

Las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en instituciones educativas públicas

Mayra Elizabeth Rabasco Zamora
Mariana de Jesús Torres Freire
María Lorena Sánchez Mariscal
Mirella Maribel Miranda Fernández



© Mayra Elizabeth Rabasco Zamora
Mariana de Jesús Torres Freire
María Lorena Sánchez Mariscal
Mirella Maribel Miranda Fernández

© Editorial Grupo Compás, 2025
Guayaquí, Ecuador
www.grupocompas.com
<http://repositorio.grupocompas.com>

Primera edición, 2025

ISBN: 978-9942-33-894-5

Distribución online

 Acceso abierto

Cita

Rabasco, M., Torres, M., Sánchez, M., Miranda, M. (2025) Las estrategias lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en instituciones educativas públicas . Editorial Grupo Compás

Este libro ha sido debidamente examinado y valorado en la modalidad doble par ciego con fin de garantizar la calidad de la publicación. El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

ÍNDICE

ÍNDICE	2
Prólogo	4
INTRODUCCIÓN	5
Revisión de las teorías.....	8
La teoría Sociocultural	16
Teoría del Juego de Piaget	17
Plan de estrategias Lúdicas.....	17
Estimula Concentración	17
Mejora la creatividad	18
Desarrollo comunicativo	18
Genera Conocimientos.....	18
Habilidades Sociales	19
Autoestima	19
Comunicación Asertiva	19
Empatía.....	20
Escucha Activa	20
Aplicación de las pruebas estadísticas para diseño pre experimental (Pre y Post)	24
CONCLUSIONES	32
Plan de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales	33
FUNDAMENTACIÓN	35
DESARROLLO DEL PROGRAMA	36
A. Planificación	36
B. Estrategia metodológica	37

C. Evaluación	37
ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS.....	38
REFERENCIAS.....	68

Prólogo

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que permiten interactuar de manera efectiva en situaciones sociales, facilitando relaciones adecuadas con los demás y la resolución de conflictos. La meta planteada fue aplicar un plan de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo. La metodología es Aplicada, Cuantitativa y Descriptiva, su diseño es pre experimental, la población está conformada por 23 estudiantes desaprobados en desarrollo de habilidades sociales. Los resultados muestran que, sobre la Autoestima, un 23,20% no logran tener una adecuada Autoestima, el 57,97% a veces lo logra, mientras que el 18,84% si lo logra, sobre la Comunicación asertiva, el 18,85% no logra mejorar la Comunicación asertiva, el 56,51% a veces lo logra mientras que el 26,64% si lo logra. Asimismo, sobre la Empatía, el 20,29% no logra esa particularidad de relacionarse adecuadamente con los demás, el 55,07% a veces lo logra mientras que el 24,64% si lo logra, y finalmente sobre la Escucha activa, el 30,44% no logra la Escucha activa, el 46,37% a veces lo logra mientras que el 23,19% si logra asimilar la Escucha activa. Se concluye que Existe efecto significativo al aplicar un plan de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en estudiantes, estadísticamente se halló un p-valor menor de 0.05, encontrando diferencias significativas en el pre y post test. Demostrando que la aplicación de un plan de estrategias lúdicas desarrolla las habilidades sociales de los estudiantes, activa su mente, los hace sensibles, evidencian ideas claras e interactúan académicamente.

INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que nos capacitan para interactuar eficazmente frente a actividades sociales, facilitando la creación de relaciones adecuadas con los demás y la resolución de conflictos. Estas habilidades comienzan a desarrollarse desde una edad muy temprana, a través de las interacciones que los niños tienen con sus cuidadores, y evolucionan a lo largo del crecimiento en base a las experiencias que tendrán con sus compañeros.

En México, la secretaria de Educación y Deporte (2023) a través de su coordinador de deportes, sostiene que "Megabol Escolar" es un programa educativo que aborda problemas en los centros educativos de niños pequeños de Ciudad Juárez, como la falta de expresión, el bajo razonamiento matemático, la falta de empatía y las habilidades motrices limitadas.

Kohler (2022) expresó que el espacio central del Centro de Innovación UC Anacleto Angelini de Chile, fue ocupado por juegos de tablero, plataformas interactivas, un mago científico y experiencias matemáticas, entre otras actividades. Estudiantes, educadores e investigadores fueron convocados por igual a esta feria que exhibe innovaciones educativas relacionadas al juego como estrategias de enseñanza.

De acuerdo con el diario El Universo (2022) refiere que la Superintendencia de Economía Popular y Solidaria (SEPS), lleva a cabo la Semana Global del Dinero cuya finalidad radica en la creación consciente de proporcionar educación financiera de calidad a todos los niños y jóvenes ecuatorianos. Se llevaron a cabo talleres y actividades recreativas para enseñar sobre finanzas y mejorar habilidades y comportamientos relacionados con el sistema financiero.

Asimismo, el diario El Universo (2021) expresó que hallazgos de investigaciones previas a la pandemia en Ecuador revelan que algunos niños de 10 años no pueden leer, comprender textos simples o dominar las matemáticas de manera satisfactoria, mientras que la brecha de aprendizaje ha aumentado durante la crisis sanitaria. El plan "Aprender a Tiempo" se implementa para reducir el rezago educativo y las brechas mediante la nivelación y recuperación de aprendizajes en Lengua y Matemática.

Según el diario El Comercio (2022) manifiesta que en Perú es clave enseñar habilidades sociales a los niños para que aprendan a relacionarse bien con los demás. Los niños a menudo usan el berrinche como forma de comunicación cuando no pueden manejar la frustración. La psicóloga les aconseja a los padres

enfocarse en ellos mismos y en el entorno para comprender dónde aprende su niño a comportarse así.

En un reportaje en México, González (2023) sostuvo que las habilidades sociales son igual de cruciales para el éxito que la inteligencia y las ideas innovadoras, ya que fomentan la conexión con los demás, mejoran la colaboración y generan lealtad y empatía. Las habilidades sociales se pueden aprender, desarrollar y mejorar, ya que son necesarias para tener relaciones exitosas en la vida.

En el Ecuador, Enríquez (2022) sostuvo que el interactuar con compañeros y conocer a personas nuevas ha mejorado su sociabilidad. Según un informe del Banco Interamericano de Desarrollo, la pandemia afectó emocionalmente a los niños debido a la disminución de interacciones con sus compañeros y maestros. Los niños aprenden mediante observación, imitación y repetición. "La falta de interacción con otros niños les ha impedido adquirir habilidades sociales", señaló la especialista.

Asimismo, Quintero (2023) manifestó que la salud mental de las personas se vio afectada, según un informe de la OMS. La prevalencia global de ansiedad y depresión aumentó en un 25% durante el primer año de la pandemia de Covid-19, según la OMS. Los estudiantes que comenzaron durante la pandemia muestran una disminución en habilidades sociales según el estudio del Centro de Educación Emocional UR Emotion.

En la Unidad educativa Réplica "Eugenio Espejo" de la ciudad de Babahoyo, se ha evidenciado la dificultad que presentan los estudiantes para interactuar con otras personas, y una de las consecuencias es el retraimiento, lo cual conlleva a una incapacidad para mantener la atención desembocando en problemas escolares. Siendo la escuela el lugar de adquisición de conocimientos es fundamental que el niño se sienta cómodo al interrelacionarse con otros, y no con una actitud defensiva que pueda tener como consecuencia el rechazo y hasta la exclusión por falta de habilidades sociales.

Las consecuencias por las limitadas habilidades sociales en niños suponen la dificultad de expresar sus deseos u opiniones, y conllevan a la presencia de posturas de sumisión, impulsividad natural o naturaleza agresiva. Independientemente, los niños asumen que los demás no los entienden o los excluyen; por lo tanto, es normal que les cueste expresar plenamente sus deseos.

Esta situación nos lleva a formularnos la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo desarrollar las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo 2023?

Al ser las habilidades sociales un eje importante en el desarrollo de la personalidad del niño y adolescente en su proceso educativo formativo, precisa de enfoques prácticos y dinámicos para abordarlos y generar generaciones sociables que puedan asumir su rol dentro del medio donde se desarrolla. Es por ello que este trabajo encuentra justificación teórica dado que afianzará sus conocimientos sobre el aspecto del desarrollo evolutivo del niño en su etapa de formación académica y de cómo la interacción con los demás se vuelve una necesidad imprescindible para lograr un desarrollo emocionalmente estable, además servirá de base para nuevas investigaciones abundará en el conocimiento de todos los elementos necesarios que dinamizan el rendimiento académico del idioma inglés sirviendo además esta investigación como base para futuras investigaciones referidas a este tema en particular.

Al ser las habilidades sociales un eje importante en el desarrollo de la personalidad del niño y adolescente en su proceso educativo formativo, precisa de enfoques prácticos y dinámicos para abordarlos y generar generaciones sociables que puedan asumir su rol dentro del medio donde se desarrolla. Es por ello que este trabajo encuentra justificación teórica dado que afianzará sus conocimientos sobre el aspecto del desarrollo evolutivo del niño en su etapa de formación académica y de cómo la interacción con los demás se vuelve una necesidad imprescindible para lograr un desarrollo emocionalmente estable, además servirá de base para nuevas investigaciones que versen sobre el particular.

Se justifica en lo práctico, pues el conjunto de conocimientos que se asimilan permite el planteamiento de formas alternativas de abordar los problemas referidos a las habilidades sociales y de cómo además las estrategias lúdicas se vuelven un soporte necesario para lograr niños comunicativos.

Asimismo, justifica en lo social, pues al tener niños con capacidades comunicativas contribuirán al desarrollo de sus localidades, en el cual se establecen espacios participativos en las diferentes actividades productivas y económicas, las mismas que beneficiarán a su desarrollo personal, familiar y social.

Por ello se plantea el siguiente objetivo de investigación Aplicar un plan de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo 2023, lo que no lleva a plantear los siguientes objetivos específicos: 1.- Describir el estado actual de las habilidades sociales en

una institución educativa pública, Babahoyo. 2.- Identificar los factores influyentes en las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo. 3.- Diseñar un plan de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo y 4.- Estimar a través de la experimentación, la pertinencia de implementar un plan de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo 2023

Revisión de las teorías

Asimismo, se plantea la siguiente hipótesis: La implementación de un plan de estrategias lúdicas desarrollaría las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo 2023.

Paredes (2022) manifestó que el objetivo fue proponer estrategias lúdicas con el fin de establecer mejoras en la adquisición de capacidades, "Asumiendo una vida saludable" en estudiantes de secundaria. El 59% de los resultados indican una vida saludable regular, mientras que el 18% muestra nivel deficiente y solo el 24% está en buen estado. Los niños de primer grado carecen de conciencia sobre su bienestar general, incluida la salud física y mental, descuidan la activación corporal, la relajación y la alimentación saludable, y no desarrollan capacidades físicas ni higiene personal y ambiental.

Gutiérrez y Meleán (2022) expresaron que las estrategias cognitivas son herramientas necesarias para desarrollar competencias relacionadas con el aprendizaje y se estudió la relación entre estas estrategias y las competencias matemáticas en instituciones educativas iniciales. Las estrategias cognitivas promueven el desarrollo de procesos mentales, estimulan el aprendizaje y logran competencias matemáticas.

Alarcón y Beltrán (2021) manifestaron que se empleó la gamificación como estrategia para mejorar la comprensión lectora en alumnos de segundo grado. La búsqueda permitió comprender el corpus textual y los derroteros del desarrollo de la comprensión lectora. Se logró comprobar que las actividades fortalecieron la comprensión lectora en los niños y niñas del estudio.

Herrera-García (2021) sostuvo que el objetivo es mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes de educación infantil mediante la revisión de fuentes documentales y el empleo de análisis de contenido y método analítico-sintético

para la síntesis teórica. Las estrategias lúdicas mejoran la motivación de los estudiantes en la lectura crítica al fomentar la creatividad, la innovación y el aprecio por el texto.

Barreno (2022) sostuvo que el objetivo fue determinar cómo las estrategias lúdicas de Lengua y Literatura contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes. Por esta razón, se hizo necesario investigar las estrategias lúdicas de Lengua y Literatura, las cuales fomentarían que los estudiantes pueden construir su propio aprendizaje a través de contenidos lógicos, críticos y coherentes. Esto ha permitido a los docentes alcanzar conclusiones sobre la importancia de estas estrategias para fomentar la criticidad en el conocimiento.

Gonzaga (2022) manifestó que analizó el pensamiento creativo a través de artículos, identificó dimensiones y propuso estrategias para desarrollarlo en estudiantes estimulando la concentración; se refiere a la capacidad de generar ideas creativas, innovadoras, originales y coherentes ante un problema. Para desarrollar el pensamiento creativo, es necesario considerar las cuatro dimensiones: originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración. Trabajando juntas, se puede conseguir esa capacidad.

Bustillos (2021) sostuvo que enfoca el tema considerando la relevancia de estrategias innovadoras para mejorar el desarrollo psicomotriz de niños y niñas. Esta propuesta de estrategias lúdicas sirve de apoyo al docente para incentivar a los niños de cinco y seis años en la mejora de su motricidad y expresión corporal mediante el juego y la interacción. También han señalado que estas estrategias son valiosas para el desarrollo psicomotriz de los niños y pueden ser aplicadas en diferentes entidades educativas, con un alcance principalmente local.

Astorga (2021) expresó que estrategia innovadora para mejorar sensibilidad estética en niños de Educación Inicial mediante folclor poético chileno. Se investiga la estética del lenguaje, la competencia lectora y la enseñanza de la sensibilidad estética a través de la poesía folclórica en Chile, con la meta de lograr dicho objetivo. Se reflexiona sobre prácticas pedagógicas que mejoran la sensibilidad estética al utilizar el folclor poético, demostrando su eficacia para alcanzar el objetivo de interrelación de los niños.

Lasso (2020) expresó que una persona sensible entiende el significado de las cosas, la esencia de las personas y la complejidad de los problemas. La sensibilidad literaria amplía la percepción y el discernimiento del ser humano al interactuar con el mundo y tomar decisiones basadas en experiencias. Por eso, se propone una

estrategia didáctica para despertar sensibilidad literaria en estudiantes estimulando su nivel de concentración.

García y Samada (2022) expresaron que el juego promueve el desarrollo imaginativo y creativo en los niños, lo cual les ayuda a enfrentar situaciones cognitivas, así como fortalecer su identidad y autonomía. El objetivo de este estudio fue diseñar un sistema de actividades lúdicas para promover la identidad y autonomía en niños de 4 años de la Unidad Educativa Juan Montalvo. El método lúdico es efectivo para desarrollar habilidades y destrezas relacionadas con la identidad y autonomía de los niños en sus primeras etapas.

Regalado-Cedeño y Sanz-Martínez (2022) expresaron que los niños poseen creatividad cuando pueden generar soluciones originales a un problema. Es crucial fomentarla como una estrategia activa motivadora desde temprana edad. Algunas veces a los alumnos les resulta difícil desarrollar esta habilidad cuando son jóvenes, pero si los estimulamos y les damos libertad, veremos que su inteligencia y creatividad son más sorprendentes de lo que imaginamos. Diseñar una estrategia lúdico-pedagógica para desarrollar la creatividad en alumnos de preparatoria es el objetivo. Es necesario fomentar la creatividad en los alumnos debido a las limitaciones de las actividades impartidas por los docentes.

