describió a los participantes del estudio a través de tablas estadísticas. En concreto, se utilizó una distribución de frecuencias, que es una tabla con las modas de las variables dispuestas en filas, con sus respectivas figuras. El número de eventos se mostraron en columnas, así como los porcentajes, etc. de cada valor. “El propósito de agrupar las frecuencias facilita acceder a la información que contienen los datos” (Rendón et al., 2018, p. 398).

3.8. Aspectos éticos

Durante el proceso investigativo se consideró los siguientes principios éticos:

Protección de la persona y de diferentes grupos étnicos y socio culturales: En este aspecto, los niños que participaron en el estudio fueron respetados independientemente de sus patrones culturales o sociales, considerando su identidad y diversidad, además que los resultados obtenidos fueron confiables y privados.

Consentimiento informado y expreso: Es por ello que solo se trabajó con estudiantes previa autorización de sus padres a través del consentimiento informado.

Principio de beneficencia y no maleficencia: En este sentido los niños no sufrieron ningún daño y se mantuvo su integridad durante el proceso investigativo.

4. RESULTADOS OBTENIDOS

4.1. Resultados del objetivo específico 1: Diagnosticar el nivel de habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023

Tabla 1:

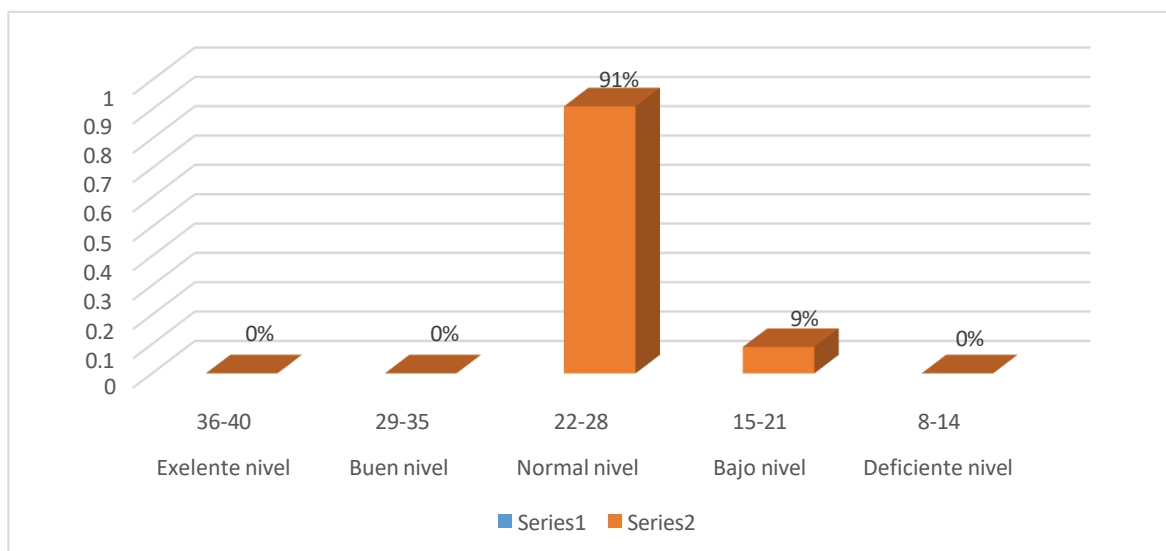
Frecuencia en la dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria

CATEGORIA		FRECUENCIA	%
Excelente nivel	36-40	0	0%
Buen nivel	29-35	0	0%
Normal nivel	22-28	48	91%
Bajo nivel	15-21	5	9%
Deficiente nivel	8-14	0	0%
TOTAL		53	100%

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

Figura 1

Frecuencia porcentual en la dimensión primeras habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria.



Fuente: Tabla 1

De acuerdo con la tabla y figura 1, sobre los resultados para la dimensión primeras habilidades sociales, se observa que, del total de los estudiantes, el 91% tiene un nivel normal y el 9% un nivel bajo con lo cual se afirma que esta dimensión presenta mínimas dificultades.

Tabla 2

Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión primeras habilidades sociales

ITEMS	1	2	3	4	5	6	7	8
I.E 1	4.96	3.28	3.2	3.72	4.48	2.36	2.92	2.6
I.E. 2	4.32	3.08	2.96	4.4	5.04	4.96	3.52	3.6
PROMEDIO	4.64	3.18	3.08	4.06	4.76	3.66	3.22	3.1

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

En la tabla 2 se observa el promedio de las puntuaciones de los ítems en la dimensión primeras habilidades sociales, donde aquellos que presentan menor puntuación son los siguientes: ítems 2 (3.18) ítems 3 (3.08) ítems 8 (3.1). Estas puntuaciones bajas, señalan los indicadores que requieren atención a través de la propuesta lúdica.

Tabla 3

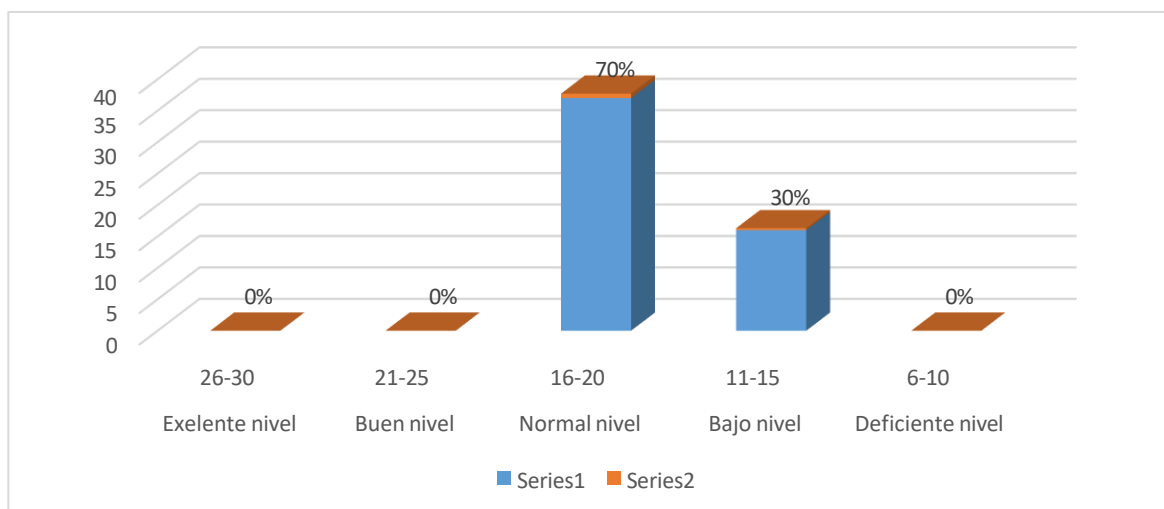
Frecuencia en la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes de tercer grado de primaria

CATEGORIA	FRECUENCIA	%	
Excelente nivel	26-30	0	0%
Buen nivel	21-24	0	0%
Normal nivel	16-20	37	70%
Bajo nivel	11-15	16	30%
Deficiente nivel	6-10	0	0%
TOTAL		53	100%

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

Figura 2

Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades sociales avanzadas en estudiantes de tercer grado de primaria.



Fuente: Tabla 3

De acuerdo con la tabla 3 y figura 2, sobre los resultados para la dimensión habilidades sociales avanzadas, se observa que, del total de los estudiantes, el 70% tiene un nivel normal, el 30% un nivel bajo con lo cual se afirma que esta dimensión presenta mínimas dificultades.

Tabla 4:

Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades sociales avanzadas

ITEMS	9	10	11	12	13	14
I.E 1	4.72	4.08	3	1.96	4.24	1.56
I.E. 2	4.8	3.6	3.68	3.64	3.68	3.64
PROMEDIO	4.76	3.84	3.34	2.8	3.96	2.6

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

En la tabla 4 se observa el promedio de las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades sociales avanzadas, donde aquellos que presentan menor puntuación son los siguientes: ítems 12 (2.8) ítems 14 (2.6). Estas puntuaciones bajas, señalan los indicadores que requieren atención a través de la propuesta lúdica.

Tabla 5:

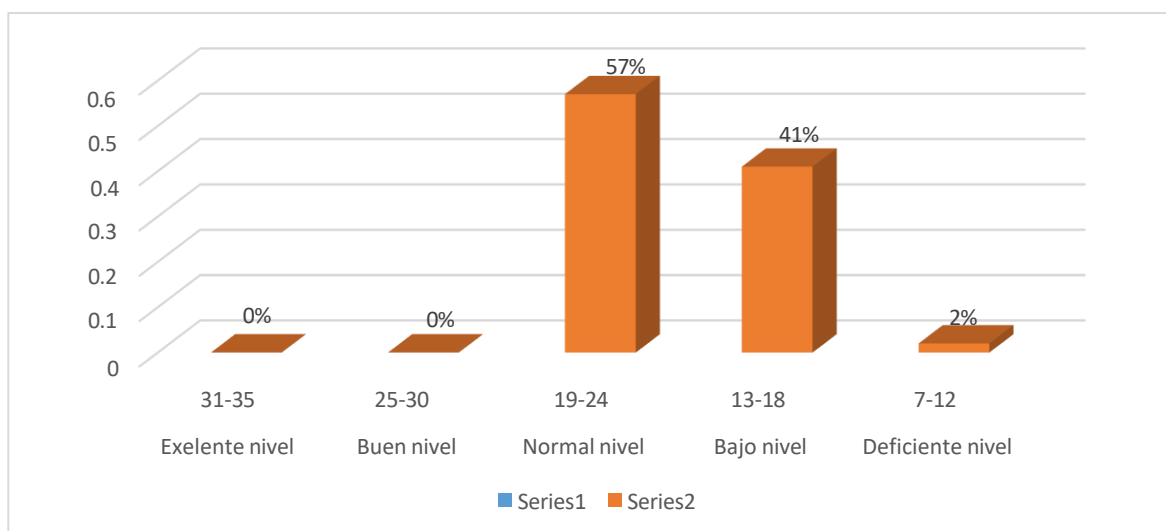
Frecuencia en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de tercer grado de primaria

CATEGORIA	FRECUENCIA	%	
Excelente nivel	31-35	0	0%
Buen nivel	25-30	0	0%
Normal nivel	19-24	30	57%
Bajo nivel	13-18	22	41%
Deficiente nivel	7-12	1	2%
TOTAL	53	100%	

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

Figura 3

Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos en estudiantes de tercer grado de primaria.



Fuente: Tabla 5

De acuerdo con la tabla 5 y figura 3, sobre los resultados para la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, se observa que, del total de los estudiantes, el 57% tiene nivel normal, el 41% bajo nivel y el 2% deficiente nivel, con lo cual se afirma que esta dimensión presenta mínimas dificultades.

Tabla 6

Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos

ITEMS	15	16	17	18	19	20	21
I.E 1	4.08	1.84	3.36	2.56	2.92	3.52	4.2
I.E. 2	4.04	3.28	2.84	2.88	3.56	3.76	4.36
PROMEDIO	4.06	2.56	3.1	2.72	3.24	3.64	4.28

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

En la tabla 6 se observa el promedio de las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades relacionadas con los sentimientos, donde aquellos que presentan menor puntuación son los siguientes: ítems 16 (2.56) ítems 18 (2.72). Estas puntuaciones bajas, señalan los indicadores que requieren atención a través de la propuesta lúdica.

Tabla 7

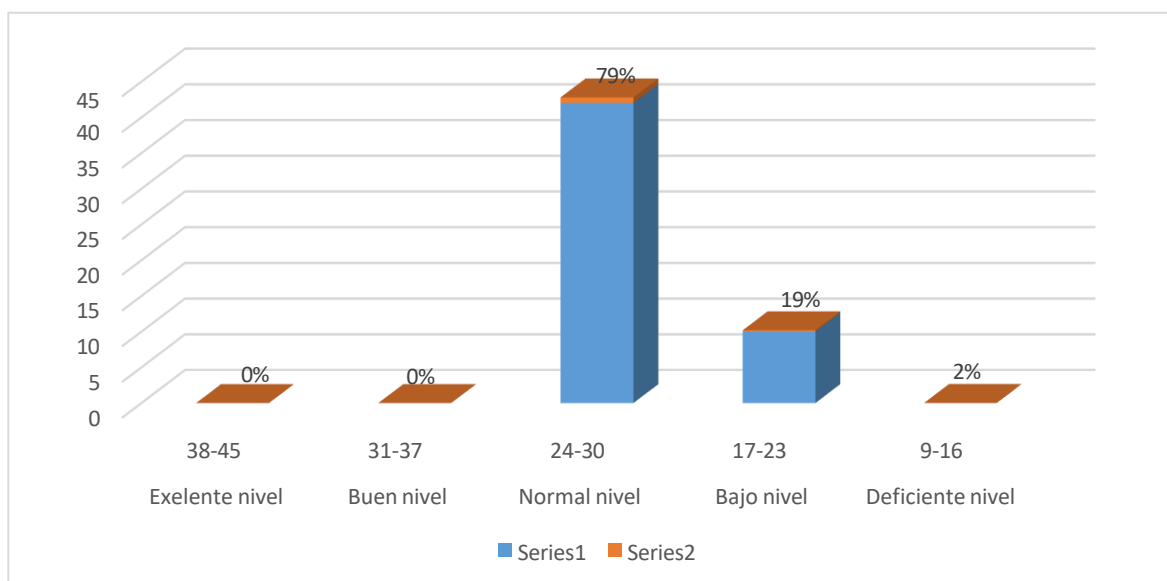
Frecuencia en la dimensión habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de tercer grado de primaria

CATEGORIA	FRECUENCIA	%	
Excelente nivel	38-45	0	0%
Buen nivel	31-37	0	0%
Normal nivel	24-30	42	79%
Bajo nivel	17-23	10	19%
Deficiente nivel	9-16	1	2%
TOTAL	53	100%	

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

Figura 4

Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades alternativas a la agresión en estudiantes de tercer grado de primaria.



