



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y PSICOLOGÍA

TESIS

PROGRAMA *JUEGOS MUSICALES* PARA INCREMENTAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL CERCADO DE LIMA

Para optar al Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora

MARIA ELSA CORONEL PEREZ

CÓDIGO ORCID: 0009-0009-5534-148X

Asesora

Dra. Elsa Rosa Bustamante Quiroz

CÓDIGO ORCID: 0000 - 0003 - 0227 – 3320

Línea de investigación:

3. Sostenibilidad, ciudadanía e interculturalidad

Lima- Perú

2023

	DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	ININ-F-002
		V. 02
		Página 1 de 1

Yo, María Elsa Coronel Pérez, identificado (a) con DNI N. °42495969, Egresada de la Escuela Profesional de Educación inicial, de la Universidad Marcelino Champagnat.

Declaro bajo juramento que, la presente Tesis titulada (o): **PROGRAMA JUEGOS MUSICALES PARA INCREMENTAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL CERCAO DE LIMA**, es de mi total autoría. El documento es original, no ha sido presentado anteriormente para obtener algún grado académico o título profesional. Ha sido realizado bajo la asesoría de la Dra. Elsa Rosa Bustamante Quiroz

Asimismo, declaro que he respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, asumo la responsabilidad de cualquier error /omisión que pudiera haber en la presente investigación.

Lima, 24 de Noviembre de 2023

María E. Coronel
Firma del autor



UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT
FACULTAD DE EDUCACION Y PSICOLOGIA

ACTA DE SUSTENTACIÓN

Ante el Jurado conformado por los docentes:

Mag. Lourdes Andrea ARMEY TEJADA	Presidenta
Dr. Oscar INGARUCA MUÑOZ	Vocal
Dr. Cromancio Felipe AGUIRRE CHÁVEZ	Secretario

La Bachiller doña MARIA ELSA CORONEL PEREZ, ha sustentado su Tesis, titulada “PROGRAMA JUEGOS MUSICALES PARA INCREMENTAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL CERCADO DE LIMA” para optar al Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El Jurado después de haber deliberado sobre la calidad de la sustentación de la citada Tesis, acordó declarar a la Bachiller:

CÓDIGO	NOMBRES Y APELLIDOS	CALIFICATIVO(*)
42495969	MARIA ELSA CORONEL PEREZ	Aprobado por unanimidad

Concluido el acto de sustentación, la presidenta del Jurado levantó la Sesión Académica siendo las 16:00 horas, del 28 de diciembre del 2023.

 SECRETARIO	 VOCAL	 PRESIDENTA
---	---	---


Dra. Eisa Rosa Bustamante Quiroz
ASESORA

Dedicatoria

A Dios y a la Virgen María, por acompañarme y cuidarme siempre. A mis hermanas Dominicanas de Santa Rosa de Lima. A mis padres, hermanos, amigos y a mi estimada asesora de tesis Elsa Bustamante Quiroz.



Reconocimiento

Agradezco a Dios por cuidarme y sostenerme siempre en el camino de la vida, y a la Virgen María por acompañarme con amor y ternura. Agradezco a mis hermanas Dominicanas de Santa Rosa de Lima por todo su apoyo moral, material y espiritual. Agradezco a mis padres, hermanos y amigos que me sostuvieron con su cariño y cercanía. Agradezco de modo especial a mi asesora Dra. Elsa Bustamante Quiroz por todo su apoyo incondicional.



Contenido

Dedicatoria.....	II
Reconocimientos.....	III
Contenido.....	IV
Lista de tablas.....	VI
Resumen.....	VII
Abstract	VIII
Introducción.....	1
1.Planteamiento del problema	3
1.1. Presentación del problema	3
1.2. Formulación del problema	6
1.3. Justificación	6
1.4. Objetivo de la investigación.....	7
1.4.1.Objetivo general.....	7
1.4.2.Objetivos específicos	7
2. Marco teórico.....	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases teóricas	12
2.2.1.Habilidades sociales.....	12
2.2.1.1. Definición de las habilidades sociales	12
2.2.1.2. Dimensiones de las habilidades sociales	12
2.2.1.3. Importancia de las habilidades sociales.....	13
2.2.1.4. Intervención para incrementar las habilidades sociales en los niños	14
2.2.1.5. Habilidades sociales en educación infantil.....	14
2.2.2.La música.....	15

2.2.2.1. Orígenes y evolución de la música.....	15
2.2.2.2. Beneficios de la música para la educación.....	16
2.2.3. Juegos musicales.....	18
2.2.3.1. Definición de los juegos musicales	18
2.2.3.2. Pautas para la ejecución de los juegos musicales.....	19
2.2.3.3. Importancia de los juegos musicales para el desarrollo de las habilidades sociales.....	19
3. Metodología.....	21
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	21
3.2. Población beneficiaria	21
3.3. Instrumentos de validación de la propuesta pedagógica.....	22
3.4. Procedimiento	22
4. Propuesta pedagógica	24
4.1. Datos generales de la propuesta.....	24
4.2. Sesiones de aprendizaje	37
5. Validación de la propuesta.....	123
6. Discusión	133
7. Conclusiones y recomendaciones.....	137
7.1. Conclusiones.....	137
7.2. Recomendaciones	138
Referencias	139
Apéndices	148

Lista de Tablas

Tabla 1. Estructura del programa <i>Juegos Musicales</i>	30
Tabla 2. Coeficiente V de Aiken para ítems y criterios de la primera evaluación del programa <i>Juegos Musicales</i>	126
Tabla 3. Coeficiente V de Aiken para ítems y criterios de la segunda evaluación del programa <i>Juegos Musicales</i>	130



Resumen

La presente investigación ha tenido como objetivo desarrollar una propuesta pedagógica para incrementar las habilidades sociales de niños de cinco años en una institución educativa pública del Cercado de Lima. De acuerdo al nivel, es una investigación explicativa, de tipo aplicada propositiva y el diseño es descriptivo-propositivo. La población beneficiaria estuvo formada por 20 niños y niñas de 5 años. En la investigación se elaboró el programa *Juegos Musicales*, basado en el modelo teórico de McGinnis y Goldstein de habilidades sociales, adaptado por Doménique en el 2012, y en el empleo de los juegos musicales en contextos educativos; se utilizó una secuencia didáctica basada en la propuesta de Cobo y Valdivia (2017) para la ejecución de juego de roles. La propuesta fue validada por siete jueces expertos, obteniéndose un coeficiente *V* de Aiken de 1. Por lo cual, se concluye que el programa *Juegos Musicales* es una alternativa adecuada para incrementar las habilidades sociales de niños de 5 años en una institución educativa pública del Cercado de Lima.

Palabras clave: Educación Inicial, juegos musicales, programa, habilidades sociales, propuesta pedagógica

Abstract

The present investigation has had as its objective develop a pedagogical proposal to increase the social skills of five-year-old children in a public educational institution in the area of Lima. According to the level, it is an explanatory investigation. Of type applied propositional and he descriptive-propositional. The Population beneficiary is a composed of 20 children, of five years. In the investigation was investigated the program *Juegos Musicales* based of the he theoretical model of Mc Ginnis y Goldstein of social skills, adapted by Domènique (2012). The pedagogical strategy is supported in the benefisits the employment of the *Musical Games* in educational contexts educacional and used a sequence didactics based in the proposal of Cobo and Valdivia (2017). Fort he execution of role plays. The proposal was validated by seven judges experts obtaining a coefficient V of Aiken of 1. Whereby it is concluded that the *Juegos Musicales* program in a suitable alternative to increase the development of social skills of five-year-old children in a public educational institution in the area of Lima.

Keywords: initial education, musical games, program, social skills, pedagogical proposal

Introducción

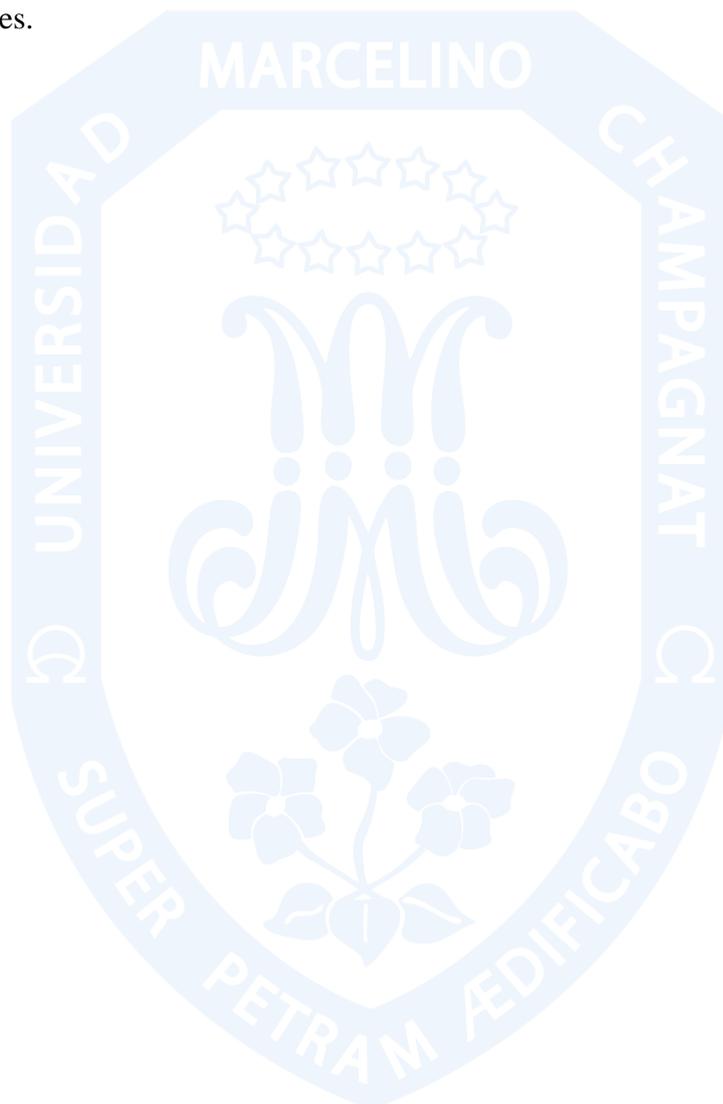
Una característica fundamental del ser humano es su tendencia a vivir en sociedad, pero, en la actualidad se pueden observar múltiples problemas que afligen y degradan el desarrollo integral y la buena convivencia de la persona consigo misma y con los demás. Entonces, uno de estos problemas es la falta de habilidades sociales.

Es relevante buscar desde el nivel de educación inicial soluciones eficaces ante la carencia de habilidades sociales, ya que este es el primer nivel del sistema educativo y, además, tiene una importancia primordial para lograr el desarrollo integral del ser humano en la sociedad. Los docentes requieren, para esto, contar con estrategias novedosas, distintas a las tradicionales, que lleven a los niños a fortalecer sus habilidades de forma natural y placentera. Teniendo en cuenta lo señalado, en la presente investigación se ha elaborado y validado una propuesta pedagógica para incrementar las habilidades sociales de niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima, la cual está basada en los juegos musicales, ya que estos constituyen un recurso natural y eficaz de aprendizaje.

Esta investigación está estructurada en siete capítulos. A continuación, se explica cada uno de ellos.

En el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema, el cual está compuesto por la descripción y formulación del problema, de igual modo, se encuentra la justificación, el objetivo general y los objetivos específicos. En el segundo capítulo se describe el marco teórico, el cual abarca la presentación de los antecedentes y las bases teóricas. En el tercer capítulo se da a conocer la metodología del estudio, el nivel, tipo y diseño, la población beneficiaria, el instrumento de validación de la propuesta pedagógica, así como el procedimiento realizado en el presente estudio. En el cuarto

capítulo se presenta el programa *Juegos Musicales*, incluyendo datos generales, la estructuración de las actividades, metodología del programa y las sesiones de aprendizaje enseñanza. En el quinto capítulo se muestra la evidencia de validez de contenido de la propuesta mediante el juicio de expertos. En el capítulo sexto se plantea la discusión de resultados y, finalmente, en el séptimo capítulo se brindan conclusiones y recomendaciones.



1. Planteamiento del problema

1.1. Presentación del problema

En el Perú, el nivel inicial es el primer nivel del sistema educativo y tiene una importancia primordial para el desarrollo integral del ser humano. Esta etapa es trascendental en la vida de cada persona, ya que en ella se desarrollan las habilidades físicas, cognitivas y socio afectivas que serán la base para todo su desarrollo posterior. Al respecto, Videla (2019) sostiene que “La educación es un proceso dinámico que proporciona las herramientas para alcanzar las metas del hombre y que pretende el perfeccionamiento del individuo como persona, buscando así su inserción activa y consciente en la sociedad” (p. 1). Por ende, se puede decir que los educadores tienen gran responsabilidad en la etapa del desarrollo infantil de cada niño y en su futuro desenvolvimiento.

Desde los primeros años de vida, las buenas relaciones con amigos, compañeros y seres queridos permiten que la persona se sienta valorada, respetada y amada, lo que contribuye a la felicidad y a la realización de sí misma; así, también, se puede observar que muchos de los problemas que afligen a los seres humanos hoy en día provienen de un déficit o falta de habilidades sociales. Según Vera et al. (2017), “Las dificultades que en ocasiones pueden aparecer en las relaciones sociales se recogen en la denominación genérica de déficits en habilidades sociales, y tienen como principal consecuencia la manifestación de una serie de comportamientos anómalos” (p. 18). Urdaneta y Morales (2013), por su parte, consideran las habilidades sociales como componentes conductuales, acciones, secuencias y representaciones que se utilizan en las interacciones con las demás personas.

La presente investigación se ha realizado desde un enfoque cognitivo, según el cual la interacción social no depende solo de la eficacia de las relaciones con los otros,

sino, también, de valores, actitudes, capacidades cognitivas, creencias y estilos de interacción (Lacunza & Contini, 2011).

En Latinoamérica existen estudios realizados sobre las habilidades sociales en niños de preescolar, como, por ejemplo, el de Ñahui y Choque (2018) en Perú, el de Sánchez et al. (2017) en Colombia, y el de Chaves (2018) en Ecuador. Estos investigadores han encontrado que los niños de Educación Inicial muestran dificultades de socialización durante el proceso de aprendizaje, ya que a algunos de ellos les cuesta tener amigos, no saben compartir, son agresivos con sus padres, o muestran falta de autocontrol frente a sus actos, siendo esto un problema para la familia y todo su entorno.

Actualmente, se vive en un mundo globalizado y en una sociedad con profundas transformaciones en todos los ámbitos y de modo particular en el ámbito educativo, el cual exige nuevas estrategias pedagógicas para lograr una educación integral del ser humano. En este contexto, es muy importante preguntarse, ¿Qué estrategias y herramientas se pueden utilizar para que los niños logren desarrollar las habilidades sociales? Ante esto, es pertinente considerar la música como un elemento fundamental en la etapa preescolar del niño, porque, como señala Vaillancourt (2009), la posibilidad de expresión y de creatividad a través de la música son casi ilimitadas y hace más placentero el aprendizaje.

La música es un medio que permite la manifestación de emociones y sentimientos; envuelve, seduce, transforma y tiene muchos efectos positivos en los seres humanos ya que, por medio de ella, las personas pueden recibir muchos beneficios, tanto en el ámbito de la salud como en el ámbito de la educación; como sostienen Hillecke et al. (2005, como se cita en Gutiérrez, 2018), la música incide de manera decisiva sobre cinco factores: atencional, emocional, cognitivo, conductual y de comunicación

Por medio de la música, y utilizando un programa de juegos musicales como estrategia de aprendizaje en Educación Inicial, se podría facilitar que los niños desarrollen de manera adecuada el proceso de interacción y socialización, tanto en el ámbito educativo como fuera del mismo. Será, así, más fácil y factible desarrollar las habilidades sociales como, por ejemplo, compartir, ayudar, escuchar, ser empático, asertivo, expresar sus sentimientos, controlar su agresividad, etc. Romero (2017) en su investigación logró descubrir que las “emociones y la música comparten la misma región del cerebro: el córtex prefrontal, por lo que la música es capaz de provocar todo tipo de sentimientos” (p.10).

Las aportaciones del juego y de la música en el campo de la educación están reconocidas por las corrientes psicológicas y pedagógicas; si se combinan ambos tipos de recursos se da origen al juego musical, el cual es definido por Español y Firpo (2009) como una modalidad de juego que se caracteriza por la presencia de patrones rítmicos o melódicos, o un pulso musical, que se constituyen en foco de atención.

Muchas veces los niños del nivel inicial enfrentan diferentes desafíos de adaptación social en el ámbito escolar y familiar: así, se ha observado que niños de educación inicial de una institución educativa pública del Cercado de Lima, durante el desarrollo de las sesiones y fuera de ellas, presentan conductas inadecuadas por la falta del desarrollo de las habilidades sociales; por ejemplo, les cuesta interrelacionarse con sus compañeros durante los juego y las actividades de grupo, y varios de ellos no saben aceptar las normas que se establecen durante la recreación.

Por este motivo, con la presente investigación se ha buscado proponer un programa que se fundamenta en la estrategia de juegos musicales para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años, ya que ellos disfrutaban del juego y de la

música, y estos medios podrían ayudarlos a desarrollar habilidades como el relacionarse con las demás personas, trabajar en grupo, ser líderes y disciplinados, ser asertivos con sus compañeros, ser empáticos y respetuosos con los demás.

1.2. Formulación del problema

¿Qué alternativa pedagógica puede proponerse para incrementar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima?

1.3. Justificación

Esta investigación propone un programa de juegos musicales para incrementar las habilidades sociales de niños de 5 años, ya que muchos de ellos carecen de estas habilidades y los docentes necesitan medios y estrategias que sean novedosos y distintos a los tradicionales, con los cuales los niños no se sientan obligados a adquirir las habilidades sociales, sino que, por el contrario, puedan ser adquiridas de manera placentera, estimulante y motivadora.

Por tanto, esta investigación se justifica en tres aspectos: teórico, práctico y metodológico. En el aspecto teórico permitirá profundizar sobre la importancia y la posibilidad de intervenir en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 5 años, utilizando los juegos musicales como estrategia, lo cual aportará información actualizada en este campo de estudio.

En el aspecto práctico, se considera importante realizar este estudio, ya que se proporcionará un programa validado como estrategia pedagógica para incrementar las habilidades sociales, el cual podrá ser utilizado por los docentes del nivel inicial en su labor educativa. El programa, también, podrá ser adaptado a las condiciones de otras aulas e instituciones educativas, aparte de las de la población objetivo, para desarrollar

las habilidades sociales y facilitar, así, una adecuada convivencia tanto en la institución educativa como en la familia y en la sociedad.

En el aspecto metodológico, la investigación se justifica porque el programa elaborado y validado en esta investigación podrá ser utilizado por otros investigadores y podría comprobarse su eficacia mediante otros estudios realizados en diversos contextos.

1.4. Objetivo de la investigación

1.4.1. Objetivo general

Desarrollar una propuesta pedagógica para incrementar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Presentar los fundamentos teóricos que sustentan el programa *Juegos Musicales* como estrategia pedagógica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima.
2. Diseñar el programa *Juegos Musicales* como estrategia pedagógica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima.
3. Validar el programa *Juegos Musicales* como estrategia pedagógica para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima.

2. Marco teórico

2.1. Antecedentes

Se han consultado bases de datos como Redalyc, Scielo, Dialnet, EBSCO, así como el buscador Google Académico, y repositorios como el Registro Nacional de Trabajos de Investigación (Renati) y La Referencia. Se han encontrado pocas investigaciones, realizadas durante los últimos 5 años, centradas en programas de juegos musicales para desarrollar habilidades sociales en niños de Educación Inicial; por lo tanto, se han considerado, también, como antecedentes estudios sobre programas basados en el empleo de música de forma lúdica, destinados a favorecer aspectos sociemocionales de los niños, en educación inicial y primaria. Tanto los antecedentes internacionales como los nacionales, están ordenados de acuerdo a su similitud con la presente investigación.