Moreira-Vera y Guzmán-Ramírez (2022) manifestaron que el fortalecimiento de la expresión oral implica un proceso y práctica tanto en el ámbito académico como en el cotidiano de todos. El diagnóstico en esta investigación reveló las debilidades en la expresión oral, incluyendo deficiencias en vocabulario, desorden de ideas, tono de voz inadecuado, vocalización incorrecta, expresión corporal y falta de métodos y estrategias que impulsen la pertinente comunicación verbal. Se evidenció al mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través de talleres y estrategias de enseñanza que redujeron sus debilidades críticas.

Cañizares et al. (2023) sostuvieron que el diseño mediador en proyectos gráficos colaborativos es esencial. Facilita la comunicación y la interacción del equipo. Donde se usan procesos creativos e innovadores para expresar las ideas visuales de los proyectos. Todos los miembros trabajan juntos para desarrollar ideas, generar conocimiento y retroalimentación, crear propuestas originales y fomentar la curiosidad y creatividad. Esto da lugar a proyectos que se ejecutan con la mediación del diseño motivador competitivo.

Cornelio-Ramos (2020) expresó que el uso pedagógico en competencias comunicativa escrita en estudiantes en base al uso del entorno virtual de aprendizajes y el fundamento tripartito de la actitud. El uso de dinámicas lúdicas

incrementó el deseo por escribir académicamente mejorando su perspectiva, incluso sin cambiar la predisposición conductual, evidenciando que los entornos virtuales no institucionales no aseguran consistencia en la actitud.

Alarcón y Montánchez (2021) expresaron que los autores sugieren que los nuevos modelos de enseñanza-aprendizaje deben incluir métodos lúdicos para fomentar la participación de estudiantes con necesidades especiales. Se buscará realizar actividades para superar las dificultades de aprendizaje en estudiantes con TEA, centrándose en acciones educativas para abordar los problemas de comunicación y de interacción social o familiar. El autismo afecta el desarrollo cognitivo y el comportamiento, pero se pueden estimular y aprovechar las capacidades en los niveles educativos para obtener respuestas positivas.

Romero et al. (2021) manifestaron que la expresión oral es importante para el desarrollo del lenguaje y permite el intercambio de ideas entre las personas. El propósito principal es mejorar las habilidades de comunicación a través de formas participativas que motiven el deseo de ser parte de un equipo. Los resultados muestran mejoras en la expresión oral al utilizar correctamente la entonación, pronunciación, expresividad y coherencia.

Vergara-Pareja et al. (2021) expresaron que el propósito fue determinar cómo los materiales educativos gamificados afectaron la capacidad oral en inglés en alumnos de inicial. Los estudiantes tuvieron un mejor desempeño académico en la expresión oral del inglés, específicamente en los aspectos de gramática, pronunciación, fluidez y vocabulario. Los estudiantes fortalecen su desarrollo cognitivo mediante el juego y la interacción con el contenido.

Venegas et al. (2021) precisaron que el objetivo es identificar necesidades de lectura en estudiantes de Secundaria Básica y proponer estrategias lúdicas para mejorar su comprensión, considerando que estas actividades mejoran la motivación, la predisposición y la participación del estudiante, además de establecer conexiones emocionales positivas con los contenidos abordados. El 50% de los estudiantes leen poco. El 70% prefiere cuentos. El 90% quiere que los profesores fomenten la lectura con actividades lúdicas. El 40% tiene problemas de comprensión al leer.

Caballero-Calderón (2022) sostuvo que se busca evaluar la relevancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los estudiantes de diferentes niveles, especialmente en el nivel de inicial y primaria, sin descuidar los demás niveles. La dinámica por la cual se juega, en casa ha sido mal visto y en las instituciones educativas a pesar de su contribución al desarrollo integral del niño. El juego es

una herramienta importante para el aprendizaje, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en la vida de un niño. Se presentan los resultados y conclusiones que lo demuestran.

Cuello-Cojitambo et al. (2020) expresaron que las instituciones aprovechan sus fortalezas para potenciar su desarrollo. Con el fin de investigar cómo se está manejando la gestión del conocimiento se tiene las condiciones para implementar planes de continuos dentro de su estructura organizacional, se ha generado una propuesta en base a los resultados que parte de una base participativa.

Tito et al. (2020) refirieron que es importante que el líder en una institución tenga una visión estratégica para lograr la excelencia organizacional a través de la dirección, la motivación, el control y la capacidad de respuestas necesarias para el logro de metas. Se debe desarrollar destrezas como líder para fomentar el espíritu de colaboración y motivación en su equipo, logrando así cambios institucionales.

Vital (2021) manifestó que las tecnologías han impactado en la educación, permitiendo cambios favorables que motivan a los estudiantes a interactuar con herramientas tecnológicas y facilitan el aprendizaje autónomo y significativo. La educación virtual con plataformas educativas es una alternativa a la enseñanza tradicional que surge debido a los avances tecnológicos, generando una nueva visión del entorno en la educación y tecnología.

Robles y Zambrano (2020) expresaron que es esencial mejorar el aprendizaje y la comunicación en el aula a través de la innovación y la tecnología en la educación. Para lograrlo, es importante incorporar estrategias didácticas innovadoras que hagan uso de las Tics y la dinámica gamificadora. El objetivo fue identificar prácticas académicas con nuevas tecnologías para crear ambientes creativos de aprendizaje. Estos hallazgos revelan cómo el contexto educativo utiliza las nuevas tecnologías para crear nuevos escenarios de aprendizaje, lo que hace que el estudiante aprenda de una manera más atractiva, amena, divertida y sencilla. Las prácticas con Tics crean ambientes de aprendizaje motivadores e interactivos, fomentando la participación creativa en el trabajo grupal y experimentando dentro y fuera del aula.

Aguilera y Bolgeri (2021) sostuvieron que se analizó el efecto del Programa Instruccional Educativo para la Liberación Emotiva (PIELE) en el crecimiento socioemocional y la mejora de la autoestima en alumnos de quinto año de primaria de dos escuelas en La Serena. Los resultados evidencian a estudiante que participan y que experimentaron mejoras significativas en su autoestima y

desarrollo socio emocional comparados frente al grupo control. Se debaten los resultados y hallazgos para investigaciones futuras.

Romero y Giniebra (2022) acotaron que las familias de los adolescentes evaluados son funcionales en cierta medida, ya que satisfacen las necesidades de los miembros, aunque presentan deficiencias en algunas dimensiones de su funcionamiento e interrelación con los demás. La autoestima de la mayoría de estos adolescentes varía y se encuentra en un nivel medio, lo cual se caracteriza por una valoración incierta o insegura de sí mismos, lo que puede resultar en falta de confianza, comprensión y aceptación.

Díaz-Rodríguez (2020) expresó que se analizó la relación existente de la autoestima, seguridad emocional y estilos motivacionales académicos de los alumnos. Se consideró el posible impacto combinado de la autoestima, la seguridad emocional y el nivel educativo de los participantes. Como se preveía, hubo una conexión extensa en autoestima, seguridad emocional y variados estilos motivacionales, pues fueron anticipados por la falta de implicación, la seguridad y la autoestima, con la influencia del nivel educativo de los estudiantes.

Toala y Samada (2019) expresaron que la familia es crucial para las relaciones socio afectivas: brindar espacio definido, las seguridades, las utilidades, la valoración personal, grado de confiabilidad y los apoyos sociales. Estudiar el impacto de las relaciones familiares en la autoestima de los adultos mayores. Las evidencias muestran que la soledad y la carga de responsabilidades en el hogar tienen graves consecuencias en la salud y la autoestima de los adultos mayores. Es importante que en la familia se promueva la aceptación del adulto mayor y su cuidado, evitando sobrecargarlo con responsabilidades más aun cuando enfrenta cambios corporales y se deprime, o cuando tiene actitudes negativas y le cuesta expresar y recibir afecto.

Ramos (2020) expresó que se hizo para establecer la relación entre autoestima y resiliencia en adolescentes de una institución educativa. Se hallaron diferencias estadísticamente significativas en función de la edad y año de estudio en los porcentajes de puntaje alto (18.6%) y bajo (34.9%) de autoestima. El 19.4% tuvo una alta resiliencia y el 30.5% tuvo una baja resiliencia; no hubo diferencias significativas en función del sexo, edad y año de estudio.

Alomaliza y Flores (2022) expresaron que la autoestima es la visión interna de uno mismo, mientras que la resiliencia es la capacidad de seguir adelante a pesar de dificultades. Mujeres casadas demostraron mayor resiliencia que mujeres solteras. Aumentar la autoestima en las mujeres implica incrementar su resiliencia.

Solas-Martínez et al. (2022) manifestaron que pueden trabajarse habilidades sociales y desinhibición en alumnos de educación Primaria a través de ella. Se buscó examinar la literatura actual sobre el impacto de la dramatización en el desarrollo de habilidades sociales y la desinhibición en niños y niñas (de 6 a 12 años). La dramatización mejora la sociabilización, la desinhibición y reduce la timidez de los estudiantes. Por último, se propone utilizar la dramatización en el tercer ciclo de la Educación Primaria para desarrollar las habilidades sociales y reducir la timidez, aprovechando los beneficios mencionados.

Boix y Ortega (2020) expresó que el aprendizaje de cooperación es usado en educación primaria como opción a diseños de educación tradicional y competitiva. El propósito de este estudio es evidenciar los beneficios académicos, afectivos y sociales del aprendizaje cooperativo en las áreas principales de la educación primaria. En resumen, el aprendizaje cooperativo impacta principalmente en el proceso de adquisición de conocimiento y no tanto en los resultados académicos.

Calua et al. (2021) manifiestan que la formación integral de los estudiantes implica la comunicación asertiva. La persona asertiva se relaciona bien, está contenta, segura, expresiva y espontánea. Se busca examinar el progreso científico de la Comunicación Asertiva en estudiantes del 2016 al 2020. La comunicación asertiva implica puntos de vista similares y pequeñas diferencias entre los investigadores que la ven como un comportamiento y no como una característica de la personalidad, por lo que se considera una habilidad social.

Guevara et al. (2021) expresaron que la comunicación en las familias es esencial para el desarrollo de los jóvenes y la confianza entre padres e hijos. La interacción es crucial en este proceso, ya que puede afectar el respeto mutuo y los valores necesarios para mantener buenas relaciones. La relación padres-adolescentes debe enfocarse en valores, fortalecimiento de los lazos familiares y asertividad para fomentar las buenas prácticas conductuales de los adolescentes.

Flórez-Madroñero y Prado-Chapid (2020) expresaron que es necesario reforzar los niveles de habilidades sociales a través de programas psicoeducativos que promuevan la competencia social. Es conveniente realizar evaluaciones en persona a más miembros de la comunidad para superar las restricciones de acceso a internet que presentan.

Castro y Calzadilla (2021) expresaron que se defiende una perspectiva psicológica de la teoría que respalda la comunicación asertiva en las áreas educativas. La comunicación asertiva es importante para el desarrollo individual y social en todas

las situaciones. Los resultados expuestos son parte del marco teórico para el estudio de las habilidades interpersonales dentro de las Competencias de Gestión de Proyectos de Ciencia e Innovación Tecnológica en Educación.

Sandoval et al. (2022) manifestó que el teatro puede ayudar a las personas con TEA a desarrollar habilidades sociales. El objetivo de este proceso fue mejorar habilidades en expresión de emociones, comunicación, autocontrol y trabajo en equipo. Se han logrado avances en estos cuatro aspectos, pero los desafíos han permitido ampliar los logros del proyecto. El principal desafío actual del proyecto es su consolidación y continuidad como propuesta para desarrollar habilidades sociales y consolidar la compañía de Teatro del Grupo Rompecabezas.

Rosales et al. (2020) sostuvieron que el sistema educativo organiza y estructura todos los aspectos para formar integralmente a los estudiantes de nivel secundaria, incluyendo el desarrollo de habilidades sociales mediante diversas estrategias. El objetivo es evaluar los efectos del programa de desarrollo personal en las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria.

Mendieta et al. (2021) sostuvieron que la tolerancia y la empatía son valores esenciales tanto en la sociedad como en la enseñanza. Estos conceptos existen desde hace mucho tiempo y han evolucionado, son fundamentales en las relaciones humanas. No obstante, los docentes no siempre han aplicado estas dos cualidades en sus alumnos. Se consultaron libros para entender la importancia de la tolerancia y la empatía en el aula, valores que mejoran el ambiente y la formación de los alumnos.

Loaiza et al. (2023) expresaron que el uso de la simulación promueve el desarrollo de habilidades individuales y grupales en la labor docente, a través de estrategias colaborativas. El propósito fue fomentar empatía y habilidades sociales en los estudiantes a través de la simulación. La intervención educativa fortaleció la empatía y habilidades sociales en los estudiantes, evidenciado en la simulación y en la comprensión de las competencias y su aplicación. La simulación beneficia la práctica de competencias socioemocionales, según este reporte de investigación.

Zavala-Guirado et al. (2020) sostuvieron que el propósito fue descubrir las técnicas novedosas que usan los profesores para el aprendizaje en clase, con el objetivo de crear una teoría basada en la innovación educativa en la enseñanza. En resumen, los profesores utilizan una pedagogía innovadora basada en problemas reales y herramientas tecnológicas en la educación de los estudiantes.

Díaz (2022) manifestó que se utilizó un cuento y mediadores para lograr un mejor entendimiento. También, se obtuvieron datos de las respuestas gráficas de los niños, las observaciones de dos docentes del curso y las propias. Los desempeños promovieron el cumplimiento del objetivo, ya que los niños se escucharon, miraron al emisor, hicieron conexiones con la información y expresaron sus opiniones.

López (2021) sostuvo que el enfoque humanista de la empresa Laboratorio Estratégico Creativo se basó en mejorar las relaciones interpersonales a través de la escucha activa, transformando la información en comunicación efectiva. Buscando mejorar las relaciones laborales y la productividad empresarial a través de estrategias de comunicación horizontal.

Díaz et al. (2019) sostuvieron que valorar las habilidades sociales requeridas para la comunicación en el cuidado humano de enfermería. En resumen, el estudio reveló las habilidades sociales clave que el profesional de enfermería debe mejorar para una comunicación efectiva. Los resultados son esenciales para la planificación de la Intervención socioeducativa.

Belmar et al. (2023) sostuvo que con el objetivo de fortalecer habilidades sociales a través de rompecabezas como estrategia colaborativa en estudiantes se cumplió, ya que los resultados mostraron un aumento en el puntaje. La ventaja de utilizar estrategias colaborativas en la comunidad escolar es evidente, ya que beneficia el desarrollo de habilidades sociales de los educandos, como la comunicación asertiva, la expresión clara, las relaciones interpersonales basadas en el respeto y la capacidad de gestionar problemas y conflictos de manera creativa.

Albornoz et al. (2022) sostuvieron que la escucha activa es fundamental para establecer una correcta relación terapéutica entre enfermeros y pacientes. La forma en que se emite y recibe el mensaje afecta la escucha activa.