Fuente: Tabla 7

De acuerdo con la tabla 7 y figura 4, sobre los resultados para la dimensión habilidades alternativas a la agresión, se observa que, del total de los estudiantes, el 79% tiene nivel normal, el 19% bajo nivel, el 2% deficiente nivel con lo cual se afirma que esta dimensión presenta mínimas dificultades.

Tabla 8

Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades alternativas a la agresión

ITEMS	22	23	24	25	26	27	28	29	30
I.E 1	4.2	3.6	4.64	2.92	3.24	3	1.68	3.36	3.6
I.E. 2	4.76	4.8	5	3.92	4.24	3.8	3.64	2.88	4.2
PROMEDIO	4.48	4.2	4.82	3.42	3.74	3.4	2.66	3.12	3.9

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

En la tabla 8 se observa el promedio de las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades alternativas a la agresión, donde aquellos que presentan menor puntuación son los siguientes: ítems 28 (2.66). Esta puntuación baja, señala el indicador que requiere atención a través de la propuesta lúdica.

Tabla 9

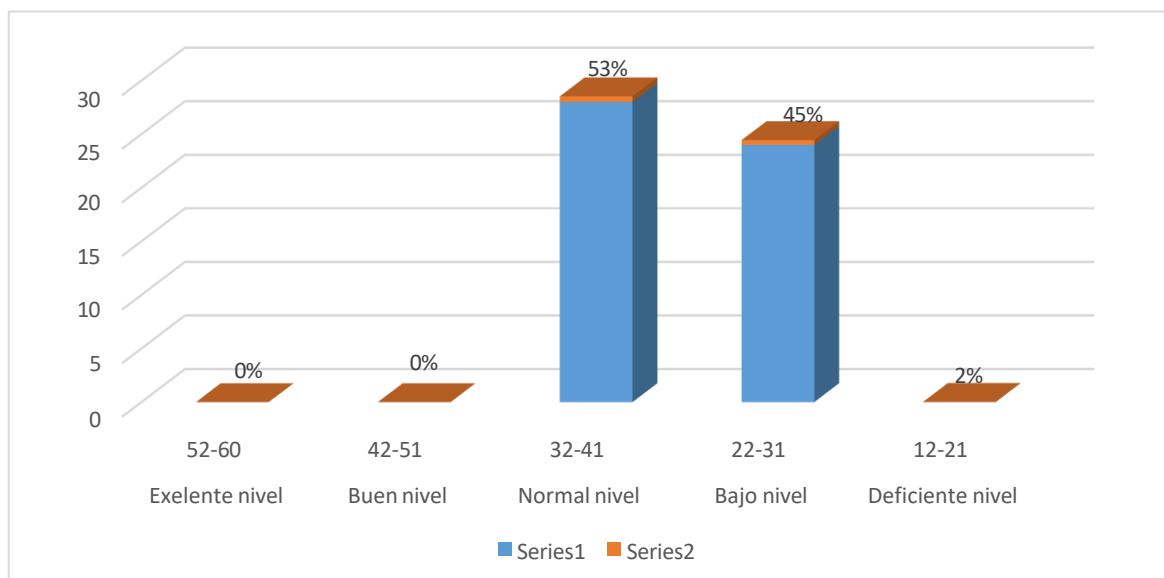
Frecuencia en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de tercer grado de primaria

CATEGORIA		FRECUENCIA	%
Excelente nivel	52-60	0	0%
Buen nivel	42-51	0	0%
Normal nivel	32-41	28	53%
Bajo nivel	22-31	24	45%
Deficiente nivel	12-21	1	2%
TOTAL		53	100%

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

Figura 5

Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés en estudiantes de tercer grado de primaria.



Fuente: Tabla 9

De acuerdo con la tabla 9 y figura 5, sobre los resultados para la dimensión habilidades para hacer frente al estrés, se observa que del 100% de los estudiantes, el 53% tiene nivel normal, el 45% bajo nivel y el 2% deficiente nivel con lo cual se afirma que esta dimensión presenta mínimas dificultades.

Tabla 10:

Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés

ITEMS	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
I.E 1	4.04	3.88	3.4	2.32	1.88	3.52	2.32	3.6	2.32	2.56	3.32	2.6
I.E. 2	3.4	4.04	4	3.96	3.64	3.8	3.56	3.7	3.84	3.56	3.48	3.04
PROMEDIO	3.72	3.96	3.7	3.14	2.76	3.66	2.94	3.6	3.08	3.06	3.4	2.82

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

En la tabla 10 se observa el promedio de las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades para hacer frente al estrés, donde aquellos que presentan menor puntuación son los siguientes: ítems 35 (2.76) ítems 37 (2.94) ítems 42 (2.82). Estas puntuaciones bajas, señalan los indicadores que requieren atención a través de la propuesta lúdica.

Tabla 11:

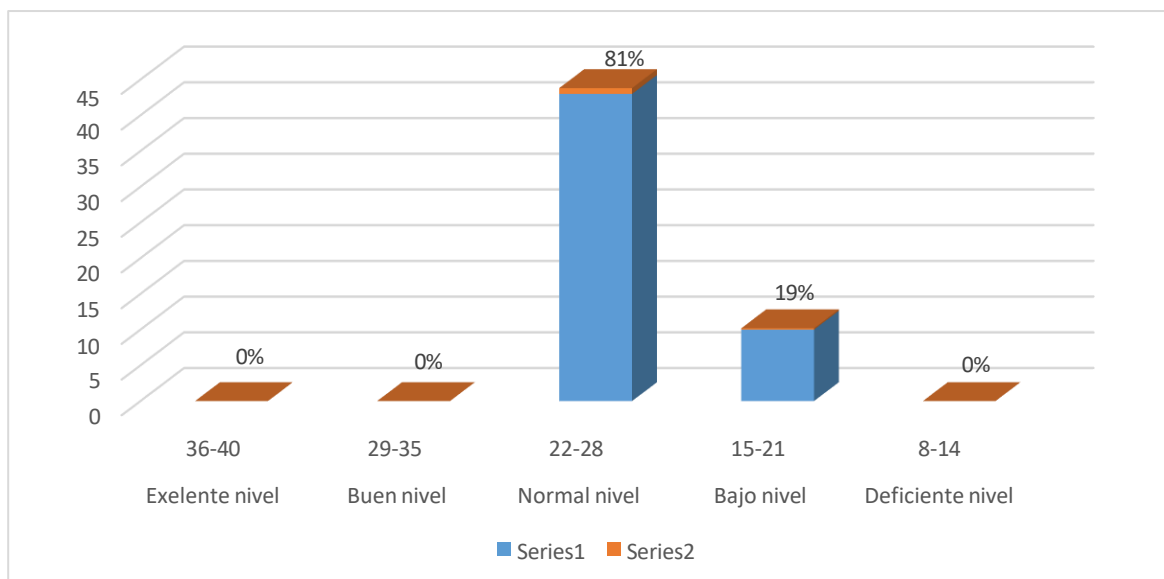
Frecuencia en la dimensión habilidades de planificación en estudiantes de tercer grado de primaria

CATEGORIA	FRECUENCIA	%	
Excelente nivel	36-40	0	0%
Buen nivel	29-35	0	0%
Normal nivel	22-28	43	81%
Bajo nivel	15-21	10	19%
Deficiente nivel	8-14	0	0%
TOTAL	53	100%	

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

Figura 6

Frecuencia porcentual en la dimensión habilidades de planificación en estudiantes de tercer grado de primaria.



Fuente: Tabla 11

De acuerdo con la tabla 11 y figura 6, sobre los resultados para la dimensión habilidades de planificación, se observa que, del total de los estudiantes, el 81% tiene nivel normal, el 19% bajo nivel con lo cual se afirma que esta dimensión presenta mínimas dificultades.

Tabla 12:

Promedio en las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades de planificación

ITEMS	43	44	45	46	47	48	49	50
I.E 1	4.52	4.16	3.88	3.4	4.08	3.8	3.92	2.64
I.E. 2	4.32	3.76	3.92	4.6	4.12	4.24	4.64	3.64
PROMEDIO	4.42	3.96	3.9	4	4.1	4.02	4.28	3.14

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

En la tabla 12 se observa el promedio de las puntuaciones de los ítems en la dimensión habilidades de planificación, donde aquellos que presentan menor puntuación son los siguientes: ítems 44 (3.96) ítems 45 (3.9) ítems 50 (3.14). Estas puntuaciones bajas, señalan los indicadores que requieren atención a través de la propuesta lúdica.

Tabla 13

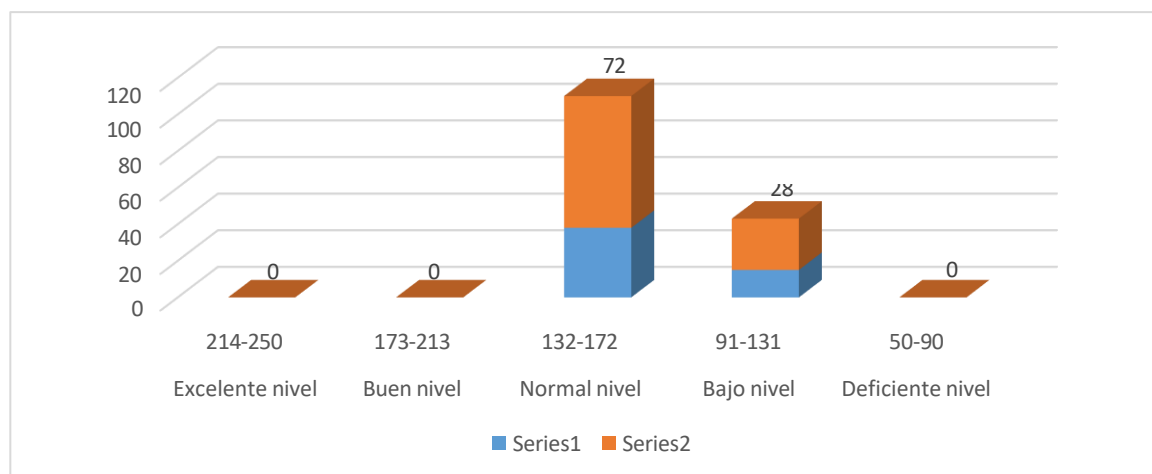
Frecuencia de las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

CATEGORIA		FRECUENCIA	%
Excelente nivel	214-250	0	0
Buen nivel	173-213	0	0
Normal nivel	132-172	38	72
Bajo nivel	91-131	15	28
Deficiente nivel	50-90	0	0
TOTAL		53	100%

Fuente: Base de datos de la lista de chequeo aplicada a los estudiantes

Figura 7

Frecuencia porcentual de las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.



Fuente: Tabla 13

De acuerdo con la tabla 13 y figura 7, sobre los resultados para la variable habilidades sociales, los datos observados indican que del 100% de los estudiantes, el 72% tiene nivel normal, el 28% nivel bajo con lo cual se afirma que esta dimensión presenta mínimas dificultades.

4.2. Resultados del objetivo específico 2: Diseñar la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

Tabla 14

Sistematización de dificultades diagnosticadas y planteamiento de estrategias

Identificación de dificultades		Propuesta
Dimensiones	Dificultad detectada	Estrategias lúdicas
Primeras habilidades Sociales	Hace cumplidos	ME GUSTA ESTO DE TI
Habilidades Sociales Avanzadas	Tiene autodominio	EL JUEGO DE LAS SILLAS
Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos	Expresa sus sentimientos	CARTAS DE SENTIMIENTOS
Habilidades Alternativas a la Agresión	Responde a las bromas	JUGAMOS A LAS BURLAS
Habilidades para Hacer Frente al Estrés	Determina sentirse mejor ante situaciones discriminatorias	¿Y AHORA QUÉ HACEMOS?
Habilidades de Planificación	Toma decisiones realistas ante una tarea	VAMOS A TOMAR DECISIONES

De acuerdo con la información presentada en la tabla 14 para la sistematización de las dificultades identificadas con la aplicación del instrumento a la variable habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado se pudieron establecer en las 6 dimensiones para las cuales se plantean estrategias lúdicas en igual cantidad, las mismas que son incluidas y abordadas desde la propuesta mediante actividades en los talleres de aprendizaje.

Tabla 15

Implementación de actividades que forman parte de la propuesta

N.º	Propuesta de actividades de los talleres de aprendizaje		Implementación
	Actividades de los talleres de aprendizaje	Reto / propósito	Recursos y materiales
1	Me gusta esto de ti	Fortalecer las primeras habilidades sociales en la habilidad de hacer cumplidos a través del juego cooperativo en los estudiantes de primaria.	Lápiz Papel
2	El juego de las sillas	Fortalecer las habilidades sociales avanzadas, en relación al autodomínio a través del juego cooperativo en los estudiantes de primaria.	Sillas Equipo de sonido Música
3	Cartas de sentimientos	Fortalecer las habilidades relacionadas a los sentimientos que ayuden a expresar sus sentimientos a través del juego de reglas en los estudiantes de primaria.	Papeles de colores Lápiz Colores
4	Jugamos a las burlas	Fortalecer las habilidades alternativas a la agresión que ayuden a responder a las bromas a través del juego de reglas en los estudiantes de primaria.	Ninguno
5	¿Y ahora qué hacemos?	Fortalecer las habilidades para hacer frente al estrés que determinan sentirse mejor ante situaciones discriminatorias a través del juego de cooperación en los estudiantes de primaria.	Ninguno
6	Vamos a tomar decisiones	Fortalecer las habilidades de planificación que ayuden a tomar decisiones realistas ante una tarea a través del juego cooperativo en los estudiantes de primaria.	Ficha Tarjetas

Cada una de las actividades presentadas en la propuesta cuenta con talleres de aprendizaje orientadas a fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes.