Internacionales

Aranzazu (2020) realizó un estudio con el objetivo de fortalecer las habilidades sociales y emocionales en los niños de los grados Jardín y Transición en una institución de Bogotá, Colombia, por medio de juegos musicales y actividades lúdicas; se buscó fomentar el autoconocimiento, la solidaridad y la cooperación, mediante la gestión adecuada de las emociones, propias y de los demás. El tipo de investigación fue investigación-acción participativa (IAP) con enfoque cualitativo. Su población estuvo constituida por 50 niños y niñas, con edades comprendidas entre los 18 meses y los 5 años de edad. La muestra estuvo conformada por 20 niños de 4 a 5 años. Como instrumento se aplicó un diario de campo. Los resultados demostraron que sí es posible fortalecer con actividades lúdicas y juegos musicales las conductas sociales y emocionales apropiadas de los niños; se pudo concluir que estos eran una excelente herramienta para expresar estados de ánimo, para conocerse a sí mismo, conocer las

emociones propias y la de los demás, generando empatía y mejorando la conducta de los aprendices.

García (2021) realizó un estudio que tuvo como objetivo la enseñanza de valores en la etapa de infantil, a través de la implementación de juegos musicales infantiles como un recurso educativo motivador de aprendizaje de actitudes, valores y habilidades sociales necesarios para vivir en sociedad. Se preparó una propuesta de enseñanza para niños de 5 años de una escuela pública de Segovia, España. Se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo y con una metodología semidirigida. La población estuvo constituida por 15 alumnos: 8 niñas y 7 niños. Para la recolección de datos se utilizaron diarios de clase de la maestra, observación del alumnado, asamblea de reflexiones finales de cada sesión, cuaderno de los valores y fotografías. Los resultados demostraron que la aplicación de la propuesta contribuyó a que todos los niños experimentaran los diferentes valores seleccionados, llegando a considerarlos positivos. Se pudo concluir que mediante la propuesta se logró contribuir al desarrollo afectivo y social de los niños, confirmando de esta manera el valor de la educación musical, y en concreto de los juegos musicales, como recurso educativo en la educación de valores en la etapa infantil, esto para lograr una adecuada convivencia en la sociedad.

Maya y Santorun (2020) realizaron una investigación, cuyo objetivo consistía en examinar la incidencia de la música infantil en el desarrollo socioafectivo de niños y niñas de una unidad educativa en Guayaquil, Ecuador. En esta investigación se utilizó un enfoque mixto. La población estuvo constituida por 56 niños de 5 años de Educación General Básica; se incluyó, también, a cuatro docentes del nivel inicial y a un directivo. La muestra estuvo conformada por 30 personas en total. Se utilizaron técnicas cualitativas, como la observación y la entrevista, y la técnica cuantitativa de la encuesta.

Los resultados obtenidos mostraron que más de la mitad de los niños no participaban en juegos musicales, que solo una minoría interactuaba con sus compañeros mediante actividades musicales y que tenían un inadecuado desarrollo socioafectivo; por su parte, los docentes utilizaban de forma escasa las actividades musicales en su labor pedagógica, sin embargo, los directivos si eran conscientes de su importancia. Por lo tanto, se elaboró una propuesta pedagógica consistente en talleres dirigidos a los docentes para promover la expresión musical y el desarrollo de la socioafectividad de los niños.

Nacionales

Nina (2020) efectuó una investigación la cual tuvo como objetivo demostrar la efectividad de la aplicación del *Programa de Actividades Musicales* para la mejora de las habilidades sociales en los niños de 5 años de una institución educativa inicial de Arequipa. El programa estaba basado en actividades de ritmo, escucha, canto y juegos musicales. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de nivel aplicativo, su diseño fue pre experimental con la aplicación de un pretest y un postest. Su población estuvo constituida por 26 niños del aula de 5 años. Como instrumento de investigación se utilizó la adaptación de la Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia, construida por Ballena en el 2010. Los resultados mostraron que en el pretest solo el 23% de la muestra mostraba un nivel *bueno* y el 4% un nivel *excelente*, mientras que en el postest el 38% alcanzó el nivel *bueno* y el 58% el *excelente*; asimismo, en el pretest la media fue de 168 puntos y en el postest de 241, encontrándose que la diferencia era significativa, por lo que se concluyó que el programa era efectivo para mejorar las habilidades sociales de los niños.

Machado (2018) realizó un estudio que tuvo como objetivo determinar de qué manera los recursos de la expresión musical mejoraban las habilidades sociales en los

niños de 5 años de una institución educativa de San Martín de Porres, en Lima. Dicha investigación tuvo un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, con diseño experimental. Su población estuvo constituida por 42 estudiantes del nivel inicial. Utilizó como instrumento la Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales de Paula, y del 2000. Antes de realizar el programa de las actividades musicales, se constató que el 82.05% de los niños presentaba conductas inadecuadas con sus compañeros: mostraban dificultades para comunicarse con los demás y si se presentaba una situación de desacuerdo estos niños respondían de manera impulsiva recurriendo a los golpes y palabras ofensivas. Al término del programa, se observó que un 98.02 % de los estudiantes mostraron un mejor trato afectivo con sus compañeros: fluía una comunicación más agradable, utilizaban un lenguaje apropiado a su edad y, en caso de desacuerdos, acudían a la profesora para llegar a una solución. Se pudo concluir que los recursos de la expresión musical ayudaron al mejoramiento de las habilidades sociales en los niños de 5 años.

Elías y Villasante (2022) realizaron un estudio que tuvo como objetivo determinar si los juegos musicales influían en la expresión corporal de los estudiantes de Educación Primaria de una institución pública de Arequipa; de acuerdo a la teoría expuesta por los autores, la expresión corporal favorece el conocimiento personal, la comunicación interpersonal y la exteriorización de los sentimientos. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, fue de tipo aplicada y de diseño preexperimental. Su población estuvo constituida por 23 alumnos del quinto grado de Educación Primaria. El instrumento utilizado fue el Test de Expresión Corporal, de Velásquez, del 2018. Los resultados obtenidos con la aplicación del pre test determinaron que el 73.9% poseía un bajo nivel de expresión corporal, 21.7% un nivel regular y 4.3% un nivel muy bajo; luego de la aplicación del programa, en el pos test se obtuvo como resultado que el 69.6% tenía un

muy buen nivel de expresión corporal, el 21.7% un buen nivel y el 8.7% un nivel regular. Se pudo concluir que la aplicación de los juegos musicales influyó en la expresión corporal de los estudiantes de educación primaria de una institución pública de Arequipa.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Habilidades sociales

2.2.1.1. Definición de las habilidades sociales

Según Caballo (2007), las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al ser humano desarrollarse en un contexto tanto individual como interpersonal, expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de una manera adecuada a la situación y respetando las conductas de las demás personas. Generalmente, facilita la resolución de problemas inmediatos y permite la disminución de problemas futuros.

2.2.1.2. Dimensiones de las habilidades sociales

A continuación, se presenta una definición de las cuatro dimensiones de las habilidades sociales de acuerdo al modelo teórico presentado por McGinnis y Goldstein y adaptado por Doménique (2012) en un estudio realizado en Lima, el cual se asume en esta investigación.

Habilidades para resolver problemas

Es la capacidad del niño para comportarse de manera aceptable ante situaciones que le generan algún tipo de conflicto ofreciendo una forma aceptable de resolver la situación problemática y aceptando las consecuencias de su conducta.

Habilidades de interacción con otros

Es la capacidad de una persona para relacionarse de manera adecuada y satisfactoria con otras personas en diferentes situaciones y circunstancias de la vida (Doménique, 2012).

Primeras habilidades sociales

Las primeras habilidades sociales son aquellas que los niños aprenden de una manera fácil y que muchas veces son prerrequisito para lograr la adquisición de las demás habilidades sociales. Abarca la adecuada capacidad para escuchar, hablar, actuar de manera segura, mostrar agradecimiento, comentar sus experiencias, pedir ayuda y favores de manera aceptable e ignorar situaciones cuando es necesario (Doménique, 2012).

Habilidades relacionadas con los sentimientos

Es la capacidad que posee una persona para expresar sus propios sentimientos sin ofender o herir los sentimientos de las demás personas. El niño que tiene estas habilidades puede identificar sus sentimientos, ayudar fuera de una actividad sin perturbarse, poder hablar de sus propios problemas cuando algo lo molesta, reconocer porque tiene miedo y manifestarlo, identificar cómo se sienten las personas y saber demostrar que le agrada alguien (Doménique, 2012).

2.2.1.3. Importancia de las habilidades sociales

Las habilidades sociales son importantes en todos los ámbitos de la vida del ser humano, ya que desde su nacimiento las personas están en continua relación y socialización con los demás a través del tacto, de las sonrisas, miradas, palabras, etc. Su importancia también se debe a que las habilidades sociales son una fuente primordial de satisfacción en la vida de cada persona.

Según Caballo (2007), las personas son seres sociales y la comunicación interpersonal es esencial en su vida, ya que casi la mayor parte del tiempo se encuentran en interacción; por tanto, el transcurso de la vida está determinado por el rango de las habilidades sociales.

2.2.1.4. Intervención para incrementar las habilidades sociales en los niños

La vida de cada ser humano se desarrolla en una sociedad, por lo cual, en constante interacción; se necesita, por tanto, poseer una serie de habilidades sociales adecuadas para lograr una interacción positiva y agradable, pero muchas veces se puede observar que existen personas, de todas las edades, que no son capaces de lograr una buena convivencia con los demás, entonces surge la interrogante ¿un niño nace con habilidades sociales o las adquiere? Un niño nace con la facultad y capacidad de aprender y adquirir habilidades sociales, tal como sostiene Guerra (2022), los seres humanos son esencialmente sociales y no se debe olvidar esta característica fundamental en el contexto educativo. Por lo tanto, para lograr incrementar las habilidades sociales se necesitan métodos, estrategias y herramientas para desarrollarlas.

Desde el enfoque cognitivo conductual, se sostiene que las habilidades sociales tienen variables cognitivas y conductuales, las que comienzan con la recepción adecuada de estímulos interpersonales relevantes, luego se da un procesamiento flexible de dichos estímulos para generar y evaluar las opciones de respuesta, de las que el individuo escogería la más adecuada, según la situación experimentada (Mc Fall, 1982, como se cita en Lacunza & Contini, 2009).

Bandura (como se cita en Rodríguez-Rey & Cantero-García, 2020) sostiene que los niños aprenden por la observación y la imitación del comportamiento de los adultos; ellos, al observar las conductas de su contexto social más cercano las imitan, aun si no siempre tienen una recompensa.

2.2.1.5. Habilidades sociales en educación infantil

Cada persona es un ser social por naturaleza, ya que vive rodeado de otras personas y desde muy pequeña se relaciona con los demás. Como afirma Contini (2008), un

desarrollo favorable de las habilidades sociales en la infancia y la adolescencia va a contribuir a lograr una personalidad saludable. Se puede, por tanto, considerar a la educación infantil como una de las etapas más importantes para que los niños puedan desarrollar y adquirir habilidades sociales, las que favorecen la convivencia con todos los que los rodean y, al mismo tiempo, contribuyen al desarrollo integral de cada persona y al embellecimiento y armonía de la sociedad.

2.2.2. La música

2.2.2.1. Orígenes y evolución de la música

La música se define como arte de combinar sonidos, como arte de placer y agradables sensaciones, pero, sobre todo, como un poderoso medio de expresión que tiene como finalidad despertar en las almas diversas emociones (Lavoix, 2008).

Refiriéndose a los orígenes de la música, Halffter et al. (1986) sostienen que esta fue posiblemente una de las primeras manifestaciones de los seres humanos y que será siempre un ingrediente fundamental en su actividad vital, ligada a un contexto sociocultural propio de cada época.

Polanco (1976) afirma, por su parte, que se han encontrado vestigios pertenecientes al paleolítico europeo como incisiones en piedras, máscaras realizadas con cráneos de animales para danzas rituales, huesos de animales agujereados que emitían vibraciones desde su interior y, también, dentro de las cuevas, sobre los pisos de arena, huellas de bailarines adolescentes que danzaban en ceremonias de iniciación.

Halffter et al. (1986) afirman que en el ámbito de la música, Grecia tenía un sistema perfecto llamado *Teleion*. En las épocas iniciales, tanto la música como la poesía, estaban estrechamente unidas y se atribuía a los dioses el título de inventores de los instrumentos. Mediante restos de cerámicas, esculturas y por fuentes escritas se conoce

que la música cumplió un papel muy importante en la cultura griega, ya que estaba presente en las grandes fiestas, en los juegos de Delfos (celebrados en honor al dios Apolo), en la *gimnopedias* (que eran festividades religiosas y de ejercicios de resistencia para los jóvenes espartanos), en los ensayos dramáticos, en los entretenimientos deportivos, en las marchas militares, etc. En Roma la cultura musical también tuvo un gran florecimiento, ya que la música estaba presente en la vida de los romanos mediante los instrumentos musicales que eran utilizados para usos militares, pompas fúnebres y para las ofrendas.

En la época medieval también estuvo presente la música mediante los juglares, los cuales alegraban la vida rural de los europeos mediante la transmisión de la música popular de la época, combinando el canto y la recitación con los juegos de malabares. De la misma manera, los trovadores, difundieron la música mediante la composición de cantos, los primeros se extendieron por el sur de Francia y los segundos por el norte de Francia (Santos, 2010).

La música en la edad contemporánea, según Santos (2010), inicia con el movimiento impresionista musical, el que tuvo un gran suceso por la fugacidad de sus temas y por su colorismo “exótico” y “orientalizante”. El Dodecafonismo realiza nuevas combinaciones sonoras mediante la escala cromática, abriendo nuevas puertas a la composición musical

2.2.2.2. Beneficios de la música para la educación

La música puede ser una excelente estrategia pedagógica porque facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndose en un proceso agradable y motivador para que los niños del nivel inicial puedan mejorar o desarrollar las habilidades sociales. Miñan y

Espinoza (2020) sostienen que la pedagogía musical es útil para desarrollar la motivación intrínseca en los niños, ya que los impulsa a participar en el proceso de aprendizaje.

González-Ojea et al. (2021), por su parte, indican que la música influye en varias características del comportamiento humano, promueve las interacciones sociales y el trabajo en grupo, ayuda en diferentes aspectos del aprendizaje y la memoria, contribuye a la motivación, es de naturaleza gratificante y ayuda al desarrollo emocional. Así, también, Correa y Esquivel (2016) afirman que los juegos musicales potencian actitudes y habilidades sociales de relación, participación, colaboración e integración; y Pérez-Moreno & Viladot (2016) aseveran que el juego es un elemento de socialización básico que permite evidenciar competencias que se requieren para vivir en sociedad, y que música y juego son inseparables en la primera infancia.

Los seres humanos viven rodeados de muchos sonidos y entre ellos el sonido maravilloso de la música. Zapata (como se cita en Toribio, 2021), uno de los más grandes tenores, director de orquesta y creador de espectáculo para diferentes tipos de público, señalan que tanto la literatura, como la pintura, van llegando a la vida del ser humano, pero la música lo acompaña desde el momento que se inician los latidos del corazón y durante todo el transcurso de su vida. También, sostiene que la música ayuda a resolver problemas, a mejorar las relaciones interpersonales y a la empatía, y que es básica en la formación de los niños, ya que en la etapa de la niñez se inicia la formación en valores.

La música es muy importante para el desarrollo de las habilidades sociales, ya que para disfrutar de ella es necesario saber escuchar y si el individuo es alguien que la interpreta debe saber escuchar a los demás, ser tolerante, empático, amable, respetuoso y asertivo, todo lo cual le sirve para poder tener buenos resultados. Según Martenot (como se cita en Fontelles, 2019), la educación musical es parte esencial de la formación de la

persona y la música es un elemento poderoso para alcanzar el equilibrio y la armonía, pues permite expresarse con libertad.

2.2.3. Juegos musicales

2.2.3.1. Definición de los juegos musicales

Español y Firpo (2009) sostienen que el juego musical

Es una modalidad de juego caracterizada y definida por la presencia, en el sonido y/o en el movimiento, de patrones rítmicos y/o melódicos recurrentes y elaborados (de acuerdo a la estructura repetición-variación) y/o de acuerdo a la sujeción de las conductas a un pulso musical subyacente, que se constituyen en el foco de atención, en detrimento de cualquier contenido figurativo. (p. 5)

Señalan, asimismo, que es un objeto de reciente exploración en la Psicología cognitiva y que está vinculado al estudio de los mecanismos de regulación de la interacción social.

Desde esta perspectiva, se puede decir que hasta la actualidad la sociedad ha ido cambiando y con ella también está cambiando la forma y metodología de la educación, tanto en las instituciones educativas como en las familias. Pero, también, se puede observar que en la sociedad actual muchas personas no cuentan con las habilidades necesarias para lograr una buena convivencia, y una solución a este problema sería enseñar a los niños las habilidades sociales desde el nivel inicial y mediante los juegos musicales, ya que son medios agradables y divertidos.

2.2.3.2. Pautas para la ejecución de los juegos musicales

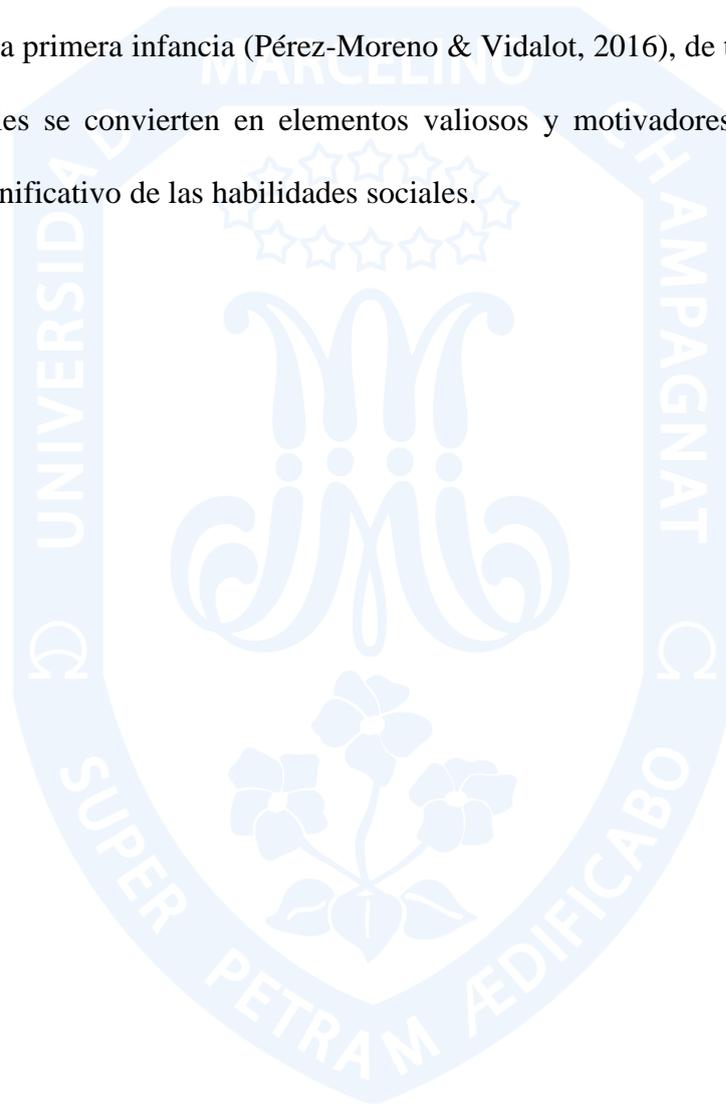
Para lograr que los juegos musicales tengan un óptimo resultado son necesarias algunas pautas u orientaciones para un mejor desarrollo. Morante (2010) sugiere que la docente muestre una actitud positiva y motivadora durante el juego; asimismo, debe tener un claro y preciso conocimiento de lo que se va a realizar, y preparar con anticipación los materiales y el ambiente; es necesario que se dirija siempre a los niños con palabras amables y que sea asertiva con cada uno de ellos, además de tratarlos con ternura. Antes de iniciar cada juego musical, se debe explicar de manera clara en qué consiste y cuáles son las reglas que se deben de respetar; los juegos tendrán un tiempo de duración de acuerdo a la edad de los niños; no se debe permitir que los niños se rían o se burlen cuando alguien se equivoca; se debe evitar los “castigos” a los que cometan algún error, e incentivar a que los niños puedan expresar libremente sus emociones, sentimientos y percepciones.