La teoría Sociocultural

La teoría sociocultural explora cómo el aprendizaje humano y el desarrollo cognitivo se ven influenciados por la interacción social y cultural. El aprendizaje humano ocurre a través de la interacción social dentro de un contexto cultural específico. La participación en actividades culturales y sociales facilita la integración de habilidades y conocimientos en el pensamiento y el comportamiento de las personas. El desarrollo cognitivo humano es un proceso que dura toda la vida influenciado por la interacción social y cultural según la teoría sociocultural (Ríos, 2023).

Los nuevos modelos educativos tienen sus raíces principalmente en la teoría sociocultural, ya que consideran tanto el crecimiento sociocultural como el psicológico del individuo. Emplean mediadores que funcionan como maestros guía que ayudan a los estudiantes a resolver problemas. Empoderar al estudiante para que se autoevalúe y se apropie de su aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo. Ningún modelo de aprendizaje se basa únicamente en una teoría; se complementa con otras teorías. Un modelo de aprendizaje sociocultural considera el desarrollo de la psicología y la cultura del individuo, abarcando la reflexión, los intereses y las experiencias personales (Hernández, 2010)

Teoría del Juego de Piaget

El juego es algo innato al ser humano, innato desde el momento de la concepción y conocido desde la antigüedad. Para Piaget, "el juego es un medio que moldea y enriquece el desarrollo intelectual"; también dijo que el juego se vuelve más importante a medida que el niño crece (Piaget, 1956), los juegos tienen un papel importante en el desarrollo de los niños. Por lo tanto, el juego y el aprendizaje deben ser apropiados para la edad del niño para que sean más eficaces.

Plan de estrategias Lúdicas

Megías (2019) manifestó que estas actividades entretienen, motivan y despiertan la curiosidad de los niños hacia la ciencia, ayudando a comprender la naturaleza y estimulando su imaginación y creatividad.

Megías (2019) sostuvo que hoy los educadores pueden usar experimentos sencillos tanto en la educación formal como no formal.

Estimula Concentración

Carpio (2020) sostuvo que se adquiere y logra al usar estrategias para el aprovechamiento óptimo de las funciones mentales y procesos cognitivos.

Pérez y Merino, (2010, citado en Blas, 2021) sostuvo que se trata de dirigir la atención de manera consciente hacia un objetivo específico. La concentración permite al individuo eliminar temporalmente cualquier distracción de su capacidad de atención.

Schmid y Peper, (1991, citado en Blas, 2021) sostuvo que la habilidad para enfocar la atención en una actividad, sin distraerse por estímulos sin importancia, es esencial para lograr la concentración.

Mejora la creatividad

Reckwitz (2023) manifestó que alude a la capacidad de producir eficientemente algo novedoso. Prioriza lo nuevo, lo diferente y lo distinto por encima de lo viejo, lo estándar y lo mismo, asimismo, expresó que la creatividad es un factor central en criterios sociales desde la perspectiva sociológica, influyendo cada vez más en las sociedades occidentales. En el ámbito laboral y profesional del corazón tecno económico de las sociedades capitalistas, este desarrollo es especialmente notable.

Hernández (2022) sostuvo que la creatividad es innata al ser humano y ha estado presente desde siempre, además precisó que la creatividad infantil es clave para el desarrollo personal y la preparación ante los cambios, enseñando a resolver problemas de forma segura y confiada mediante recursos adquiridos a lo largo de la vida.

Desarrollo comunicativo

Hernández, Herrera y Mena (2019, citado en Guillén-Chávez et al., 2021) manifestaron que la comunicación interpersonal es esencial para el éxito de las organizaciones. Incluye cinco habilidades: empatía, autocontrol emocional, retroalimentación, enfoque en el problema y escucha activa. Estas habilidades se desarrollan a través de la capacitación socio-psicológica para influir en el grupo y lograr cambios en actitudes y comportamientos, de acuerdo con los requisitos de la institución.

Van-der (2022) sostuvo que las habilidades de comunicación son esenciales para adaptarnos a los cambios en nuestra vida laboral también refirió que las habilidades de comunicación buscan orientar el comportamiento de las personas hacia nuestros objetivos, ya sea en el ámbito comercial, de atención a personas enfermas, información al público, entrevistas profesionales o encuentros sociales.

Genera Conocimientos

Pedragosa (2020) manifestaron que se desarrollan las presuposiciones epistémicas de cada etapa histórica. Proponemos analizar el desarrollo del conocimiento desde

la perspectiva del aprendizaje significativo con ideas y herramientas heurísticas de la teoría del aprendizaje significativo (p. 72).

Novak (1982, citado en Palacios y Pedragosa, 2020) sostuvo que la construcción de conocimiento radica en la habilidad humana para generar significados, conceptos y relaciones en la cognición.

Habilidades Sociales

Gil (2020) refirió que las habilidades sociales implican comunicar nuestras ideas y emociones de manera respetuosa y receptiva a la opinión de los demás, además sostuvo que son la principal fuente de bienestar, pero también pueden generar ansiedad o malestar. Los niños están rodeados de personas durante todo el día. Proporcionar entrenamiento en habilidades sociales les brindará sensación de valor y respeto en sus interacciones.

Ontoria (2023) manifestó que comportamiento adecuado y respetuoso en las interacciones sociales, expresando sentimientos, actitudes, deseos o derechos de manera apropiada, solucionando problemas inmediatos y evitando conflictos futuros, adicionalmente expresó que es una habilidad de inteligencia interpersonal que requiere interacción y el desarrollo previo de otras competencias.

Autoestima

Samsó (2023) expresó que sus resultados hacen que sea importante para alcanzar metas. Las personas con baja autoestima fracasan en proyectos, mientras que las personas con alta autoestima están comprometidas con alcanzar metas y hacen esfuerzo además sostuvo que la autoestima beneficia las relaciones y el éxito, generando seguridad en todas las áreas.

Jara (2022) expreso que se refiere a los sentimientos de estimación, respeto, valor, admiración, reconocimiento, afecto, paciencia y compasión que una persona tiene hacia sí misma.

Comunicación Asertiva

Presley (2022) manifestó que te permite comunicarte de manera clara y sincera. Hoy, al ser asertivo, puedes expresar tus necesidades y deseos de manera respetuosa y clara. Esto garantiza una comunicación efectiva y que se cumplan tus

necesidades asimismo, sostuvo que la asertividad mejora la confianza y autoestima. Hoy, si te comunicas con seguridad y claridad, podrás sentirte satisfecho contigo mismo y tus habilidades.

Chica y Sánchez (2023) expresaron que la comunicación asertiva requiere habilidades para comunicar, escuchar, pedir, decir no cuando es apropiado, negociar y ser flexible sin ignorar los derechos o puntos de vista de los demás

Mendiburu et al. (202) manifestaron que la adecuada comunicación asertiva necesita de poder establecer un canal de entendimiento entre el emisor y el receptor, quienes a través del mensaje pueden interpretar con claridad que es lo que el emisor dijo y que ello mismo sea lo que entendió el receptor.

Empatía

Ontoria (2023) manifestaron que la empatía implica reconocer las emociones de los demás, lo cual es esencial para establecer relaciones sociales y personales al entender sus deseos y necesidades.

Clark (2023) manifestaron que Debemos ser conscientes de las emociones ajenas. Comprender la expresión verbal facilita la distinción entre comodidad y ansiedad.

Infante (2023) expresaron que la premisa es que somos individuos separados con cuerpos y personalidades únicas, pudiendo comprender las emociones del otro al haber experimentado sentimientos similares.

Escucha Activa

Ike (2022) manifestaron que se refiere a la escucha activa: participar plenamente en lo que se dice, no sólo escuchar pasivamente el mensaje del hablante.

Jones (2023) sostuvo que escuchar activamente implica involucrarse plenamente con la otra persona mientras conversamos. Esto requiere estar completamente enfocado en la persona, hacer preguntas para clarificar y resumir para confirmar la comprensión.

Urreta (2021) afirmó que es esto es muy importante porque en realidad toda escucha debe ser activa porque es la clave para comunicarse con los demás. Las relaciones interpersonales nunca podrán darse si no escuchamos activamente.

Tabla 1. Características que presenta la Autoestima.

ÍTEMS	No		A veces		Si	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%
¿Crees que la valoración que te das muestra tu autoestima frente a los demás?	5	21,74%	11	47,83%	7	30,43%
¿Consideras que la seguridad que muestras es reflejo de tu autoestima?	5	21,74%	14	60,87%	4	17,39%
¿Crees que ser resiliente te ayuda a fortalecer tus capacidades?	6	26,09%	15	65,22%	2	8,70%

Nota, se observa las acciones de la Autoestima.

En la Tabla 1 respecto al tema de la Autoestima, se describe que un 47,83% de los estudiantes a veces presentan problemas para valorarse frente a otros en el desarrollo de actividades académicas, asimismo, el 60,87% evidencia que a veces suelen reflejar su seguridad frente a los demás y un 65,22% algunas veces tienen dificultad para reponerse de alguna falla cometida frente a los demás, dejando en claro que muchas veces son capaces de levantarse de un error o falla cometida al interior del espacio académico.

Respecto al cumplimiento que se evidencia en el logro de la Autoestima, se muestra que los estudiantes usualmente evidencian lo siguiente: el 23,20% no logran tener una adecuada Autoestima, el 57,97% a veces lo logra mientras que el 18,84% si logra tener una adecuada Autoestima.

Tabla 2. Características que presenta la Comunicación asertiva.

ÍTEMS	No		A veces		Si	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Crees que una buena comunicación con los demás es beneficiosa?	4	17,39%	12	52,17%	7	30,43%
¿Crees que puedes comprender adecuadamente las ideas que otros expresan?	4	17,39%	13	56,52%	6	26,09%
¿Crees que el nivel comunicativo que tienes te hace reflexivo frente a otros?	5	21,74%	14	60,87%	4	17,39%

Nota, se observa las acciones de la Mejora de la creatividad.

En la Tabla 2 respecto a la Comunicación asertiva, se describe que el 52,17% de los estudiantes a veces para tener una comunicación beneficiosa con los demás, mientras que un 56,52% de los estudiantes a veces pueden comprender de forma correcta las ideas que otros expresan y 60,87% de los estudiantes a veces tienen problemas reflexivos basados en la buena comunicación.

Respecto al cumplimiento que se evidencia en el logro de la Comunicación asertiva, se muestra que los estudiantes usualmente evidencian lo siguiente: el 18,85% no logra mejorar la Comunicación asertiva y ello se puede deber a poca capacidad de comunicar sus ideas, el 56,51% a veces lo logra mientras que el 26,64% si logra mejorar la Comunicación asertiva evidenciando buena capacidad de comunicar sus ideas.

Tabla 3. Características que presenta la Empatía.

ÍTEMS	No		A veces		Si	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Crees que desarrollar tus habilidades te hace empático con otros?	5	21,74%	12	52,17%	6	26,09%
¿Crees que la empatía que demuestras te genera mayor aprecio de los demás?	4	17,39%	14	60,87%	5	21,74%

¿Crees que tu forma de ser promueve confianza con los demás?	5	21,74%	12	52,17%	6	26,09%
--	---	--------	----	--------	---	--------

Nota, se observa las acciones de la Empatía.

En la Tabla 3 respecto a la Empatía, se describe que el 52,17% de los estudiantes a veces pueden hacer amistad con los demás niños, asimismo, un 60,87% de los estudiantes a veces logran darse cuenta de la estima y aprecio que les tienen a los demás niños y un 52,17% de los estudiantes a veces entienden que la forma de ser de uno de ellos se basa en el hecho de querer ganarse la confianza de los demás, y que a su vez espera que eso sea recíproco, pero en ciertas ocasiones suelen no estrechar lazos de confianza.

Respecto al cumplimiento que se evidencia en el logro de la Empatía, se muestra que los estudiantes usualmente evidencian lo siguiente: el 20,29% no logra la Empatía, esa particularidad de relacionarse adecuadamente con los demás, el 55,07% a veces lo logra mientras que el 24,64% si logra asimilar la Empatía, evidenciando facilidad de interrelacionarse con sus demás compañeros y con quienes establece lazos más sólidos.

Tabla 4. Características que presenta la Escucha activa.

ÍTEMS	No		A veces		Si	
	fi	%	fi	%	fi	%
¿Crees que puedes captar mensajes de otros poniendo la atención correcta?	5	21,74%	10	43,48%	8	34,78%
¿Crees que tu habilidad de escuchar fomenta una comunicación clara?	9	39,13%	13	56,52%	1	4,35%
¿Crees que escuchar atentamente a los demás genera receptividad?	7	30,43%	9	39,13%	7	30,43%

Nota, se observa las acciones de la Escucha activa.

En la Tabla 4 respecto a la Escucha activa, se describe que el 43,48% de los estudiantes algunas veces pueden captar los mensajes que otros niños suelen dar, esto condicionado a la atenta escucha, asimismo, un 56,52% de los estudiantes a veces tener la habilidad de escuchar a otros lo que despierta interés al generar una comunicación más clara y el 39,13% de los estudiantes a veces creen que escuchar atentamente a otros genera un contexto más receptivo, lo que deviene en mejores espacios de integración.

Respecto al cumplimiento que se evidencia en el logro de la Escucha activa, se muestra que los estudiantes usualmente evidencian lo siguiente: el 30,44% no logra la Escucha activa, el 46,37% a veces lo logra mientras que el 23,19% si logra asimilar la Escucha activa.

Las debilidades encontradas en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Resaltan en la dimensión Autoestima, se detectó Poca valoración propia, sentimiento de minimización frente a los demás, Problema de inseguridad lo que dificulta su interrelación con los más niños y No superan sus problemas de comunicación con sus demás compañeros. En cuanto a la dimensión Comunicación asertiva, se detectó que Los estudiantes no sienten que se benefician por el hecho de comunicarse con los demás, Tienen problemas para comprender lo que los demás les dicen y No tienen carácter reflexivo sobre los temas que conversan o dialogan. Asimismo, en cuanto a la dimensión Empatía, se detectó que Los estudiantes muestran poco nivel de interactividad, hay indiferencia entre ellos, Tienen poco aprecio por demás debido a que no generan espacios de inter acción y Los estudiantes no generan una relación de confianza entre ellos, y finalmente respecto a la dimensión Escucha activa se detectó que los estudiantes Presentan limitaciones para captar el mensaje de sus demás compañeros, No les gusta escuchar a los demás, no fomentan la comunicación y Tienen problemas de receptividad en aquellas indicaciones que reciben.

Aplicación de las pruebas estadísticas para diseño pre experimental (Pre y Post)

Presentación de los resultados obtenidos en las pruebas del desarrollo de habilidades sociales al inicio del programa y al final.

Es importante resaltar que la aplicación de las estrategias lúdicas se realizó en la unidad educativa Réplica "Eugenio Espejo" de Babahoyo, la misma que se desarrolló en 12 sesiones de fortalecimiento del desarrollo de habilidades sociales y que contaron con el aval de la institución, así como de los padres de familia.

La media inicial era de 1,17 puntos promedio en el desarrollo de habilidades sociales lo cual es considerado deficiente y después la media final fue de 2,96 puntos, lo cual es considerado como óptimo, mientras que el promedio de distanciamiento en los valores (desviación estándar), respecto al valor central inicialmente era de 0,39 y al final fue de 0,21

Estos valores evidencian que estadísticamente existen diferencias significativas y que muestran la pertinencia de la aplicación de un programa de estrategias lúdicas sobre el desarrollo de las habilidades sociales, pues el promedio calificativo incrementa y las diferencias de desviación disminuyen.