Tabla 16

Resultados de los objetivos específicos de la validación de la propuesta de actividades de los talleres de aprendizaje.

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE LOGRO			
		MUY BIEN (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE (1)
1	Los datos generales contienen la información necesaria.	5			
2	La problemática describe la razón de la propuesta, considerando los resultados la variable diagnóstica.	5			
3	Se describe la importancia de la propuesta resaltando los beneficios para la población a quien está dirigida.	5			
4	La fundamentación teórica contiene la información necesaria de cada variable.	4	1		
5	Los principios didácticos que rigen la actuación didáctica responden al tópico abordado por la propuesta.	4	1		
6	Los objetivos formulados están relaciones con lo que persigue la propuesta.	4	1		
7	Las estrategias metodológicas están acordes con el nivel educativo y la población en estudio.	5			
8	Se detallan los recursos humanos, financieros y materiales que se implementaran en la propuesta.	5			
9	Los talleres de aprendizaje están redactados de manera clara y son adecuados para el logro de los objetivos de la propuesta.	5			
10	La evaluación de cada juego propuesto está redactada de manera coherente y clara.	5			
11	La redacción de las conclusiones está acorde con el contenido de la propuesta.	5			
12	Se incluye la bibliografía de acuerdo a las normas requeridas.	5			

De acuerdo a lo señalado en la tabla 16 referente a la validación de la propuesta según lo establecido en los criterios para los ítems 1,2,3,7,8,9,10,11,12 el 100% de los validadores indican que los criterios se encuentran muy bien establecidos; a diferencia de los ítems 4,5,6 donde el 75% de los validadores indican que la propuesta necesita implementar mejoras relacionadas con el contenido de la propuesta.

4.3. Resultados en el objetivo general: Proponer juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023

Tabla 17:

Datos para la formulación de la propuesta.

Dimensiones	Resultados	Propuesta	Validación
Primeras habilidades Sociales	Normal nivel 91%	6 actividades de los talleres de aprendizaje	5 expertos validadores (100%)
Habilidades Sociales Avanzadas	Normal Nivel 70%		
Habilidades Sociales Relacionadas con los Sentimientos	Normal nivel 57%		
Habilidades Alternativas a la Agresión	Normal nivel 79%		
Habilidades para Hacer Frente al Estrés	Normal nivel 53%		
Habilidades de Planificación	Normal nivel 81%		

Según la información presentada en la tabla 17 del diagnóstico elaborado, se obtuvo que con respecto a las habilidades sociales relacionadas con “las primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación” se encuentran en el nivel normal, sin embargo se detectaron dificultades en algunos de los indicadores como : hace cumplidos, tiene autodominio, expresa sus sentimientos, responde a las bromas, determina sentirse mejor ante situaciones discriminatorias y toma decisiones realistas ante una tarea, lo cual constituyó el sustento para la elaboración de 6 actividades de los talleres de aprendizaje, los cuales fueron considerados en una propuesta de juegos lúdicos y validados por juicios de expertos para el logro del objetivo general formulado en el presente estudio.

5. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la actualidad, es indudable que la falencia de habilidades sociales influye en los estudiantes, puesto que merma su capacidad para interactuar con sus compañeros de aula, produciendo un clima inadecuado; esta problemática expuesta ha sido la base para el inicio de la investigación orientada a diagnosticar el nivel de habilidades sociales en estudiantes, que por medio del procesamiento de datos se identificaron algunas dificultades, para lo cual se consideraron los objetivos planteados, por tal razón se detallan los resultados tomando en cuenta dichos objetivos establecidos:

Con referencia al objetivo específico 1, sobre diagnosticar el nivel de habilidades sociales en estudiantes de primaria, los resultados indican un nivel normal para la dimensión primeras habilidades sociales con 91%, en habilidades sociales avanzadas 70%, para habilidades relacionadas con los sentimientos 57% , en la dimensión habilidades alternativas a la agresión, se observa el 79% ; mientras que, en habilidades para hacer frente al estrés, el 53%; para habilidades de planificación, el 81% y para la variable habilidades sociales, se observa un 72%; respecto los resultados encontrados son similares al estudio realizado por Samaniego (2021), quien concluye en su estudio que los niños alcanzaron un buen grado en la dimensión habilidades básicas, llegando al 77,8% en habilidades avanzadas y 50% en relación a la expresión de sentimientos y alternativas a la agresión; por lo tanto, se deduce que el grupo estudiado requiere de mejoras a través de la aplicación de estrategias; asimismo, sin embargo difieren de lo encontrado por Coraquillo (2023), quien en su estudio concluye que el 54% de los niños tenía un nivel insuficiente de desarrollo de sus habilidades sociales; es decir los estudiantes aún están en proceso con respecto a sus habilidades sociales y necesitan fortalecerlos a través de actividades lúdicas. Así también Valentín (2022) en su investigación sobre las habilidades sociales, encontró que el 78.75% de los niños se encontraron en un nivel regular con respecto a las habilidades sociales y solo el 3,75% tuvo un buen nivel, lo mismo que el autor Quishpilema (2021), quien concluye que el 42% tuvieron habilidades sociales en un nivel bajo; como se observa los estudiantes tienen dificultades para comunicarse y relacionarse con sus compañeros y por ende no tiene buenas relaciones sociales que son necesarias para su edad, también Montalvo (2022), en su indagación sobre actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales menciona que el 20% de los niños tienen habilidades sociales en proceso y el 80% en inicio, además no se evidencia estudiante en el nivel logro; como se evidencia los estudiantes no han podido lograr las habilidades básicas requeridas para su edad, en este sentido, según lo indicado, en el marco teórico, se puede señalar a Gonzáles, et al. (2021) quienes manifiestan que las habilidades sociales

están basadas a las habilidades sociales específicas necesarias para realizar tareas interpersonales de manera eficaz, de acuerdo a mi apreciación personal, resultado de mi experiencia en el ámbito de las prácticas preprofesionales, el diagnóstico de las habilidades sociales en los estudiantes permite visualizar el nivel en que se encuentran y de esa manera fortalecerlas a través de juegos lúdicos.

Asimismo, los resultados diferencian de lo encontrado por Bances (2020), quién concluye que el 35% tiene un nivel normal en habilidades sociales; en tanto, el 29% y el 19% tienen un nivel bajo y deficiente respectivamente; como se evidencia estos resultados son preocupantes, puesto que un pequeño pero significativo grupo de estudiantes tienen dificultades para relacionarse con sus pares, en este sentido, considerando el marco teórico de la tesis se menciona a Goldstein (2002) quien señala que las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos son todas las habilidades que guardan relación con las emociones que considera el conocerse emocionalmente, manifestar emociones, entender los sentimientos de los demás, poder enfrentar el enojo de otros, ser expresivo y afectivo, en este aspecto, la idea planteada desde mi punto de vista como docente me da a conocer que estas habilidades permiten gestionar la expresión de los propios sentimientos y responder de forma adecuada a los sentimientos de los demás, mejorando así la interacción y las relaciones afectivas de manera satisfactoria.

Hoy en día, a pesar de que los juegos lúdicos son de vital importancia en la enseñanza aprendizaje de los niños, aún, no se valora su aplicación durante este proceso y no son reconocidos como parte primordial en el desarrollo de sus habilidades sociales durante la infancia; esta problemática es un referente de la necesidad de diseñar una propuesta de juegos lúdicos para fortalecer dicha competencias, la cual, mediante la información procesada se elabora el diagnóstico que permite la elaboración de sesiones educativas dirigidas a fortalecer las habilidades sociales que los niños necesitan; es así que se discuten los resultados del objetivo específico 2 que se formuló para diseñar la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria, los resultados indicaron que para la sistematización de las dificultades identificadas con la aplicación del instrumento a la variable habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado, se pudieron establecer las seis dimensiones para las cuales se plantean estrategias lúdicas en igual cantidad, las mismas que son incluidas y abordadas desde la propuesta mediante actividades en los talleres de aprendizaje.

Dichos resultados confirman en gran manera lo expresado en la investigación de Ramos (2020) quien concluye que se lograron buenos resultados a través de intervenciones en áreas de juego para mejorar las habilidades sociales, y las

intervenciones ocupacionales lograron éxito, ya que se pudieron realizar interesantes intervenciones en este ámbito profesional previa autorización; ciertamente, las intervenciones a través del juego mejoran las habilidades sociales en los estudiantes y los inserta de manera positiva a la sociedad a través de la interrelación. Es así que, en la elaboración del marco teórico, se cita a Castellar, et al. (2015), quienes consideran que los juegos lúdicos están relacionados con la recreación, la diversión, el entretenimiento, son dinámicas diseñadas para mantener a los niños entretenidos y relajados en sus horas de ocio. Estas actividades son extensas y diversas y abarcan una serie de ejercicios físicos, agilidad mental y juegos de mesa, manualidades, actividades a campo abierto entre otros. Mediante estos juegos los individuos logran liberar su energía, logran conexiones sociales, intelectuales y psicomotoras. De acuerdo, a mi apreciación personal y experiencia al elaborar la propuesta de juegos lúdicos, éste se formula a partir de un diagnóstico de habilidades sociales de los estudiantes y de la búsqueda de información con relación a las dificultades encontradas en dichos estudiantes.

Así también, el estudio realizado por López et al. (2024), cuya investigación titulada el juego como estrategia lúdica para fortalecer las habilidades sociales demuestra que los niños fortalecen sus habilidades sociales a través del juego, su aprendizaje es mucho más asertivo refuerza la escucha, toma de decisiones y mejora su autocontrol, puesto que entienden las instrucciones rápidamente, colaboraron con sus compañeros y resolvieron los problemas eficazmente; en este sentido en la búsqueda de información sobre el tema, las bases teóricas señalan a Ramos (2020), quien manifiesta que a través de intervenciones en áreas de juego se mejoran las habilidades sociales y las intervenciones ocupacionales, ya que se pueden realizar interesantes intervenciones en este ámbito profesional, cabe señalar de acuerdo a mi experiencia personal docente que, el diseñar la propuesta de juegos lúdicos es una base muy fundamental para los docentes la cual fortalece las habilidades sociales en los estudiantes.

Se han evidenciado en algunos casos, que la elaboración de propuestas educativas de diverso índole no están acorde con las necesidades educativas de los estudiantes, debido a que estas no son validadas o elaboradas por expertos en el tema, esto nos ayuda a tener un punto de referencia para la presente investigación para validar la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en los niños; en base al diagnóstico y la validación por expertos en el tema; por lo cual se discuten los resultados del objetivo específico 3, referente a la validación de la propuesta según lo establecido en los criterios para los ítems 1,2,3,7,8,9,10,11,12 el 100% de los validadores indican que los criterios se encuentran muy bien establecidos; en este sentido, algunos antecedentes relacionados a

la variable en estudio, reafirman los resultados encontrados, es así que Delgado (2020), concluye que para la mejora de las habilidades sociales es necesario aplicar una propuesta didáctica que considere los juegos libres para aumentar dichas habilidades; es importante reconocer que los juegos lúdicos le da la oportunidad a los niños de expresar lo que sienten y piensan y por ende mejora sus habilidades sociales. Asimismo, Mendoza (2020) concluye que existe una relación estadística directa entre habilidades sociales y juegos lúdicos; esto lleva a la conclusión que es importante reconocer que las actividades lúdicas conducen al niño a un buen desarrollo social; es así que considerando las bases teóricas utilizadas, se puede señalar lo expuesto por Lema et. al. (2019), donde refieren que el juego es un recurso educativo que durante muchos años ha acompañado a la tarea educativa. Es una parte primordial de la etapa infantil, una forma para que ellos se relajen, combatan el aburrimiento y puedan explorar sus sentimientos y expresar sus emociones, además mejora el desarrollo social y físico de los niños y fortalece su aprendizaje, les permite ampliar su imaginación, fomentar su sociabilidad y mantener su curiosidad. Es así que durante los primeros años de vida los pequeños van adquiriendo habilidades y conocimientos básicos que les permiten ejercitarse, divertirse y entender el mundo que les rodea, en este sentido, mi experiencia docente me lleva a afirmar que la propuesta de proponer juegos lúdicos y su validación por especialistas permite tener mayor seguridad y confianza en su aplicación y por ende los niños fortalecerán sus habilidades sociales.

Asimismo, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022), los juegos realizados al aire libre son especialmente importantes sobre todo en la época de la tecnología donde el uso de los móviles ha ido en aumento en jóvenes y niños, por ello el juego es una actividad fundamental de cada niño puesto que fomenta el aprendizaje, la asimilación y conquista de todo lo que le rodea; moldea su personalidad y ayuda a superar obstáculos en un mundo de adultos, es una de las formas más esenciales en la que un niño obtiene competencias y conocimientos básicos. Es así que los programas de educación eficaces requieren dar oportunidad a los juegos y fomentar entornos que favorezcan el juego, donde los niños tengan la oportunidad de explorar y aprender de forma práctica y su importancia radica en que el juego es de provecho para los niños puesto que el jugar le da sentido al mundo que les rodea y mediante este, puede descubrir lo que significa sus experiencias a través de la conexión de lo que ya conocían de manera previa. De acuerdo a mi apreciación personal y experiencia al realizar la validación de la propuesta de juegos lúdicos, es importante considerar que toda propuesta debe ser validada por expertos en el tema, para aplicarla con seguridad, sabiendo que cada juego ayudará a los estudiantes a mejorar sus habilidades sociales.