2.2.3.3. Importancia de los juegos musicales para el desarrollo de las habilidades sociales

Hay pocos estudios sobre la importancia de los juegos musicales en el desarrollo del niño, sin embargo, es posible afirmar que los docentes, y cualquier persona que haya tenido la oportunidad de pasar algún tiempo en las aulas, puede confirmar que los niños están en continuo movimiento, pero que muchas veces se vuelve muy difícil una cordial convivencia entre ellos por la carencia de valores y habilidades sociales. Los niños aman jugar y les agrada mucho la música, por este motivo se considera que son muy importantes los juegos musicales en la educación infantil, además de que pueden permitir que se desarrollen habilidades como la atención, la memoria, la percepción y la participación (Lago & Cabrelles, 2021).

Miñan y Espinoza (2020) sostienen que la música influye en el comportamiento de las personas, pues favorece el trabajo grupal y las interacciones sociales, contribuye en varios aspectos del aprendizaje y de la memoria del ser humano, también, ayuda a nivel emocional, ya que proporciona motivación y tiene una naturaleza gratificante.

Es importante, asimismo, enfatizar que la música y el juego van íntimamente vinculados en la primera infancia (Pérez-Moreno & Vidalot, 2016), de tal modo que los juegos musicales se convierten en elementos valiosos y motivadores para lograr un aprendizaje significativo de las habilidades sociales.



3. Metodología

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

De acuerdo al nivel, el presente estudio corresponde a una investigación explicativa. Como afirma Alfaro (2012) “En este nivel el investigador conoce y da a conocer las causas o factores que han dado origen o han condicionado la existencia y naturaleza del hecho o fenómeno en estudio” (p. 16). Esta investigación permitirá conocer y explicar de qué manera un programa de juegos musicales puede mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años.

La investigación es de tipo aplicada propositiva, ya que surge de la necesidad detectada en una institución educativa y luego de identificar la falta de las habilidades sociales; esto dio origen a la elaboración de una propuesta pedagógica para buscar una solución al problema encontrado. González et al. (2018) sostienen que la investigación aplicada busca obtener conocimientos para dar una solución a un fenómeno identificado como una necesidad científico-técnica específica.

De acuerdo al diseño, esta es una investigación descriptiva-propositiva. Estela (2020) sostiene que este diseño consiste en recoger información de un fenómeno para hacer un diagnóstico y una evaluación del caso; seguidamente, se realiza un análisis y fundamentación de teorías para brindar una propuesta de solución al problema. Así mismo, para la validación de la propuesta se utilizó un diseño instrumental.

3.2. Población beneficiaria

La propuesta desarrollada en esta tesis está dirigida a 20 niños y niñas, del aula de 5 años de Educación Inicial de una institución educativa pública del Cercado de Lima.

En el año 2008, y de acuerdo a lo informado por autoridades de la institución, esta fue incorporada al registro de servicios educativos; pertenece al centro poblado de Lima Cercado, distrito de Lima, provincia Lima, región Lima y es supervisada por la Unidad de Gestión Educativa Local N° 03 de Breña. Dicha institución este año acoge un aproximado de 55 niños del nivel inicial.

Los niños que frecuentan la institución educativa provienen de las zonas aledañas al centro educativo y son de una situación económica medio-baja.

3.3. Instrumentos de validación de la propuesta pedagógica

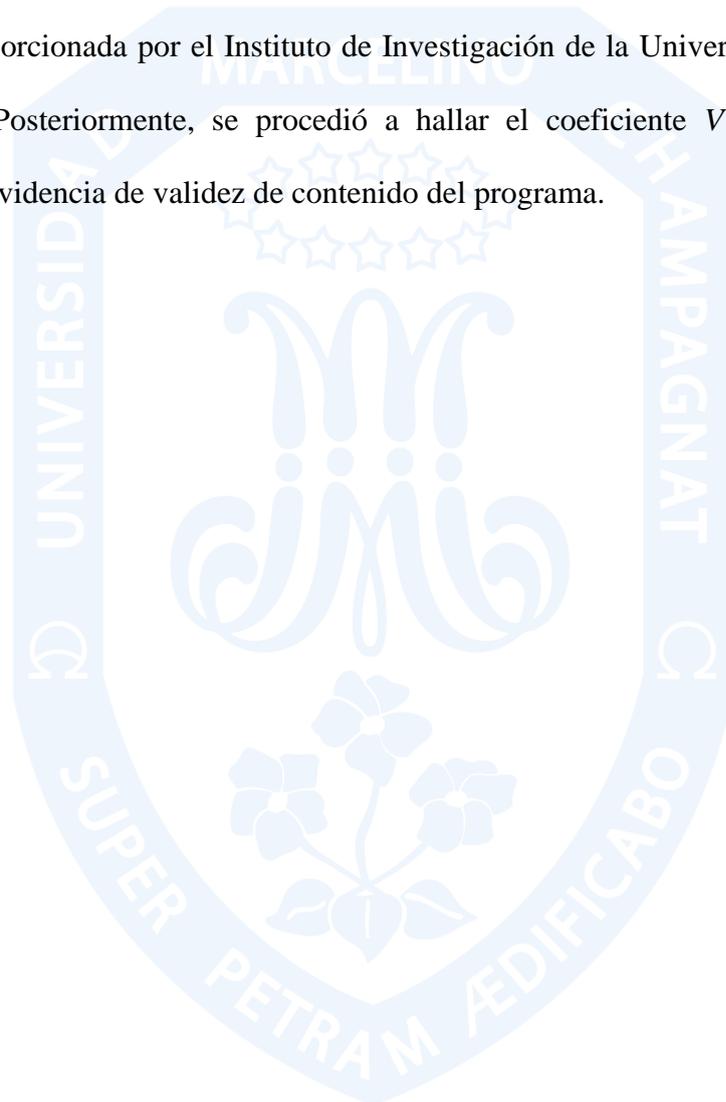
Para lograr la validación de la propuesta pedagógica se ha utilizado como instrumento la Ficha de Evaluación de la Propuesta proporcionada por el Instituto de Investigación de la Universidad Marcelino Champagnat. Esta ficha está compuesta por 11 criterios, los cuales son pertinencia, justificación, fundamentación, coherencia, estructuración, suficiencia, método, estrategias metodológicas y recursos, aspectos lingüísticos, citas y referencias según formato APA, evaluabilidad y viabilidad. Asimismo, esta ficha cuenta con 20 indicadores, los cuales tienen tres opciones de respuesta de valoración: *Si*, *En proceso* y *No*. La ficha ha sido utilizada por los jueces expertos, los cuales, además de evaluar la propuesta presentada, en algunos casos han incluido comentarios relacionados a cada criterio.

3.4. Procedimiento

Esta investigación se inició luego de haber detectado la falta de habilidades sociales en niños de Educación Inicial de una institución educativa pública del Cercado de Lima. Es por este motivo que se elaboró el programa *Juegos Musicales* como propuesta pedagógica para dar solución a dicho problema, ya que el juego y la música son dos actividades que agradan a los niños y se consideran una buena estrategia para que los

estudiantes logren desarrollar e incrementar las habilidades sociales en la etapa inicial de su vida, las mismas que le servirán de pilares o bases para mejorar las relaciones interpersonales y la buena convivencia.

El programa *Juegos Musicales* fue sometido a un proceso de validación mediante la técnica de juicio de expertos, los cuales emplearon la Ficha de Evaluación de la Propuesta proporcionada por el Instituto de Investigación de la Universidad Marcelino Champagnat. Posteriormente, se procedió a hallar el coeficiente V de Aiken para determinar la evidencia de validez de contenido del programa.



4. Propuesta pedagógica

4.1. Datos generales de la propuesta

Denominación:

Programa *Juegos Musicales*

Público objetivo:

El programa está dirigido a niños y niñas de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima.

Responsable:

María Elsa Coronel Pérez

Objetivos**Objetivo general:**

Incrementar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima

Objetivos específicos:

- Desarrollar las habilidades para resolver problemas,
- Desarrollar las habilidades de interacción con otros,
- Desarrollar las primeras habilidades sociales,
- Desarrollar las habilidades relacionadas con los sentimientos.

Justificación

La infancia es una etapa muy importante y delicada en la vida de cada persona, ya que en ella se desarrollan las habilidades físicas, psicológicas, afectivas y sociales que la

acompañarán durante toda su existencia, pero, para lograr esto es necesario buscar alguna estrategia pedagógica mediadora del aprendizaje de las habilidades sociales como son los juegos musicales. Videla (2019) sostiene que “La educación es un proceso dinámico que proporciona las herramientas para alcanzar las metas del hombre y que pretende el perfeccionamiento del individuo como persona, buscando así su inserción activa y consciente en la sociedad” (p.1).

Por ende, se puede decir que los educadores tienen una gran responsabilidad en la etapa del desarrollo infantil de cada niño y que son aquellos que ayudan a potenciar las habilidades sociales en la vida de los seres humanos. Desde los primeros años se puede observar que las buenas relaciones con amigos, compañeros y seres queridos permiten que una persona se sienta valorada, respetada y amada, lo que contribuye a la felicidad y a la realización de sí misma; por otro lado, se puede observar que muchos de los problemas que afligen a los seres humanos hoy en día provienen de un déficit o falta de habilidades sociales.

En Latinoamérica existen estudios realizados sobre las habilidades sociales en niños de preescolar como, por ejemplo, los de Ñahui y Choque (2018) en Perú, Sánchez et al. (2017) en Colombia y Chaves (2018) en Ecuador. Dichos investigadores han encontrado dificultades de socialización en grupos de niños de Educación Inicial durante el proceso de aprendizaje, las cuales se convertían en problemas para tener amigos, no saber compartir, agresividad con sus padres, o faltas de autocontrol frente a sus actos, siendo esto un problema para la familia y todo su entorno. Por su parte, Portugal (2021), mediante una investigación realizada en Lima, encontró relación directa entre las primeras habilidades sociales y la convivencia en el aula de 4 años del nivel inicial.

La población para quien se elabora el presente programa fue elegida luego de haber detectado carencia de habilidades sociales en algunos niños, como, por ejemplo, no ofrecer ayuda, no aceptar las consecuencias de sus conductas, no esperar turnos y no saber agradecer.

Actualmente, se vive en un mundo globalizado y en una sociedad con profundas transformaciones en todos los ámbitos y, de modo particular, en el ámbito educativo, lo cual exige nuevas estrategias pedagógicas para lograr una educación integral del ser humano. En este contexto, es muy importante generar estrategias y herramientas que puedan ser utilizadas para favorecer el desarrollo de habilidades sociales desde los primeros años, como la que se presenta en esta investigación.

Fundamentación

Durante la infancia, es indispensable adquirir las habilidades sociales para establecer relaciones agradables y positivas a lo largo de toda la vida. Urdaneta y Morales (2013) consideran las habilidades sociales como componentes conductuales, acciones, secuencias y representaciones que los estudiantes utilizan en sus interacciones con las demás personas.

La presente investigación se realiza desde un enfoque cognitivo de acuerdo al cual la capacidad autorregulatoria del individuo y las habilidades sociales están muy relacionadas entre sí. Según Caballo (2005, como se cita en Lacunza & Contini, 2011) “Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación” (p. 64).

De acuerdo al modelo teórico de McGinnis y Goldstein (2003, como se cita en Doménique, 2012), se pueden distinguir seis tipos de habilidades sociales: habilidades

sociales básicas, habilidades relacionadas con la escuela, habilidades para hacer amistades, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión y habilidades para hacer frente al estrés.

Doménique (2012) realizó una adaptación en Lima del modelo de McGinnis y Goldstein y estableció cuatro tipos de habilidades sociales en la infancia: habilidades para resolver problemas, habilidades de interacción con otros, primeras habilidades sociales y habilidades relacionadas con los sentimientos, las que se toman en el programa *Juegos Musicales* y se describen a continuación:

- **Habilidades para resolver problemas**

Las habilidades para resolver problemas corresponden a la capacidad que posee un ser humano para enfrentar una dificultad y salir de ella mediante una solución.

- **Habilidades de interacción con otros**

Es la capacidad de una persona para relacionarse de manera adecuada y satisfactoria con otras personas en diferentes situaciones y circunstancias de la vida.

- **Primeras habilidades sociales**

Rodriguez et al. (2014) sostienen que “Las habilidades sociales básicas, llamadas también primeras habilidades sociales, se refieren a las destrezas que permiten un desenvolvimiento social elemental o básico; aluden a los mínimos de cortesía convenidos en una sociedad” (p.8).

- **Habilidades relacionadas con los sentimientos**

Es la capacidad que posee una persona para expresar sus propios sentimientos sin ofender o herir los sentimientos de las demás personas.

Desde la Teoría Cognitiva Social del Aprendizaje, Bandura (como se cita en Rodríguez-Rey & Cantero-García, 2020) sostiene que el aprendizaje es un proceso cognitivo vinculado al contexto y señala que en todos los procesos de aprendizaje está presente el factor cognitivo y el social, de tal manera que los niños aprenden por la observación y la imitación del comportamiento de las personas de su entorno social. Siguiendo esta teoría, se estima que el programa *Juegos Musicales* es una excelente estrategia didáctica para que los niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima puedan desarrollar e incrementar las habilidades sociales.

Los docentes necesitan medios y estrategias que sean novedosos y distintos a los tradicionales, con los cuales los estudiantes no se sientan obligados a adquirir las habilidades sociales, sino que, por el contrario, puedan ser adquiridas de manera placentera, estimulante y motivadora; esto podría lograrse mediante el empleo de juegos musicales, ya que estos constituyen una estrategia importante y natural de aprendizaje, que tiene la capacidad de fortalecer y enriquecer todo el proceso educativo. Su importancia y su valor provienen de los elementos que lo conforman: el juego y la música, cuyas aportaciones en el campo de la educación están reconocidas por las corrientes psicológicas y pedagógicas. Español y Firpo (2009) sostienen que el juego musical es una modalidad de juego que se caracteriza por la presencia de patrones rítmicos o melódicos, y elaborados de acuerdo a la adecuación de la conducta a un pulso musical, lo cual se constituye en foco de atención.

El juego y la música son dos actividades que agradan a los niños y se considera que es una buena estrategia emplearlos para que los estudiantes logren desarrollar e incrementar las habilidades sociales en la etapa inicial de su vida, las mismas que le

servirán de pilares para mejorar las relaciones interpersonales y la buena convivencia durante toda su vida.

La música favorece la motivación intrínseca de los niños y los lleva a participar con entusiasmo en el proceso de aprendizaje; influye en varios aspectos del comportamiento, promueve las interacciones sociales y el desarrollo emocional (González-Ojea et al., 2021; Miñan & Espinoza, 2020). La música y el juego van íntimamente ligados en la primera infancia (Pérez-Moreno & Viladot, 2016), de tal manera que los juegos musicales se convierten en elementos valiosos para potenciar habilidades de relación, participación, colaboración e integración (Correa & Esquivel, 2016).

Es necesario que los programas para desarrollar e incrementar las habilidades sociales en los niños cuenten con técnicas y estrategias adecuadas que faciliten la adquisición de las mismas en los estudiantes. Durante los primeros años de vida, los niños aprenden por medio de situaciones observables y concretas, por este motivo, en el presente programa se emplea la estrategia de juegos musicales siguiendo, con algunas especificaciones, la secuencia propuesta por Cobo y Valdivia. (2017) para la ejecución de juego de roles: motivación, contextualización, organización de la clase, desarrollo del juego y cierre del juego.

Estructura del programa

En la Tabla 1 se presenta la estructura del programa *Juegos Musicales*.

Tabla 1*Estructura del programa Juegos Musicales*

Objetivos Específicos	Indicadores	Sesión	Denominación	Juegos Musicales
Desarrollar las habilidades para resolver problemas.	- Expresa su cólera de forma aceptable. -Es asertivo con los demás durante toda la sesión.	-Sesión 1 (Primera y segunda par Te)	- Reconociendo mis emociones.	1a. Ratones y gatos. 1b. La manzana encantada. Estos juegos musicales ayudarán a los niños a expresar su cólera de forma aceptable ya que al momento que el niño que es ratón será atrapado por el gato podrá expresar su disgusto, pero de forma asertiva y en el segundo juego, cuando no se movilece la manzana podrá manifestar su enojo pero de forma aceptable.
	- Opina sobre si determinadas circunstancias son justas o injustas . -Acepta las consecuencias de su conducta.	-Sesión 2	- ¿Qué pasa si....?	2. Las estatuas de mi animal favorito Los niños podrán reconocer si es justo o injusto ser eliminados del juego musical “Las estatuas de mi animal favorito” por haberse movido, aceptando la consecuencia de su conducta de manera asertiva.
	-Acepta perder sin molestarse.	-Sesión 3	- Buscando mi lugar.	3. La silla de mi juguete favorito Con este juego musical los niños aprenderán a perder sin molestarse al momento que se queden sin silla y queden eliminados.
	-Acepta no ser el primero en una actividad.	-Sesión 4	- Siempre disfruto con mis amigos.	4. Adivina la canción En ese juego musical los estudiantes aprenderán que no siempre se puede ser el primero, y que también

	<p>-Anima a sus compañeros a participar durante la actividad.</p> <p>-Ofrece soluciones para resolver un problema.</p>	<p>-Sesión 5 - ¡Sí se puede!</p>	<p>los demás tienen derecho a ser el primero cuando tendrán que ponerse de acuerdo entre los tres integrantes y solo uno hablará en cada canción. Se debe tener cuidado que a la tercera canción ya todos los integrantes de cada grupo hayan participado.</p> <p>5. Caracoles y Cangrejos</p> <p>Mediante este juego musical los niños buscarán alguna solución para resolver problemas al momento que tengan que caminar juntos, ya que deben decidir si son caracoles o cangrejos y caminarán en la misma dirección.</p>
<p>Desarrollar las habilidades de interacción con otros.</p>	<p>- Sigue instrucciones con facilidad en contextos lúdicos.</p> <p>-Brinda instrucciones a sus amigos en contextos lúdicos.</p> <p>-No abandona tareas difíciles de realizar.</p> <p>- Muestra una actitud positiva ante un problema.</p> <p>- Se integra con facilidad en una actividad.</p>	<p>-Sesión 6 - Me divierto con mis amigos.</p> <p>-Sesión 7 - No me doy por vencido.</p> <p>-Sesión 8 - Jugamos todos juntos.</p>	<p>6. Instrumentos y figuras</p> <p>Con este juego musical los niños aprenderán a preguntar si tienen dudas con respecto al juego musical y demostrarán que han entendido y son capaces de seguir instrucciones asociando instrumentos y figuras.</p> <p>7.La isla de los amigos</p> <p>Con este juego musical el niño aprenderá a no abandonar tareas difíciles de realizar, por ejemplo, cuando el papel periódico quedará muy pequeño será difícil estar sobre él, pero buscaran la manera de hacerlo.</p> <p>8.El barco se hunde</p> <p>Este juego musical ayudará a los niños a integrarse y lo demostrarán en el momento en que tengan que formar grupos y abrazarse para ser salvados.</p>

	-Sabe esperar su turno durante la actividad propuesta. -Respetar el turno de los demás sin incomodarse. -Ofrece ayuda.	-Sesión 9 -Sesión 10	- Aprendiendo a esperar mi turno. -Es importante ayudar a los demás.	9. La banda musical Este juego musical ayudará a los niños a esperar su turno para poder tocar su instrumento musical durante la actividad. 10. El lago encantado En este juego musical los niños aprenderán de manera muy sencilla a ayudarse los unos a los otros, Por ejemplo cuando el niño encuentre alguno de sus compañeros que se ha “caído al agua” lo ayudará a salvarse dándole un abrazo.
	-Interrumpe una conversación o actividad en el momento oportuno.	-Sesión 11	- Descubriendo en qué momento puedo interrumpir.	11. Gira el micrófono Este juego ayudará a los niños a tomar en cuenta cuándo pueden interrumpir y cuándo no se puede interrumpir, por ejemplo, solo podrán interrumpir cuando finalice la música y antes que el participante indicado inicie su canción favorita.
Desarrollar las primeras habilidades sociales	-Habla de manera segura. -Actúa de manera segura.	Sesión 12	- Me siento seguro y soy feliz.	12. Así canto Yo Con este juego los niños aprenderán a escuchar a sus compañeros cuando cantan, así como a hablar y actuar de manera segura al momento de cantar.
	-Muestra agradecimiento	Sesión 13	-Conociendo juntos el valor de decir ¡Gracias!	13. Pasa la sorpresa Con este juego musical, los niños al encontrar el premio o el caramelo aprenderán que siempre se debe agradecer.