En la Tabla 4 respecto al tema de la Autoestima, se describe que un 47,83% de los estudiantes a veces presentan problemas para valorarse frente a otros en el desarrollo de actividades académicas, asimismo, el 60,87% evidencia que a veces suelen reflejar su seguridad frente a los demás y un 65,22% algunas veces tienen dificultad para reponerse de alguna falla cometida frente a los demás, dejando en claro que muchas veces son capaces de levantarse de un error o falla cometida al interior del espacio académico. Esto concuerda con Aguilera y Bolgeri (2021) quienes sostuvieron que se analizó el efecto del Programa Instruccional Educativo para la Liberación Emotiva (PIELE) en el crecimiento socioemocional y la mejora de la autoestima en alumnos de quinto año de primaria de dos escuelas en La Serena. Se evidencia que los estudiantes que participan experimentaron mejoras significativas en su autoestima y desarrollo socio emocional en comparación con el grupo control. Se debaten los resultados y hallazgos para investigaciones futuras.

También, Romero y Giniebra (2022) acotaron que las familias de los adolescentes evaluados son funcionales en cierta medida, ya que satisfacen las necesidades de los miembros, aunque presentan deficiencias en algunas dimensiones de su funcionamiento e interrelación con los demás. La autoestima de la mayoría de estos adolescentes varía y se encuentra en un nivel medio, lo cual se caracteriza por una valoración incierta o insegura de sí mismos, lo que puede resultar en falta de confianza, comprensión y aceptación. Por su parte Díaz-Rodríguez (2020) expresó que se analizó la relación entre la autoestima, seguridad emocional y estilos motivacionales académicos en estudiantes. Se consideraron los posibles efectos interactivos de la autoestima, la seguridad emocional y el nivel educativo de los participantes. Como se preveía, hubo una conexión global entre la autoestima, la seguridad emocional y los diversos estilos motivacionales, ya que estos fueron anticipados por la falta de implicación, la seguridad y la autoestima, con la influencia del nivel educativo de los estudiantes.

En ese sentido, Toala y Samada (2019) expresaron que la familia es crucial para las relaciones socio afectivo: brindar arraigo, seguridad, utilidad, autoestima, confianza y apoyo social. Estudiar el impacto de las relaciones familiares en la autoestima de los adultos mayores. Las evidencias muestran que la soledad y la carga de responsabilidades en el hogar tienen graves consecuencias en la salud y la autoestima de los adultos mayores. Es importante que en la familia se promueva la aceptación del adulto mayor y su cuidado, evitando sobrecargarlo con responsabilidades más aun cuando enfrenta cambios corporales y se deprime, o cuando tiene actitudes negativas y le cuesta expresar y recibir afecto.

También, Ramos (2020) expresó que se hizo para establecer la relación entre autoestima y resiliencia en adolescentes de una institución educativa. Se hallaron diferencias estadísticamente significativas en función de la edad y año de estudio en los porcentajes de puntaje alto (18.6%) y bajo (34.9%) de autoestima. El 19.4% tuvo una alta resiliencia y el 30.5% tuvo una baja resiliencia; no hubo diferencias significativas en función del sexo, edad y año de estudio. Y finalmente Alomaliza y Flores (2022) expresaron que la autoestima es la visión interna de uno mismo, mientras que la resiliencia es la capacidad de seguir adelante a pesar de dificultades. Mujeres casadas demostraron mayor resiliencia que mujeres solteras. Aumentar la autoestima en las mujeres implica incrementar su resiliencia.

Respecto a la Comunicación asertiva, se describe que el 52,17% de los estudiantes a veces para tener una comunicación beneficiosa con los demás, mientras que un 56,52% de los estudiantes a veces pueden comprender de forma correcta las ideas que otros expresan y 60,87% de los estudiantes a veces tienen problemas reflexivos basados en la buena comunicación. Esto concuerda con lo expuesto por Solas-Martínez et al. (2022) quienes manifestaron que pueden trabajarse habilidades sociales y desinhibición en alumnos de educación Primaria a través de ella. Se buscó examinar la literatura actual sobre el impacto de la dramatización en el desarrollo de habilidades sociales y la desinhibición en niños y niñas (de 6 a 12 años). La dramatización mejora la sociabilización, la desinhibición y reduce la timidez de los estudiantes. Por último, se propone utilizar la dramatización en el tercer ciclo de la Educación Primaria para desarrollar las habilidades sociales y reducir la timidez, aprovechando los beneficios mencionados.

Asimismo, Boix y Ortega (2020) expresaron que el aprendizaje cooperativo se usa en educación primaria como opción a métodos educativos tradicionales y competitivos. El propósito de este estudio es evidenciar los beneficios académicos, afectivos y sociales del aprendizaje cooperativo en las áreas principales de la educación primaria. En resumen, el aprendizaje cooperativo

impacta principalmente en el proceso de adquisición de conocimiento y no tanto en los resultados académicos. También, Calua et al. (2021) manifiestan que la formación integral de los estudiantes implica la comunicación asertiva. La persona asertiva se relaciona bien, está contenta, segura, expresiva y espontánea. Se busca examinar el progreso científico de la Comunicación Asertiva en estudiantes del 2016 al 2020. La comunicación asertiva implica puntos de vista similares y pequeñas diferencias entre los investigadores que la ven como un comportamiento y no como una característica de la personalidad, por lo que se considera una habilidad social.

De acuerdo con Guevara et al. (2021) expresaron que la comunicación en las e hijos. La interacción es crucial en este proceso, ya que puede afectar el respeto mutuo y los valores necesarios para mantener buenas relaciones. La relación padres-adolescentes debe enfocarse en valores, fortalecimiento de los lazos familiares y asertividad para fomentar las buenas prácticas conductuales de los adolescentes. En esa misma línea Flórez-Madroño y Prado-Chapid (2020) expresaron que es necesario reforzar los niveles de habilidades sociales a través de programas psicoeducativos que promuevan la competencia social. Es conveniente realizar evaluaciones en persona a más miembros de la comunidad para superar las restricciones de acceso a internet que presentan.

Y por su parte Castro y Calzadilla (2021) expresaron que se defiende una perspectiva psicológica de los fundamentos teóricos que respaldan la comunicación asertiva en el ámbito educativo. La comunicación asertiva es importante para el desarrollo individual y social en todas las situaciones. Los resultados expuestos son parte de la sistematización teórica de la línea de investigación de competencias interpersonales del Proyecto de Ciencia e Innovación Tecnológica Competencias de Dirección en Educación.

Respecto a la Empatía, se describe que el 52,17% de los estudiantes a veces pueden hacer amistad con los demás niños, asimismo, un 60,87% de los estudiantes a veces logran darse cuenta de la estima y aprecio que les tienen a los demás niños y un 52,17% de los estudiantes a veces entienden que la forma de ser de uno de ellos se basa en el hecho de querer ganarse la confianza de los demás, y que a su vez espera que eso sea recíproco, pero en ciertas ocasiones suelen no estrechar lazos de confianza. Esto va en concordancia con lo expuesto por Sandoval et al. (2022) quienes refirieron que el teatro puede ayudar a las personas con TEA a desarrollar habilidades sociales. El objetivo de este proceso fue mejorar habilidades en expresión de emociones, comunicación, autocontrol y trabajo en equipo. Se han logrado avances en estos cuatro aspectos, pero los desafíos han

permitido ampliar los logros del proyecto. El principal desafío actual del proyecto es su consolidación y continuidad como propuesta para desarrollar habilidades sociales y consolidar la compañía de Teatro del Grupo Rompecabezas.

También, Rosales et al. (2020) sostuvieron que el sistema educativo organiza y estructura todos los aspectos para formar integralmente a los estudiantes de nivel secundaria, incluyendo el desarrollo de habilidades sociales mediante diversas estrategias. El objetivo es evaluar los efectos del programa de desarrollo personal en las habilidades sociales de los estudiantes de secundaria. Mientras que Mendieta et al. (2021) sostuvieron que la tolerancia y la empatía son valores esenciales tanto en la sociedad como en la enseñanza. Estos conceptos existen desde hace mucho tiempo y han evolucionado, son fundamentales en las relaciones humanas. No obstante, los docentes no siempre han aplicado estas dos cualidades en sus alumnos. Se consultaron libros para entender la importancia de la tolerancia y la empatía en el aula, valores que mejoran el ambiente y la formación de los alumnos.

Por otro lado, Loaiza et al. (2023) expresaron que el uso de la simulación promueve el desarrollo de habilidades individuales y grupales en la labor docente, a través de estrategias colaborativas. El propósito fue fomentar empatía y habilidades sociales en los estudiantes a través de la simulación. La intervención educativa fortaleció la empatía y habilidades sociales en los estudiantes, evidenciado en la simulación y en la comprensión de las competencias y su aplicación. La simulación beneficia la práctica de competencias socioemocionales, según este reporte de investigación. Y finalmente Zavala-Guirado et al. (2020) sostuvieron que el propósito fue descubrir las técnicas novedosas que usan los profesores para el aprendizaje en clase, con el objetivo de crear una teoría basada en la innovación educativa en la enseñanza. En resumen, los profesores utilizan una pedagogía innovadora basada en problemas reales y herramientas tecnológicas en la educación de los estudiantes.

La Escucha activa, se describe que el 43,48% de los estudiantes algunas veces pueden captar los mensajes que otros niños suelen dar, esto condicionado a la atenta escucha, asimismo, un 56,52% de los estudiantes a veces tener la habilidad de escuchar a otros lo que despierta interés al generar una comunicación más clara y el 39,13% de los estudiantes a veces creen que escuchar atentamente a otros genera un contexto más receptivo, lo que deviene en mejores espacios de integración. Esto va en concordancia con lo manifestado por Díaz (2022) quien expresa que se utilizó un cuento y mediadores para lograr un mejor entendimiento. También, se obtuvieron datos de las respuestas gráficas de los niños, las

observaciones de dos docentes del curso y las propias. Los desempeños promovieron el cumplimiento del objetivo, ya que los niños se escucharon, miraron al emisor, hicieron conexiones con la información y expresaron sus opiniones.

A su vez, López (2021) sostuvo que el enfoque humanista de la empresa Laboratorio Estratégico Creativo se basó en mejorar las relaciones interpersonales a través de la escucha activa, transformando la información en comunicación efectiva. Buscando mejorar las relaciones laborales y la productividad empresarial a través de estrategias de comunicación horizontal. Mientras que Díaz et al. (2019) sostuvieron que valorar las habilidades sociales requeridas para la comunicación en el cuidado humano de enfermería. En resumen, el estudio reveló las habilidades sociales clave que el profesional de enfermería debe mejorar para una comunicación efectiva. Los resultados son esenciales para la planificación de la Intervención socioeducativa.

Del mismo modo, Belmar et al. (2023) sostuvo que con el objetivo de fortalecer habilidades sociales a través de rompecabezas como estrategia colaborativa en estudiantes se cumplió, ya que los resultados mostraron un aumento en el puntaje. La ventaja de utilizar estrategias colaborativas en la comunidad escolar es evidente, ya que beneficia el desarrollo de habilidades sociales de los educandos, como la comunicación asertiva, la expresión clara, las relaciones interpersonales basadas en el respeto y la capacidad de gestionar problemas y conflictos de manera creativa. Y por último Albornoz et al. (2022) sostuvieron que la escucha activa es fundamental para establecer una correcta relación terapéutica entre enfermeros y pacientes. La forma en que se emite y recibe el mensaje afecta la escucha activa

Las debilidades encontradas en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Resaltan en la dimensión Autoestima, se detectó Poca valoración propia, sentimiento de minimización frente a los demás, Problema de inseguridad lo que dificulta su interrelación con los más niños y No superan sus problemas de comunicación con sus demás compañeros. En cuanto a la dimensión Comunicación asertiva, se detectó que Los estudiantes no sienten que se benefician por el hecho de comunicarse con los demás, Tienen problemas para comprender lo que los demás les dicen y No tienen carácter reflexivo sobre los temas que conversan o dialogan. Asimismo, en cuanto a la dimensión Empatía, se detectó que Los estudiantes muestran poco nivel de interactividad, hay indiferencia entre ellos, Tienen poco aprecio por demás debido a que no generan espacios de inter acción y Los estudiantes no generan una relación de confianza entre ellos, y finalmente respecto a la dimensión Escucha activa se detectó que los estudiantes Presentan limitaciones para captar el mensaje de sus demás compañeros, No les gusta

escuchar a los demás, no fomentan la comunicación y Tienen problemas de receptividad en aquellas indicaciones que reciben.

CONCLUSIONES

Existe efecto significativo al aplicar un plan de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo 2023, dado que se halló un p-valor menor de 0.05, encontrando diferencias notables entre las evaluaciones pre y post test.

Se pudo diagnosticar el estado actual de las habilidades sociales en los estudiantes de 7mo de la unidad educativa Réplica "Eugenio Espejo" de Babahoyo; sobre la Autoestima, se muestra que los estudiantes en un 23,20% no logran tener una adecuada Autoestima, el 57,97% a veces lo logra, mientras que el 18,84% si logra tener una adecuada Autoestima, sobre la Comunicación asertiva, los estudiantes en un 18,85% no logra mejorar la Comunicación asertiva y ello se puede deber a poca capacidad de comunicar sus ideas, el 56,51% a veces lo logra mientras que el 26,64% si logra mejorar la Comunicación asertiva evidenciando buena capacidad de comunicar sus ideas. Asimismo, sobre la Empatía, se muestra que el 20,29% no logra la Empatía, esa particularidad de relacionarse adecuadamente con los demás, el 55,07% a veces lo logra mientras que el 24,64% si logra asimilar la Empatía, evidenciando facilidad de interrelacionarse con sus demás compañeros y con quienes establece lazos más sólidos, y finalmente sobre la Escucha activa, se muestra que el 30,44% no logra la Escucha activa, el 46,37% a veces lo logra mientras que el 23,19% si logra asimilar la Escucha activa.

Asimismo, se pudo identificar los factores que son elementos que afectan el desarrollo de las habilidades sociales como: la escasa estimulación de la concentración, la poca creatividad expresiva, bajo nivel comunicativo y escasos conocimientos en su contexto diario.

Se elaboró un Plan de Estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en una institución educativa pública, Babahoyo.

Se demostró que la aplicación de un plan de estrategias lúdicas desarrolla las habilidades sociales de los estudiantes, activa la mente de ellos, los hace sensibles a su contexto, evidencian ideas claras y generan una interacción académica.

Plan de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales

Las habilidades sociales se definen como elementos particulares de las interacciones humanas. La interacción efectiva implica empatía, adaptabilidad y relaciones mutuamente satisfactorias con los demás. Al estudiar las habilidades sociales, se debe precisar la trascendencia que estas tienen, desde la etapa de la niñez en adelante, la capacidad de conectarse con sus pares y comportarse adecuadamente en diversas situaciones, lo que será beneficioso en su futuro.

Las habilidades sociales controlan las emociones, incluidas las propias y las de los demás, como parte de la inteligencia emocional. Los profesores pueden utilizar actividades recreativas para enseñar a los niños sobre la inteligencia emocional y ayudarlos a aprender comportamientos aceptados sin imponer reglas. El juego apoya la socialización de los niños en este nivel.