En la actualidad, se evidencian más casos de dificultades de habilidades sociales durante la infancia, es así que muchos de los niños son tímidos, sienten un medio persistente y tienen dificultad para socializarse con sus demás compañeros, señales que advierten problemas de relaciones sociales; adicionado a ello le escases de juegos lúdicos aplicados por los docentes durante sus sesiones de aprendizaje; la problemática planteada nos da una base para proponer juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria; a quienes se le aplicó un test para recolectar los datos y a través del procesamiento de información se realizó un diagnóstico de habilidades sociales de los estudiantes; por lo cual, a continuación se discuten los resultados considerando el objetivo general que busca proponer juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria. Según el diagnóstico elaborado, se obtuvo que las habilidades sociales relacionadas con “las primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación” se encuentran en el nivel normal, sin embargo se detectaron dificultades en algunos de los indicadores como : hace cumplidos, tiene autodominio, expresa sus sentimientos, responde a las bromas, determina sentirse mejor ante situaciones discriminatorias y toma decisiones realistas ante una tarea, lo cual constituyó el sustento para la elaboración de seis actividades de los talleres de aprendizaje, los cuales fueron considerados en una propuesta de juegos lúdicos y validados por juicios de expertos especialistas en educación primaria, propuesta que fue considerada en la formulación del objetivo general del presente estudio. Así mismo, desde mi punto de vista y mi labor en las prácticas preprofesionales proponer juegos lúdicos en los niños fortalece y potencia sus habilidades sociales, puesto que estas actividades los mantiene activos, los ayuda a liberar su energía, y conectarse socialmente con sus compañeros de clase. En este sentido, según lo especificado dentro del marco teórico, existe la necesidad del juego como un instrumento pedagógico importante para los niños, ya que mejora la interacción social al crear suficiente espacio para el trabajo en equipo; la cual les permite el desarrollo de actitudes y valores positivos (Vera-Arcenales et al., 2021). Con respecto a los antecedentes relacionados con las variables en estudio, se considera a Vargas & Villanueva (2022), en su estudio sobre la implementación de un programa LUDOCREO para mejorar habilidades sociales en estudiantes en Chimbote, tuvo como propósito establecer el impacto de la propuesta en las destrezas sociales en la entidad educacional, fue de metodología cuantitativa, preexperimental con una muestra de 30 estudiantes, a quienes se les aplicó un pretest donde se registraron las habilidades en el nivel medio, los resultados arrojaron que después de aplicarse Ludocreio, se registró un nivel alto en las habilidades sociales, concluyendo que efectivamente las actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los niños. Desde mi apreciación personal y

experiencia docente en aula, es importante considerar los juegos lúdicos como parte del proceso enseñanza aprendizaje de los niños, puesto que su aplicación los mantiene activos mental y físicamente y son de vital importancia durante esta etapa infantil, sobre todo en el fortalecimiento de sus habilidades sociales. Por otra parte, los juegos lúdicos están relacionados con la recreación, la diversión y el entretenimiento en los niños; además, están diseñadas para mantener a los niños entretenidos y relajados en sus horas de descanso (Castellar et al. 2015).

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Conclusión general

La propuesta de juegos lúdicos para estudiantes de primaria, se formuló a partir de un diagnóstico donde la variable habilidades sociales se ubica con un porcentaje significativo de 72% y un nivel bajo con un 28%, a partir de lo indicado se diseño con el propósito de fortalecer las habilidades sociales en los niños y niñas contribuyendo en su desarrollo social.

. Conclusiones específicas

El diagnóstico del nivel de habilidades sociales en estudiantes de primaria, evidencia que las habilidades sociales presentan un nivel normal para la dimensión primeras habilidades sociales, con 91%, en habilidades sociales avanzadas 70%; para habilidades relacionadas con los sentimientos 57%, en habilidades alternativas a la agresión 79%; mientras que, en habilidades para hacer frente al estrés 53%; en habilidades de planificación 81% y para la variable habilidades sociales, un 72%, a partir de lo presentado se reafirma la presencia de niños que no han logrado desarrollar las habilidades sociales para su edad y necesita fortalecerlas sus habilidades a través de una propuesta de intervención.

El diseño de la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes, se formula a partir de las dificultades identificadas con la aplicación del instrumento a la variable habilidades sociales en los estudiantes del tercer grado, donde se pudieron establecer en las seis dimensiones estrategias lúdicas para su fortalecimiento, las mismas que son incluidas y abordadas mediante seis actividades de los talleres de aprendizaje, con la intención de favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños para lograr mejorar su personalidad, la psicomotricidad y las capacidades sensoriales.

La validación de la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de primaria, según lo establecido por los tres expertos en el tema, en los criterios para los ítems 1,2,3,7,8,9,10,11,12 el 100% de los validadores indican que los criterios se encuentran muy bien establecidos; por lo tanto la propuesta de juegos lúdicos es aplicable y sostenible en otras investigaciones relacionadas al tema.

6.2. Recomendaciones

A los directivos de las instituciones educativas de Casma, implementar un manual educativo de juego lúdicos que contribuya con el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños, favoreciendo en su desarrollo personal.

A los directivos de las instituciones educativas de Casma, implementar un taller de aprendizaje de juegos lúdicos que ayude a fortalecer las habilidades sociales para que los estudiantes generen confianza en sí mismo favoreciendo su crecimiento personal.

A las docentes de las instituciones educativas de Casma, se sugiere incluir en las sesiones de aprendizaje de aula los juegos lúdicos; para que de esa manera despierten el interés de los estudiantes durante el desarrollo de la clase y así puedan tener un aprendizaje significativo.

A las docentes de las instituciones educativas de Casma, emplear dentro de las actividades de aprendizaje de juegos lúdicos; para que de esa manera los estudiantes tengan en cuenta la secuencia del desarrollo en coordinación con sus compañeros y así fortalezcan sus habilidades sociales.

A los padres de familia de las instituciones educativas de Casma, implementar juegos de patio donde involucre a todos los estudiantes para de esa manera aporten en el desarrollo del compañerismo.

A los padres de familia de las instituciones educativas de Casma, gestionar talleres con especialistas enfocado en juegos lúdicos para que así ellos lo ejecuten con sus niños (as) y con ello, fortalecer la integración familiar.

A los investigadores que los resultados del presente estudio sirvan de guía y motivación para realizar investigaciones preexperimentales donde se pueda aplicar la propuesta de juegos lúdicos en niños y niñas contribuyendo de manera más efectiva en el desarrollo de sus habilidades sociales.

A los investigadores se sugiere implementar un instrumento de observación el cual les ayude obtener datos reales y así contribuya el fortalecimiento de la propuesta para el desarrollo de la autoestima en los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alania, R., & Turpo, O. (2018). Desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de periodismo de una universidad peruana. *Revista Espacios*, 39(52). <http://www.revistaespacios.com/a18v39n52/18395225.html>
- Almaraz, D., Coeto, G & Camacho, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *Revista de investigación educativa de La REDIECH*. Vol. 10, N°. 19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103263>
- Bances, R. (2020). *Habilidades sociales y clima social familiar en estudiantes de una institución educativa estatal de Jaén*. [Tesis de titulación. Universidad Señor de Sipán]. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/7766/Bances%20Goicochea%2C%20Rosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción. Fundamentos Sociales*. Ediciones Martínez Roca, S.A. p. 380. Título original: Social 82 Foundation of Thought and Action. Prentice Hall, Inc., Englewood Cliffs. New Jersey. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=179081>
- Barnett, S. & Jung, K. (2021). *Seven Impacts of the Pandemic on Young Children and their Parents: Initial Findings from NIEER's December 2020 Preschool Learning Activities Survey*. https://nieer.org/wpcontent/uploads/2021/02/NIEER_Seven_Impacts_of_the_Pandemic_on_Young_Children_and_their_Parents.pdf
- Caballo, V. (1999). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades Sociales* España (3ª. ed.). Editorial siglo XXI. <https://n9.cl/7ylbq>
- Cárdenas-Loor, A., Genovezzy-Velásquez, P., Napa-Arévalo, L., & Alarcón-López, H. (2021). Habilidades sociales y problemas de conducta en niños de 3 a 5 años de edad: un estudio de caso. *Sinergias Educativas*, 6(3), 1–12. <https://doi.org/10.37954/se.v6i3.178>

- Castellar, G., González, S. & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta*. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2106>
- Coraquillo, N. (2023). *Las estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la institución educativa N°1664 Golfo Pérsico, Chimbote*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/9357934>
- Cusilayme, M. (2018). *Juego Cooperativo para el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los Niños de 5 Años de las Instituciones Educativas Iniciales: La Libertad y Víctor Andrés Belaunde, Arequipa*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/7275>
- Delgado, C. (2020). *Propuesta para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años del nivel inicial en la Institución Educativa N° 203 Jesús. El Carpintero - distrito de Zarumilla* [Tesis de licenciatura. Universidad Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26525>
- Espinoza, N. & Gonzáles, O. (2022). *Nivel de habilidades sociales en estudiantes de tercer y cuarto de secundaria de dos instituciones educativas en zonas rurales y en zonas urbanas*. [Tesis de licenciatura. Universidad Marcelino Champagnat]. https://repositorio.umch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14231/3624/131.Gonzales_Espinoza.pdf?sequence=11
- Faraldo, P., & Pateiro, B. (2013). *Estadística y metodología de la investigación Tema 1. Estadística Descriptiva. Estadística y Metodología de la investigación* (Universidad, pp. 1–15). <https://n9.cl/7lkhi>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2022). *El juego infantil durante la pandemia*. <https://ciudadesamigas.org/juego-infantil-pandemia/>

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2019). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2014). *La primera infancia importa para cada niño*. <https://n9.cl/8r4n>
- Garay, L. (2022). *Juegos lúdicos para desarrollar habilidades sociales en niños de preescolar*. San Juan de Lurigancho. [Tesis de titulación. Universidad Santo Domingo de Guzmán]. <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/406>
- Gassman-Pines, A., Oltmans, E. y Fitz-Henley, J. (2020). COVID-19 and Parent-Child Psychological Well-being. *Pediatrics*, 146(4), 1-9. <https://doi.org/10.1542/peds.2020-007294>
- Girón, J. (2015). *El pensamiento crítico, la paz y la universidad*. Artículo publicado en IPC (Instituto Popular de Capacitación).
- Goldstein, A. (2002). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. <https://n9.cl/yqd6l>
- González, L. (2020). *Problemas de habilidades sociales en niños*. <https://www.somospsicologos.es/blog/problemas-de-habilidades-sociales-en-ninos/>
- González, R. & Jimeno, J. (2012). ¿Qué es un checklist y cómo usarlo? <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/1109?locale-attribute=en>
- González, D., Rodríguez, M., & Malagón, Y. (2021). Habilidades Sociales de estudiantes en cursos virtuales desde la percepción de los profesores tutores. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(6), 1-16. <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/872>
- Hernández, R., Fernández, C & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. 5ªed. McGraw-Hill. <https://n9.cl/dt2rj>

- Imán, M. (2019). *Habilidades sociales en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública del Callao*. [Tesis de maestría]. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8794/1/2019_ImanMendez.pdf
- Instituto de Neuropsicología y Psicopedagogía Aplicada (INPA). (2023). *Consecuencias de la falta de habilidades sociales en niños y adolescentes*. <https://inpa.info/consecuencias-falta-habilidades-sociales>.
- Lema, R. & Machado, M. (2019). *El juego y la recreación en la intervención educativa*. Didáctica Primaria, Año 5, N°. 24. pp.1-4
- López, L., Fuentes, C. & Díaz, J. (2024). El juego como estrategia lúdica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2711-2722. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493
- LLull, J. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Editex.
- Mamaní, R. (2022). *Habilidades sociales en niños de cinco años de la institución educativa inicial 113 del distrito de Asillo, provincia de Azángaro, región Puno*. [Tesis de bachiller. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30765/HABILIDADES_SOCIALES_MAMANI_AROQUIPA_RUTH.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, V. (2017). *Importancia de las habilidades sociales en Educación Infantil*. Publicaciones didácticas. <https://core.ac.uk/download/235856497.pdf>
- Mendoza, S. (2020). *Juegos divertidos y habilidades sociales en niños de 3 años de la institución de educación inicial 012 Augusto Pérez Aranibar UGEL 03 de Lima*. [tesis de licenciatura. Universidad Peruana los Andes]. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2643>
- Ministerio de educación (MINEDU). (2016). *Programa curricular de educación primaria*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ibr.pdf>

- Montalvo, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/8902>
- Montalvo, V. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93532/Montalvo_GV-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Monzón, J. (2014). *Habilidades sociales en adolescentes institucionalizados entre 14 y 17 años de edad*. [Tesis de grado. Universidad Rafael Landívar]. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/42/Monzon-Jose.pdf>
- Narumi, J. & Paiva, K. (2018). *Habilidades Sociales Básicas en Niños y Niñas de Instituciones Educativas Estatales de Educación Inicial de la Zona Urbana de Batangrande*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34559>
- Nazario, M. & Paredes, M. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. UCV HACER. *Revista de Investigación y Cultura*, 9 (1), 11-17. <https://n9.cl/iyyzm>.
- Neuron, E. (2022). *Habilidades sociales: definición, tipos, ejercicios y ejemplos*. <https://n9.cl/2lkeo>
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao*. [Tesis de maestría, Universidad Cayetano Heredia]. <https://n9.cl/bmbm2>
- Otero, R., Sandoval, A., Ocampos, S. & Elguera, S. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329-1341. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957