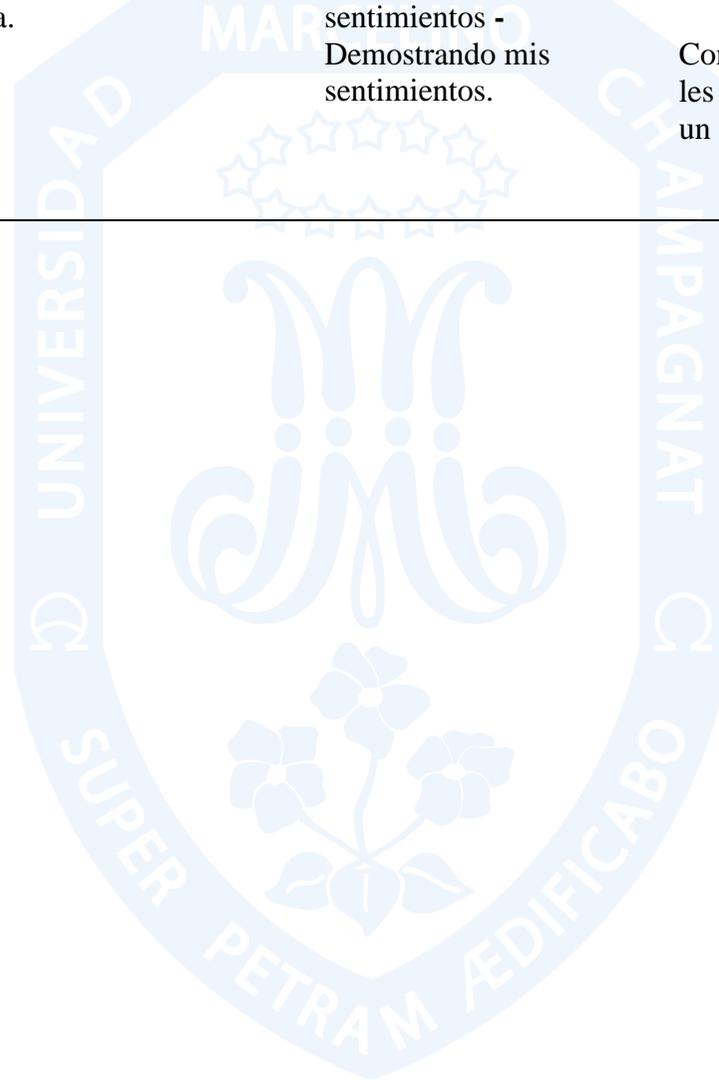
	-Pide ayuda de manera adecuada.	-Sesión 14	Descubriendo divertidas formas de pedir ayuda.	14. Piedra Soy Con este juego el niño aprenderá a pedir ayuda de manera adecuada cuando se le cae su saquito y otro niño debe ayudarlo a recogerlo para poder seguir jugando.
Desarrollar las habilidades relacionadas con los sentimientos.	-Expresa sus sentimientos a través de dibujos.	-Sesión 15	-¿Cómo me siento el día de hoy?	15. Las emociones Este juego musical ayudará a los niños a reconocer sus emociones en diferentes situaciones de su jornada y a expresarlas valiéndose de diversos elementos de su entorno.
	- Expresa por qué tiene miedo -Realiza acciones para superar el miedo.	-Sesión 16	- Superando el miedo me siento bien.	16. El Tiburón Este juego ayudará a los niños a manejar su miedo al momento que se sientan amenazados por el tiburón.
	-Indica cómo se sienten las personas. -Se muestra respetuoso con los sentimientos de los demás.	-Sesión 17	-Reconociendo sentimientos de los demás.	17. Rescate a ciegas Con este juego musical los niños aprenderán a identificar cómo se sienten las demás personas, por ejemplo, esto se evidenciará cuando los “rescatadores” pregunten a los “montañeros” cómo se sienten.

- Demuestra su cariño hacia los demás de forma respetuosa.

- Sesión 18 - Demostrando mis sentimientos -
Demostrando mis sentimientos.

18. Abrazos musicales

Con este juego musical los niños demostraran que les agrada alguien al momento que tengan que dar un abrazo al niño o niña de su preferencia.



Metodología

El programa está conformado por 18 sesiones de aprendizaje, con un tiempo de 45 minutos para cada sesión, las que se desarrollan durante nueve semanas (dos sesiones por semana). El programa se fundamenta en la estrategia de juegos musicales. Estas actividades se realizan en el salón de clase o en el patio de la institución educativa. Cada una de las sesiones tiene indicadores y una lista de cotejo que permiten evaluar el logro de los objetivos.

La secuencia didáctica que se sigue es una adaptación de la propuesta por Cobo y Valdivia (2017) para la ejecución de juego de roles. La sesión se organiza en tres etapas: inicio, desarrollo y cierre

Inicio

- Motivación del juego musical,
- Recojo de saberes previos,
- Conflicto cognitivo.

Antes de iniciar el juego musical se realiza un momento de motivación, lo cual está destinado a introducir al estudiante en el tema a realizar y, a la vez, permite activar saberes previos y estimular un conflicto cognitivo en los niños.

Desarrollo

- Contextualización del juego musical.
- Se da a conocer a los niños en qué contexto se desarrollará el juego musical y sus normas. Se determinan los personajes que se representarán y las actividades que se desarrollarán.
- Organización de la clase para el juego musical.

- Se invita a los estudiantes a establecer qué papel representarán durante el juego musical y se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda que tengan.
- Desarrollo del juego musical.
- Los estudiantes aprenden y representan el papel que les toca desarrollar, buscando lograr el objetivo trazado al inicio del juego musical. Se brinda un tiempo para la realización del juego musical, el cual es supervisado por la docente.

Cierre

- Metacognición,
- Transferencia,
- Despedida.

Para el cierre de la sesión, se realiza un análisis crítico de la actividad realizada y los estudiantes comentan su experiencia. Además, la docente, mediante preguntas, guía a los estudiantes para que tomen conciencia de los procesos cognitivos que han ejecutado durante las actividades. Asimismo, los motiva a establecer relaciones significativas entre la actividad realizada y la realidad. Finalmente, se da una breve actividad de despedida.

Recursos

- Instrumentos musicales,
- Recursos tecnológicos,
- Materiales de cada sesión.

Evaluación

Para la evaluación del programa se pueden distinguir tres momentos:

Evaluación de inicio. El diseño del programa será evaluado mediante la técnica del juicio de expertos, quienes determinarán su validez de contenido mediante la Ficha de Evaluación de la Propuesta proporcionada por el Instituto de Investigación de la Universidad Marcelino Champagnat

Evaluación de proceso. Durante la ejecución se debe supervisar constantemente que se desarrolle el programa según lo planificado. Así mismo, al finalizar cada sesión se aplicará una lista de cotejo para determinar el avance del logro de los objetivos.

Evaluación del efecto. Se podrá realizar una investigación experimental para determinar el efecto del programa en las habilidades sociales de los niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima. Un instrumento que podría ser utilizado en este caso es la Lista de Chequeo de Habilidades Sociales para Preescolares (LCHSPE), elaborada por McGinnis y Goldstein en el año 1990 y adaptada para el Perú por Domenique en el año 2012.

4.2. Sesiones de aprendizaje

A continuación, se presentan las sesiones de aprendizaje del programa.

Sesión N° 1 (Parte 1)

Reconociendo mis emociones

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: salón de clase o patio de la institución
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 1(primera parte)

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo específico	Indicador
- Desarrollar las habilidades para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa su cólera de forma aceptable. - Es asertivo con los demás durante toda la sesión.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Reconociendo mis emociones
----------------------	-----------------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	<p>La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.</p> <p>Después se invita a los niños a ponerse cómodos para escuchar y observar el video del cuento “La rabieta de Julieta” de Montero (2015)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FBROB2IMCaU</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Guitarra. -Video -Laptop - Proyector 	10 min

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>La docente inicia con los niños una conversación sobre el tema del video.</p> <p>¿Conocen el parque?</p> <p>¿Qué hacen los niños en el parque? ¿Se podrá jugar todo el tiempo? ¿Por qué las personas mayores y los niños se enojan? ¿Qué pasa cuando alguien se enoja?</p> <p>Si algo me hace enojar ¿cómo me debo comportar?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical (El juego musical se llevará a cabo en el salón de clases o en el patio del colegio dependiendo de las posibilidades que brinde la institución educativa, de esta manera se proseguirá durante todo el programa).</p> <p>Luego se les explicará a los niños en que consiste el juego musical “Ratones y gatos” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a establecer quiénes serán los ratones y quiénes los gatos. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p> <p>En este momento se realiza el juego musical “Ratones y gatos” de la siguiente manera:</p> <p>Se eligen a 4 o 5 niños, los que harán el papel de gatos y todos los demás serán los ratones. Se distribuye por el suelo los aros, uno por cada niño que tiene el papel de ratoncito; estos aros serán sus “casas”.</p> <p>Al ritmo de una melodía los ratones salen de sus casas y pasean tranquilamente por el “bosque” (aula). Cuando la música se detiene, salen los gatos e intentan atrapar a los ratones que corren a su casa. Los ratones atrapados se transforman en gatos. Los ratones solo irán a su casa para salvarse. El juego termina cuando todos los ratones son gatos.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>-Aros o tizas</p> <p>-Proyector</p>	<p>25 min</p>

CIERRE	Metacognición	Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:	Solapín del "Ratoncito feliz".	10. min.
	Transferencia	¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste cuando fuiste atrapado por el gato? ¿Te enojaste? ¿Cómo hiciste para controlar tu enojo?		
	Despedida	Se les pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que los pone de mal humor. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando... (situación que les molesta) para controlar tu enojo? Se refuerzan las estrategias asertivas. Se entrega después a cada niño un solapín de "El ratoncito feliz" para que recuerden el juego realizado.		

IV. Instrumento de evaluación

Lista de cotejo N° 1

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		-Expresa su cólera de forma aceptable durante el juego musical.	-Es asertivo con los demás durante toda la sesión.
1			
2			
3			

4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

1. Canción de motivación (sirve para todas las sesiones).

¿Cómo están? (Recre educativo, 2021).

Cómo están mis niños ¿cómo están? -! Muy bien!

Esto es un saludo de amistad -!qué bien!

Haremos lo posible, para ser buenos amigos

¿Cómo están mis niños cómo están?,

-! Muy bien! (Se puede cantar con el nombre de cada niño).

2. Solapín "El ratoncito feliz"



Sesión N° 1 (Parte 2)

Reconociendo mis emociones

I. Datos informativos:

1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima

1.2 Aula: 5 años

1.3 Tiempo: 45 min

1.4 Lugar: salón de clase o patio de la institución

1.5 Número de estudiantes: 20 niños

1.6 Sesión N°: 1 (Segunda parte)

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo específico	Indicador
- Desarrollar las habilidades para resolver problemas.	- Expresa su cólera de forma aceptable. - Es asertivo con los demás durante toda la sesión.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Reconociendo mis emociones
----------------------	-----------------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”. Después se invita a los niños a ponerse cómodos para escuchar y observar el video del cuento “Otto-Un cuento sobre frustraciones y emociones” de Cuentos que van y vienen (2022) https://www.youtube.com/watch?v=Gi4de8UBpo4	-Guitarra. -Video -Laptop - Proyector	10 min

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>La docente inicia con los niños una conversación sobre el tema del video.</p> <p>¿has escuchado hablar de los monstruos?</p> <p>¿Cómo se sentía Otto? ¿? ¿Por qué estaba enfadado Otto? ¿Qué pasa cuando alguien se enoja?</p> <p>Si algo me hace enojar ¿cómo me debo comportar?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical (El juego musical se llevará a cabo en el salón de clases o en el patio del colegio dependiendo de las posibilidades que brinde la institución educativa, de esta manera se proseguirá durante todo el programa).</p> <p>Luego se les explicará a los niños en que consiste el juego musical “La manzana encantada” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a establecer quiénes será el niño voluntario para iniciar el recorrido de la línea. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p> <p>En este momento se realiza el juego musical “La manzana encantada” de la siguiente manera:</p> <p>Se dibuja un círculo en el piso y adentro del círculo se dibuja una línea recta con tiza u otro material,(Se explica cuál es el inicio y el final de la línea) luego todos los niños se dispersan por el aula o el patio. Se coloca una música infantil, con la cual los niños se moverán al ritmo de la misma (Por ejemplo el</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>-tizas</p> <p>-Proyector</p> <p>-Manzana</p> <p>-Plumón</p> <p>-Mesa</p>	25 min

		<p>baile del sapito). Cuando la música se detiene todos los niños se colocan en el círculo. La primera vez, un niño de manera voluntaria inicia a caminar sobre la línea con los brazos extendidos sin salir de la misma... Al finalizar el recorrido el niño tiene que soplar la manzana (a la manzana se puede dibujar una carita feliz) que se encuentra sobre una mesita, si el niño no logra mover la manzana, respira y expira por tres veces para controlar la emoción del enojo por que la manzana no se mueve. Nuevamente se coloca la música y el juego prosigue. A partir de la segunda vez que se detenga la música, el niño que inició el juego dirá el nombre del niño que caminará sobre la línea. De esta manera se prosigue con el juego hasta que todos los niños hayan participado.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición</p> <p>Transferencia</p> <p>Despedida</p>	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo te sentiste durante la clase? ¿Te enojaste cuando la manzana no se movió? ¿Cómo hiciste para controlar tu enojo? ¿Qué sentiste cuando respiraste despacio?</p> <p>Se les pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que los pone de mal humor. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando... (Situación que les molesta) para controlar tu enojo? Se refuerzan las estrategias asertivas.</p> <p>Se entrega después a cada niño una manzana para que recuerden el juego realizado.</p>	<p>Mesa</p> <p>Manzanas</p>	<p>10. min.</p>

IV. Instrumento de evaluación

Lista de cotejo N° 1

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		-Expresa su cólera de forma aceptable durante el juego musical.	-Es asertivo con los demás durante toda la sesión.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Manzanita para soplar.



Sesión N° 2

¿Qué pasa si....?

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 2

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicadores
- Desarrollar las habilidades para resolver problemas.	- Opina sobre si determinadas circunstancias son justas o injustas. - Acepta las consecuencias de su conducta.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	¿Qué pasa si....?
----------------------	-------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”. Después del saludo, la docente invita a los niños a tomar asiento formando una media luna para poder escuchar el cuento de la “Gallinita roja“ narrado en Cantando te cuento (2021). https://www.youtube.com/watch?v=NEM5NIUeFE4	Guitarra. -video -laptop USB -proyector	10 min
	Recojo de	La docente inicia con los niños una conversación sobre el tema del cuento:		

DESARROLLO	saberes previos	¿Con qué cosa se preparará el pan? ¿Por qué los animales se quedaron sin comer el pan preparado por la Gallinita roja?		
	Conflicto cognitivo	¿Será justo o injusto cómo se comportaron el perro, el pato y el chancho? ¿Y cómo se comportó la gallina?		
	Contextualización del juego musical	Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical. Luego se explica a los niños en qué consiste el juego musical “Las estatuas de mi animal favorito” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)	-Laptop -USB -Música -Fotocheck	25 min
Organización de la clase para el juego musical	Se invita a los estudiantes a escoger un fotocheck con su animal favorito y colocárselo. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.			
Desarrollo del juego musical	En este momento se realiza el juego musical “Las estatuas de mi animal favorito” de la siguiente manera: Luego de que los niños escogen su animal favorito, se coloca una música infantil y todos los niños podrán bailar libremente (si los niños lo desean pueden bailar imitando cada uno a su animal favorito). Cuando la música deje de sonar, los jugadores se quedan inmóviles como las estatuas. Cualquiera que se mueva queda eliminado del juego. Este juego termina cuando la mayoría de los niños hayan sido eliminados. Para aumentar la dificultad se pueden hacer pausas más largas de silencio y realizar algunas muecas.			

CIERRE	Metacognición	Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Por qué saliste del juego? Después de moverte ¿era justo que salieras del juego? ¿Será importante reconocer cuando hemos perdido en un juego?	Bolsita con galletas	10 min.
	Transferencia	Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que les parezca buena o mala. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando... (situación injusta presentada por los niños) para comportarte de manera justa? Se refuerza las estrategias asertivas.		
	Despedida	Se entrega después a cada niño una bolsita de galletas para que recuerden el juego realizado.		

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 2

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		-Indica si es justo o injusto ser eliminados del juego musical mediante la expresión oral	Acepta ser eliminado del juego musical por moverse.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Fotocheck (Deben ser más del número de niños)



Sesión N° 3

Buscando mi lugar

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 3

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
- Desarrollar las habilidades para resolver problemas.	- Acepta perder sin molestarse.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Buscando mi lugar
----------------------	--------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
------------------	------------------------------------	-------------------------	-----------------------	--------

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Motivación del juego musical</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.</p> <p>La docente, después del saludo, les muestra una cajita de sorpresa y los niños intentan adivinar lo que esta contiene (La cajita contiene imágenes de un partido de futbol donde un grupo de niños están enojados y los otros serenos).</p> <p>- Se llamará a dos niños voluntarios para sacar lo que contiene la cajita.</p> <p>¿Conoces cómo se juega futbol? ¿? ¿Por qué se llamarán “equipos”? ¿Podrán ganar los dos equipos? ¿Por qué las personas se molestan cuando pierden algo?</p> <p>¿Cuál de los grupos de niños tendrá la actitud correcta?</p>	<p>-Guitarra</p> <p>-sillas</p> <p>-Música</p> <p>-Imágenes</p> <p>- cajita de sorpresa.</p> <p>Imágenes</p>	<p>10 min</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en que consiste el juego musical “La silla de mi juguete favorito”</p> <p>(Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a presentar sus juguetes favoritos y decir cómo se llaman. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>-Sillas</p> <p>- Juguete.</p>	<p>25 min</p>

	Desarrollo del juego musical	<p>En este momento se realizará el juego musical “La silla de mi juguete favorito” de la siguiente manera:</p> <p>Se colocan sillas al centro de la clase, las cuales deben ser una menos del número de los niños. A continuación, cada niño carga en sus brazos su juguete favorito y se coloca de pie cerca o camina alrededor de las sillas y cuando comienza la música los participantes inician a bailar alrededor de las sillas. Cuando deja de sonar la música, los estudiantes buscan sentarse sobre una silla cargando su juguete y el niño que quede sin asiento se retira del juego y toma asiento alrededor de los jugadores. Luego se saca una silla y al compás de la música los niños seguirán bailando hasta que quede una sola silla. Al finalizar el juego se entregará un chocolatito o caramelo agradeciéndoles por su participación y su buen comportamiento y resaltando la habilidad de no molestarte si se ha perdido en el juego.</p> <p>Nota. En la clase anterior se les pedirá a los niños que puedan llevar su juguete favorito y si alguno olvida llevar su juguete favorito, la docente debe tener alguno de reserva para proporcionárselo al niño que lo necesite.</p>		
CIERRE	Metacognición	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste? ¿Cómo te sentiste cuando te quedaste sin silla? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Siempre será posible ser ganador? ¿Será correcto molestarte si pierdes un juego?</p>	<p>Papel A4</p> <p>Colores</p> <p>Borrador</p> <p>Lápiz</p>	10 min..