En ese sentido, las estrategias lúdicas son actividades que buscan promover y estimular el aprendizaje a través del juego, la diversión y la creatividad. Se basan en la aplicación de métodos de enseñanza personalizados para promover el aprendizaje significativo de conocimientos, habilidades, competencias sociales y valores. Además se pueden aplicar en diferentes niveles educativos, desde la educación inicial hasta la educación superior, adaptando los contenidos, los objetivos y las modalidades de acuerdo al contexto y a las características de los estudiantes.

Las estrategias lúdicas tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales, que son las capacidades que nos permiten comunicarnos e interactuar con los demás de manera efectiva, respetuosa y asertiva. Algunas de las habilidades sociales que se pueden fomentar con las estrategias lúdicas son: la empatía, la escucha activa, la expresión de emociones, la autoestima, la cooperación, la resolución de conflictos, el liderazgo, la tolerancia, etc.

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que nos capacitan para interactuar de manera efectiva en situaciones sociales, facilitando la creación de relaciones adecuadas con los demás y la resolución de conflictos. Estas habilidades comienzan a desarrollarse desde una edad muy temprana, a través de

las interacciones que los niños tienen con sus cuidadores, y evolucionan a lo largo del crecimiento en base a las experiencias que tendrán con sus compañeros.

En México, la secretaria de Educación y Deporte (2023) a través de su coordinador de deportes, sostiene que "Megabol Escolar" es un programa educativo que aborda problemas en los centros educativos de niños pequeños de Ciudad Juárez, como la falta de expresión, el bajo razonamiento matemático, la falta de empatía y las habilidades motrices limitadas. Asimismo, en Chile Kohler (2022) expresó que el espacio central del Centro de Innovación Anacleto Angelini, fue ocupado por juegos de tablero, plataformas interactivas, un mago científico y experiencias matemáticas, entre otras actividades. Estudiantes, educadores e investigadores fueron convocados por igual a esta feria que exhibe innovaciones educativas relacionadas al juego como estrategias de enseñanza.

En la Unidad educativa Réplica "Eugenio Espejo" de la ciudad de Babahoyo, se ha evidenciado la dificultad que presentan los estudiantes para interactuar con otras personas, y una de las consecuencias es el retraimiento, lo cual conlleva a una incapacidad para mantener la atención, desembocando en problemas escolares. Siendo la escuela el lugar de adquisición de conocimientos es fundamental que el niño se sienta cómodo al interrelacionarse con otros, y no con una actitud defensiva que pueda tener como consecuencia el rechazo y hasta la exclusión por falta de habilidades sociales.

Las consecuencias por las limitadas habilidades sociales en niños suponen la dificultad de expresar sus deseos u opiniones, y conllevan a la presencia de actitud sumisa, naturaleza impulsiva o naturaleza agresiva. Independientemente, el niño entiende que los demás no lo entienden o lo rechazan; por lo tanto, es normal que les cueste expresar plenamente sus deseos.

Las estrategias lúdicas utilizan técnicas, ejercicios y juegos para promover aprendizajes significativos en términos de conocimientos, habilidades, competencias sociales y valores a través de la participación y el diálogo. Las estrategias asumen que el juego es una vía para utilizar la inteligencia, explorando la combinación de pensamiento, lenguaje y fantasía, más allá de ser simplemente una actividad infantil.

Los fundamentos de las estrategias lúdicas son las acciones, dinámicas, actitudes, decisiones y propuestas que el docente presenta a sus estudiantes a través de juegos, canciones, humor, alegría, libertad, reflexión, análisis, creatividad y movimiento. El objetivo principal de estas estrategias es generar aprendizajes

significativos y duraderos en los estudiantes, tanto en términos de conocimientos como de habilidades y valores.

FUNDAMENTACIÓN

El programa está diseñado para establecer desarrollos metodológicos que deben seguir las estrategias lúdicas utilizando las técnicas pertinentes que ayuden a que los estudiantes se desinhiban y establezcan empatías con los demás de su entorno o contexto.

La estructura de las estrategias lúdicas se puede dividir en tres fases:

En la fase de iniciación o preparación, el docente presenta el juego o actividad lúdica a los estudiantes, explicando las reglas, los objetivos y los beneficios que se esperan obtener. Esta fase es importante para generar motivación y entusiasmo en los estudiantes.

En la fase de proceso o ejecución, los estudiantes participan activamente en el juego o actividad lúdica, aplicando los conocimientos, habilidades y valores que se buscan desarrollar. El docente supervisa y guía el proceso, fomentando la reflexión, el análisis y la creatividad.

En la fase de conclusión, el docente y los estudiantes realizan una evaluación del juego o actividad lúdica, analizando los resultados, las dificultades, los aciertos y los aprendizajes obtenidos. Esta fase es importante para consolidar los aprendizajes y reflexionar sobre su aplicación en situaciones reales.

Estas estrategias se basan en la idea de que el juego no es solo una actividad infantil, sino una forma de usar la inteligencia y experimentar formas de combinar el pensamiento, el lenguaje y la fantasía.

En cuanto a los fundamentos filosóficos epistemológicos que apoyan el uso de las estrategias lúdicas, encontramos que la epistemología se refiere a la forma en que se construye el conocimiento a través de las metodologías de enseñanza, las cuales se refuerzan con diferentes dinámicas que en principio generan espacios interactivos entre los estudiantes. Por otro lado, los juegos son una herramienta pedagógica que se utiliza para generar aprendizajes significativos en términos de conocimientos, habilidades, competencias sociales y valores.

Desde los clásicos de la Pedagogía y la Psicología hasta recientes revisiones científicas, se constata que es posible aprender a través del juego y que, además,

las llamadas 'destrezas del siglo XXI' (especialmente el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación) pueden ser desarrolladas de manera especial a través del ABJ. De acuerdo con Barzilai y Blau (2014) refieren que los docentes deben tener cuidado con las conexiones que los estudiantes establecen entre el juego y el conocimiento académico. No siempre es fácil relacionar ambas cosas. Es crucial hacer patente la conexión entre la experiencia y el conocimiento, así como establecer apoyos para progresar en el aprendizaje. Los andamios en el juego benefician el aprendizaje y la percepción de los estudiantes sobre el Aprendizaje basado en el juego y diversión.

Los fundamentos axiológicos acerca de los temas éticos en el uso de los valores en los juegos académicos, estos pueden ser una forma efectiva de enseñar valores de manera lúdica. Por ejemplo, se pueden crear juegos que presenten dilemas morales y desafíos éticos, donde los jugadores deben discutir y justificar sus decisiones. Los valores que se pueden trabajar a través de los juegos académicos son diversos y pueden incluir la solidaridad, el cuidado del medio ambiente, la igualdad de género, el respeto a las diferencias, el respeto entre ellos, la valoración de los avances académicos, aunque estos sean mínimos.

DESARROLLO DEL PROGRAMA

A. Planificación

Los docentes establecen a través de la planificación educativa, las metas de aprendizaje, así como a elegir enfoques de enseñanza óptimos y evaluarlos, también a personalizar el contenido para las necesidades de cada estudiante.

Identificar y comprender los factores que limitan las habilidades sociales en los estudiantes es esencial. Se trata de proponer una estrategia para determinar estos factores, evaluar su impacto en cada estudiante, sugerir opciones de tratamiento, tomar medidas, evaluar actividades y tomar decisiones.

La planificación educativa ayuda a establecer y alcanzar objetivos con el mínimo riesgo, anticipando y adaptándose a los eventos planificados, todo con el objetivo de garantizar una educación de calidad para los estudiantes.

El plan describe actividades propuestas que integran el uso de estrategias lúdicas conjuntamente con el desarrollo de habilidades sociales. Considerando el contexto de cada escuela para mejorar las competencias de los estudiantes a través de

estrategias planificadas, las cuales responden a las necesidades de cubrir logros en cada nivel educativo.

B. Estrategia metodológica

Las estrategias metodológicas son un cúmulo de actividades pre planificadas y organizadas por el maestro, que permiten construir secuencialmente conocimientos y aprendizajes. Dichas acciones tienen métodos de aplicación específicos y cada acción posee un propósito puntual.

Las estrategias metodológicas que se utilizarán para el desarrollo y aplicación del programa serán:

Estrategias de enseñanza: es un método utilizado por los profesores para promover el aprendizaje académico estudiantil. Dichas estrategias pueden considerar el uso de recursos educativos, la organización del aula y la planificación de actividades.

Estrategias de aprendizaje: este es el proceso que utilizan los estudiantes para aprender mejor. Estas estrategias pueden incluir preparar resúmenes, crear mapas mentales y tomar notas.

Estrategias de evaluación: este es un método que utilizan los profesores para evaluar el conocimiento de los estudiantes. Estas estrategias pueden incluir realizar exámenes, revisar proyectos y monitorear el desempeño de los estudiantes, es importante ir midiendo sus avances.

Estrategias de retroalimentación: este es un método que utilizan los profesores para dar a los estudiantes retroalimentación sobre su desempeño. Estas estrategias pueden incluir revisar el trabajo, hacer comentarios y seguir instrucciones, la finalidad es que ellos puedan pensar y repensar sus temas.

C. Evaluación

La evaluación de programas educativos es un tema importante en la educación. Para la presente propuesta se consideran cuatro hitos sobre la evaluación de estos programas:

Evaluar objetivos: céntrese en medir hasta qué punto se están logrando los objetivos del programa de capacitación. Se pueden utilizar varios métodos, como pruebas, encuestas y observaciones, para evaluar los objetivos.

Evaluar procesos: centrarse en medir cómo se implementa el plan de estudios. Se pueden evaluar diversas características del proceso, como las calidades de la enseñanza, la efectividad de los materiales didácticos, los productos tecnológicos y las satisfacciones generadas en los estudiantes.

Evaluar resultados: centrarse en medir los resultados de los programas educativos. Pueden evaluarse varios criterios que presentan los resultados, como los resultados del aprendizaje de los estudiantes, la satisfacción y las tasas de graduados.

Evaluar impactos: centrarse en medir el impacto de los programas educativos en los estudiantes y en la sociedad en su conjunto, esta evaluación se refleja en diversos puntos específicos, incluidos el empleo de los estudiantes, la economía de sobrevivencia y los estilos de vida de los estudiantes.

Evaluar por rúbricas: centrarse en medir el desempeño del estudiante en una tarea o proyecto específico. Una tabla de calificación es un documento que describe los criterios de calificación y el nivel esperado de logro para cada criterio de calificación. Los criterios de evaluación se dividen en categorías y a cada nivel de desempeño se le asigna una puntuación. Las evaluaciones de rúbrica proporcionan una evaluación más detallada y objetiva del desempeño de los estudiantes, lo que puede ayudar a identificar fortalezas y debilidades. Además, las rúbricas se pueden utilizar para proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre sus resultados de aprendizaje y mejorar la calidad de su instrucción.

ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS

Nº	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD
1	Adivinando el animal escondido
2	El efecto STROOP
3	Las figuras geométricas
4	Encuentra las diferencias
5	Mensaje en la espalda
6	El juego de las profesiones
7	El juego de los ojos vendados
8	Describiendo mis emociones
9	El teléfono descompuesto
10	Armando el rompecabezas
11	El juego de la comunicación

12	Jugando ajedrez
----	-----------------

VI. MATRIZ DE ARTICULACIÓN

Dimensiones	Objetivo	Indicadores	Sesiones	Recursos	Estrategia metodológica	Evaluación
Estimula la concentración	Desarrollar actividades lúdicas con la finalidad de estimular la atención, el desarrollo mental y ser reflexivos	Los estudiantes activan la mente con la finalidad de estimular la concentración	Juegos de habilidad mental Adivinando el animal escondido	Fichas informativas Tarjetas Bloques lógicos	se aplicarán las diversas estrategias en cada sesión, las mismas que serán orientadas, y evaluadas buscando evidenciar el desarrollo de habilidades sociales	se aplicarán rúbricas para medir los diferentes niveles de logros que se alcancen
		Los estudiantes prestan atención en el desarrollo de actividades con el fin de estimular la concentración	Juegos de concentración El efecto STROOP			
		Los estudiantes meditan sus acciones antes de activarlas con la finalidad de estimular la concentración	Juegos viso manual Las figuras geométricas			
	Desarrollar actividades	Los estudiantes evidencian originalidad de sus actividades	Juego de las diferencias	Fichas informativas		

Mejora la creatividad	lúdicas que ayuden a despertar el espíritu creativo donde evidencie originalidad, sensibilidad y carácter imaginativo	con la finalidad de estimular la creatividad	Encuentra las diferencias	Tarjetas léxicas		
		Los estudiantes muestran el lado sensible en sus actividades con la finalidad de estimular la creatividad	Juegos sensitivos Mensaje en la espalda	Papel Disfraces		
		Los estudiantes muestran su nivel de imaginación en sus actividades que estimulan la creatividad	Juegos de imitación El juego de las profesiones			
Desarrollo comunicativo	Desarrollar actividades lúdicas que fomenten la comunicación a través de presentar ideas claras, teniendo predisposición y una	Los estudiantes exponen ideas claras en sus actividades con el fin de desarrollar la comunicación	Juegos de destrezas El juego de los ojos vendados	Cintas de tela Tarjetas léxicas		
		Los estudiantes muestran predisposición afectiva para estimular el desarrollo comunicativo	Juegos afectivos Describiendo mis emociones	Papel		

	pronunciación correcta	Los estudiantes vocalizan sus pronunciaciones con la finalidad de generar adecuada comunicación	Juegos comunicativos El teléfono descompuesto			
Genera conocimientos	Desarrollar actividades lúdicas que permitan el desarrollo personal como colectivo y que pueda desarrollar estrategias cognitivas	Los estudiantes muestran desarrollo personal a través de sus habilidades y destrezas cognitivas	Juego de velocidad Armando el rompecabezas	Rompecabezas Tarjetas léxicas Ajedrez		
		Los estudiantes muestran una visión de equipo y generan conocimientos colectivos	Juegos de resolución El juego de la comunicación			
		Los estudiantes evidencian un desarrollo cognitivo generando una interacción académica	Juegos intelectuales Jugando ajedrez			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

TÍTULO: "Adivinando el animal escondido"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes activan la mente con la finalidad de estimular la concentración	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO 10 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. <p>https://www.youtube.com/watch?v=qF4hBsuaaOw&ab_channel=DosisdeCultura</p>	Vídeo
DESARROLLO 25 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <p>Adivina el Animal por la Silueta 🐰 🐧 🐱 Test de Animales 🟢</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar las figuras y darles algunas pistas para que puedan identificar al animal. ✓ Motivar la capacidad de centrar la atención en una tarea específica y mantenerla allí durante un período prolongado de tiempo. ✓ Promover en los estudiantes los juegos de concentración. ✓ Evitar que la carga emocional con que llegan los lleven a tener problemas de concentración sobre 	Laptop Tablet Internet

	<p>lo que observan o creen observar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estar atentos a las formas de estímulo en que reciben sobre la actividad. ✓ Generar atención y evitar la distracción. 	
<p>CIERRE</p> <p>5 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que les pareció la dinámica, que tan difícil les resultó identificar al animal y de como los demás tenían dificultades para identificar. ✓ Despedida 	