- Otzen, T. & Manterola, C. (2018). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Peñafiel, E. & Serrano, C. (2010). *Habilidades sociales*. Editex. <https://n9.cl/y7zj9>
- Pérez, L. (2018). *Habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial N° 300 Cesar Vallejo, Nueva Cajamarca*. [Tesis de licenciatura. Universidad Cesar Vallejo]. <https://n9.cl/9kqnx>
- Quico, E. & Pantigoso, M. (2019). *Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial el Altiplano Cono Norte*. [Tesis de especialidad, Universidad Nacional de San Agustín]. <https://n9.cl/yswqw>
- Quishpilema, P. (2021). *Habilidades sociales de niños escolarizados de la provincia de Cotopaxi en distanciamiento social por la pandemia del COVID-19*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3374/1/77528.pdf>
- Ramos, K. (2020). *Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de Jesús de la I.E periodo septiembre 2019-febrero 2020*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20941>
- Rendón, M., Villasis, A., & Maria, M. (2018). Descriptive statistics Estadística descriptiva. *Revista Alergia México*, 63, 397–407. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755026009.pdf>
- Rodríguez, C. (2019). *Habilidades sociales: Educar para las relaciones sociales*. <https://n9.cl/ye2xr>
- Salter, A. (1949). *Terapia refleja condicionada, el enfoque directo a la reconstrucción de la personalidad*. Prensa de la era creativa. <https://psycnet.apa.org/record/1951-00386-000>

- Samaniego, M. (2021). *Propuesta de juegos educativos para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. N°14858 "Nuestra Señora de Fátima" del C.P. Jibito, distrito de Miguel Checa – Sullana*. [Tesis de Maestría. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9209>
- Sanz, A. (2021). *Desarrollo de habilidades sociales a través de los juegos mundiales: una propuesta de intervención en Valladolid, España*. [Tesis de Maestría. Universidad de Valladolid]. <https://n9.cl/zd2wg>
- Suswandari, M., Siswandari, Sunardi & Gunarhadi. (2020). *Habilidades sociales para estudiantes de primaria: análisis de necesidades para implementar la ciencia Plan de estudios basado en el enfoque*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1251900.pdf>
- Trahtemberg, L. (2018). *Los textos escolares actuales no desarrollan el pensamiento crítico*. Publicación hecha en el Diario Publimetro.
- Valentín, L. (2022). *Habilidades sociales y convivencia escolar en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial, Huaraz*. [Tesis de licenciatura. Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107880/Valentin_MLF-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Valiente, M. & Hernández, B. (2020). *EDUCARE ET COMUNICARE Revista De investigación De La Facultad De Humanidades*, 8(2), 34-43. <https://doi.org/10.35383/educare.v8i2.469>
- Vargas, L. & Villanueva, M. (2022). Programa LUDOCREO para mejorar habilidades sociales en estudiantes de quinto de primaria en Chimbote-Ancash. *Revista científica Searching de ciencias humanas y sociales* 4 (2). <https://doi.org/10.46363/searching.v4i2.4>
- Villatoro, J. & Gutiérrez, M. (2018). *Desarrollo de habilidades sociales en la escuela. Revista iberoamericana*. <https://n9.cl/84ibm>

Vera-Arcentales, F., Párraga-Salvatierra, N., Bazurto, N., Mendoza, A., & Barcia, M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias*. 7(1), 903-919.

Yebra, I. (2021). *Análisis de datos: Observación sistemática y habitual de interesados*. <https://www.ineaf.es/tribuna/analisis-de-datos-observacion-sistematica/>

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE INVESTIGACIÓN

Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera la propuesta de juegos lúdicos fortalece las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023?</p>	<p>General</p> <p>Proponer juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.</p> <p>Específicos</p> <p>Diagnosticar el nivel de habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.</p> <p>Diseñar la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.</p> <p>Validar la propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.</p>	Juegos lúdicos	<ul style="list-style-type: none"> Juego libre en sectores Juegos cooperativos Juego sujeto a reglas 	<p>Autonomía</p> <p>Orden</p> <p>Relación entre pares</p> <p>Autoestima</p> <p>Pensamiento simbólico</p> <p>Reglas y normas</p> <p>Responsabilidad en la ejecución del juego</p> <p>Respeto al otro</p> <p>Autoregulación</p> <p>Socialización</p>	<p>Tipo: descriptivo propositivo.</p> <p>Diseño descriptivo propositivo, cuyo esquema es el siguiente:</p> <pre> graph LR M -.-> O O -.-> D D -.-> P tn((tn)) --> D tn --> P </pre> <p>Donde:</p> <p>M: 53 Estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.</p> <p>O: Habilidades sociales</p> <p>D: Diagnóstico y evaluación</p> <p>tn: Análisis de teorías</p> <p>P: Propuesta de juegos lúdicos</p> <p>Población</p> <p>La población estuvo constituida por 200 estudiantes de primaria de las</p>
		Habilidades Sociales	<ul style="list-style-type: none"> Primeras habilidades sociales Habilidades sociales avanzadas 	<p>Escucha</p> <p>Inicia conversación</p> <p>Mantiene conversación</p> <p>Formulación de pregunta</p> <p>Agradecimiento</p> <p>Presentación de uno mismo</p> <p>Presentación a los demás</p> <p>Hace cumplidos</p> <p>Pide ayuda</p> <p>Participa</p> <p>Da instrucciones</p> <p>Controla sus emociones</p> <p>Ayuda a sus compañeros</p> <p>Tiene autodominio</p> <p>Conoce sus sentimientos</p> <p>Expresa sus sentimientos</p>	

			<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades relacionadas con los sentimientos • Habilidades alternativas a la agresión • Habilidades para hacer frente al estrés • Habilidades de planificación 	<p>Comprende los sentimientos Se enfrenta con el enfado Expresa afecto Resuelve sus miedos Se autorrecompensa</p> <p>Pide permiso Comparte sus cosas Ayuda a los demás Negocia Emplea autocontrol Defiende sus derechos Responde a las bromas Evita problemas Resuelve situaciones difíciles</p> <p>Formula una queja Responde a una queja Demuestra deportividad Resuelve situaciones vergonzosas Determina sentirse mejor ante situaciones discriminatorias Defiende a un amigo Demuestra empatía Intenta comprender sus fracasos Reconoce y resuelve las disonancias Responde a una acusación Se prepara para una conversación Hace frente a las presiones de grupo</p> <p>Supera el aburrimiento Busca causas de los problemas Toma decisiones realistas ante una tarea Determina que tan bien puede realizar una tarea Determina como conseguir una información Prioriza problemas Analiza posibilidades Ignora distracciones</p>	<p>instituciones educativas, Casma.</p> <p>Muestra</p> <p>La muestra estuvo constituida por 53 estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma.</p> <p>Técnicas e instrumentos</p> <p>Técnica:</p> <p>La técnica utilizada fue la observación sistemática.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Se contó con una lista de chequeo de Habilidades sociales de Goldstein, que consta de 50 ítems.</p>
--	--	--	--	--	--

LISTA DE CHEQUEO EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES
(Goldstein et. Al. 1980)

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

GRADO:

SECCIÓN:

EDAD:

SEXO: MASCULINO () FEMENINO ()

FECHA:

INSTRUCCIONES

A continuación Ud. Encontrará enumerada una lista de habilidades que las personas usan en la interacción social más o menos eficientemente. Ud. Deberá determinar cómo usa cada una de estas habilidades, marcando con un aspa (X) en la columna de:

- 1.-N: **Nunca** usa la habilidad.
- 2.-RV: **Rara Vez** usa la habilidad.
- 3.-AV: **A Veces** usa la habilidad.
- 4.-AM: **A Menudo** usa la habilidad.
- 5.-S: **Siempre** usa la habilidad.

GRUPO I: PRIMERAS HABILIDADES SOCIALES

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
1. Escuchar: ¿Presta la atención a la persona que le está hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que está diciendo?	1	2	3	4	5
2. Iniciar una conversación: ¿Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento?	1	2	3	4	5
3. Mantener una conversación: ¿Habla con otras personas sobre cosas de interés mutuo?	1	2	3	4	5
4. Formular una pregunta: ¿Determina la información que necesita saber y se le pide a la persona adecuada?	1	2	3	4	5
5. Dar "las gracias": ¿Permite que los demás sepan que está agradecido con ellos por algo que hicieron por Ud.?	1	2	3	4	5
6. Presentarse: ¿Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa?	1	2	3	4	5
7. Presentarse a otras personas: ¿Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras?	1	2	3	4	5
8. Hacer un Cumplido: ¿Dice a los demás lo que le gusta de ellos o de lo que hacen?	1	2	3	4	5
	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre

GRUPO II: HABILIDADES SOCIALES AVANZADAS

9. Pedir ayuda: ¿Pide ayuda cuando la necesita?	1	2	3	4	5
10. Participar: ¿Elige la mejor manera de ingresar en un grupo que está realizando una actividad, y luego se integra en él?	1	2	3	4	5
11. Dar instrucciones: ¿Explica instrucciones de tal manera que las personas puedan seguirlas fácilmente?	1	2	3	4	5
12. Puedo equivocarme o hacer travesuras sin perder el amor de mis padres.	1	2	3	4	5
13. Ayudo a mis compañeros cuando puedo.	1	2	3	4	5
14. Aunque tenga ganas, puedo evitar hacer algo peligroso o que no está bien.	1	2	3	4	5
	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre

GRUPO III: HABILIDADES RELACIONADAS CON LOS SENTIMIENTOS

15. Conocer sus sentimientos: ¿Intenta comprender y reconocer sus emociones que experimenta?	1	2	3	4	5
16. Expresar sus sentimientos: ¿permite que los demás conozca lo que siente?	1	2	3	4	5
17. Comprender los sentimientos de los demás: ¿Intenta comprender lo que siente los demás?	1	2	3	4	5
18. Enfrentarse con el enfado de otro: ¿Intenta comprender el enfado de la otra persona?	1	2	3	4	5
19. Expresar afecto: ¿Permite que los demás sepan que Ud. Se interesa o se preocupa por ellos?	1	2	3	4	5
20. Resolver el miedo: ¿cuándo siente miedo, piensa por lo que siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo?	1	2	3	4	5
21. Autocompensarse: ¿Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien?	1	2	3	4	5

GRUPO IV: HABILIDADES ALTERNATIVAS A LA AGRESIÓN

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
22. Pedir Permiso: ¿Reconoce cuando es necesario pedir permiso para hacer algo, y luego lo pide a la persona indicada?	1	2	3	4	5
23. Compartir algo: ¿Ofrece compartir sus cosas con los demás?	1	2	3	4	5
24. Ayudar a los demás: ¿Ayuda a quien lo necesita?	1	2	3	4	5
25. Negociar: ¿Si Ud. Y alguien está en desacuerdo sobre algo, trata de llegar a un acuerdo que les satisfaga a ambos?	1	2	3	4	5
26. Emplear Autocontrol: ¿Controla su carácter de modo que no se le "escapan las cosas de la mano"?	1	2	3	4	5
27. Defender sus derechos: ¿Defiende sus derechos dando a conocer a los demás cuál es su postura?	1	2	3	4	5
28. Responder a las bromas: Conserva el control cuando los demás le hacen bromas?	1	2	3	4	5
29. Evitar problemas con los demás: ¿Se mantiene al margen de las situaciones que podrían ocasionarle algún problema?	1	2	3	4	5

30. No entrar en problemas: ¿Encuentra otras formas para resolver situaciones difíciles sin tener que pelearse?

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
--	-------	-----------------	------------	----------	---------

GRUPO V: HABILIDADES PARA HACER FRENTE A ESTRÉS

31. Formular una queja: ¿Le dice a los demás de modo claro, pero con enfado, cuando ellos han hecho algo que no le gusta?	1	2	3	4	5
32. Responder a una queja: ¿Intenta escuchar a los demás y responder imparcialmente cuando ellos se quejan de ti?	1	2	3	4	5
33. Demostrar deportividad después de un juego: ¿Expresa un cumplido al otro equipo después de un juego si ellos se lo merecen?	1	2	3	4	5
34. Resolver la vergüenza: ¿Hace algo que le ayude a sentir menos vergüenza o estar menos cohibido?	1	2	3	4	5
35. ¿Determinas si te han dejado de lado en alguna actividad y, luego, haces algo para sentirte mejor en esa situación?	1	2	3	4	5
36. Defender a un amigo: ¿Manifiesta a los demás cuando siente que un amigo no ha sido tratado de manera justa?	1	2	3	4	5
37. ¿Si alguien está tratando de convencerte de algo, piensas en la posición de esa persona y luego en la propia antes de decidir qué hacer?	1	2	3	4	5
38. ¿Intentas comprender la razón por la cual has fracasado en una situación particular?	1	2	3	4	5
39. ¿Reconoces y resuelves la confusión que se produce cuando los demás te explican una cosa, pero dicen y hacen otra?	1	2	3	4	5
40. Responder a una acusación: ¿Comprendes de qué y por qué has sido acusada(o) y luego piensas en la mejor forma de relacionarte con la persona que hizo la acusación?	1	2	3	4	5
41. Prepararse para una conversación: ¿Planificas la mejor forma para exponer tu punto de vista, antes de una conversación problemática?	1	2	3	4	5
42. Hacer Frente a las presiones del grupo: ¿Decides lo que quieres hacer cuando los demás quieren que hagas otra cosa distinta?	1	2	3	4	5