	Transferencia	Se les pide a los niños que piensen en algún juego de la casa o del colegio en el que “perdieron”. Se les pide que hablen del juego y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer si pierdes en el juego? Se refuerza las estrategias asertivas.		
	Despedida	Cada niño realiza un dibujo del juego realizado y este se le entregará a un miembro de su familia en su casa para recordar el juego.		

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 3

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		Acepta perder sin molestarse.	Se muestra sereno al momento de dejar el juego.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Cajita de sorpresa.



Imágenes del partido de futbol



Sesión N° 4

Siempre disfruto con mis amigos

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 4

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
- Desarrollar las habilidades para resolver problemas.	Acepta no ser el primero en una actividad. -Anima a sus compañeros a participar durante la actividad.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Siempre disfruto con mis amigos.
----------------------	---

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”. Después del saludo la docente invita a los niños a ponerse cómodos para observar un video. “ Mapache quiere ser	-Guitarra -laptop - USB Proyector. video	10 min

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>el primero” de Amondarain (2020a) de contaconmigocuentos)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=k3TABbzYV-4&t=35s</p> <p>¿Conoces un Mapache? ¿Cómo es un mapache? ¿Qué lo molestó a Mapache? ¿Por qué Mapache quería ser el primero?</p> <p>¿Cuál es la ventaja de no ser el primero?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en qué consiste el juego musical “Adivina la canción” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a formar grupos de tres integrantes y cada uno de ellos cogerá un papelito doblado (En cada papelito doblado está escrito un número del uno al tres). También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>- papelitos con los números del 1 al 3.</p> <p>-Plumones</p> <p>-Envase</p>	25 min

	Despedida	<p>que les permite dejar a los demás ser “primero” Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando ...(situación presentada) en una actividad? Se refuerza las estrategias asertivas.</p> <p>Se entrega después a cada niño un globo inflado (en el globo se dibujan con plumón indeleble los números) para que recuerden el juego realizado.</p>		
--	-----------	--	--	--

IV. Instrumento de evaluación

Lista de cotejo N° 4

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		Acepta no ser el primero en una actividad.	Anima a sus compañeros a participar durante la actividad.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Papelitos cortados para sortear el número de cada niño. (Todos los papeles estarán bien doblados de manera que el niño no vea el número que lo contiene).



Sesión N° 5

¡Sí se puede!

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 5

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
- Desarrollar. Las habilidades para resolver problemas.	- Ofrece soluciones para resolver un problema

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	¡Sí se puede!
----------------------	----------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”. Luego del saludo, la docente invita a los niños a ponerse cómodos para poder escuchar y observar el cuento “El mono Machín y el Tigre” cuento popular de tradición oral de la selva peruana. (Este cuento puede ser realizado utilizando	Guitarra Laptop Video proyector USB	10 min

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>títeres o marionetas).</p> <p>¿Alguna vez has visto a un monito? ¿Y a un tigre?¿Con quién se encontró el Mono Machín? ¿Qué problema encontró el mono Machín? ¿Cómo se pueden resolver los problemas?</p> <p>¿Sera importante buscar soluciones para resolver un problema?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en qué consiste el juego musical “Caracoles y Cangrejos”</p> <p><i>(Ver Desarrollo del juego musical)</i></p> <p>Se invita a los estudiantes formar grupos de cuatro o cinco integrantes por afinidad. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda de los estudiantes.</p> <p>En este momento se realizará el juego musical “Caracoles y Cangrejos” de la siguiente manera:</p> <p>Al ritmo de una melodía, los niños caminarán por el aula hasta que la música pare; entonces se agruparán lo más rápido que puedan, se pondrán de acuerdo si ser caracoles o cangrejos (la docente entrega una tela por cada grupo), se ocultarán bajo la tela en posición de gateo y luego caminarán juntos lentamente sin perder la concha (tela). (Los caracoles caminan hacia adelante y los cangrejos hacia atrás). Se</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>Telas.</p>	25 min

		repite varias veces el juego para que puedan coordinar mejor sus movimientos.		
CIERRE	Metacognición	Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Lograste caminar en la misma dirección con tus compañeros? ¿Qué tienes que hacer cuando encuentres un problema? ¿Cómo te sientes al lograr resolver un problema?	Plastilina play doh	10
	Transferencia	Se les pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que les parece difícil de solucionar. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando ... (situación difícil) para resolver la situación? Se refuerza las estrategias asertivas.		
	Despedida	Se entrega después a cada niño un envase de plastilina, con la que realizan un caracol con ayuda de la docente y se lo llevan a casa para recordar el juego realizado. (Si el niño desea hacer un caracol diferente del modelo indicado por la docente lo puede realizar).		

IV. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo N° 5

N°	Datos de los niños	Indicador de evaluación
		Ofrece soluciones para resolver un problema
1		
2		
3		
4		
5		

6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

VI. Materiales sesión N° 5

Telas grandes (1 por cada grupo)



Caracol que se realiza con los niños en la despedida.



Cuento : El mono Machín y el tigre (Ver Apéndice A)

Sesión N° 6

Me divierto con mis amigos

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 6

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicadores
Desarrollar las habilidades de interacción con otros.	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue instrucciones con facilidad en contextos lúdicos - Brinda instrucciones a sus amigos en contextos lúdicos

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Me divierto con mis amigos.
----------------------	------------------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.	-Guitara	10 min
		La docente después del saludo invita a los estudiantes a ponerse cómodos y observar juntos un video llamado “Quisiera ser como Tú” de Amondarain (2020e). https://www.youtube.com/watch?v=8flmjX8	- Laptop - Video Proyector	

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>qx&t=124s</p> <p>¿Conoces un ratoncito? ¿Cómo son los dragones? ¿Has visto alguna vez a un león?</p> <p>¿Por qué será importante seguir instrucciones?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en qué consiste el juego musical “Instrumentos y figuras”</p> <p>(Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a establecer que figuras geométricas desean utilizar, y a que instrumentos lo quieren asociar. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda de los estudiantes.</p> <p>En este momento se realiza el juego musical “Instrumentos y figuras” de la siguiente manera:</p> <p>Se dibuja con ceras o tizas en el suelo varios círculos, cuadrados y triángulos y se asocian a algún instrumento, por ejemplo: la pandereta a los círculos, los cascabeles al cuadrado y las maracas al triángulo. Se hacen sonar varias veces para indicar a los niños dónde tienen que acudir, según el instrumento que suene. Cuando dominen la actividad, se les puede dar instrucciones de mayor dificultad: saltar dentro de..., pasear alrededor, dar palmadas dentro, hacer un coro alrededor, caminar con un pie dentro y otro fuera, patear cerca,... etc.</p>	<p>-Laptop -USB -tizas o ceras -Música -pandereta -cascabeles -Sonajas</p>	<p>25 min</p>

CIERRE	Metacognición	Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante seguir las instrucciones?	Bolsita de galletas con las figuras geométricas	10 min.
	Transferencia	Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio en donde es necesario seguir instrucciones. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué tienes que hacer cuando.... (situación presentada por los niños) para lograr lo que se te está indicando?		
	Despedida	Se entrega después a cada niño una bolsita de galletas que tengan las formas de las figuras geométricas y de esta manera recuerden el juego realizado.		

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 6

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		Sigue instrucciones con facilidad en contextos lúdicos	Brinda instrucciones a sus amigos en contextos lúdicos
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Instrumentos (Se pueden utilizar otros).



Bolsita de galletas con el diseño de figuras geométricas.



Sesión N° 7

No me doy por vencido

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clase o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 7

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
- Desarrollar las habilidades de interacción con otros.	- No abandona tareas difíciles de realizar. - Muestra una actitud positiva ante un problema.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	No me doy por vencido.
----------------------	-------------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”. Después del saludo, la docente invita a los estudiantes a aprender un trabalenguas y pedirá a un voluntario que lo pueda repita y luego este dirá el nombre de un compañero para que haga	-Guitarra Afiche con el trabalenguas	10 min

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>lo mismo</p> <p>LA MADRE Y LA HIJA VAN A MISA.</p> <p>LA MADRE PISA PAJA</p> <p>Y LA HIJA PAJA PISA.</p> <p>¿Conocen los trabalenguas?</p> <p>¿Por qué se llaman trabalenguas? ¿Será fácil o difícil aprender trabalenguas? ¿Cómo se puede aprender un trabalenguas?</p> <p>¿Si renuncias a repetir un trabalenguas porque es difícil, podrás aprenderlo?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en qué consiste el juego musical “La isla musical de los amigos”</p> <p><i>(Ver Desarrollo del juego musical)</i></p> <p>Se invita a los estudiantes a establecer quiénes serán los amigos. (Solo serán grupos de dos amigos). También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda de los estudiantes.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>Papel periódico</p>	25 min

	Desarrollo del juego musical	<p>En este momento se realiza el juego musical “La Isla de los amigos” de la siguiente manera:</p> <p>Los estudiantes se colocan encima de una hoja de papel de periódico y cuando comienza a sonar la música los niños se moverán al ritmo de la música, pero sin salir del papel periódico. Cada vez que se apague la música, uno de los dos estudiantes debe arrancar un trozo del papel que tienen debajo de sus pies. Se trata de resistir el mayor tiempo posible dentro de la "isla" o sea dentro del papel sin pisar el suelo. En el momento en que algún participante toque el suelo, quedará eliminado, ganando el último niño que se mantenga sin tocar el suelo (Al final los amigos pueden pararse en un pie para ocupar menos espacio).</p>		
CIERRE	<p>Metacognición</p> <p>Transferencia</p> <p>Despedida</p>	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Qué tenemos que hacer para lograr algo? ¿Si la tarea es difícil de realizar que tienes que hacer?</p> <p>Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que sea difícil de realizar. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando ...(situación difícil de realizar) para lograr realizar esa tarea difícil.</p> <p>Cada niño repite el trabalenguas que se presentó al inicio de la clase y se le entrega una moneda de chocolate por haber dicho el trabalenguas.</p>	Monedas de chocolate.	10 min

IV. Instrumento de evaluación

Lista de cotejo N° 7

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		No abandona tareas difíciles de realizar.	Muestra una actitud positiva ante un problema.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Afiche del trabalenguas



Monedas de chocolates



Sesión N° 8

Jugamos todos juntos

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Cantidad de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 8

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
- Desarrollar las habilidades de interacción con otros.	- Se integra con facilidad en una actividad.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Jugamos todos juntos
----------------------	-----------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	<p>La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.</p> <p>Luego del saludo se presenta a los niños una cajita de sorpresa, la que contiene una imagen de un grupo de niños jugando y un niño sentado solo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guitarra -Cajita de sorpresa -Imagen de niños. 	10 min

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>La docente invita a los niños para que adivinen lo que hay dentro de la cajita y luego invitará a uno de los niños para abrir la cajita.</p> <p>A continuación se realizan la siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es lo que más les gusta hacer a los niños en el colegio? ¿Por qué un niño estará solo? ¿Será más divertido jugar solo o en equipo? ¿Cómo puedo jugar con los demás? ¿Crees que es mejor jugar solo o con los demás?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Las normas del juego se leen y presentarán en un papelote con dibujos, el que se colocará en el salón o en el patio del colegio.</p> <p>Luego se les explicará a los niños en qué consiste el juego musical “El barco se hunde” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a escoger un nombre para el barco. También se les brindará un determinado tiempo para aclarar alguna duda de los estudiantes.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>-Sillas</p>	25 min.
	<p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>En este momento se realiza el juego musical “El barco se hunde” de la siguiente manera:</p> <p>Todos los niños se colocan en círculo y cuando la música empieza a sonar, cada participante camina por su propio espacio hasta que la música se detiene, entonces la docente dice: “El barco se está hundiendo y para salvarse deben formar grupos de dos personas y todos los niños forman parejas y se abrazan”. La música vuelve a sonar y los niños se dispersan. Cuando la</p>		25 min

		<p>música se detiene la docente dice: “El barco se está hundiendo y para salvarse deben formar grupos de tres personas” y todos los niños forman grupos de tres integrantes y se abrazan. Esto se repite aumentando cada vez un integrante al grupo que “se salva”. Se pueden formar grupos de hasta 6 o 7 niños.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición</p> <p>Transferencia</p> <p>Despedida</p>	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante jugar juntos? ¿Cómo podemos hacer para que jugar con los demás? ¿Cómo podemos hacer para que nadie se quede solo en el juego?</p> <p>Se les pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio en donde necesiten integrarse. Se les pide que hablen de la situación presentada y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer para participar en esta actividad? Se refuerza las estrategias asertivas.</p> <p>Se entrega después a cada niño un barco de papel para que recuerden el juego realizado.</p>	<p>Barco de papel.</p>	<p>10 mn.</p>

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 8

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación
		Se integra con facilidad en una actividad.
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

V. Materiales

Caja de sorpresa



Imagen que se colocará dentro de la caja de sorpresa.



Barco de papel para la despedida



Sesión N° 9

Aprendiendo a esperar mi turno

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clase o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 9

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
- Desarrollar las habilidades de interacción con otros.	- Espera su turno durante la actividad propuesta. - Respeta el turno de los demás sin incomodarse.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Aprendiendo a esperar mi turno
----------------------	---------------------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños (en este momento no se cantará la canción de siempre porque servirá más adelante). La docente presenta a los niños una cajita de sorpresas y los invita a que adivinen lo que esta contiene, luego se llamará a un niño	-Cajita de sorpresa -Imágenes de un árbol. -Hojas	10 min

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>voluntario para que pueda descubrir lo que contiene. (En la cajita hay una imagen de un árbol con ramas, sin hojas y sin frutos. En otra cajita están las hojas y los frutos).</p> <p>Los niños colocan la imagen de una hoja o fruto en el árbol, respetando el nombre del niño que indique el precedente jugador.</p> <p>¿Conoces un árbol? ¿Cómo se ha logrado que el árbol tenga frutos y hojas? ¿Será posible colocar las hojas y los frutos, todos al mismo tiempo sobre el árbol?</p> <p>¿Será importante saber esperar tu turno?</p>	<p>recortadas de papel u otro material</p> <p>-Imágenes de frutos recortados</p>	
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explicará a los niños en qué consiste el juego musical “La banda musical”</p> <p><i>(Ver Desarrollo del juego musical)</i></p> <p>Se invita a los estudiantes a escoger un instrumento de su agrado. También se les brindará un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p> <p>En este momento se realiza el juego musical “La banda musical” de la siguiente manera:</p> <p>Cada niño escogerá un instrumento musical de su agrado. La docente con ayuda de un instrumento iniciará la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”. (Todos los niños tocan sus instrumentos junto a la docente). Después de terminar la canción se indicará que a continuación cada niño tocará su</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>-Guitarra</p> <p>- Instrumentos musicales</p>	25 min

		<p>instrumento musical al momento indicado. La docente dirá el nombre de un niño y solo el niño indicado iniciará a tocar su instrumento musical y los demás ayudarán a cantar, por ejemplo, “¿Cómo estás Mateo, cómo estás?” (Solo Mateo podrá tocar su instrumento musical). Mateo dice el nombre del siguiente niño y el siguiente niño dice el nombre del siguiente niño. De esta manera se proseguirá con todos los demás participantes.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición</p> <p>Transferencia</p> <p>Despedida</p>	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Por qué será importante esperar tu turno?</p> <p>Se pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que requiera esperar turnos. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando ...(situación que requiere esperar turnos) para esperar tu turno? Se refuerza las estrategias asertivas.</p> <p>Se presenta una cajita de sorpresa y los niños hacen una fila, luego, en orden y esperando su turno, cada uno va sacando una maraca de la cajita para recordar la clase.</p>		10 min.

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 9

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		Espera su turno durante el juego musical.	Respeto el turno de los demás sin incomodarse.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Caja de sorpresa donde se colocará la imagen del árbol.



Imagen que se colocará dentro de la caja de sorpresa.



Cajita para colocar frutos, hojas y limpiatipo.



Frutos y hojas



Maraquitas para la despedida



Sesión N° 10

Es importante ayudar a los demás

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 10

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
- Desarrollar las habilidades de interacción con otros.	- Ofrece ayuda

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Es importante ayudar a los demás.
----------------------	--

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.	-Guitarra -Cuento -USB	10 min
	Recojo de	La docente después del saludo invita a los niños a ponerse cómodos y a escuchar el cuento “Luna y el Caballo generoso” Se pueden utilizar títeres o imágenes para hacer más placentero el cuento. (El texto del cuento se encuentra en el anexo de esta clase). ¿Conoces a los gatos? ¿Si un gatito se cayó	_Títeres	

	saberes previos	o se sintió mal, que cosa necesita? ¿Los niños podrán ayudar a los demás? ¿Será importante ayudar a los demás?		
	Conflicto cognitivo	¿Alguna vez ayudaste a alguna persona?		
DESARROLLO	Contextualización del juego musical	Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical. Luego se les explica en qué consiste el juego musical “El lago encantado” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)	-Laptop -USB -tizas -aros -música	25 min
	Organización de la clase para el juego musical	Se invita a los estudiantes a escoger el “número” de su preferencia y quién será el que inicie con el juego. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.	-hoja A4 con diferentes números	
	Desarrollo del juego musical	En este momento se realizará el juego musical “El lago encantado” de la siguiente manera: Se marca un espacio en el suelo con tiza para delimitar el “Lago encantado”. Dentro se colocan aros de plástico o se dibujan círculos en el suelo, los que simularán las piedras del lago. Los niños se colocarán en fila en un extremo del lago. Cuando inicie a sonar la música los niños inician a saltar de piedra en piedra sin pisar el “agua”, el niño que salta fuera de las piedras se queda inmóvil hasta que otro jugador lo salve dándole un abrazo. Cuando la música se detiene, todos los que están sobre las piedras descansan un momento hasta que reinicie la música. La idea es que todos lleguen sanos y salvos al otro lado del lago ayudándose entre ellos.		
CIE RR	Metacognición	Los estudiantes se colocan en círculo y	Viveres	

		<p>voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante ayudarnos unos a otros?</p>	10 min
	Transferencia	<p>Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio en la que se necesite ayuda. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando ...(situación presentada) para poder ayudarlo?</p>	
	Despedida	<p>Cada niño pone en una canasta los víveres que ha llevado al colegio los cuales se llevarán para repartirlos a las personas necesitadas en algún lugar indicado y de esta manera recordar la importancia de ayudar a los demás.</p>	

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 10

N°	Datos de los niños	Indicador de evaluación
		Ofrece ayuda durante el juego musical
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

V. Materiales

Cuento de animación

Luna y el caballo generoso.