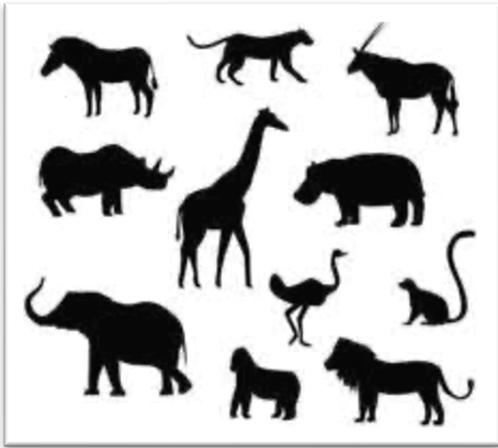
Rubrica de evaluación

Criterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos emplean un tiempo razonable para descubrir el animal oculto	No logra precisar con claridad la identidad del animal	Reconoce con cierta dificultad al animal después de varios intentos	Reconoce al animal casi de inmediato	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 1

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=qF4hBsuaaOw&ab_channel=DosisdeCultura



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2
TÍTULO: "El efecto STROOP"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes prestan atención en el desarrollo de actividades con el fin de estimular la concentración	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, realización de preguntas sobre actividades previas ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=z6d96Q-0N8s&ab_channel=ProyectoG 	Vídeo
<p>DESARROLLO</p> <p>25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar las palabras o números y luego pedir que digan el color o las cantidades que se presentan. ✓ Llevar a los estudiantes a centrar la atención en una actividad específica. ✓ La orientación sobre la atención externa no debe confundir al estudiante. ✓ Tener cuidado de afectar la concentración al 	<p>Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Internet</p>

	<p>presionar que manifiesten sus respuestas, eso es muy peligroso, puede llevar al estudiante a bloquearse.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La presentación del material debe tener tamaños adecuados para percibirlos. ✓ Valorar positivamente las respuestas, aunque éstas no sean las más adecuadas, ellos se afectan rápido. ✓ Estar atentos a las formas de estímulo que reciben. 	
<p>CIERRE</p> <p>5 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes acerca de la dinámica, que tan difícil les resultó concentrarse en mencionar el color y no lo escrito, asimismo mencionar la cantidad de números y no el número. ✓ Despedida 	

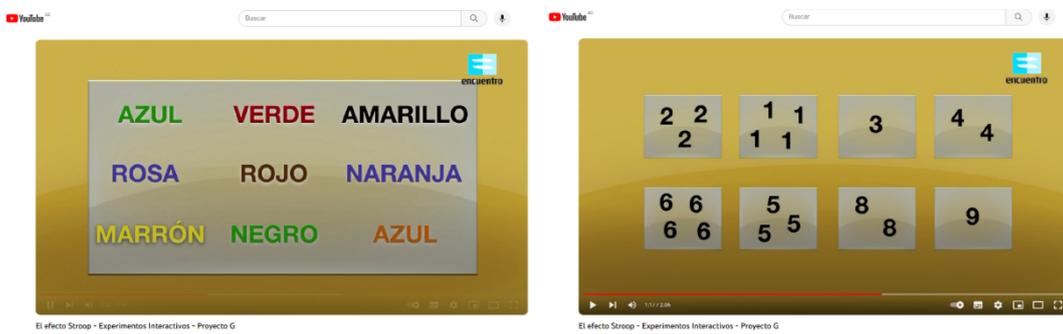
Rubrica de evaluación

Crterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos se concentran para responder sobre colores o cantidades	Se le dificulta acertar en la identificación del color de las palabras y confunde mucho la cantidad de números con los números	Acierta con lentitud la identificación del color de las palabras y se equivoca poco en la cantidad de números con los números	Acierta con facilidad la identificación del color de las palabras y casi no se equivoca en la cantidad de números con los números	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 2

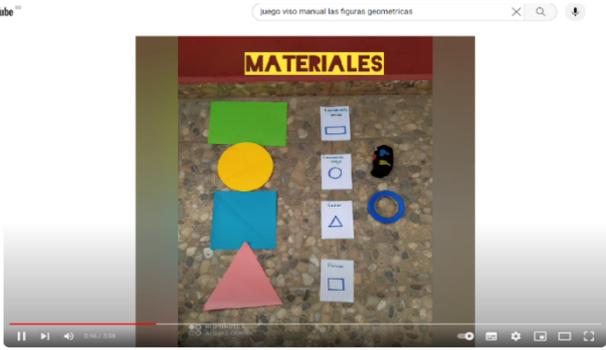
Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=z6d96Q-0N8s&ab_channel=ProyectoG



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3
TÍTULO: "Las figuras geométricas"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes meditan sus acciones antes de activarlas con la finalidad de estimular la concentración	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=JDTW69Yd_io&ab_channel=PromotoradeEducacionFisicaMarilenGameromero 	Vídeo
<p>DESARROLLO</p> <p>25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar las figuras y realizar la actividad a planteada. ✓ Propiciar la meditación de atención plena para seguir las indicaciones dadas. ✓ Enseñar a los estudiantes a manejar la meditación, a pensar correctamente, reflexivamente. 	<p>Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Internet</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Enseñarles a reducir la ansiedad y el estrés frente a una indicación u orden de cumplimiento. ✓ Estimular la necesidad de usar el plano mental para tener actitudes correctas, por ejemplo frente a una inadecuada actitud de otra persona, no responder impulsivamente, sino a meditar una respuesta tranquila y firme. ✓ Impulsar en los estudiantes a desarrollar actividades que los ayuden a mejorar su concentración. 	
CIERRE 5 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que les pareció la dinámica, que tan difícil resultó realizar la actividad que mandaba cada figura. ✓ Despedida 	

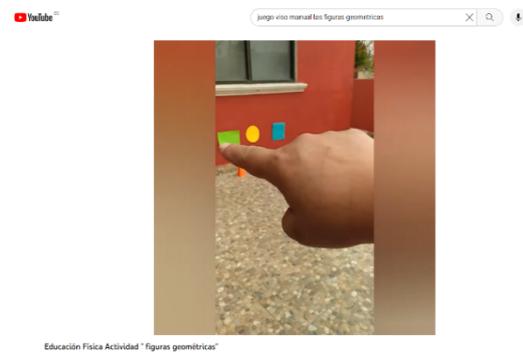
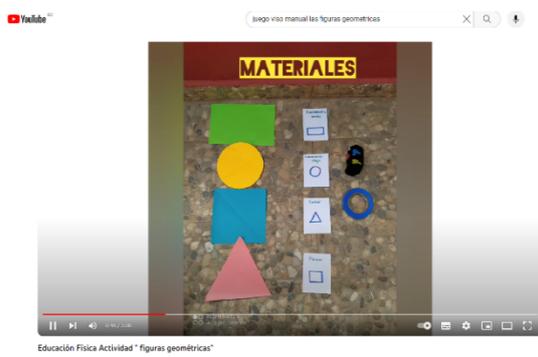
Rubrica de evaluación

Criterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos realizan las actividades requeridas por las instrucciones de cada figura	No logra realizar las actividades solicitadas, demora mucho y falta precisión y coordinación motriz	Logra realizar las actividades solicitadas con poco esfuerzo, y cuenta con cierta precisión y coordinación motriz	Logra realizar las actividades solicitadas con prontitud, y cuenta con precisión y coordinación motriz	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 3

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=JDTW69Ydio&ab_channel=PromotoradeEducacionFisicaMarilenGamero



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4
TÍTULO: "Encuentra las diferencias"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes evidencian originalidad de sus actividades con la finalidad de estimular la creatividad	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=w4S4MleaO-0&ab_channel=CogniQuiz-JuegosCognitivos 	Vídeo
<p>DESARROLLO</p> <p>25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar las figuras y darles algunas pistas para que puedan identificar las diferencias entre la figura 1 y 2. ✓ Desarrollar originalidad en la resolución de problemas por parte de los estudiantes. ✓ Algunos estudiantes necesitarán reforzar su postura, debido a que suelen esperar responder igual que los primeros en dar respuestas. ✓ Motivarlos a no desenfocarse de sus propósitos originales. ✓ Las nuevas ideas, les pueden ayudar a plantear nuevas soluciones a circunstancias difíciles de asumir. 	<p>Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Internet</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dejar en libertad de expresión sus ideas y de ser el caso, en forma posterior reorientar sus respuestas. ✓ Parte de la originalidad en las respuestas de los estudiantes se basa en la espontaneidad. ✓ Llevar a los estudiantes a tener la capacidad de asumir nuevas perspectivas. 	
CIERRE 5 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que tan difícil les resultó identificar las diferencias entre la figura 1 y la figura 2, y en qué tiempo lo lograron. ✓ Despedida 	

Rubrica de evaluación

Criterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos emplean un tiempo razonable para encontrar las diferencias entre las figuras	Escaso logro para identificar las diferencias entre las figuras dentro del tiempo asignado	Regular logro para identificar las diferencias entre las figuras dentro del tiempo asignado	Facilidad para identificar las diferencias entre las figuras dentro del tiempo asignado	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 4

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=w4S4MleaO-0&ab_channel=CogniQuiz-JuegosCognitivos



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5
TÍTULO: "Mensaje en la espalda"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes muestran el lado sensible en sus actividades con la finalidad de estimular la creatividad	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=qi6uB1Lqtr4&ab_channel=ReddeEducadoresyEducadorasdeSegovia 	Vídeo
<p>DESARROLLO</p> <p>25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Enseñar a los estudiantes a desarrollar la sensibilidad como arte de la actividad creativa. ✓ Explicar a los estudiantes las diferencias entre percibir y comprender y como ellos nos ayuda enviar mensajes claros a los demás, de diversas formas. ✓ Hacer que los estudiantes desarrollen su imaginación motivándolos a lograr metas. 	<p>Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Internet</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tratar de establecer coordinación en los movimientos manuales para que en la sensibilidad corpórea, entiendan la figura que se dibuja. ✓ Al inicio se debe hacer una pequeña práctica instructiva poniendo algunos ejemplos. ✓ Motivar la concentración de los dibujantes, así como de los que perciben el dibujo en la espalda. ✓ No hay ganadores ni perdedores, todos son beneficiados y se genera confianza entre ellos. 	
CIERRE 5 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que les pareció la dinámica, que tan difícil les resultó identificar las figuras recibidas en la espalda. ✓ Despedida 	

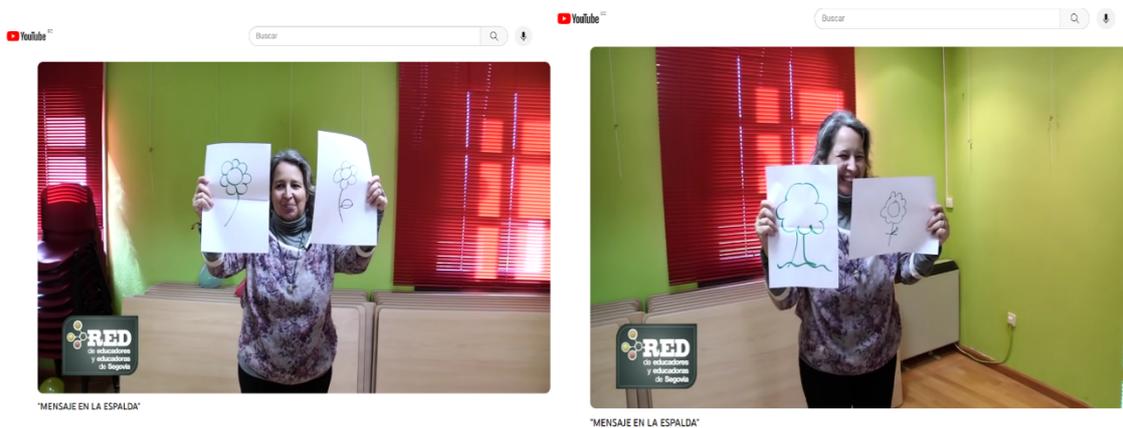
Rubrica de evaluación

Criterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos buscan entender que mensaje se les envía a través de la técnica de dibujos en la espalda	Escaso logro para entender el mensaje dibujado en la espalda	Regular logro para entender el mensaje dibujado en la espalda	Facilidad para entender el mensaje dibujado en la espalda	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 5

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=qi6uB1Lqtr4&ab_channel=ReddeEducadoresyEducadorasdeSegovia



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6
TÍTULO: "El juego de las profesiones"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes muestran su nivel de imaginación en sus actividades que estimulan la creatividad	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO 10 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=IWnYe9A2jDI&pb_channel=Minders 	Vídeo
DESARROLLO 25 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Enseñar a los estudiantes a visualizar posibilidades alternativas. ✓ Se impulsa a que puedan explorar diferentes perspectivas u opiniones. ✓ Recordarles que todos tienen la gran capacidad imaginativa para poder brindar soluciones 	Laptop Tablet Internet

	<p>y respuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes realizan gestos y movimientos que identifiquen la actividad profesional que desarrollan las personas. ✓ Desatar la imaginación y brindar la oportunidad de respuestas a los estudiantes, pero haciendo que se maneje un orden de participación 	
<p>CIERRE</p> <p>5 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que les pareció la dinámica, que tan difícil les resultó interpretar gestos y movimientos. ✓ Despedida 	

Rubrica de evaluación

<p>Criterios</p>	<p>Nivel inicio (1)</p>	<p>Nivel proceso (2)</p>	<p>Nivel logrado (3)</p>	<p>Puntaje</p>
<p>Los alumnos evidencian su imaginación para interpretar los gestos y movimientos de sus compañeros</p>	<p>Escaso logro para evidenciar imaginación y para interpretar los gestos y movimientos de sus compañeros</p>	<p>Regular logro para evidenciar imaginación y para interpretar los gestos y movimientos de sus compañeros</p>	<p>Facilidad para evidenciar imaginación y para interpretar los gestos y movimientos de sus compañeros</p>	
<p>Autoevaluación</p>				

Anexos de la sesión 6

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=IWnYe9A2jDI&ab_channel=Minders



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7
TÍTULO: "El juego de los ojos vendados"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes exponen mensajes claros en sus actividades con el fin de desarrollar la comunicación	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=fKdFgaqBWRE&ab_channel=MatejuegosTradicionales 	Vídeo
<p>DESARROLLO</p> <p>25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <p style="text-align: center; font-size: small;">JUEGO LA GALLINITA CIEGA</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes se colocan alrededor de la persona que se encuentra con los ojos vendados y emiten sonidos para generar la atención de él. ✓ Los sonidos que se generan deben comunicar al de ojos vendados la ubicación de los demás compañeros. ✓ Enseñar al estudiante de ojos vendados a tener concentración en la dirección desde donde se emiten los sonidos. ✓ Los demás estudiantes que participan en la rueda alrededor del estudiante de ojos vendados 	<p>Laptop</p> <p>Table</p> <p>Internet</p>

	<p>deberán emitir sonidos con el fin distraer y además deben de cambiar sus posiciones, esto ayuda a tener un sentido de orientación adecuado.</p> <p>✓ Recordar a los estudiantes a que es necesario prepararse cuidadosamente y anticipar el posible sonido y desplazamiento de los demás.</p>	
<p>CIERRE</p> <p>5 m</p>	<p>✓ Espacio para indagar en los estudiantes que les pareció la dinámica, que tan difícil resultó ubicar a los demás de acuerdo a los sonidos de parte de ellos.</p> <p>✓ Despedida</p>	