GRUPO VI: HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN

	Nunca	Muy pocas veces	Alguna vez	A menudo	Siempre
43. ¿Si te sientes aburrido(a), intentas encontrar algo interesante que hacer?	1	2	3	4	5
44. ¿Si surge un problema, intentas determinar que lo causó?	1	2	3	4	5
45. ¿Tomas decisiones realistas sobre lo que te gustaria realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
46. ¿Determinas de manera realista que tan bien podrias realizar antes de comenzar una tarea?	1	2	3	4	5
47. ¿Determinas lo que necesitas saber y cómo conseguir la información?	1	2	3	4	5
48. ¿Determinas de forma realista cuál de tus numerosos problemas es el más importante y cuál debería solucionarse primero?	1	2	3	4	5
49. ¿Analizas entre varias posibilidades y luego eliges la que te hará sentirte mejor?	1	2	3	4	5
50. ¿Eres capaz de ignorar distracciones y solo prestas atención a lo que quieres hacer?	1	2	3	4	5

A LA AGRESIÓN

Ficha técnica de lista de chequeo de habilidades sociales

1. Nombre del instrumento: Lista de chequeo y evaluación de habilidades sociales.
2. Autores: Goldtein, Sprafkin, Gershaw y Klein
3. Año: 1989
4. Administración: Individual
5. Duración: En promedio de 30 minutos.
6. Rango de edad: 8 a 12 años
7. Finalidad: Evalúa las características y capacidades que se desarrollan con las habilidades sociales de los niños entre 8 a 12 años de edad
8. Muestra: 53 estudiantes
9. Descripción del instrumento:

Lista de chequeo y evaluación de habilidades sociales consta de 50 ítems, con 05 alternativas de respuestas de opción múltiple, de tipo Likert, como: Nunca (1), muy pocas veces (2), alguna vez (3), a menudo (4) y siempre (5). La escala está constituida por 6 dimensiones: Primeras habilidades sociales básicas (8 ítems), Habilidades sociales avanzadas (6 ítems), Habilidades relacionadas con los sentimientos (7 ítems), Habilidades alternativas a la agresión (9 ítems), Habilidades para hacer frente al estrés (12 ítems) y Habilidades de planificación (8 ítems), los cuales serán evaluados mediante la observación.

10. Baremo:

Para su procesamiento se trabajará por puntajes obtenidos, los cuales se detallan a continuación:

Categoría por Puntajes, Eneatipos y percentiles

	CATEGORIA	Puntaje Directo	Eneatipo	Percentil
1	Excelente Nivel	214-250	9	75 a +
2	Buen Nivel	173-213	7 y 8	58 a 74
3	Normal Nivel	132-172	4, 5, 6	43 a 57
4	Bajo Nivel	91-131	2 y 3	26 a 42
5	Deficiente Nivel	50-90	1	0 a 25

Además, según las dimensiones se consideran los siguientes puntajes:

	CATEGORIA	H.S Básicas	H.S avanzadas	Habilidades relacionadas a los sentimientos	Habilidades alternativas a la agresión	Habilidades para hacer frente al estrés	Habilidades de planificación
1	Excelente Nivel	36-40	26-30	31-35	38-45	52-60	36-40
2	Buen Nivel	29-35	21-25	25-30	31-37	42-51	29-35
3	Normal Nivel	22-28	16-20	19-24	24-30	32-41	22-28
4	Bajo Nivel	15-21	11-15	13-18	17-23	22-31	15-21
5	Deficiente Nivel	8-14	6-10	7-12	9-16	12-21	8-14

BASE DE DATOS

ESTUDIANTE	GRUPO I Pimeras Habilidades	GRUPO II HHSS. Avanzadas	GRUPO III H. relacionadas con los sentimientos	GRUPO IV H. alternativas a la agresión	GRUPO V H. para hacer frente al estrés	GRUPO VI H. de planificación
1	3	4	3	3	4	3
2	3	3	4	3	4	3
3	4	3	4	4	4	3
4	3	3	3	3	4	3
5	4	4	3	3	4	3
6	3	3	3	4	4	3
7	3	3	3	3	3	3
8	3	3	4	3	3	3
9	3	3	3	4	4	3
10	3	4	3	3	4	3
11	3	3	3	3	4	3
12	3	3	3	3	3	3
13	3	3	4	3	4	4
14	3	4	4	4	3	4
15	3	3	3	3	3	3
16	3	3	3	3	3	3
17	3	3	4	4	4	3
18	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3
20	3	4	4	3	3	3
21	3	3	3	3	4	3
22	3	3	3	3	4	3
23	3	3	4	3	4	3
24	3	3	3	3	3	3
25	3	3	4	3	4	3
26	3	3	4	3	4	4
27	3	3	4	4	4	3
28	3	3	3	3	4	3
29	3	3	4	3	3	3
30	3	4	3	4	3	4
31	3	4	4	3	3	3
32	3	4	4	3	3	3
33	4	3	3	3	3	3
34	3	4	3	3	3	3
35	4	3	4	4	4	4
36	3	3	3	3	4	3
37	3	3	3	3	3	3
38	3	3	4	3	4	4
39	3	4	4	4	3	4
40	3	3	3	3	3	3
41	3	3	3	3	3	3
42	4	4	4	4	4	3
43	3	3	3	3	3	3
44	3	3	3	3	3	3
45	3	4	4	3	3	3
46	3	3	3	3	3	3
47	3	3	5	3	4	4
48	3	4	4	3	4	4
49	3	4	3	3	4	3
50	3	3	3	3	3	3
51	3	4	4	5	5	4
52	3	4	4	3	3	3
53	3	3	3	3	3	3



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE
Cultivando excelencia. transformamos el futuro

CARGO

RECORRIDO DE ARCHIVO
NÚMERO DE FOLIOS
01 22 7 22
FOLIO 2542

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Nuevo Chimbote 19 de setiembre del 2023

OFICIO N° 317-2023-MINEDU/DREA/EESPCH/DG

Sr. : Whion Eleuterio Tuya León
**DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
"MARISCAL LUZURIAGA"**

**ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA QUE NUESTRO ESTUDIANTE APLIQUE
EL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN (DIAGNÓSTICO)**

Es grato dirigirme a usted, para saludarle cordialmente a nombre de la comunidad educativa de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, a la vez **solicitarle autorización** para que nuestro estudiante del programa de estudios de Educación Primaria X ciclo, **aplique la lista de chequeo de evaluación de las habilidades sociales (diagnóstico)** en el tercer grado "A" de Primaria, de su representada, durante el tiempo que sea necesario.

Por lo cual hemos considerado valioso su apoyo para el siguiente estudiante:

EMERSON ESPINOZA ESPINOZA

Es propicia la ocasión para expresarle las muestras de mi especial consideración y agradecerle por su apoyo en el desarrollo profesional de nuestros estudiantes y la educación.

Atentamente



Guadalupe del Carmen Balta Cepulano
DIRECTORA GENERAL
E.E.S.P. PÚBLICA CHIMBOTE
C.M. 1032796130

(043)-314528

Zona de equipamiento
Metropolitano M-C LI-1
Nuevo Chimbote

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

PROPUESTA DE JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CASMA, 2023

I. DATOS GENERALES:

- **Título de la investigación:**

Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

- **Objetivo de la propuesta:**

Desarrollar juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma.

- **Investigador:** Espinoza Espinoza, Emerson Del Piero.

II. DATOS DEL ESPECIALISTA:

- **Nombres y apellidos:** Talía Liz Mejía Díaz

- **Especialidad:** Educación Primaria

- **Grado académico:** Magister

- **Institución donde labora:** “José Faustino Sánchez Carrión”

- **Experiencia laboral docente:** 18 años

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE LOGRO				OBSERVACIONES
		MUY BIEN (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE (1)	
1	Los datos generales contienen la información necesaria.	X				
2	La problemática describe la razón de la propuesta, considerando los resultados la variable diagnóstica.	X				
3	Se describe la importancia de la propuesta resaltando los beneficios para la población a quien está dirigida.	X				
4	La fundamentación teórica contiene la información necesaria de cada variable.	X				
5	Los principios didácticos que rigen la actuación didáctica responden al tópico abordado por la propuesta.	X				
6	Los objetivos formulados están relaciones con lo que persigue la propuesta.	X				
7	Las estrategias metodológicas están acordes con el nivel educativo y la población en estudio.	X				
8	Se detallan los recursos humanos, financieros y materiales que se implementaran en la propuesta.	X				
9	Los talleres de aprendizaje están redactados de manera clara y son adecuados para el logro de los objetivos de la propuesta.	X				
10	La evaluación de cada juego propuesto está redactada de manera coherente y clara.	X				
11	La redacción de las conclusiones está acorde con el contenido de la propuesta.	X				
12	Se incluye la bibliografía de acuerdo a las normas requeridas.	X				

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Es aplicable la propuesta de utilizar juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria; ya que es una estrategia prometedora que puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y efectivo. En ese sentido asegurar la diversidad de los juegos, la participación activa y la retroalimentación constante contribuirá al éxito de la iniciativa y al desarrollo integral de las habilidades sociales en los estudiantes.



Mag. Talia Liz Mejía Díaz

DNI: 40280526

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
PROPUESTA DE JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CASMA, 2023

I. DATOS GENERALES:

- **Título de la investigación:**

Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

- **Objetivo de la propuesta:**

Desarrollar juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma.

- **Investigador:** Espinoza Espinoza, Emerson Del Piero.

II. DATOS DEL ESPECIALISTA:

- **Nombres y apellidos:** Aldo Misael Herrera Córdova

- **Especialidad:** Educación Física

- **Grado académico:** Magister en Docencia Universitaria e Investigación Pedagógica

- **Institución donde labora:** “Mariscal Luzuriaga- Casma”

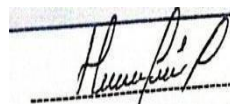
- **Experiencia laboral docente:** 35años

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE LOGRO				OBSERVACIONES
		MUY BIEN (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE (1)	
1	Los datos generales contienen la información necesaria.	X				
2	La problemática describe la razón de la propuesta, considerando los resultados la variable diagnóstica.	X				
3	Se describe la importancia de la propuesta resaltando los beneficios para la población a quien está dirigida.	X				
4	La fundamentación teórica contiene la información necesaria de cada variable.	X				
5	Los principios didácticos que rigen la actuación didáctica responden al tópico abordado por la propuesta.	X				
6	Los objetivos formulados están relaciones con lo que persigue la propuesta.	X				
7	Las estrategias metodológicas están acordes con el nivel educativo y la población en estudio.	X				
8	Se detallan los recursos humanos, financieros y materiales que se implementaran en la propuesta.	X				
9	Los talleres de aprendizaje están redactados de manera clara y son adecuados para el logro de los objetivos de la propuesta.	X				
10	La evaluación de cada juego propuesto está redactada de manera coherente y clara.	X				
11	La redacción de las conclusiones está acorde con el contenido de la propuesta.	X				
12	Se incluye la bibliografía de acuerdo a las normas requeridas.	X				

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

Los criterios de evaluación están acorde al objetivo del investigador.



Mag. Aldo Misael Herrera Córdova
DNI: 31658321

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
PROPUESTA DE JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CASMA, 2023

I. DATOS GENERALES:

- **Título de la investigación:**

Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

- **Objetivo de la propuesta:**

Desarrollar juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma.

- **Investigador:** Espinoza Espinoza, Emerson Del Piero.

II. DATOS DEL ESPECIALISTA:

- **Nombres y apellidos:** Iris Karina Zevallos Roque.

- **Especialidad:** Educación Primaria

- **Grado académico:** Magister en Administración de la Educación

- **Institución donde labora:** "I.E. N°88119- Carrizal- Casma"

- **Experiencia laboral docente:** 10 años

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE LOGRO				OBSERVACIONES
		MUY BIEN (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE (1)	
1	Los datos generales contienen la información necesaria.	X				
2	La problemática describe la razón de la propuesta, considerando los resultados la variable diagnóstica.	X				
3	Se describe la importancia de la propuesta resaltando los beneficios para la población a quien está dirigida.	X				
4	La fundamentación teórica contiene la información necesaria de cada variable.	X				
5	Los principios didácticos que rigen la actuación didáctica responden al tópico abordado por la propuesta.	X				
6	Los objetivos formulados están relaciones con lo que persigue la propuesta.	X				
7	Las estrategias metodológicas están acordes con el nivel educativo y la población en estudio.	X				
8	Se detallan los recursos humanos, financieros y materiales que se implementaran en la propuesta.	X				
9	Los talleres de aprendizaje están redactados de manera clara y son adecuados para el logro de los objetivos de la propuesta.	X				
10	La evaluación de cada juego propuesto está redactada de manera coherente y clara.	X				
11	La redacción de las conclusiones está acorde con el contenido de la propuesta.	X				
12	Se incluye la bibliografía de acuerdo a las normas requeridas.	X				

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

La presente propuesta es una buena e idónea investigación aplicada en los estudiantes, ya que el campo de las habilidades sociales en los niños y niñas en Casma no se ha abordado, por lo que la propuesta es innovadora.



Mag. Iris Karina Zevallos Roque
DNI: 40779137

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS
PROPUESTA DE JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LAS
INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CASMA, 2023

I. DATOS GENERALES:

- **Título de la investigación:**

Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

- **Objetivo de la propuesta:**

Desarrollar juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma.