En una antigua casa vivía una gatita llamada Luna, Ella tenía cinco gatitos hermosos y traviosos. Cierta día decidió llevarlos de paseo por un bosque pero antes de llegar al bosque tenían que pasar por un puente de palo y caminar mucho, además el camino estaba muy resbaloso porque había llovido más temprano. Mientras caminaban el gatito más pequeño se cayó y se dobló una patita, entonces mamá gata corrió para ayudarlo y lo colocó entre sus brazos, los demás gatitos estaban observando lo que ocurría; De repente por ese camino pasaba un hermoso y elegante caballo, el cual se acercó y preguntó “Señora gata ¿necesita ayuda?” Y ella le contó lo sucedido. El caballo la miró con mucha ternura y le dijo: “No se preocupe señora Luna, Yo los llevaré hasta su destino”. -Entonces Luna y sus hermosos gatitos subieron sobre la espalda del caballo y se dirigieron hasta el bosque. Cuando llegaron al bosque el caballo se despidió y les regaló una latita de atún para que pudiesen alimentarse ese día. Los gatitos junto a su madre disfrutaron del rico atún que les regaló el generoso caballo y luego se pusieron a jugar a las escondidas. Después de jugar y pasear por el bosque, los gatitos y mamá Luna regresan a casa contentos y felices. (María Coronel)

Números para colocar en la espalda de cada niño.



Sesión N° 11

Descubriendo en qué momento puedo interrumpir

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 11

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
-Desarrollar las habilidades de interacción con otros.	-Interrumpe una conversación o actividad en el momento oportuno.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Descubriendo en qué momento puedo interrumpir.
----------------------	---

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	<p>La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.</p> <p>La docente, luego del saludo, invita a los niños a ponerse cómodos para escuchar y observar el cuento “No interrumpas, Kika” narrado por Montero (2021)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HLt7XxG2aE4</p>	-laptop -proyector USB -video	10 min

	Recojo de saberes previos	¿Conoces algún cuento? ¿Quién cuenta cuentos a los niños? ¿Qué se debe hacer para entender un cuento? ¿Por qué no se puede interrumpir a cada momento?		
	Conflicto cognitivo	¿Sabes cuándo interrumpir si necesitas algo?		
DESARROLLO	Contextualización del juego musical	Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical. Luego se les explicará a los niños en qué consiste el juego musical “Gira el micrófono” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)	-Laptop -USB -Música - -Micrófono	25 min
	Organización de la clase para el juego musical	Se invita a los estudiantes a formar un círculo y se establece quién será el niño que hará girar el micrófono la primera vez. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.		
	Desarrollo del juego musical	En este momento se realiza el juego musical “Gira el micrófono” de la siguiente manera: Todos los participantes toman asiento en el piso o sobre su silla formando un círculo. Al centro se coloca un micrófono. Al iniciar la música, el niño indicado hace girar el micrófono y nadie podrá decir ninguna palabra hasta que la música se detenga. Cuando se detenga la música, si algún niño necesita algo levantará la mano y expresará su necesidad. El niño que tiene el micrófono frente a él cantará un pedacito de la canción que más le guste y luego girará el micrófono para el siguiente participante. De esta manera se proseguirá con el juego hasta que todos los niños hayan participado.		
CIERRE	Metacognición	Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para	Micrófono de juguete.	10 min.

		<p>facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante respetar los tiempos indicados para poder hablar o pedir algo?</p>		
	Transferencia	<p>Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio en la que solo se puede interrumpir en un determinado momento. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando (situación presentada por los niños en donde no pueden interrumpir) para no interrumpir inadecuadamente? Se refuerza las estrategias asertivas.</p>		
	Despedida	<p>Se entrega después a cada niño un micrófono elaborado por la docente para que recuerden el juego realizado.</p>		

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 11

N°	Datos de los niños	Indicador de evaluación
		No interrumpe a sus compañeros cuando están realizando alguna actividad
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

17		
18		
19		
20		

V. Materiales

Micrófono para el desarrollo del juego música



Micrófono que se regala en la despedida.



Sesión N° 12

Me siento seguro y soy feliz

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 12

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
Desarrollar las primeras habilidades sociales.	<ul style="list-style-type: none"> - Habla de manera segura. - Actúa de manera segura.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Me siento seguro y soy feliz.
----------------------	--------------------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	<p>La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.</p> <p>La docente después del saludo invita a los niños a ponerse cómodos y a observar el video “No quiero ser una Rana” de Amondarain (2020b).</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Guitarra -USB -Laptop - Proyector. 	10 min

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=5zlet0kZyO4&t=115s</p> <p>¿Conoces una rana? ¿Cómo son las ranas? ¿Qué hacía en el cuento la ranita?</p> <p>Será importante escuchar y hablar con los demás?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realiza el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en que consiste el juego musical “Así canto yo” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a establecer quiénes formarán el jurado y el quién será el presentador. También se les brindará un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p> <p>En este momento se realizar el juego musical “Así canto yo” de la siguiente manera:</p> <p>Se eligen a tres niños, los que serán el jurado y un niño que será el presentador del programa.</p> <p>Todos los participantes tomarán asiento formando un círculo. Al centro del círculo se colocará un micrófono.</p> <p>El presentador con ayuda de la docente irá llamando voluntariamente a los niños para que puedan cantar desde el micrófono. El niño se presentará ante el público diciendo: Yo Soy... (Dice su nombre). Terminada la participación de cada niño los demás aplaudirán al participante. Luego el jurado dirá: Bienvenido a “Yo Soy”. De esta manera se proseguirá con el juego hasta que todos hayan participado.</p> <p>Nota: La clase anterior se les pedirá a los niños que aprendan una parte de una canción de su preferencia.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>- Micrófono</p>	25 min

CIERRE	Metacognición	Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:	Papel periódico Música Laptop	10 min
	Transfere	¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante saber en qué momento se puede interrumpir y en qué momento no?		
	ncia	Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que los permita escuchar, hablar y actuar de manera segura. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando se presenta esta citación (situación presentada por los niños) para lograr el objetivo propuesto?		
	Despedida	Se invita a los niños a tomar asiento y se le entrega un periódico a cada uno, luego se coloca una música suave de relajación y los niños inician a romper el periódico y si desean pueden formar una pelotita con las tiras de papel.		

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 12

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		Habla de manera segura.	Actúa de manera segura.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Micrófono



Sesión N° 13

Conozcamos juntos el valor de decir ¡Gracias!

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 13

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
Desarrollar las primeras habilidades sociales.	- Muestra agradecimiento

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Conozcamos juntos el valor de decir ¡Gracias!
----------------------	--

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.	-Guitarra	10 min
		La docente, después del saludo, invita a los niños a ponerse cómodos y a observar y escuchar una poesía llamada “Payana al sol” de Amondarain (2020d) https://www.youtube.com/watch?v=rOLcVwc	-video -USB -laptop - Proyector	

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>Od Y</p> <p>¿Conoces un sapito? ¿Conoces algún caracol? ¿Por qué el sapito le invitó un matecito al caracol? ¿Qué significa ser agradecidos?</p> <p>¿Será importante dar las gracias siempre?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realiza el juego musical.</p> <p>Luego se les explicará a los niños en que consiste el juego musical “Pasa la sorpresa” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a formar un círculo. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p> <p>En este momento se realiza el juego musical “Pasa la sorpresa” de la siguiente manera:</p> <p>Se envolverá un premio con muchas capas de papel de regalo, y se colocará un caramelo, un chocolate o un pequeño premio en cada una de las capas. Mientras más capas, mejor, porque así todos los participantes tendrán la posibilidad de quitar una capa.</p> <p>Cuando la música comienza, el premio se va pasando de mano en mano en un círculo. Cuando la música se detiene, el niño que tiene el premio en sus manos le quita una capa, cogerá el premio que contiene esa capa y dirá muchas gracias. El juego proseguirá de esta manera hasta quitar la última capa y revelar el verdadero premio.</p> <p>Nota: La docente buscará detener la música en</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>Premio</p> <p>Monedas de chocolate.</p> <p>Papel</p>	25 min

		<p>diferentes niños para que todos puedan coger un regalo y dar las gracias.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición</p> <p>Transferencia</p> <p>Despedida</p>	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante ser agradecidos con los demás? ¿Te gustaría que alguien te dé las gracias?</p> <p>Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio en la que tengan que ser agradecidos. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando (situación presentada por los niños) para demostrar que eres agradecido? Se refuerza las estrategias asertivas.</p> <p>Se entrega después a cada niño un globo inflado con el dibujo de un corazón y la palabra gracias para que recuerden el juego realizado.</p>	<p>-Globos</p> <p>Corazón de -papel</p> <p>Plumón indeleble</p>	10 min.

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 13

N°	Datos de los niños	Indicador de evaluación
		Muestra agradecimiento
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

V. Materiales

Premio, papel de regalo y monedas de chocolate.



Sesión N° 14

Descubriendo divertidas formas de pedir ayuda

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 14

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
Desarrollar las primeras habilidades sociales.	- Pide ayuda de manera adecuada.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Descubriendo divertidas formas de pedir ayuda.
----------------------	---

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”. Después del saludo, la docente invita a los niños a ponerse cómodos y escuchar el cuento “Marta y Romeo”.	-Guitarra -USB - Laptop -Video -Proyector	10 min
	Recojo de saberes	¿Conoces las palomas? ¿Dónde hacen sus nidos las palomas? ¿Se podrán coger los huevos de las palomas cuando están en el		

	<p>previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>nido? ¿Por qué los niños no pueden subir solos a un árbol?</p> <p>¿Por qué debemos pedir ayuda?</p>		
	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en qué consiste el juego musical “Piedra soy” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a escoger un saquito de arena. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>-Saquitos de arena</p>	25 min
DESARROLLO	<p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>En este momento se realiza el juego musical “Piedra Soy” de la siguiente manera:</p> <p>Se reparte un saquito de arena a cada uno de los niños y estos se desplazan libremente por el aula manipulándolo y explorando sus posibilidades con una melodía de fondo (bailando con él, colocándolo arriba o abajo; percutiendo sobre él con una mano, sobre la cabeza; lanzarlo al aire y recogerlo con las dos manos; pasándolo de una mano a la otra por delante, etc.) Es importante realizar estos ejercicios previos para que los niños puedan tener un conocimiento previo del objeto. Después de esta actividad, se coloca una música y los niños se pasean con el saquito en equilibrio, sin que se caiga, sobre diferentes partes del cuerpo indicadas por el/la docente. Si el saquito se cae, el niño se convertirá en piedra y deberá decir “Piedra</p>		

		<p>soy, ¡ayúdenme por favor!” y espera a que otro niño que esté más cerca recoja su saco y lo coloque de nuevo en la parte del cuerpo adecuada para que pueda volver a moverse.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición</p> <p>Transferencia</p> <p>Despedida</p>	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante saber pedir ayuda? ¿A quién debes pedir ayuda?</p> <p>Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio en la que tengan que pedir ayuda. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando ...(situación presentada por los niños)? ¿A quién tienes que pedir ayuda? ¿Qué le dirías para que te ayudase?</p> <p>Se invita a todos los niños a escuchar y cantar la “Canción para pedir ayuda” de 123 Andrés (2023) y de esta manera recuerden el juego realizado.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=-Io5YfJ8-68</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>Proyector</p>	10 min.

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 14

N°	Datos de los niños	Indicador de evaluación
		Pide ayuda de manera adecuada.
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

V. Materiales

Cuento de animación.

Marta y Romeo

En una ciudad muy lejana vivía doña Laura con sus dos hijos, Marta y Romeo. Su padre trabajaba lejos y, por ende, solo regresaba a casa por Navidad.

Doña Laura tenía una hermana llamada Lorencina que vivía en el campo con su esposo y sus tres hijos. Cierta día, Lorencina fue a visitar a su hermana Laura y la invitó a pasar un fin de semana en su casa del campo. Doña Laura comentó esto con sus hijos, los cuales se pusieron muy felices porque amaban jugar en el campo. Llegado el fin de semana fueron a casa de Tía Lorencina.

Sucedió que mientras las mamás preparaban el almuerzo, Marta y Romeo fueron a jugar con sus primos, Doña Laura dijo a sus hijos, que, por favor, no se alejaran mucho de la casa, a lo que ellos respondieron,: “Descuida mamita nos quedaremos cerca de la casa”. Mientras jugaban a las escondidas, Romeo vio que sobre la rama de un árbol había un nido con una palomita que estaba incubando sus huevos; Romeo exclamó “Marta, Marta, ven, ¡mira esto!”. Mientras Romeo llamaba a su hermanita Marta, la paloma voló lejos por la bulla que hizo Romeo. “¿Qué pasa?” -dijo Marta y sus primitos que también fueron corriendo al lado de Romeo “Es un nido de paloma y debe tener huevos”, dijo Romeo señalando al árbol, “ Quiero subir al árbol para ver cuántos huevos o palomitas hay en ese nido”. “No, no hermanito. Es peligroso subir al árbol porque te puedes caer, mejor llamemos a mamá para que nos ayude a subir al árbol”, dijo Marta. “No te preocupes Marta, Yo puedo subir solo a ese árbol hermanita hermosa, te prometo que tendré mucho cuidado. Además mamá está preparando el almuerzo con la tía Lorencina”. “Está bien hermanito, pero ten mucho cuidado”. “Está bien hermanita bella” dijo Romeo.

Romeo subió al árbol mientras Marta y sus primitos observaban desde el suelo; cuando logró coger el nido de la paloma, Romeo dijo muy feliz, “¡Son huevos muy pequeños y hermosos!” “Bájalos, bájalos”, dijeron sus primitos. “No, no -dijo Marta- déjalos allí porque los puedes soltar y se romperán”, pero Romeo estaba tan emocionado de tener el nido entre manos que no se dio cuenta que pisó en el vacío y se cayó. Asustados Marta y sus primitos corrieron a ver a Romeo que estaba llorando en el suelo porque se había raspado la rodilla. Marta fue llorando a avisar a su mamá, la que fue de inmediato a ayudar a su hijo.

Mamá después de haber curado a Romeo, les explicó a los niños que siempre se debe de pedir ayuda a los demás para que no vuelva a ocurrir lo mismo y.. colorín, colorado este cuento se ha terminado.

Sesión N° 15

¿Cómo me siento el día de hoy?

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima.
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 15

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
- Desarrollar las habilidades relacionadas con los sentimientos.	- Expresa sus sentimientos a través de dibujos

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	¿Cómo me siento el día de hoy?
----------------------	--------------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”. Después del saludo la docente presenta a los niños una cajita de sorpresas y los invita a que puedan adivinar lo que esta contiene y luego llama a un niño voluntario para que pueda abrir la cajita. Dentro de la cajita de sorpresas se encuentran fotografías de un niño (las fotos muestran expresiones de diferentes emociones).	-Guitarra fotos -cajita de sorpresa -	10 min
	Recojo de saberes	¿Conoces esas expresiones que has observado? ¿? ¿Qué cosas pueden provocar		

	previos	las emociones? ¿Por qué un niño se puede sentir triste, feliz, enojado, etc.?		
	Conflicto cognitivo	¿Puedes describir cómo te sientes ahora?		
	Contextualización del juego musical	Se les comunica a los niños el lugar donde se realiza el juego musical.		
	Organización de la clase para el juego musical	Luego se les explica a los niños en que consiste el juego musical “ Las emociones ” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)	-Laptop -USB -Música -Globos -Plumones - fotocheck,	25 min
/ DESARROLLO	Desarrollo del juego musical	<p>En este momento se realiza el juego musical “Las emociones” de la siguiente manera:</p> <p>Cada niño escoge el nombre del artista favorito o personaje que le gustaría ser. La docente escribe cada nombre en un fotocheck, los que se colocarán a los niños. Al fondo de la clase se coloca un depósito con globos y plumones. Luego se colocará una música alegre y todos los niños inician a bailar libremente. Cuando la música se detenga la docente dará algunas consignas, como por ejemplo: los artistas quieren demostrar cómo se sintieron al levantarse esta mañana ... y cada niño recibe un globo y dibujará sobre el globo la emoción que sintió al levantarse.</p> <p>Después que todos hayan dibujado su respectiva emoción se coloca una música suave para que los participantes puedan pasear por la clase y al detenerse la música se les pedirá que puedan demostrar cómo se</p>		

		sintieron al llegar al colegio en la mañana... De esta manera proseguirá el juego hasta que por lo menos cada niño haya dibujado tres emociones.		
CIERRE	Metacognición	Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cuál es tu emoción favorita?	-globo -plumón indeleble	10
	Transferencia	Se les pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que los pone contentos o de mal humor. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando... (situación presentada) para controlar tus emociones? Se refuerza las estrategias asertivas		
	Despedida	Se entrega después a cada niño un globo inflado con el diseño de una carita feliz para que recuerden el juego realizado.		

VI. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 15

N°	Datos de los niños	Indicador de evaluación
		Expresa sus sentimientos a través de dibujos
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

V Materiales
Cajita de sorpresa



Imágenes que se colocaran dentro de la cajita de sorpresa.

Molesto



Sereno



Sorprendida



Feliz



Sesión N° 16

Superando el miedo me siento bien

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 16

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
Desarrollar las habilidades relacionadas con los sentimientos.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa por qué tiene miedo - Realiza acciones para superar el miedo.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Superando el miedo me siento bien.
----------------------	---

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.	-Guitarra	10 min
		La docente, después del saludo, invita a los niños a ponerse cómodos para escuchar y observar un video llamado “Cómo Marcelo dejó de tener miedo” de Montero (2022) https://www.youtube.com/watch?v=KfFoKU KgThY ¿Has caminado alguna vez a oscuras en la	-Cajita de sorpresas -Imágenes	

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>noche? ¿Qué sensación puede causar la oscuridad? ¿Qué tenemos que hacer si tenemos miedo? ¿Cómo podemos manejar el miedo?</p> <p>¿Podemos superar el miedo?</p>		
DESARROLLO	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explica en que consiste el juego musical “Tiburón”.</p> <p>(Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a establecer quiénes estarán en la barca y quienes en la playa y también se invita a elegir un niño el que será el Tiburón. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p> <p>En este momento se realizará el juego musical “El Tiburón” de la siguiente manera:</p> <p>Se separa el aula en dos zonas opuestas: “BARCO” y “PLAYA”. Un niño o niña hará de “tiburón” y estará en medio de la clase tumbado e inmóvil. Se coloca una música suave para que los niños puedan pasear por el barco o la playa y cuando la música se detiene, la docente anuncia “¡Barco!” y todos los niños corren hacia la zona del barco. Si anuncia “¡Playa!” se dirigen rápidamente hacia la playa. El tiburón trata de atrapar a los niños que cruzan. Si el tiburón consigue atrapar a algún pececito, este pasa a ser tiburón y el niño que hacía de tiburón pasa a jugar con los demás. De esta manera seguirá el juego el tiempo que se crea conveniente.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p>	25 min

CIERRE	Metacognición	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será malo tener miedo? ¿Será importante manejar el miedo? ¿Cómo podemos manejar el miedo?</p>		10
	Transferencia	<p>Se le pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que les causa miedo. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando... para controlar su miedo? Se refuerza las estrategias asertivas.</p>		
	Despedida	<p>Se invita a los niños a cantar junto a la docente la canción “Mi gato Fido” para que recuerden el juego realizado. (La letra de la canción se encuentra entre los materiales de esta sesión).</p>		

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 16

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		Explica en qué situaciones tiene miedo.	Realiza acciones para superar el miedo
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			

12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales

Canción de despedida.

Mi gato Fido. (Melodía de la canción: la vaca Lola)

Mi gato Fido, mi gato Fido

Tiene frío y tiene miedo.