Rubrica de evaluación

<p>Criterios</p>	<p>Nivel inicio (1)</p>	<p>Nivel proceso (2)</p>	<p>Nivel logrado (3)</p>	<p>Puntaje</p>
<p>Los alumnos emiten mensajes claros con la intención de desarrollar su plano comunicativo</p>	<p>Escaso logro para emitir mensajes claros con la intención de desarrollar su plano comunicativo</p>	<p>Regular logro para emitir mensajes claros con la intención de desarrollar su plano comunicativo</p>	<p>Facilidad para emitir mensajes claros con la intención de desarrollar su plano comunicativo</p>	
<p>Autoevaluación</p>				

Anexos de la sesión 7

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=fKdFgaqBWRE&ab_channel=MatejuegosTradicionales



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8
TÍTULO: "Describiendo mis emociones"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes muestran predisposición afectiva para estimular el desarrollo comunicativo	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO 10 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=lpqB93PcMOc&ab_channel=PRINCESADELALUZ 	Vídeo
DESARROLLO 25 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar a los estudiantes la importancia de transmitir mensajes efectivos utilizando la expresión facial. ✓ Se motiva a que los estudiantes puedan relacionarse con los demás a través del plano afectivo. 	Laptop Table Internet

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Llevar a los estudiantes a ser imaginativos en la gesticulación de sus expresiones faciales. ✓ Generar confianza para transmitir un mensaje claro a través de la expresión facial. ✓ Promover la empatía entre los estudiantes con el fin de integrarlos y conllevarlos a dinámicas participativas. ✓ Mostrarles el nivel afectivo en su desempeño de gesticulación facial. 	
CIERRE 5 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que les pareció la dinámica, que tan difícil les resultó transmitir emociones gesticulares. ✓ Despedida 	

Rubrica de evaluación

Criterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos emplean los gestos faciales como formas comunicativas para enviar mensajes	Escaso logro para emplear los gestos faciales como formas comunicativas para enviar mensajes	Regular logro para emplear los gestos faciales como formas comunicativas para enviar mensajes	Facilidad para emplear los gestos faciales como formas comunicativas para enviar mensajes	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 8

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=lpqB93PcMOc&ab_channel=PRINCESADELALUZ



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9
TÍTULO: "El teléfono descompuesto"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes vocalizan sus pronunciaciones con la finalidad de generar adecuada comunicación	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=FXC0CtoYzQw&ab_channel=FridaReyes 	Vídeo
<p>DESARROLLO</p> <p>25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Emitir las palabras que conforman un mensaje reducido. ✓ Motivar a la adecuada vocalización de las palabras con el fin de ser comprendida y retransmitida en el nivel mensaje original. ✓ El mensaje emitido debe ser claro y preciso en función al tiempo normal del habla. ✓ Evitar el deletreo de los mensajes, pues ello no asegura la pertinente emisión de lo que se trasmite. ✓ Demostrar que el mensaje emitido 	<p>Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Internet</p>

	correctamente permite entender que es lo que se quiso decir, y como se evita entender mensajes no establecidos, como cuando se da una indicación en clases.	
CIERRE 5 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que les pareció la dinámica, que tan difícil les resultó transmitir el mensaje original. ✓ Despedida 	

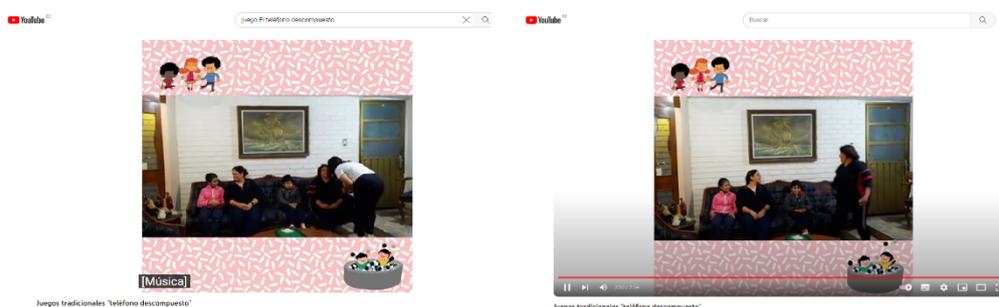
Rubrica de evaluación

Criterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos vocalizan las palabras que generan una adecuada comunicación	Escaso habilidad para vocalizar las palabras que generan una adecuada comunicación	Regular habilidad para vocalizar las palabras que generan una adecuada comunicación	Facilidad para vocalizar las palabras que generan una adecuada comunicación	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 9

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=FXC0CtoYzQw&ab_channel=FridaReyes



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10
TÍTULO: "Armando el rompecabezas"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes muestran desarrollo personal a través de sus habilidades y destrezas cognitivas	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
INICIO 10 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=V-9speBhakY&ab_channel=DosisdeCultura 	Vídeo
DESARROLLO 25 m	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar la figura original y entregarles la figura en un rompecabezas cuyas piezas se encuentran mezcladas. ✓ Emplear rompecabezas de acuerdo a la edad y nivel de los estudiantes. ✓ Motivar a concentrarse en la ubicación que 	Laptop Table Internet

	<p>debe corresponder a cada pieza.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Enseñarles a resolver los problemas que se enfrentan frente a algo tan sencillo o complejo. ✓ Impulsar procesos meta cognitivos por parte de los estudiantes con el fin de mejorar su habilidad o destreza cognitiva. ✓ Fomento de la atención para armar el rompecabezas. 	
<p>CIERRE</p> <p>5 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que tan difícil les resultó resolver el problema de armar un rompecabezas dentro del tiempo asignado. ✓ Despedida 	

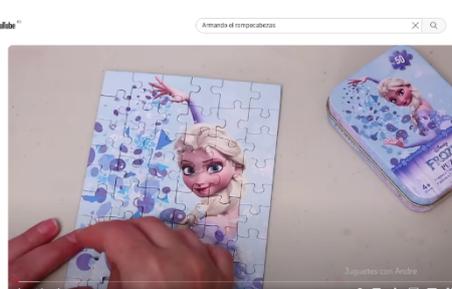
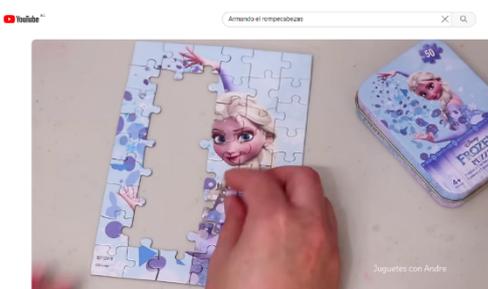
Rubrica de evaluación

Criterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos emplean un tiempo razonable para resolver el problema de armar un rompecabezas	Escaso logro para resolver el problema de armar un rompecabezas dentro del tiempo asignado	Regular logro para resolver el problema de armar un rompecabezas dentro del tiempo asignado	Facilidad para resolver el problema de armar un rompecabezas dentro del tiempo asignado	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 10

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=V-9speBhakY&ab_channel=DosisdeCultura



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11
TÍTULO: “El juego de la comunicación”

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes muestran una visión de equipo y generan conocimientos colectivos	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=GpMYePsKKLO&ab_channel=FelRosales 	Vídeo
<p>DESARROLLO</p> <p>25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <p>Taller 3: Dinámicas de Comunicación Verbal y no verbal</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar que el trabajo en equipo trae beneficios para todos y que es necesario apoyar. ✓ Recordarles a los estudiantes que en la participación existen objetivos comunes. ✓ Evidenciar la construcción del conocimiento con el aporte de todos los integrantes del equipo. ✓ Se debe mostrar actitud proactiva en la participación entendiendo que se es parte de un 	<p>Laptop</p> <p>Tablet</p> <p>Internet</p>

	<p>equipo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrarles la importancia de no ser indiferente ante la participación de un miembro del equipo al cual se pertenece. ✓ Desarrollar una comunicación abierta entre ellos, todas las opiniones son válidas. 	
<p>CIERRE</p> <p>5 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes como les pareció el trabajo en equipo y como se generó empatía entre ellos. ✓ Despedida 	

Rubrica de evaluación

Crterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos generan empatía y trabajo en equipo	Escaso logro de para generar empatía y trabajo en equipo	Regular logro para generar empatía y trabajo en equipo	Facilidad para generar empatía y trabajo en equipo	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 11

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=GpMYePsKKL0&ab_channel=FelRosales

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12
TÍTULO: "Jugando ajedrez"

ÁREA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Aplicable a todas las áreas	Los estudiantes evidencian un desarrollo cognitivo generando una interacción académica	Rúbrica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SECUENCIA METODOLÓGICA	MATERIALES
<p>INICIO</p> <p>10 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bienvenida, presentación del docente y estudiantes ✓ Instrucción sobre la dinámica a desarrollar y exponerles cual es el propósito a lograr. ✓ Presentación de vídeo tutorial. https://www.youtube.com/watch?v=r_laAp0ygWQ&ab_channel=KidsAcademyEspa%C3%B1ol 	Vídeo
<p>DESARROLLO</p> <p>25 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descripción acerca de lo observado por los estudiantes  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mostrar las piezas y el tablero de ajedrez. ✓ Explicar a los estudiantes que el desarrollo cognitivo es fundamental para lograr una interacción académica efectiva. ✓ Motivar al estudiante a desarrollar esa capacidad creativa de procesar información. ✓ Estimular la atención en el juego, identificar los 	<p>Laptop</p> <p>Table</p> <p>Internet</p>

	<p>movimientos que genera el oponente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Facilitar el razonamiento como capacidad de identificar las estrategias que se emplean en el juego. ✓ Desarrollar la creatividad para generar variantes en el juego y afrontar positivamente la estrategia del oponente. 	
<p>CIERRE</p> <p>5 m</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Espacio para indagar en los estudiantes que les pareció la dinámica, que tan difícil les resultó jugar al ajedrez y demostrar capacidad estratégica. ✓ Despedida 	

Rubrica de evaluación

Criterios	Nivel inicio (1)	Nivel proceso (2)	Nivel logrado (3)	Puntaje
Los alumnos emplean sus habilidades y destrezas para mostrar su capacidad cognitiva	Escaso logro en el empleo de habilidades y destrezas para mostrar su capacidad cognitiva	Regular logro en el empleo de habilidades y destrezas para mostrar su capacidad cognitiva	Facilidad en el empleo de habilidades y destrezas para mostrar su capacidad cognitiva	
Autoevaluación				

Anexos de la sesión 12

Enlace del vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=r_laAp0ygWQ&ab_channel=KidsAcademyEs

[pa%C3%B1ol](#)

REFERENCIAS

- Aguilera, F. y Bolgeri, P. (2021). Aplicación y evaluación de una intervención para el desarrollo socio emocional y fortalecimiento de la autoestima en estudiantes de enseñanza básica. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 20(44), pp. 12-28. <https://dx.doi.org/10.21703/0718-5162.v20.n43.2021.001>
- Alarcón, M. y Montánchez, M. (2021). El método tratamiento y educación de niños con autismo y problemas de comunicación: una educación inclusiva. *REFCaIE: Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*. 9(3), pp. 188-197. <https://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3521>
- Alarcón, N. y Beltrán, F. (2021). La Gamificación Como Estrategia Lúdico Pedagógica Para Fortalecer La Comprensión Lectora en los Estudiantes de Segundo Grado. Universidad de Santander. pp. 1-150. <https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/1d6a15da-af09-42dc-b39c-fba9fecc32f6>
- Albornoz, C., Bascuñán, V., Luna, C., Miranda, G., Muñoz, J. y Ponce, G. (2022). Escucha activa: base de la relación terapéutica con persona mayor por teleenfermería en contexto pandémico. *Notas de Enfermería*. pp. 1-12. <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/pt/biblio-1397710>
- Alomaliza, C. y Flores, V. (2023). Autoestima y resiliencia en mujeres. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), pp. 392–405. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.252>
- Astorga, P. (2021). Propuesta para mejorar la sensibilidad estética en niños de 6 años de Educación Inicial, a través del folclor poético. Universidad Internacional de La Rioja. pp. 1-53. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/12151>
- Barreno, M. (2022). Estrategias lúdicas de Lengua y Literatura en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de octavo año, de la Unidad

Educativa Mariano Benítez. Universidad Técnica de Ambato. pp. 1-95.
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35824>

Belmar, M., Madueña, J. y Mazo, M. (2023). Habilidades sociales a través de rompecabezas como estrategia colaborativa en estudiantes de Citología Cervical de la Facultad de Medicina de la UAS. Congreso Internacional de Educación Evaluación, (6), pp. 1-11.
<https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2022/A093.pdf>

Blas, A. (2021). Efectos de la Baterapia en psicomotricidad, atención y concentración en adultos mayores de un centro de Villa María del Triunfo. Universidad Autónoma del Perú. pp. 1-83.
<https://repositorio.autonoma.edu.pe/handle/20.500.13067/1945>

Boix, S. y Ortega, N. (2020). Beneficios del aprendizaje cooperativo en las áreas troncales de Primaria: una revisión de la literatura científica. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 35(1), pp. 1-13.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7711529>

Bustillos, G. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de 5 a 6 años de edad. Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga. pp. 1-154. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8818>

Caballero-Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(4), pp. 861-878.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Calua, M., Delgado, Y. y López, Ó. (2021). Comunicación asertiva en el contexto educativo: revisión sistemática. Boletín Redipe, 10(4), 315-334.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7917878>

Cañizares, C., Moreno, G. y Vega, K. (2023). El diseño como mediación comunicativa para el desarrollo de proyectos gráficos colaborativos. Revista Académica y Científica, 4(7). pp. 152 – 167.
<https://server.istvicenteleon.edu.ec/victec/index.php/revista/article/view/125>

Carpio, B. (2020). Desarrollo de la atención selectiva a través del juego en estudiantes de educación superior. Comuni@cción, 11(2), pp. 131-141.