- **Investigador:** Espinoza Espinoza, Emerson Del Piero.

II. DATOS DEL ESPECIALISTA:

- **Nombres y apellidos:** Vilma Edith HUETE QUIÑONEZ

- **Especialidad:** Profesora de Educación primaria

- **Grado académico:** Magister en psicología educativa

- **Institución donde labora:** 88227 "PEDRO PABLO ATUSPARIA"

- **Experiencia laboral docente:** 30 Años.

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE LOGRO				OBSERVACIONES
		MUY BIEN (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE (1)	
1	Los datos generales contienen la información necesaria.	X				
2	La problemática describe la razón de la propuesta, considerando los resultados la variable diagnóstica.	X				
3	Se describe la importancia de la propuesta resaltando los beneficios para la población a quien está dirigida.	X				
4	La fundamentación teórica contiene la información necesaria de cada variable.		X			
5	Los principios didácticos que rigen la actuación didáctica responden al tópico abordado por la propuesta.		X			
6	Los objetivos formulados están relaciones con lo que persigue la propuesta.		X			
7	Las estrategias metodológicas están acordes con el nivel educativo y la población en estudio.	X				
8	Se detallan los recursos humanos, financieros y materiales que se implementaran en la propuesta.	X				
9	Los talleres de aprendizaje están redactados de manera clara y son adecuados para el logro de los objetivos de la propuesta.	X				
10	La evaluación de cada juego propuesto está redactada de manera coherente y clara.	X				
11	La redacción de las conclusiones está acorde con el contenido de la propuesta.	X				
12	Se incluye la bibliografía de acuerdo a las normas requeridas.	X				

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

La propuesta si es aplicable en estudiantes del tercer grado del nivel primario, ya que ayudará a fortalecer la socialización entre sus pares.



FIRMA DEL EXPERTO
DNI: 32923762

EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA POR ESPECIALISTAS

PROPUESTA DE JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CASMA, 2023

I. DATOS GENERALES:

- **Título de la investigación:**

Propuesta de juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de primaria de las instituciones educativas, Casma, 2023.

- **Objetivo de la propuesta:**

Desarrollar juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma.

- **Investigador:** Espinoza Espinoza, Emerson Del Piero.

II. DATOS DEL ESPECIALISTA:

- **Nombres y apellidos:** Agustina CHÁVEZ MIRANDA

- **Especialidad:** Profesora de Educación primaria

- **Grado académico:** Magister en Gestión educativa

- **Institución donde labora:** 88227 "PEDRO PABLO ATUSPARIA"

- **Experiencia laboral docente:** 19 años

III. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE LOGRO				OBSERVACIONES
		MUY BIEN (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	DEFICIENTE (1)	
1	Los datos generales contienen la información necesaria.	X				
2	La problemática describe la razón de la propuesta, considerando los resultados la variable diagnóstica.	X				
3	Se describe la importancia de la propuesta resaltando los beneficios para la población a quien está dirigida.	X				
4	La fundamentación teórica contiene la información necesaria de cada variable.		X			
5	Los principios didácticos que rigen la actuación didáctica responden al tópico abordado por la propuesta.		X			
6	Los objetivos formulados están relaciones con lo que persigue la propuesta.		X			
7	Las estrategias metodológicas están acordes con el nivel educativo y la población en estudio.	X				
8	Se detallan los recursos humanos, financieros y materiales que se implementaran en la propuesta.	X				
9	Los talleres de aprendizaje están redactados de manera clara y son adecuados para el logro de los objetivos de la propuesta.	X				
10	La evaluación de cada juego propuesto está redactada de manera coherente y clara.	X				
11	La redacción de las conclusiones está acorde con el contenido de la propuesta.	X				
12	Se incluye la bibliografía de acuerdo a las normas requeridas.	X				

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

La propuesta es aplicable a los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria porque ayuda a desarrollar las habilidades sociales, logrando estudiantes seguros y con una autoestima adecuada.



FIRMA DEL EXPERTO
DNI. 07512029

PROPUESTA DE JUEGOS LÚDICOS PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS, CASMA, 2023

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Nivel Educativo : Educación Primaria
1.2. Ciclo/ Grado de estudios : IV/ 3 grado
1.3. Edad de niños : 8 a 9 años
1.4. Características del contexto:

Estudiantes de tercer grado de ambos sexos cuyas edades fluctúan entre los 8 y 9 años, quienes estudian en instituciones educativas de Casma, I.E Andrés Avelino Cáceres y Emblemática Mariscal Luzuriaga.

2. PROBLEMÁTICA:

Los estudiantes de tercer grado de las instituciones educativas donde se realizó la investigación, de acuerdo a los resultados obtenidos se encuentran en un nivel normal en el desarrollo de sus habilidades sociales dando un porcentaje de 72% lo que significa que los estudiantes del tercer grado están en proceso de formación en el desarrollo de sus habilidades sociales; sin embargo aún faltan fortalecer algunas habilidades sociales, entre las que destacan la dificultad para relacionarse y comunicarse con otras personas, autogestionar sus emociones . Estas dificultades conllevan a que los estudiantes tengan problemas para tener buenas relaciones con personas de su entorno.

Asimismo, considerando las dimensiones específicas de las habilidades sociales, los resultados indican que en la dimensión primeras habilidades sociales los estudiantes del tercer grado de primaria aún no tienen la facilidad de saber escuchar, iniciar y mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar otras personas y hacer cumplidos. En conclusión, tienen la necesidad de iniciar una conversación y mantener sus relaciones interpersonales. Con respecto a las habilidades sociales avanzadas no logran pedir ayuda, dar y seguir instrucciones, disculparse y el don de convicción. En conclusión, les es difícil tener responsabilidades, ayudar al prójimo y ser corteses.

Además, sobre las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, los estudiantes aún no logran conocer los propios sentimientos, el saber expresarlos y el poder comprender los sentimientos de los demás, expresar afecto, resolver el miedo, autorrecompensarse y enfrentarse al enfado de los demás. En conclusión, son

emocionalmente inestables, aún no saben identificar sus debilidades y fortalezas y expresar sus sentimientos. En las habilidades alternativas a la agresión aún no logran adquirir la habilidad de pedir permiso, compartir algo, ayudar a los demás, negociar, emplear el autocontrol, defender sus propios derechos, responder a las bromas, evitar los problemas con los demás, así como evitar los conflictos. En conclusión, tienen debilidades en el manejo de sus emociones, evitar los conflictos y actuar de manera asertiva ante los problemas. Y en las habilidades para hacer frente al estrés tienen dificultad para tolerar la frustración, manejar el fracaso, son inmaduros afectivamente, por lo cual tienen déficit en la toma de decisiones y la resiliencia. Les es difícil responder a una queja, demostrar deportividad después de un juego y resolver la vergüenza y arreglárselas cuando le dejan de lado, defender a un amigo, responder a la persuasión, aún no logran enfrentarse a los mensajes contradictorios, responder a una acusación, prepararse para una conversación difícil y hacer frente a las presiones del grupo.

Finalmente, en las habilidades de planificación han logrado un mayor control, se plantean objetivos de acuerdo a su edad, se organizan; sin embargo, aún no logran concluir con los trabajos o tareas asignadas y algunas veces no concluyen sus proyectos. Debido a su edad aún no han logrado concentrarse en una tarea específica.

En base a esta problemática se hace indispensable aplicar estrategias de juegos lúdicos que puedan fortalecer dichas habilidades y mejorar esta situación.

3. Importancia de la propuesta:

La elaboración de la propuesta basado en juegos lúdicos va a permitir el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y las niñas de tercer grado de primaria de las instituciones educativas de Casma, fortaleciendo de esta manera las habilidades que presentan mayores dificultades, así como aquellas que no se han logrado desarrollar. Asimismo, los juegos lúdicos como los juegos de reglas, de cooperación y juego libre de sectores son de especial importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas ya que, a través de ellos, se potencia la interacción entre los aspectos cognitivos, afectivo y emocional, conllevando al desarrollo de habilidades sociales, la creatividad, la comunicación entre otras capacidades. El niño mediante estos juegos lúdicos puede explorar nuevas cosas que en su entorno no son conocidas a través de la socialización y fortalecerán las relaciones con los demás de manera más segura.

4. Propuesta:

4.1. Fundamentación Teórica:

Habilidades sociales

Rescatamos la postura de Caballo, (2016) quien manifiesta que las habilidades sociales son consideradas como:

“Un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto intrapersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas” (p.556).

Importancia de las habilidades sociales

Su función es que permiten la expresión de actitudes, opiniones, deseos, críticas derechas de tal manera que se adecuen al contexto donde se desarrolla cada persona, respetando en todo momento a los demás. Estos comportamientos permiten relacionarse con los individuos de su entorno de una manera satisfactoria y efectiva (Suswandari et al.,2020). Las habilidades sociales son imprescindibles en cualquier entorno en que la persona se encuentre ya sea en el trabajo, en su entorno familiar, en la calle, etc. La práctica adecuada de estas resulta provechosa para poder entender a los demás teniendo en cuenta los intereses que tiene, fomentado la solidaridad con los demás, actitudes fundamentales para vivir satisfactoriamente en la sociedad (Neuron, 2022).

El Ministerio de educación (2016), señala que todo estudiante al salir del sistema escolar debería haber alcanzado capacidades y competencias que construyen su identidad, considerando la toma de conciencia de todos los aspectos que los hace únicos que, al ser reconocidos y valorados, por lo que serán capaces de alcanzar sus metas. Desde un enfoque de la ciudadanía activa los niños participan y conviven de manera democrática al encuentro del bien común, a través de la interacción con sus tutores y amigos, edificando leyes y acuerdos que promuevan el bienestar común, esa aquí que el docente tiene una gran labor para propiciar un entorno social basado en el respeto y estará listo para escuchar opiniones y críticas (Montalvo, 2019).

Dimensiones de las habilidades sociales propuestas por Goldstein

Las dimensiones propuestas por Goldstein, entre ellas: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con las emociones, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés y habilidades de planificación (Goldstein, 2002, citado por Peñafiel y Serrano, 2010, p. 15).

Orientaciones técnicas para promover las habilidades sociales en los niños

Se considera importante la posición de Salter, (1949) citado por Montalvan, (2015) considerado como uno de los primeros conceptos sobre habilidades sociales, haciendo uso de este término en su libro *Condition Reflex Therapy*, donde describe seis técnicas que promueven y aumentan el nivel de expresividad de las personas. – La expresión verbal de las emociones. – La expresión facial de las emociones. – El empleo deliberado de la primera persona al hablar. – Al estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos o alabanzas. – El expresar desacuerdo. – La improvisación y actuación espontáneas.

Además, en referencia a las teorías que resaltan sobre las habilidades sociales, rescatamos a Goleman, (2015) quien menciona que el conocimiento que poseemos del contexto social depende de la forma de pensar de las personas, de sus credos y de lo aprendido de las reglas sociales tácitas que rigen las relaciones con sus semejantes.

Juegos lúdicos

Definición

El juego es un recurso educativo que durante muchos años ha acompañado a la tarea educativa. el juego es una actividad fundamental de cada niño puesto que fomenta el aprendizaje, la asimilación y conquista de todo lo que le rodea; moldea su personalidad y ayuda a superar obstáculos en un mundo de adultos (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2022).

Los juegos lúdicos están relacionados con la recreación, la diversión y el entretenimiento. Son juegos y dinámicas diseñadas para mantener a los niños entretenidos y relajados en sus horas de ocio. Estas actividades son extensas y diversas y abarcan una serie de ejercicios físicos, agilidad mental y juegos de mesa, manualidades, actividades a campo abierto entre otros (Castellar, et al., 2015).

Tipos de juegos lúdicos para mejorar las habilidades sociales en los niños

Mendoza (2020), propone los siguientes juegos lúdicos para mejorar las habilidades sociales en los niños: juego libre de sectores, juegos de cooperación y juegos sujeto a reglas.

Con relación al juego libre de sectores; significa que los espacios organizados por sectores se pueden utilizar para jugar en el aula sin ninguna orientación de trabajo, los niños solo se basan en sus propios intereses y los de otros jugando en el mismo sector. Es una alternativa de juego espontáneo que los niños pueden compartir e interactuar, y se juega en sectores en lugar de esquinas, ya que los aleja de estar en un espacio constantemente construido creativamente (Otero, 2015).

Los juegos de cooperación; se trata de los tipos de juego más complejo desde el punto de vista social. El niño juega con otros niños, pero de modo altamente organizado, se reparten labores, roles y tareas en función a los objetivos a conseguir. El juego cooperativo se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. Los juegos cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Camacho, 2015).

Así también el juego sujeto a reglas, están estructuradas con reglas objetivas, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensoriomotoras o intelectuales con competencia entre los individuos. Todo el desarrollo de la sociabilidad que promueven los juegos simbólicos se ve reforzado por los juegos de reglas, dado que los juegos con reglas son un dispositivo que ayuda al niño a desarrollar estrategias cognitivas de interacción social, en su contexto los jugadores regulan la agresividad y se promueve el respeto y la convivencia pacífica (Otero, 2015).

Por otro lado, Aizencang (2012), manifiesta que el juego desde el punto de vista educativo parece tener un sentido diferente que obedece al hecho de propuestas planificadas y esta actividad se convierte en una herramienta de aprendizaje que debe ser considerado en la educación preescolar y escolar que en ocasiones se da con participación libre de los estudiantes. Según Sarlé (2001), esta apreciación, es considerada desde los años sesenta, donde el juego surge como estructura y propuesta didáctica denominada

“juego trabajo” y planteada como actividad a aplicarse en los jardines de infancia, con una forma especial de organizar el aula en espacios denominados “rincones”, cada espacio estaría vinculado con las actividades y contenidos que la docente enseña en forma grupal.