Mi gato Fido, mi gato Fido

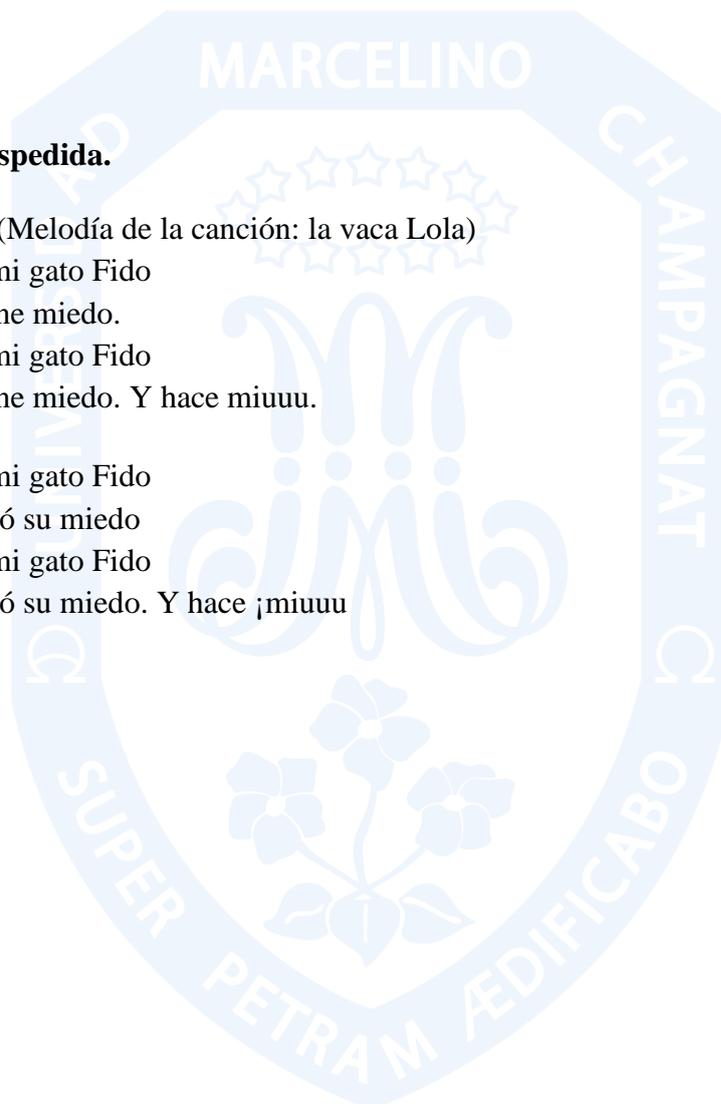
Tiene frío y tiene miedo. Y hace miuuu.

Mi gato Fido, mi gato Fido

Ahora ya superó su miedo

Mi gato Fido, mi gato Fido

Ahora ya superó su miedo. Y hace ¡miuuu



Sesión N° 17

Reconociendo los sentimientos de los demás

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 17

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
Desarrollar las habilidades relacionadas con los sentimientos.	<ul style="list-style-type: none"> - Indica cómo se sienten las personas. - Se muestra respetuoso con los sentimientos de los demás

II. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Reconociendo sentimientos de los demás.
----------------------	--

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	Motivación del juego musical	La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.	-Guitarra Laptop	10 min
		Luego del saludo, la docente presenta a los niños el cuento “Pata de Dinosaurio” Narrado por Amondarain (2020c). https://www.youtube.com/watch?v=euDHDkCSEgo ¿Qué sabes de los dinosaurios?	- Video - proyector USB	

	<p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>¿Alguna vez te has sentido triste como el dinosaurio? ¿Es bonito sentirse triste? Cuando estás triste ¿que te gusta que hagan las demás personas?</p> <p>¿Qué tenemos que hacer cuando alguien está triste? ¿Y cuando está contento? ¿Y cuando está asustado?</p> <p>¿Cómo podemos saber si alguien está triste o contento o asustado?</p>		
	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p> <p>Desarrollo del juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realizará el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en que consiste el juego musical “Rescate a ciegas” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a establecer quiénes serán los Montañeros y quiénes los rescatistas. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p> <p>En este momento se realiza el juego musical “Rescate a ciegas” de la siguiente manera:</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p> <p>vendas</p>	25 min
DESARROLLO		<p>Se forman dos equipos: montañeros y rescatistas. Se distribuyen por el aula varios obstáculos (sillas, mesas, bloques, cajas, etc.) Se explica que los montañeros se han perdido (llevan los ojos vendados) por la montaña, por lo que llega un equipo de rescate. Los rescatistas tendrán que guiar a sus amigos (si es necesario los rescatistas cogerán de la mano a los montañeros, de lo contrario les indicarán si debe ir a la derecha, a la izquierda, etc.) y recorrer juntos el camino de obstáculos, hasta lograr ponerlos a salvo. El juego se inicia cuando se coloca una música que contiene los sonidos de la naturaleza, después de unos minutos se</p>		

		<p>detiene para preguntar cómo se encuentran los montañeros y respuestas y después de sus respuestas se coloca nuevamente la música para seguir el camino. Una vez a salvo, se comparte lo que han sentido durante la experiencia. Después cambian los papeles.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición</p> <p>Transferencia</p> <p>Despedida</p>	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante reconocer cómo se sienten los demás? ¿Cómo podrás integrarte con los demás? ¿Cómo podemos saber cómo se sienten los demás?</p> <p>Se les pide a los niños que piensen en alguna situación de la casa o del colegio que puede poner a los demás tristes, molestos, asustados o felices. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer cuando...(situación presentada) para reconocer cómo se sienten los demás.</p> <p>Se entrega después a cada niño un vasito con el diseño de las emociones para recordar el juego realizado.</p>	<p>-Vaso</p> <p>-Plumón indeleble</p>	<p>10 min</p>

IV. Instrumento de evaluación.

Lista de cotejo N° 17

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación	
		Indican cómo se sienten las personas.	Se muestra respetuoso con los sentimientos de los demás
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

V. Materiales sesión N° 17

Vaso que es entregará a ala despedida.



Sesión N° 18

Demostrando mis sentimientos

I. Datos informativos:

- 1.1 Institución educativa pública del Cercado de Lima
- 1.2 Aula: 5 años
- 1.3 Tiempo: 45 min
- 1.4 Lugar: Salón de clases o patio del colegio
- 1.5 Número de estudiantes: 20 niños
- 1.6 Sesión N°: 18

II. Propósitos de aprendizaje

Objetivo	Indicador
Desarrollar las habilidades relacionadas con los sentimientos.	- Demuestra su cariño hacia los demás de forma respetuosa.

III. Secuencia didáctica:

Título de la sesión:	Demostrando mis sentimientos.
----------------------	--------------------------------------

Fases didácticas	Momentos de la secuencia didáctica.	Actividades/estrategias	Materiales y recursos	Tiempo

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Motivación del juego musical</p> <p>Recojo de saberes previos</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	<p>La docente saluda amablemente a los niños y les pregunta cómo están mediante la canción “¿Cómo están mis niños?, ¿cómo están?”.</p> <p>La docente después del saludo invita a los niños a ponerse cómodos y observar un video de Montero (2018) “Adivina cuánto te quiero”.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=vgwoxcPSGSQ</p> <p>¿Cómo demuestras que quieres a alguien?</p> <p>¿A quiénes quieres? ¿Y quiénes te quieren?</p> <p>¿Alguna vez has demostrado tu cariño a alguien?</p>	<p>-Guitarra</p> <p>Cajita de sorpresa</p> <p>-Imágenes</p>	<p>10 min</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Contextualización del juego musical</p> <p>Organización de la clase para el juego musical</p>	<p>Se les comunica a los niños el lugar donde se realiza el juego musical.</p> <p>Luego se les explica a los niños en que consiste el juego musical “Abrazos musicales” (Ver <i>Desarrollo del juego musical</i>)</p> <p>Se invita a los estudiantes a pensar en una persona a la que les gustaría abrazar en ese momento y se les pregunta por qué la abrazarían. También se les brinda un determinado tiempo para aclarar alguna duda.</p>	<p>-Laptop</p> <p>-USB</p> <p>-Música</p>	<p>25 min</p>

	Desarrollo del juego musical	<p>En este momento se realiza el juego musical “Abrazos musicales” de la siguiente manera:</p> <p>Todos los niños comienzan a pasear por el aula, a continuación se colocan una música suave yailable y los niños inician a bailar de forma creativa e individual. Cuando la música se detenga, cada niño debe abrazar a otro niño o niña de su preferencia. Cuando la música continúa, los niños inician a bailar nuevamente y cuando la música se detiene, los niños deberán abrazarse en tres. La siguiente vez se abrazarán en 4. El abrazo se hace cada vez mayor hasta llegar al final donde todos se abrazarán.</p>		
CIERRE	<p>Metacognición</p> <p>Transferencia</p> <p>Despedida</p>	<p>Los estudiantes se colocan en círculo y voluntariamente comentan su experiencia. También se realizan algunas preguntas para facilitar la participación de los niños:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades encontraste durante este juego musical? ¿Será importante que seamos amigos? ¿Cómo podemos decirles a los demás que los queremos?</p> <p>Se le pide a los niños que piensen en alguna persona a la que quieren mucho. Se les pide que hablen de ella y después se les pregunta: ¿Qué puedes hacer para que sepa que la quieres mucho?</p> <p>Se entrega después varios corazones de papel para que repartan entre las personas de su familia también lo darán un abrazo.</p>	-Corazón de papel o cartulina	10

IV. Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo N° 18

N°	Datos de los niños	Indicadores de evaluación
		Demuestra su cariño hacia los demás de forma respetuosa
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

V. Materiales

Imágenes que se colocaran dentro de la cajita de sorpresa.





Corazón que se entregará en la despedida.



5. Validación de la propuesta

En la presente investigación se ha establecido la validez del contenido del programa *Juegos Musicales*. Según Gento y Pina (2011), la validez de contenido se refiere a la comprobación de que los contenidos del programa contengan todos los elementos necesarios y que estén convenientemente expresados.

La propuesta ha sido validada mediante la técnica de juicio de expertos, la que consiste en buscar un grupo de personas competentes, capacitadas y especializadas en el tema a tratar, las cuales dan su comentario, aportes, juicio y valoraciones. Escobar y Cuervo (2008) definen el juicio de expertos como “Una opinión de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en este, y que pueden dar información, evidencia, juicio y valoraciones” (p.29).

A continuación, se presentan los datos de los jueces que participaron en la validación de la propuesta:

Juez 1: Docente Universitario: Escuela de post grado de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Ha sido docente de la Escuela de Pregrado y Postgrado de la Universidad Femenina del Sagrado Corazón. Consultor externo del Ministerio de Educación – Dirección de Educación Especial. Especialista en el Ministerio de Educación en la DEBE (Dirección de Educación Básica Especial). Psicomotricista de niños con condición de discapacidad. Docente de educación especial. Asesor de investigaciones en: Educación Inclusiva, Educación Especial, Estimulación Temprana y Psicomotricidad.

Juez 2: Magíster en Educación, docente de educación inicial con 30 años de experiencia, tutora de aula, profesora de inglés, con tres años de docencia en el nivel universitario y docente de la Universidad Marcelino Champagnat.

Juez 3: Docente de la Universidad Marcelino Champagnat, Magister en Educación Inicial, ha sido directora de Educación Básica Regular del nivel Primaria y Secundaria, profesora de inglés del nivel inicial, profesora de nivel primaria y del nivel inicial inglés y Directora de CEBE con 4 años de experiencia.

Juez 4: Licenciada en Educación Inicial y con más de 30 años de ejercicio docente. Ha desempeñado el cargo de Coordinación y Dirección en instituciones educativas privadas por más de 10 años. Especialista en Currículo y Gestión Pedagógica. Desempeña la coordinación de la Oficina de Prácticas Profesionales de la Universidad Marcelino Champagnat con más de 10 años de experiencia. Actualmente, dicta cursos en la Escuela Profesional de Educación Inicial y cursos profesionales en la Facultad de Educación y Psicología. Es ponente de talleres para maestras del nivel inicial, asesora de tesis de investigación de la carrera de Educación Inicial y ha participado como experta en la validación de instrumentos aplicados en otras tesis.

Juez 5: Licenciada en Educación Inicial, profesora del nivel inicial, con una experiencia de 12 años ejerciendo la docencia en este nivel. Ha trabajado con niños y niñas en el ciclo I y ciclo II. Dentro de las áreas de estudio ha llevado el curso de arte, música y psicomotricidad.

Juez 6: Licenciada en Educación Inicial y secundaria, directora desde el año 2005 hasta el 2008 en una institución educativa de Fe y Alegría, y desde el año 2009 hasta el 2023 en otra institución de esta misma asociación. Desde el año 1995 hasta el año 2000 ha trabajado como docente del nivel inicial, del año 2001 al 2004, siendo docente del

curso de Religión en el nivel de secundaria; participó en proyectos de innovación, talleres y diplomados

Juez 7: Directora de inicial y primaria de una institución educativa privada de Santiago de Surco. Licenciada y Magister en Educación Inicial. Docente del nivel inicial con 25 años de experiencia.

Los jueces revisaron el programa *Juegos Musicales* y manifestaron sus apreciaciones a través de la ficha de validación de la propuesta (ver Apéndice B). Con los datos recolectados se halló el coeficiente *V* de Aiken. Como se aprecia en la Tabla 1, se obtuvo *V* de .99 ($p = .02$) en los ítems y de .99 ($p = .01$) en los criterios según la valoración realizada por los jueces.

Tabla 2

Coefficiente V de Aiken para ítems y criterios de la primera evaluación del programa Juegos Musicales

Criterio	Ítem	Juez	Acuerdos	V de Aiken ítem	p	V de Aiken criterio	p						
		1	2	3	4	5	6	7					
Pertinencia	La propuesta atiende a las necesidades formativas, o problemas reales de los destinatarios, a los que es preciso dar respuesta.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Justificación	Se justifica adecuadamente la necesidad de crear una propuesta para dar solución a una problemática.	2	2	2	1	2	2	2	6	0.93	0.06	0.93	0.01
Fundamentación	Muestra un manejo amplio de la teoría (o teorías) en la que se apoya la propuesta, describiendo los postulados, principios y conceptos importantes.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Coherencia	El objetivo general y los específicos son coherentes con la teoría que fundamenta la propuesta.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Estructuración	El objetivo general y los específicos responden a la situación problemática (dificultad, déficit o necesidad) que se desea atender.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01

	Se observa unidad armónica entre los elementos que componen la propuesta haciendo que cada parte esté conectada con las restantes.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
	Presenta consistencia entre los objetivos de la propuesta y el diseño del mismo.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
	Presenta consistencia entre los objetivos de la propuesta y las estrategias para desarrollarlos.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
	Presenta consistencia entre las exigencias al destinatario y el logro de objetivos.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
	Muestra una planificación cuidadosa y una secuenciación lógica y clara de los procedimientos metodológicos.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
Suficiencia	La cantidad de sesiones es suficiente para alcanzar los objetivos propuestos.	2	2	2	1	2	2	2	6	0.93	0.06	0.93	0.06
	En cada sesión, las actividades son suficientes para alcanzar los objetivos.	2	2	2	1	2	2	2		0.93	0.06		
Método, estrategias metodológicas y recursos	Los procedimientos metodológicos son acordes a los objetivos de la propuesta.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
	Los procedimientos metodológicos son acordes a la teoría que fundamenta la propuesta.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		

A partir de las recomendaciones dadas por uno de los jueces, se incrementó una sesión para poder cubrir las exigencias de la suficiencia del programa. Luego se solicitó a dicho juez una segunda revisión y, contando con su aprobación, se obtuvo un coeficiente *V* de Aiken de 1 ($p = .01$), tanto en los ítems como en los criterios, según se aprecia en la Tabla 2.



Tabla 3

Coefficiente V de Aiken para ítems y criterios de la segunda evaluación del programa Juegos Musicales

Criterio	Ítem	Juez	Acuerdos	V de Aiken ítem	p	V de Aiken criterio	P							
		1	2	3	4	5	6	7						
Pertinencia	La propuesta atiende a las necesidades formativas, o problemas reales de los destinatarios, a los que es preciso dar respuesta	2	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Justificación	Se justifica adecuadamente la necesidad de crear una propuesta para dar solución a una problemática.	2	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Fundamentación	Muestra un manejo amplio de la teoría (o teorías) en la que se apoya la propuesta, describiendo los postulados, principios y conceptos importantes.	2	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Coherencia	El objetivo general y los específicos son coherentes con la teoría que fundamenta la propuesta	2	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Estructuración	El objetivo general y los específicos responden a la situación problemática (dificultad, déficit o necesidad) que se desea atender	2	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01

	Se observa unidad armónica entre los elementos que componen la propuesta haciendo que cada parte esté conectada con las restantes	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
	Presenta consistencia entre los objetivos de la propuesta y el diseño del mismo	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
	Presenta consistencia entre los objetivos de la propuesta y las estrategias para desarrollarlos	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
	Presenta consistencia entre las exigencias al destinatario y el logro de objetivos	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
	Muestra una planificación cuidadosa y una secuenciación lógica y clara de los procedimientos metodológicos	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
Suficiencia	La cantidad de sesiones es suficiente para alcanzar los objetivos propuestos	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	0.01	0.01
	En cada sesión, las actividades son suficientes para alcanzar los objetivos	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
Método, estrategias metodológicas y recursos	Los procedimientos metodológicos son acordes a los objetivos de la propuesta	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
	Los procedimientos metodológicos son acordes a la teoría que	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		

fundamenta la propuesta

	Las actividades y materiales didácticos están bien seleccionados	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
Aspectos lingüísticos	El texto es claro. Se utiliza el lenguaje con propiedad semántica, sintáctica y ortográfica.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Citas y referencias según formato apa	Se hace las citas siguiendo las normas establecidas por la universidad.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
	Los autores citados están debidamente referenciados	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01		
Evaluabilidad	El programa en sí mismo, su aplicación o los resultados a los que conduce son susceptibles de evaluación.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
Viabilidad	El programa es viable dado el realismo de sus metas, la calidad técnica, su ajuste a las características de la situación en la que se aplicará y a los recursos disponibles.	2	2	2	2	2	2	2	7	1.00	0.01	1.00	0.01
	N = 20								V=	1.00	0.01	1.00	0.01

6. Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo desarrollar una propuesta pedagógica con la finalidad de incrementar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima. Esta investigación ha permitido desarrollar el programa *Juegos Musicales*, el cual, basados en la combinación de las actividades lúdicas y la música, pueden ser empleados para desarrollar las habilidades sociales en la etapa inicial de la vida de los niños, de manera agradable.

El enfoque teórico desde el cual se conceptualiza el desarrollo de las habilidades sociales es el cognitivo. Siguiendo esta teoría, se estima que el programa *Juegos Musicales* sea una buena estrategia didáctica para que los niños puedan desarrollar e incrementar las habilidades sociales y, de esta manera, puedan mejorar sus relaciones interpersonales. Para el diseño del programa se ha seguido el modelo teórico elaborado por Doménique (2012) basado en el de McGinnis y Goldstein.

El fundamento teórico que sustenta la metodología del programa *Juegos Musicales* está basado en los conocimientos que sostienen que a través de los juegos musicales es más fácil y provechoso lograr el desarrollo de habilidades sociales (Correa & Esquivel, 2016; González-Ojea et al., 2021; Lago & Cabrelles, 2021; Miñan & Espinoza, 2020; Pérez-Moreno & Vidalot, 2016), las que ayudarán a los niños a establecer relaciones interpersonales positivas y agradables permitiéndoles disfrutar de una buena y cordial convivencia con las demás personas durante el transcurso de la vida.

El programa *Juegos Musicales* ha sido diseñado para ser aplicado de forma presencial, considerando que la propuesta se basa en la realización de actividades entre todos los niños, a través de la ejecución de 18 sesiones de aprendizaje y con un tiempo de 45 minutos para cada sesión, las que se desarrollarán durante nueve semanas (dos

sesiones por semana). Estas actividades se realizan en el salón de clase o en el patio de la institución educativa. Cada una de las sesiones tiene indicadores y una lista de cotejo que permiten evaluar el logro de los objetivos.