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682020000200131

- Castro, G. y Calzadilla, G. (2021). La comunicación asertiva. una mirada desde la psicología de la educación: comunicación asertiva desde la psicología de la educación. *Didáctica Y Educación* ISSN 2224-2643, 12(3), pp. 131-151.
<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/1177>
- Chica, O. y Sánchez, J. (2023). Los maestros como modeladores emocionales. *Unimagdalena*. pp. 1-428.
https://www.google.com.pe/books/edition/Educaci%C3%B3n_emocional_y_bienestar_docente/m03IEAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Clark, S. (2023). *Mejora Tus Habilidades Sociales*. PublishDrive. pp. 1-92.
https://www.google.com.pe/books/edition/Mejora_Tus_Habilidades_Sociales/UDunEAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Cornelio-Ramos, José Miguel. (2022). Uso pedagógico del blog en el componente actitudinal de la competencia comunicativa escrita. *Revista Electrónica Educare*, 26(2), pp. 1-19. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.26-2.13>
- Cuello-Cojitambo, J., Erazo-Álvarez, J. y Narváez-Zurita, C. (2020). Visión sistémica de la gestión del conocimiento en el sector financiero cooperativo. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. 5(10). pp. 607-638.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7439117>
- Díaz, A., Villanueva, I. y Martínez, J. (2020). Habilidades sociales de comunicación en el cuidado humanizado de enfermería: Un diagnóstico para una intervención socioeducativa. *Escola Anna Nery*, 24(2), e20190238.
<https://doi.org/10.1590/2177-9465-EAN-2019-0238>
- Díaz, G. (2022). Uso de mediadores en el aula para desarrollar la competencia de escucha activa en niños y niñas de Jardín. *Universidad de los Andes*. pp. 1-40. <https://repositorio.uniandes.edu.co/entities/publication/7b5c4a48-3c64-4b58-8f2b-ed6576c1a18e>
- Díaz-Rodríguez, R. (2020). Efectos de la autoestima y la seguridad emocional en el sistema familiar sobre el estilo motivacional para el estudio de la Economía. *Estudios Sobre Educación*, 38, pp. 145-167.
<https://doi.org/10.15581/004.38.145-167>

- El Comercio (19 de julio, 2022). La importancia de fortalecer las habilidades sociales en los niños. El comercio. <https://elcomercio.pe/casa-y-mas/educacion-en-el-peru-2022-la-importancia-de-fortalecer-las-habilidades-sociales-en-los-ninos-rmmn-emcc-noticia/?ref=ecr>
- El Universo (10 de diciembre, 2021). Un plan con dos aristas busca fortalecer las falencias detectadas en el sistema educativo de Ecuador. El Universo. <https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/un-plan-con-dos-aristas-se-aplica-para-recuperar-aprendizajes-educativos-en-medio-de-la-pandemia-en-ecuador-nota/>
- El Universo (20 de marzo, 2022). Una semana para que niños y jóvenes aprendan educación financiera en Ecuador. El Universo. <https://www.eluniverso.com/noticias/economia/una-semana-para-que-ninos-y-jovenes-aprendan-educacion-financiera-en-ecuador-nota/>
- Enríquez, D. (6 de mayo, 2022). Las habilidades sociales de los niños se debilitaron por la rutina de la pandemia. Una guía para padres. El Universo. <https://www.eluniverso.com/noticias/politica/las-habilidades-sociales-de-los-ninos-se-debilitaron-por-la-rutina-de-la-pandemia-nota/>
- Flórez-Madroñero, A. y Prado-Chapid, M. (2021). Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados. *Revista Investigium Ire: Ciencias Sociales y Humanas*, XII(2), pp. 13-26. <https://doi.org/10.15658/10.15658/INVESTIGIUMIRE.221202.02>
- García, M. y Samada, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *MQRInvestigar*, 6(3), pp. 1109-1129. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1109-1129>
- Gil, S. (2020). *Habilidades sociales*. Flamboyant. pp. 1-44. https://www.google.com.pe/books/edition/Habilidades_sociales/ejvIDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Gonzaga, R. (2022). Pensamiento Creativo: una Estrategia para el Proceso de Enseñanza – Aprendizaje. *Hacedor AIAPAEC*, 6(1), pp. 80–91. <https://doi.org/10.26495/rch.v6i1.2124>
- González, P. (24 de marzo, 2023). 5 habilidades sociales esenciales que necesitas para ser exitoso en el trabajo. CQ.

<https://www.gq.com.mx/articulo/habilidades-sociales-para-ser-exitoso-en-el-trabajo>

Guevara, L., Pinzón, N., & Osorio, M. (2021). Comunicación asertiva entre padres y adolescentes. *Revista Estudios Psicológicos*, 1(4), pp. 51–79.
<https://doi.org/10.35622/j.rep.2021.04.003>

Guillén-Chávez, S., Carcausto, W., Quispe-Cutipa, W., Mazzi-Huaycucho, V. y Rengifo-Lozano, R. (2021). Habilidades comunicativas y la interacción social en estudiantes universitarios de Lima. *Propósitos y Representaciones*, 9. pp. 1-10. <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/895>

Gutierrez, J. y Meleán, R. (2022). Estrategias cognitivas y competencias matemáticas en educación inicial. *Encuentros. Revista De Ciencias Humanas, Teoría Social Y Pensamiento Crítico.*, (17), pp. 119–137.
<https://encuentros.unermb.web.ve/index.php/encuentros/article/view/382>

Hernández, R. (2022). La creatividad en la acción educativa. *Inclusión*. pp. 1-38.
https://www.google.com.pe/books/edition/La_creatividad_en_la_acci%C3%B3n_educativa/f31sEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Herrera-García, R. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la capacidad lectora de los estudiantes de inicial. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 111-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8192291>

Ike, G. (2022). *Cómo Escuchar y ser Escuchado*. pp. 1-346.
https://www.google.com.pe/books/edition/C%C3%B3mo_Escuchar_y_ser_Escuchado/7o6kEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Infante, J. (2023). *En Busca de la Paz Interior con Un Curso de Milagros*. José Infante. pp. 1-100.
https://www.google.com.pe/books/edition/En_Busca_de_la_Paz_Interior_con_Un_Curso/c6i5EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Jara, P. (2022). *+ Autoestima – culpa*. Letrame Grupo Editorial. pp. 1-200.
https://www.google.com.pe/books/edition/+_Autoestima_culpa/OCSCAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Jones, O. (2023). Habilidades sociales y de comunicación Estrategias para construir relaciones sólidas y saludables a través de la comunicación efectiva. *Tektime*. pp. 1-10.

https://www.google.com.pe/books/edition/Habilidades_sociales_y_de_comunicaci%C3%B3n/9r_GEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Kohler, P. (2022). Innovaciones educativas lúdicas para aprender mejor. Pontificia Universidad católica de Chile. <https://www.uc.cl/noticias/innovaciones-educativas-ludicas-para-aprender-mejor/>

Lasso, M. (2020). Estrategia didáctica para despertar Sensibilidad literaria en jóvenes de secundaria. *Revista Paca*, (10), pp. 139–153. <https://journalusco.edu.co/index.php/paca/article/view/2883>

Loaiza, C., Salazar, D. y Hernández, M. (2023). Simulación como estrategia colaborativa para desarrollar empatía y habilidades sociales en estudiantes de la licenciatura en nutrición. *Congreso Internacional de Educación Evaluación*, (6), pp. 1-11. <https://centrodeinvestigacioneducativauatx.org/publicacion/pdf2022/A109.pdf>

López, J. (2021). Programa de escucha activa para mejora de relaciones laborales en trabajadores de la empresa Laboratorio Estratégico Creativo de la ciudad de La Paz. Universidad Mayor de San Andrés. pp. 1-87. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/28221>

Megías, A. (2019). Implementación de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología). Editex. pp. 1-171. https://www.google.com.pe/books/edition/Implementaci%C3%B3n_de_actividades_l%C3%BAdicas/XNadDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Mendieta, L., Manosalvas, F. y Barco, R. (2021). Educación en valores: empatía y tolerancia en las aulas universitarias. *Mérito - Revista De Educación*, 3(9), pp. 223–233. <https://doi.org/10.33996/merito.v3i9.716>

Moreira-Vera, N. y Guzmán-Ramírez, A. (2022). Estrategia Didáctica para el Desarrollo de la Comunicación Verbal en los Estudiantes de Educación General Básica en la Unidad Educativa Olmedo de Portoviejo, Manabí, Ecuador. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(4), 23. pp. 1360-1375. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8482980>

Ontoria, M. (2023). Habilidades sociales - Novedad 2023. Editex. pp. 1-192. https://www.google.com.pe/books/edition/Habilidades_sociales_Novedad_2023/m7THEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

- Paredes, A. (2022). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia: Asume una vida saludable, en estudiantes de Secundaria de Hualgayoc, Cajamarca. Universidad Cesar Vallejo. pp. 1-76.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94182>
- Pedragosa, M (2020). El desarrollo del conocimiento como asimilación significativa. Universidad Nacional de La Plata. pp. 70-79. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.4814/pm.4814.pdf>
- Presley, T. (2022). Comunicación Asertiva. Timothy Presley. pp. 1-87.
https://www.google.com.pe/books/edition/Comunicaci%C3%B3n_Asertiva/C-uKEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Quintero, C. (02 de marzo, 2023). La educación en pandemia debilitó habilidades sociales. Portafolio. <https://www.portafolio.co/economia/la-educacion-en-pandemia-debilito-habilidades-sociales-579342>
- Ramos, F. (2023). Autoestima y Resiliencia en Adolescentes de una Institución Educativa de San Juan de Miraflores. Acta Psicológica Peruana, 6(1), 30-49.
<https://doi.org/10.56891/acpp.v6i1.337>
- Reckwitz, A. (2023). La invención de la creatividad. Sobre el proceso de estetización social. Los Libros de La Catarata. pp. 1-315.
https://www.google.com.pe/books/edition/La_invenci%C3%B3n_de_la_creatividad/zHe6EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Regalado-Cedeño, A. y Sanz-Martínez, O. (2022). Estrategia lúdico-pedagógica para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del subnivel preparatorio. Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun, 6(11), pp. 35–53.
<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/228>
- Robles, C., y Zambrano, L. (2020). Prácticas académicas basadas en las nuevas tecnologías para el desarrollo de ambientes creativos de aprendizaje. Rehuso, 5(2), pp. 50-61.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408911>
- Romero, A. y Giniebra, R. (2022). Funcionalidad familiar y autoestima en adolescentes durante la pandemia por COVID-19. PSIDIAL: Psicología y Diálogo de Saberes, 1(1), pp. 1-18. <https://zenawodo.org/records/5852508>
- Romero, M., Fernández, E., Naranjo, M. y Saavedra, M. (2021). Actividades para Desarrollar la Expresión Oral en los Niños de la Primera Infancia. Revista

Científica Hallazgos, 6(1), pp. 55-65.
<http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/>

Rosales, R., Guizado, F., Salvatierra, Á., Juño, K. y Mescua, A. (2020). Programa de desarrollo personal para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de secundaria. *PsiqueMag*, 9(1), pp. 102–117.
<https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i1.2497>

Samsó, R. (2023). El Código de la Autoestima. Cómo aumentar la confianza en ti mismo. Instituto Expertos. pp. 1-168.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_C%C3%B3digo_de_la_Autoestima/o-qtEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

Sandoval, A., González, V. y Madriz, L. (2020). Retos y oportunidades: teatro como estrategia de mediación pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), pp. 65-77.
<https://dx.doi.org/10.22458/ie.v22i32.2821>

Secretaria de Educación y deporte (5 de octubre, 2023). Presenta SEyD proyecto “Megabol Escolar” para Preescolares de Juárez. [Educacion.chihuahua.gob.mx](https://educacion.chihuahua.gob.mx/sala-prensa/presenta-seyd-proyecto-megabol-escolar%E2%80%9D-preescolares-juarez).
<https://educacion.chihuahua.gob.mx/sala-prensa/presenta-seyd-proyecto-megabol-escolar%E2%80%9D-preescolares-juarez>

Solas-Martínez, J., Magdaleno, A. y Suárez-Manzano, S. (2022). Beneficios de la dramatización en las habilidades sociales y desinhibición de niños y niñas. Una propuesta práctica. *EmásF: revista digital de educación física*, (75), pp. 268-282. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8358770>

Tito, J., Ogosi, J., Franco, J. y Vértiz, J. (2020). Comportamiento del gerente como líder: una visión estratégica en las organizaciones. *Revista Venezolana de Gerencia*, 25(91). pp. 1234-1245.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8890324>

Toala, O. y Samada, Y. (2019). REPERCUSIÓN DE LAS RELACIONES FAMILIARES EN LA AUTOESTIMA DE LOS ADULTOS MAYORES. *Revista Cognosis*, 5, pp. 31–42. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v5i0.2286>

Urreta, E. (2021). Comunicación y atención al cliente en hostelería y turismo. Miguel Ángel Ladrón de Guevara. pp. 1-66.
https://www.google.com.pe/books/edition/Comunicaci%C3%B3n_y_atenci%C3%B3n_al_cliente_en/QixREAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0

- Van-der, J. (2022). el libro de las habilidades de comunicación; Cómo mejorar la comunicación personal 3ª edición. Díaz de Santos. pp. 1-23.
https://www.researchgate.net/publication/356223285_EL_LIBRO_DE_LAS_HABILIDADES_DE_COMUNICACION_Como_mejorar_la_comunicacion_personal_3_edicion
- Venegas, G., Proaño, C., Castro, S. y Tello, G. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. 5(18). pp. 502-514.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642021000200502
- Vergara-Pareja, C., Nielsen-Niño, J. y Niño-Vega, J. (2021). La gamificación y el fortalecimiento de la habilidad oral en inglés a niños de primera infancia. Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación, 11 (3), pp. 569-578.
<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13355>
- Vital, M. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. Vida Científica Boletín Científico De La Escuela Preparatoria No. 4, 9(18), pp. 9-12.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Zavala-Guirado, M., González-Castro, I. y Vázquez-García, M. (2020). Modelo de innovación educativa según las experiencias de docentes y estudiantes universitarios. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 10(20), pp. 1-25.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672020000100103

Mayra Elizabeth Rabasco Zamora

natmay07@hotmail.com

ORCID: 0000-0001-7665-3022

Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo"

Laboró en el Colegio Fiscal de Señoritas "Dr. Jorge Carrera Andrade", y en el Jardín de Infantes Fiscal No. 32 "Dr. Francisco De Icaza Bustamante" de Guayaquil, Guayas. Colaboro como Docente Tutora de los cursos en Inclusión Educativa y Aprendizaje Sostenible, de ALATA

Actualmente Docente titular y Primer Vocal del Consejo Ejecutivo, ex Coordinadora del Área de Inicial, en la Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo" de Babahoyo en Los Ríos, Ecuador.

Mariana de Jesús Torres Freire

torresfreiremariana@gmail.com

ORCID: 0009-0004-5360-5617

Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo"

Laboró en el MIES como Educadora Familiar CNH

Auxiliar de Párvulos en Escuela de Educación Básica "San José" en Nivel Inicial

Laboró en Unidad Educativa "Emigdio Esparza Moreno" como docente en el Nivel Inicial

Colaboró como Coordinadora de Nivel Preparatoria en Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo"

Actualmente Docente titular de Preparatoria en la Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo" de Babahoyo - Los Ríos, Ecuador.

María Lorena Sánchez Mariscal

lorenasanchezmariscal@hotmail.com

ORCID: 0009-0009-2855-1545

Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo"

Laboró Colegio Eugenio Espejo, Colegio Bolivariano Ciudad de Vinces, U. E. "Héroes del Cóndor", Programa Leonidas Proaño de Alfabetización, U.E. María

Andrea, Escuela Padres Marcos Benetazzo, Escuela Fiscal Mixta Gloria León Ovalle

Docente Capacitadora de Redes de Aprendizaje

Actualmente Docente titular y Segunda Vocal Suplente del Consejo Ejecutivo, ex Coordinadora del Área de Inicial y Preparatoria en la Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo" de Babahoyo - Los Ríos, Ecuador.

Mirella Maribel Miranda Fernández

mire_lla28@hotmail.com

ORCID: 0009-0006-7602-0923

Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo"

Laboró en la Escuela de Educación Básica "Juan León Mera", de Montalvo, Los Ríos.

Actualmente Docente titular, en la Unidad Educativa Réplica "Eugenio Espejo" de Babahoyo en Los Ríos, Ecuador.

ISBN: 978-9942-33-894-5



Compás
capacitación e investigación