En este sentido, los niños del tercer grado tienen edades que oscilan entre 8 y 9 años, edades que pertenecen al período de coordinación y cooperación ludopráctica, en la cual cobra más interés la regla; aparecen las nociones de competición y comunicación motriz. Los juegos en este nivel son de organización media y permiten participar a niños de distintos entornos en actividades cada vez más colectivas (Wallon, 1980).

Actualmente se carece de programas educativos que fomenten las habilidades sociales de los niños a través de los juegos lúdicos, sin embargo, se conoce que la actividad lúdica es un recurso especialmente adecuado en la etapa de educación inicial y primaria, especialmente en algunas áreas. El juego está presente en los principios metodológicos, en muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivador y gratificante, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes y desarrolle sus habilidades sociales.

4.2. Principios didácticos

Los principios didácticos que rigen la actuación didáctica e influirán en las tácticas de participación que apliquemos serán: comunicación, actividad, individualización, socialización, imaginación, intuición y apertura (Sepulveda & Rajadell, 2001).

El Principio de Comunicación, constituye la esencia del desarrollo educativo desde la transmisión de ideas de parte de un individuo hasta su comprensión real e importante de parte de otra que juega el papel de receptor (Sepulveda & Rajadell, 2001).

El principio de Actividad, en el que únicamente se aprende aquello que se ejerce, debe ser un inicio que se debe tener siempre presente. En este inicio es sustancial el manejo de los estímulos para conseguir la actividad de los estudiantes (Sepulveda & Rajadell, 2001).

El principio de la Individualización que facilita que el docente cumpla el papel de colaborador, participativo en el desarrollo educativo, teniendo un enorme compromiso, entre las tareas de los instructores es la de supervisar los progresos de sus estudiantes dar con ideas originales y que el estudiante puede ser parte de, estimularlos para el logro de los objetivos (Sepulveda & Rajadell, 2001).

Principio de la Socialización, que considera que para la organización grupal se tienen que tener algunos puntos como la necesidad de sostener diversidad de críticas del grupo como edades, reacciones, intereses y el respeto de cada individuo y que estas sean aportes sumativos para el logro de misiones recurrentes.

Principio de la Creatividad, donde la imaginación comprende dos puntos diferentes: por una sección los nuevos conceptos que son noticiosos y tienen encontronazo popular, y los otros que tienen puntos de singularidad que tienen algunas ocasiones, que tenemos todos nosotros en algún sentido (Sepulveda & Rajadell, 2001).

OBJETIVO

5.1. Objetivo general:

- Desarrollar juegos lúdicos para fortalecer las habilidades sociales en estudiantes del tercer grado de primaria de las instituciones educativas, Casma.

5.2. Objetivos específicos:

- Desarrollar juegos lúdicos de cooperación para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas de Casma.
- Desarrollar juegos lúdicos de reglas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de tercer grado de primaria de las instituciones educativas de Casma.

6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

Las estrategias metodológicas están basadas en las tres dimensiones de los juegos lúdicos: juegos cooperativos y juego sujeto a reglas. Está constituida por 6 sesiones de 50min cada una y en ellas se desarrolla el juego que aborda cada habilidad social deficiente.

RECURSOS

A. Humanos

- Investigador

B. Financieros:

- Autofinanciado por el investigador.

C. Materiales:

- Bibliografía relacionada al tema
- Papel bond
- Folder
- Lápices de colores
- Crayolas

7. ACTIVIDADES DE LOS TALLERES DE APRENDIZAJE:

JUEGO 1: ME GUSTA ESTO DE TI

Objetivo: Fortalecer las primeras habilidades sociales en la habilidad de hacer cumplidos a través del juego cooperativo en los estudiantes de primaria.

Duración: 50 minutos.

Procedimiento: Se inicia indicando a los estudiantes sobre lo que se trata el juego y lo que vamos a ser es aprender hacer cumplidos.

Dividir la clase en grupos de cuatro a seis, los estudiantes se centran en uno de los miembros a la vez. La idea es que todos los alumnos del grupo dicen todas las cosas positivas que puedan sobre esa persona, pueden iniciar diciendo: “me gusta esto de ti...” Animaremos los cumplidos que se centran en el comportamiento en lugar de algo que no puede ser alterado o desarrollado como por ejemplo una característica física. No se permiten humillaciones. Cada comentario debe ser positivo. Un estudiante actúa como la grabadora. Y luego escribiremos todos los comentarios para dárselos a cada uno.

Materiales: Lápiz, papel.

Anexo:



JUEGO 2: EL JUEGO DE LAS SILLAS

Objetivo: Fortalecer las habilidades sociales avanzadas, en relación al autodomnio a través del juego cooperativo en los estudiantes de primaria.

Duración: 50 minutos.

Procedimiento: Se inicia indicando a los estudiantes sobre lo que se trata el juego y lo que vamos a ser es aprender a controlar nuestros impulsos. Debemos evitar empujar, ofender, burlarse del compañero(a).

Desarrollo con el juego de las sillas musicales, la idea es ir bailando alrededor de las sillas y cuando la música se detenga buscar una silla libre para sentarse.

Como variante, podemos probar el juego del Stop musical. Este es parecido a la actividad anterior, pero en lugar de bailar alrededor de las sillas y buscar una libre cuando la música se detenga, los niños bailan de forma libre y deben congelarse como estatuas una vez que deja de sonar la canción.

Materiales: Sillas, equipo de sonido, música.

Anexo:



JUEGO 3: CARTAS DE SENTIMIENTOS

Objetivo: Fortalecer las habilidades relacionadas a los sentimientos que ayuden a expresar sus sentimientos a través del juego de reglas en los estudiantes de primaria.

Duración: 50 minutos.

Procedimiento: Se inicia indicando a los estudiantes sobre lo que se trata el juego y lo que vamos a ser es aprender a expresar nuestros sentimientos.

Motiva a sus niños con una noticia que ha llegado al aula mediante un sobre. Se leerá la noticia titulada sobre un gran héroe en la sabana. ¿Sobre qué trato la noticia? ¿Qué les pareció la noticia?

Se indica que escribirán una carta a las personas que más quieran importantes en sus vidas.

Se les brinda los materiales como cartas para dar inicio a la actividad. Inician con la descripción haciendo uso de su creatividad en sus cartas y expresando sus sentimientos hacia las personas que más quieran importantes en sus vidas.

Se les da a conocer que en 15 minutos cada estudiante saldrá a leer lo que escribieron dentro de sus cartas para ver su forma de como expresan sus sentimientos para las personas que más quieran importantes en sus vidas.

Culminamos con las siguientes preguntas:

¿Qué hicimos hoy?

¿Cómo lo hicimos?

¿para qué lo hicimos?

Se felicita a los estudiantes por el entusiasmo de la actividad del día de hoy.

Materiales: Papeles de colores, lápiz, colores

Anexo:



JUEGO 4: JUGAMOS A LAS BROMAS

Objetivo: Fortalecer las habilidades alternativas a la agresión que ayuden a responder a las bromas a través del juego de reglas en los estudiantes de primaria.

Duración: 50 minutos.

Procedimiento: Se inicia indicando a los estudiantes sobre lo que se trata el juego y lo que vamos a ser es aprender evitar agredirnos entre compañeros. Aprendiendo a responder a una agresión de una manera asertiva.

Para jugar a las burlas entre compañeros, cada niño tiene que hacer una broma del siguiente, y al que le hacen la broma debe responder con una frase cualquiera, pero es importante que esta respuesta no sea en forma de burla o decirle al otro niño un insulto. Por ejemplo, a la broma «Tu usas botas de soldado,» el niño puede responder «¡Claro!, porque soy valiente!». Todos deben participar, hasta llegar al último, incluyendo al profesor o profesora.

Materiales: Ninguno

Anexo:



JUEGO 5: ¿Y AHORA QUÉ HACEMOS?

Objetivo: Fortalecer las habilidades para hacer frente al estrés que determina sentirse mejor ante situaciones discriminatorias a través del juego de cooperación en los estudiantes de primaria.

Duración: 50 minutos.

Procedimiento: Se inicia indicando a los estudiantes sobre lo que se trata el juego y lo que vamos a ser es aprender a sentirse mejor ante situaciones discriminatorias. Todos deben estar sentados formando un círculo, y el profesor relatará supuestas situaciones que servirán como base para un debate sobre sus posibles soluciones. Luego los niños con un gesto en su cara tratarán de expresar cómo se sentirían frente a esa situación, y después empezará el debate sobre sus soluciones. Un ejemplo de situación sería: “Una niña tiene un conjunto de buzo de su colegio muy desgastado y sus compañeros lo ven en el patio jugando y todos se burlan de ella. ¿Cómo se sentirá? ¿Qué puede hacer?” ¿Es adecuada o correcta la actitud de los compañeros? Se espera que los niños se coloquen en el papel del otro y que observen cómo una misma situación le provoca diferentes emociones a cada uno.

Materiales: Ninguno

Anexo:



8. EVALUACIÓN DE CADA JUEGO PROPUESTA

Cada juego será evaluado mediante una lista de cotejo, con la categoría SI / NO (Anexo1)

DIMENSIÓN	JUEGO	CRITERIOS
Primeras habilidades sociales	“ME GUSTA ESTO DE TI”	<ul style="list-style-type: none">• Expresa cumplidos a sus compañeros, basados en su comportamiento.• Es positivo en sus cumplidos.
Habilidades sociales avanzadas	“JUEGO DE LAS SILLAS”	<ul style="list-style-type: none">• Se mueve al ritmo de la música• Se detiene con el silencio.• Logra autodominio durante el juego.
Habilidades relacionadas con los sentimientos	“CARTAS DE SENTIMIENTOS”	<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus sentimientos.• Comprende los sentimientos de los demás• Se autorrecompensa
Habilidades alternativas a la agresión	“JUGAMOS A LAS BURLAS”	<ul style="list-style-type: none">• Se expresa espontáneamente.• Responde con expresiones positivas a las bromas.
Habilidades para hacer frente al estrés	“Y AHORA QUE HACEMOS”	<ul style="list-style-type: none">• Expresa libremente sus emociones• Muestra ponerse en lugar de otros• Muestra sentirse mejor al brindar solución a situaciones
Habilidades de planificación	“VAMOS A TOMAR DECISIONES”	<ul style="list-style-type: none">• Determina que tan bien puede realizar una tarea.• Prioriza problemas• Ignora distracciones

9. CONCLUSIONES

- Las habilidades sociales son fundamentales para socializar e interactuar con los demás, tanto en términos de cómo se comunican como de cómo se comporta con ellos. Sin embargo, es indudable que la falencia de estas influye en los estudiantes, puesto que merma su capacidad para interactuar con sus compañeros de aula, produciendo un clima poco adecuado.
- El juego está presente en los principios metodológicos, en muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivador y gratificante, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes y desarrolle sus habilidades sociales.
- Actualmente se carece de programas educativos que fomenten las habilidades sociales de los niños a través de los juegos lúdicos, sin embargo, se conoce que la actividad lúdica es un recurso especialmente adecuado en la etapa de educación inicial y primaria, especialmente en algunas áreas.

10. REFERENCIAS

- Aizencang, N. (2012). Jugar, aprender y enseñar. Buenos Aires: Ediciones Manantial. <https://www.emanantial.com.ar/archivos/fragmentos/AizencangJAFragmento.pdf>
- Caballo, V. (2016). Evaluación de las habilidades sociales. En Fernández Ballesteros. Evaluación conductual, metodología y aplicación. Madrid: Piramides.
- Camacho, L. J. (2015). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. San Miguel: Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/4441>.
- Castellar, G., González, S. y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta*. Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2106>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2022). El juego infantil durante la pandemia. <https://ciudadesamigas.org/juego-infantil-pandemia/>
- Goleman, D. (2015). Inteligencia Social. Barcelona: Kairos.
- Mendoza, S. (2020). *Juegos divertidos y habilidades sociales en niños de 3 años de la institución de educación inicial 012 Augusto Pérez Aranibar UGEL 03 de Lima*. [tesis de licenciatura. Universidad Peruana los Andes]. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/2643>
- Ministerio de educación (MINEDU). (2016). Programa curricular de educación primaria. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Montalván, J. L. (2015). Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular “jardín real” urb. Bancaria Piura. Piura: Universidad Nacional de Piura. <http://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/1920>.

- Montalvo, M. (2019). Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/8902>
- Neuron, E. (2022). Habilidades sociales: definición, tipos, ejercicios y ejemplos. <https://n9.cl/2lkeo>
- Otero, R. (2015). El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 349 Palao. [Tesis de maestría, Universidad Cayetano Heredia]. <https://n9.cl/bmbm2>
- Peñafiel, E. y Serrano, C. (2010). Habilidades sociales. Editex. <https://n9.cl/y7zj9>
- Sarlé, P. Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, 2001, 223pp.
- Sepulveda, F., & Rajadell, ((2001). *Didáctica General para Psicopedagogos*.Eds. de la UNED, pp. 465-525.
- Suswandari, M., Siswandari, Sunardi & Gunarhadi. (2020). Habilidades sociales para estudiantes de primaria: análisis de necesidades para implementar la ciencia Plan de estudios basado en el enfoque. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1251900.pdf>
- Wallon (1980). La evolución psicológica del niño. Psique.