Durante el proceso de investigación, el programa no se ha aplicado, pero reúne las condiciones para ser utilizado con los niños de 5 años y determinar su eficacia, tanto con estudios cuantitativos como cualitativos. Al respecto, programas semejantes han sido empleados por Aranzazu (2020) en Colombia y por García (2021) en España, aunque este último se dirigía también a desarrollar valores y actitudes. En ambos casos, los investigadores recurrieron a metodologías cualitativas para demostrar los beneficios de las propuestas, mientras que Maya y Santorun (2020), en Ecuador, utilizaron un enfoque mixto. El utilizar un programa de juegos musicales puede ser una estrategia efectiva no solo para desarrollar las habilidades sociales de un grupo de niños, sino también para comprometer a todos los miembros de la institución en esta tarea y es que, como señalan Ochoa y Pérez (2019), cada escuela enseña una forma particular de convivir, a través de acciones cotidianas que permiten el establecimiento de relaciones sociales respetuosas y la creación de un ambiente propicio para el aprendizaje.

La propuesta pedagógica se asemeja al programa aplicado por Nina (2020), en Arequipa, ya que ambos están dirigidos a desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años y pueden ser empleados en contextos semejantes a los de la población objetivo. La diferencia reside en que la secuencia didáctica del programa *Juegos Musicales* es una adaptación de la propuesta por Cobo y Valdivia (2017), mientras que la propuesta *Actividades musicales* sigue la secuencia del Minedu (2017).

El programa elaborado por Espinoza (2018) se asemeja, también, al de este estudio ya que ambos hacen uso de los juegos para desarrollar las habilidades sociales en

niños de 5 años del nivel inicial, pero en el de Espinoza no se trata de juegos musicales sino, en general, de actividades lúdicas. Otra diferencia es la extensión: *Juegos Musicales* consta de 18 sesiones mientras que la de Espinoza de 10. Ambas propuestas han sido validadas por juicio de expertos, la presente por siete y la otra por tres. En el programa diseñado por Machado (2018), por el contrario, se emplean actividades musicales, pero no específicamente juegos musicales.

La propuesta pedagógica *Juegos Musicales* se asemeja, también, a la de Benavides y Frausto (2022), en ambos casos el objetivo va encaminado a desarrollar las habilidades sociales, mediante actividades musicales, pero esta última va dirigida a estudiantes de 12 y 14 años de Educación Secundaria; su aplicación, en Colombia, tuvo resultados satisfactorios. Así, también, el programa de Elías y Villasante (2022), aplicado con niños de Educación Primaria, en Arequipa, fue eficaz. Esto demuestra los beneficios de utilizar estrategias basadas en la música en diferentes niveles educativos. Al respecto, Ramírez y Briceño (2013) resaltan que es importante involucrar a los niños en el diseño de su propio proyecto de vida mediante actividades estimulantes, como las musicales, que les permitan expresarse de manera digna y creativa, para que puedan valorarse a sí mismos y aprender a escuchar y respetar las opiniones de los otros para que, así puedan expresar las suyas de forma positiva.

En la presente investigación, se hallaron evidencias de la validez de contenido del programa mediante el juicio de siete expertos especializados en el argumento planteado, los cuales consideraron que el programa *Juegos Musicales* es adecuado, porque está orientado a atender a los problemas formativos y reales de los niños de 5 años del nivel inicial y sirve como respuesta a dicho problema; asimismo, el fundamento teórico es apropiado, ya que se conceptualizan los postulados, principios y conceptos

importantes de la investigación y es coherente porque los objetivos generales y específicos están relacionados con la teoría. Así mismo, la propuesta está estructurada porque existen armonía y conformidad entre los elementos que la integran; muestra una cuidadosa planificación y una secuenciación clara y lógica de los procedimientos metodológicos. En consecuencia, se considera que el programa es válido dada la pertinencia de sus objetivos, la claridad técnica y los recursos disponibles.

La toma de conciencia de la importancia de desarrollar las habilidades sociales en la primera etapa de la vida es la que permitirá que se trabaje para lograr que todas las personas alcancen un desarrollo integral y armonioso consigo mismas y con la sociedad en la que viven. En el documento de los Objetivos del Desarrollo Sostenible (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2015), el objetivo cuatro es “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos”. El programa elaborado en esta investigación armoniza con el interés expresado en este acuerdo internacional de lograr una educación de calidad para todos los niños y que involucre la atención a los aspectos sociales del desarrollo personal.

Uno de las limitaciones de esta investigación fue la falta de estudios realizados sobre los beneficios de utilizar los juegos musicales para desarrollar habilidades sociales en niños de Educación Inicial, puesto que existen pocas investigaciones respecto a este tema tanto en el ámbito nacional como en el internacional. Otro de los aspectos que limitó profundizar en el estudio de la efectividad del programa fue la dificultad para disponer de tiempo suficiente en la institución educativa del Cercado de Lima.

7. Conclusiones y recomendaciones

7.1. Conclusiones

La realización de esta investigación ha permitido llegar a las siguientes conclusiones:

- Se ha elaborado el programa *Juegos Musicales* como una propuesta pedagógica para incrementar las habilidades sociales de niños de cinco años en una institución educativa del Cercado de Lima.
- El programa se fundamenta en el enfoque teórico cognitivo; y para lograr el desarrollo de las habilidades sociales, se sigue el modelo elaborado por Doménique (2012) sobre la propuesta de McGinnis y Goldstein, el cual reconoce cuatro dimensiones: habilidades para resolver problemas, habilidades de interacción con otros, primeras habilidades sociales y habilidades relacionadas con los sentimientos
- La propuesta diseñada se basa en la realización de juegos musicales, los cuales sirven como estrategia didáctica para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública del Cercado de Lima. La propuesta consta de 18 sesiones de aprendizaje, con un tiempo de 45 minutos para cada una, las que se desarrollarán durante nueve semanas (dos sesiones por semana). La secuencia didáctica es una adaptación de la elaborada por Cobo y Valdivia (2017) para la ejecución de juego de roles.
- El programa diseñado cumple con la finalidad propuesta para los niños de cinco años de una institución educativa pública del Cercado de Lima, lo cual se ha evidenciado mediante la evaluación de su validez de contenido, realizada por siete jueces expertos.

7.2. Recomendaciones

Partiendo de los resultados de la presente investigación, se proponen las siguientes recomendaciones:

- Aplicar el programa *Juegos Musicales* en la institución educativa pública del Cercado de Lima para la cual ha sido diseñado, así como en otras instituciones tanto públicas como privadas de Lima.
- Aplicar el programa *Juegos Musicales* en contextos educativos diversos de educación inicial, realizando las adaptaciones pertinentes.
- Realizar investigaciones que permitan validar el programa en Educación Primaria, ya que la teoría en la cual se fundamenta y la metodología que se emplea puede ser apropiada, también, para otros niveles educativos.
- Llevar a cabo investigaciones experimentales para determinar la eficacia del programa *Juegos Musicales*, tanto en instituciones públicas como privadas.

Referencias

- 123 Andrés (22 de febrero del 2023). *Canción para pedir ayuda* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=-Io5YfJ8-68>
- Alfaro, C. (2012). *Metodología de investigación científica aplicado a la ingeniería* [Informe Final de Proyecto de Investigación]. Universidad Nacional del Callao.
https://sistemamid.com.ar/panel/uploads/biblioteca/2016-08-01_12-50-24135882.pdf
- Amondarain, L. (2020a, 27 de julio). *Mapache quiere ser el primero* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=k3TABbzYV-4&t=35s>
- Amondarain, L. (2020b, 31 de julio). *No quiero ser una rana* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5zlet0kZyO4&t=115s>
- Amondarain, L. (2020c, 14 de octubre). *Pata de dinosaurio* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=euDHDkCSEgo>
- Amondarain, L. (2020d, 4 de julio). *Payana al sol* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=rOLcVwcOd_Y
- Amondarain, L. (2020e, 22 de julio). *Quisiera ser como tú* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=8flmjX8qxE&t=124s>
- Aranzazu, M. (2020). *La clase de música y su influencia en el desarrollo socioafectivo de los niños* [Tesis de licenciatura, Fundación universitaria Los Libertadores].
 Repositorio Libertadores.
<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/3318>
- Benavides, M., & Frausto, M. (2022). Programa de Educación Musical y Habilidades Sociales. *Revista de Investigación Científica y Tecnológica*, 6(2), 53-62.
[https://doi.org/10.36003/Rev.investig.cient.tecnol.V6N2\(2022\)6](https://doi.org/10.36003/Rev.investig.cient.tecnol.V6N2(2022)6)

- Caballo, V. (2007). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales* (7^a ed.). <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>
- Cantando te cuento (2021, 21 de marzo). *La gallinita roja* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=NEM5NIUeFE4>
- Chaves, P. (2018). *Propuesta pedagógica para promover procesos de socialización entre niños de 3 a 4 años de un colegio particular mixto del norte de Quito en el año lectivo 2017-2018* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15271/TESIS%20FINAL%20PAMELA%20CAROLINA%20CHAVES%20PUNINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Juego de roles*. Pontificia Universidad Católica del Perú. [https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/170376/4.%20Juego%20de%20Roles%20(1).pdf?sequence=1)
- Contini, N. (2008). Las habilidades sociales en la adolescencia temprana: Perspectivas desde la psicología positiva. *Psicodebate*, 9, 45-63. <http://dspace.palermo.edu/dspace/handle/10226/571>
- Correa, D., & Esquivel, J. (2016). Propuesta de actividades para la reincorporación del juego musical en el aula escolar. Sección de cantos de pueblos originarios. *Comunicación en Humanidades*, 5, 41-46. <https://revistaschilenas.uchile.cl/handle/2250/230459>
- Cuentos que van y vienen. (2022, 6 de junio). *Otto. Un cuento sobre la frustración y emociones* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Gi4de8UBpo4>

- Doménique, Y. (2012). *Actitudes maternas y habilidades sociales en hijos de 5 años en la red N°10 del Callao* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/290324d7-52de-4ee7-a489-625f2285a880>
- Elías, S., & Villasante, F. (2022). *Los juegos musicales y su influencia en la expresión corporal en los estudiantes de educación primaria de una institución pública de Arequipa* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio UNAS. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/fc03ef7c-9e13-4fdd-924b-c7efb0b6b277>
- Escobar, J., & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: Una aproximación a su utilización. *Avances en medición*, 6(1), 27-36. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25645w/Juicio_de_expertos_u4.pdf
- Español, S., & Firpo, S. (2009). El juego musical entre otros juegos. *VIII Reunión Anual de SACCoM. Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música*, Villa María, Córdoba. <https://www.aacademica.org/silvia.espanol/16>
- Espinoza, E. (2018). *Programa de juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años* [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/50618/Espinoza_GEC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Estela, R. (2020). *Investigación propositiva*. Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica. Trujillo. <https://www.calameo.com/books/006239239f8a941bec906>
- Fontelles, V. (2019). *Metodologías musicales- Siglos XX y XXI*. Universidad de Valencia- Facultad de Magisterio/ Departamento de Didáctica de la Expresión

Musical, plástica y corporal.

<https://mobiroderic.uv.es/bitstream/handle/10550/70289/METODOLOG%C3%8DAS%20MUSICALES.%20Siglos%20XX%20y%20XXI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, M. (2021). *El juego musical como recurso educativo en la educación en valores* [Trabajo de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio UVaDOC.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/47831/TFG-B.%201709.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González, G., García, S., & Gayol, A. *La investigación actual y sus retos multidisciplinares*. GEDISA.

<https://books.google.com.pe/books?isbn=8417690379>

González-Ojea, M., Domínguez-Lloria, S., & Pino-Juste, S. (2021). Eficacia de los programas de musicoterapia: Una metanálisis cualitativo. *Cadernos brasileiros de terapia ocupacional*, 29, e2976. <https://doi.org/10.1590/2526-8910.ctoAR2255>

Gento, S., & Pina, J. (2012). *Gestión dirección y supervisión de instituciones y programas de tratamiento educativo de la diversidad*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

https://books.google.com.pe/books/about/Gesti%C3%B3n_direcci%C3%B3n_y_supervisi%C3%B3n_de_in.html?id=kicQKcRgT9AC&redir_esc=y

Guerra, R. (2022). *La música en el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos. Un análisis de casos*. Instituto Latinoamericano de Altos Estudios.

<https://libroselectronicos.ilae.edu.co/index.php/ilae/catalog/view/323/707/1435>

- Gutiérrez, A. (2018). La música en el tratamiento de patologías físicas y psíquicas. *AV Notas*, 4, 23-33.
<http://publicaciones.csmjaen.es/index.php/pruebas/article/view/127>
- Halffter, C., López, P., & Marco, T. (1986). *Música y cultura*. Luis Vives.
- Lacunza, A., & Contini, N. (2009). *¿Las habilidades sociales son un recurso positivo para los niños? Un estudio preliminar en contextos de pobreza*. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-020/779.pdf>
- Lacunza, A., & Contini, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 22(23), 159-182. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>
- Lago, P., & Cabrelles, M. (2021). *La mejora del aprendizaje musical a través del juego musical*. <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mejora-del-aprendizaje-musical-a-traves-del-juego-musical/html/>
- Lavoix, H. (2008). *Historia de la música*. MAXTOR.
<https://books.google.es/books?isbn=8497613910>
- Machado, W. (2018). *Los recursos de la expresión musical mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.P. Divino Niño Jesús de Cayrán – Lima* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. Repositorio Institucional Digital UCSS.
<https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/596>

- Maya, R., & Santorun, P. (2020). *La música infantil y su incidencia en el desarrollo socioafectivo en niños y niñas de 5 años de la unidad educativa Americus Mundus Novus del periodo lectivo 2019-2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. Repositorio Digital ULVR. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/3979/1/T-ULVR-3333.pdf>
- Miñan, D., & Espinoza, E. (2020). La pedagogía musical como estrategia metodológica de motivación en el nivel inicial. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 454-460. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n5/2218-3620-rus-12-05-454.pdf>
- Montero, B. (2015, 27 de agosto). *La rabieta de Julieta* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FBROB2IMCaU>
- Montero, B. (2018, 28 de octubre). *Adivina cuanto te quiero* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vgwoxcPSGSQ>
- Montero, B. (2021, 15 de junio). *No interrumpas, Kika* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HLt7XxG2aE4>
- Montero, B. (2022, 24 de febrero). *Como Marcelo dejó de tener miedo* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KfFoKUKgThY>
- Morante, P. (2010). Programa de juegos musicales para desarrollar la creatividad en los niños. *Congreso Iberoamericano de Educación. Metas 21*. Buenos Aires, Argentina. https://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/EDUCARTISTICA/RLE2669_Morante.pdf
- Nina, K. (2020). *Aplicación del programa de Actividades Musicales para la mejora de las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Angeles de Paz del distrito de Alto Selva Alegre, Arequipa* [Tesis de licenciatura,

- Universidad Nacional de San Agustín]. Repositorio UNSA.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/11390>
- Ñahui, C., & Choque, M. (2018). *Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial N° 618 de Huarirumi – Anchonga, Angaraes – Huancavelica* [Tesis de licenciatura Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH.
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1664/TESIS%20%20c3%91AHUI%20Y%20CHOQUE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ochoa, A., & Pérez, L. (2019). El aprendizaje servicio, una estrategia para impulsar la participación y mejorar la convivencia escolar. *Psicoperspectivas*, 18(1), 1-13.
<http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol18-issue1-fulltext-1478>
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Pérez-Moreno, J., & Viladot, L. (2016). El juego musical infantil: indicios de un vacío en la literatura académica. *Leeme*, 37, 51-62.
<https://ojs.uv.es/index.php/LEEME/article/view/9878/9296>
- Polanco, L. (1976). *Música/1. Bachillerato*. Ediciones SM.
- Portugal, M. (2021). *Habilidades sociales y su relación con la convivencia de Aula en niños de 4 años del nivel Inicial de la Institución educativa N° 130 – Musa. La Molina* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6574>
- Ramírez, Y., & Briceño, J. (2013). La orientación social y la educación emocional a través de la música coral: una práctica educativa para la formación en ciudadanía.

Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales, 19, 87-102.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65232225006>

Recre educativo. (2021, 26 de junio). *¿Cómo están los niños como están?* - Alicia Macuri

[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JyIgE1MnZTA>

Rodríguez, I., Cacheiro, M., & Gil, J. (2014). Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes mexicanos de preparatoria a través de actividades virtuales en la plataforma moodle. *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 15(3), 149-171. en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201032662009>

Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (384), 72-76. <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>

Romero, E. (2017). La música y el desarrollo integral del niño. *Revista Enfermería Herediana*, 10(1), 9-13. <https://revistas.upch.edu.pe/index.php/RENH/article/view/3125>

Sanchez, T., Viscaya, D., & Zamora, P. (2017). *Habilidades sociales: Una mirada pedagógica desde los espacios de juego* [Tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Los Libertadores. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1590/sancheztania2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR3812cLxGtLVONQ-SsH8VCiuVEHBnSRPuHr1AJOkIIjEJk1SxCVeDtisEk>

Santos, S. (2010). *Música general*. FIRMAS Press. <https://elibro.net/es/ereader/umch/36353?page=10>

- Toribio, C. (2021). José Manuel Zapata «La batuta no suena, pero tiene el poder de lograr que los músicos sean prodigiosos». ¿Qué nos aporta la música? *AECOC La asociación de fabricantes y distribuidores*. <https://www.aecoc.es/articulos/tdn-jose-manuel-zapata-la-batuta-no-suena-pero-tiene-el-poder-de-lograr-que-los-musicos-sean-prodigiosos/>
- Urdeneta, G., & Morales, M. (2013). Manejo de habilidades sociales e inteligencia emocional en ambientes universitarios. *REDHECS: Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, (14), 40-60. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4339639>
- Vaillancourt, G. (2009). *Música y musicoterapia. Su importancia en el desarrollo infantil*. Narcea. <https://books.google.es/books?isbn=8427716311>
- Vera, M., Lopez, F., Valle, V., & Mazacón, N. (2017). Habilidades sociales. *Revista Salud y Ciencias*, 1(2), 8-15. <https://scholar.google.es/citations?user=rsH66VM AAAAJ&hl=es&oi=sra>
- Videla, R. (2019) Educar para descubrir. *Revista Argentina de Radiología*, 73(4), 401-402. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1852-99922009000400001&lang=es

1	FACULTAD	Educación y Psicología
2	ESCUELA	Escuela Profesional de Educación Inicial
3	ÁREA RESPONSABLE:	Centro de Investigación de las Escuelas Profesionales de Educación
4	APELLIDOS Y NOMBRES DEL RESPONSABLE	VEGA GUEVARA, MILUSKA
5	<input checked="" type="checkbox"/> Tesis <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación <input type="checkbox"/> Trabajo de suficiencia profesional	PROGRAMA JUEGOS MUSICALES PARA INCREMENTAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DEL CERCADO DE LIMA
6	AUTOR DEL DOCUMENTO	MARIA ELSA CORONEL PEREZ
7	ASESOR	ELSA ROSA BUSTAMANTE QUIROZ
8	SOFTWARE PARA DETERMINAR LA SIMILITUD	Turnitin
9	FECHA DE RECEPCIÓN DEL DOCUMENTO	27/12/2023
10	FECHA DE APLICACIÓN DEL SOFTWARE PARA DETERMINAR LA SIMILITUD	18/06/2024
11	PORCENTAJE MÁXIMO PERMITIDO, SEGÚN EL PROTOCOLO PARA LA EL USO DEL SOFTWARE	20%
12	PORCENTAJE DE SIMILITUD ENCONTRADO	11%
13	CONCLUSIÓN	El documento presentado no supera el índice de similitud permitido en la Universidad Marcelino Champagnat, según el Protocolo para el Uso del Software.
14	FECHA DEL INFORME	18/06/2024



Mg. Miluska Vega Guevara
 Coordinadora del Centro de Investigación
 de las Escuelas Profesionales de Educación