



**ESCUELA DE POSGRADO**  
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de  
habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San  
Juan de Lurigancho, 2016

**TESIS OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**  
Maestra en Educación Infantil y Neuroeducación

**AUTORA:**

Br. Guerra Rojas Marlene Sayuri

**ASESORA:**

Dr. Liza Dubois Paula Viviana

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas.

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, niño y adolescente.

**PERÚ - 2018**

---

Dr. José Perales Vidarte  
Presidente

---

Mg. Patricia Bejarano Álvarez  
Secretaria

---

Dra. Paula Viviana Liza Dubois  
Vocal

**Dedicatoria**

Dedico la presente investigación a mi querida hija Aracely.

**Agradecimiento**

A los docentes de materia de la Universidad Cesar Vallejo por sus enseñanzas y asesorías constante en nuestro desarrollo profesional.

## **Declaración de Autoría**

Yo, Marlene Sayuri Guerra Rojas, estudiante de la Escuela de Postgrado, Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima; declaro el trabajo académico titulado “Programa de Actividades Lúdicas y desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 5 años I.E.I.104 UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho, 2016”, presentada, en 110 folios para la obtención del grado académico de Magister en Educación Infantil y Neuroeducación, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.

No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.

Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.

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

Lima, 20 de enero del 2017

Marlene Sayuri Guerra Rojas

DNI: 10429055

## Presentación

Señores Miembros del Jurado:

En cumplimiento a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos para optar el Grado de Magíster en Educación Infantil y Neuroeducación, la Universidad Privada “Cesar Vallejo”, ponemos a su consideración la presente tesis titulada: “Programa de Actividades Lúdicas y desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 5 años UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016”.

Los capítulos y contenidos que se desarrollan son:

Introducción

Marco Metodológico

Resultados

IV. Discusión

V. Conclusiones

VI. Recomendaciones

VII. Referencias Bibliográficas

Anexos

Espero Señores Miembros del Jurado que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la Universidad y merezca su aprobación.

La autora

**Lista de Contenido**

	Pág.
Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de Autoría	v
Presentación	vi
Lista de Contenido	vii
Lista de tablas	x
Lista de figuras	xii
Resumen	xiii
Abstract	xiv
I. Introducción	15
1.1. Antecedentes	16
1.2. Fundamentación científica, técnica o humanística	19
1.2.2. Variable Dependiente: habilidades sociales	23
1.3. Justificación	30
1.4. Problema	31
1.4.1. Realidad Problemática	31
1.4.2. Formulación Del Problema	33
1.5. Hipótesis	33

1.6. Objetivos	34
II. Metodo	35
2.1. Variables	36
2.2. Operacionalización de variables	37
2.3. Metodología	37
2.4. Tipo de estudio	38
2.5. Diseño de investigación	39
2.6. Población, muestra y muestreo	40
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
2.8. Métodos de análisis de datos	45
2.9. Aspectos éticos	46
III. Resultados	47
3.1. Análisis descriptivo	48
3.1.1. Niveles de habilidades sociales en el pre-test	48
3.1.2. Niveles de comunicación entre pares en el pre-test	49
3.1.3. Niveles de comunicación con la docente en el pre-test	50
3.1.4. Niveles de habilidades sociales en el pos-test	51
3.1.5. Niveles de comunicación entre pares en el pos-test	52
3.1.6. Niveles de comunicación con la docente en el pos-test	53
3.2. Análisis inferencial	54
3.2.1. Pruebas de normalidad	54



	ix
3.2.2. Contrastación de hipótesis	55
3.2.2.1. Hipótesis general	55
3.2.2.2. Hipótesis específicas	56
3.2.2. Hipótesis específica 1	56
3.2.3. Hipótesis específica 2	57
IV. Discusión	59
V. Conclusiones	62
VI. Recomendaciones	64
VII. Referencias	66
Anexos	70
Anexo 1. Matriz de consistência	71
Anexo 2. Ficha de observación de habilidades sociales	73
Anexo 3. Formatos de validación	74
Anexo 4. Base de datos	77
Anexo 5. Programa	80
Anexo 6. Solicitud de aplicación de programa	98
Anexo 7. Artículo científico	99

### Lista de tablas

		Pág.
Tabla 1.	Operacionalización de la variable dependiente: Habilidades Sociales	37
Tabla 2.	Distribución de la Población Turno Mañana	40
Tabla 3.	Distribución de la muestra	41
Tabla 4.	Matriz de la Técnica del instrumento	44
Tabla 5.	Relación de Validadores	44
Tabla 6.	Confiabilidad del instrumento en el Pre-test	45
Tabla 7.	Confiabilidad del instrumento en el Pos-test	45
Tabla 8.	Niveles de habilidades sociales antes de la aplicación del programa	48
Tabla 9.	Niveles de comunicación entre pares antes de la aplicación del programa	49
Tabla 10.	Niveles de comunicación con la docente antes de la aplicación del programa	50
Tabla 11.	Niveles de habilidades sociales después de la aplicación del programa	51
Tabla 12.	Niveles de comunicación entre pares en el pos-test	52
Tabla 13.	Niveles de comunicación con la docente en el pos-test	53
Tabla 14.	Pruebas de normalidad para la variable habilidades sociales en el pre y postest.	54
Tabla 15.	Comparación de medias entre el grupo control y el grupo experimental antes y después de aplicación de la aplicación del programa	55
Tabla 16.	Rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test y pos-test	55

Tabla 17.	Comparación de medias entre el grupo control y el grupo experimental en la dimensión comunicación entre pares antes y después de aplicación de la aplicación del programa	56
Tabla 18.	Rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test y pos-test de la dimensión comunicación entre pares	56
Tabla 19.	Comparación de medias entre el grupo control y el grupo experimental en la dimensión Comunicación con la docente antes y después de aplicación de la aplicación del programa	57
Tabla 20.	Rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test y pos-test de la dimensión comunicación Docentes.	57

**Lista de figuras**

	Pág.
Figura 1. Niveles de habilidades sociales antes de la aplicación del programa.	48
Figura 2. Niveles de comunicación entre pares antes de la aplicación del programa.	49
Figura 3. Niveles de comunicación con la docente antes de la aplicación del programa.	50
Figura 4. Niveles de habilidades sociales después de la aplicación del programa	51
Figura 5. Niveles de comunicación entre pares en el pos-test	52
Figura 6. Niveles de comunicación con la docente en el pos-test	53

## Resumen

La presente investigación realizada “Programa de Actividades Lúdicas y desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 5 años I.E.I.104 UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016, tiene como objetivo determinar la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades sociales. El estudio se desarrolló dentro del enfoque cuantitativo, asumiendo el tipo de investigación aplicada, de diseño experimental y de longitudinal; de muestreo aleatoria simple no probabilístico y la muestra estuvo compuesta por 51 niños y niñas siendo 21 estudiantes del grupo experimental y 30 del grupo de control.

Los resultados de post test después de la aplicación del programa, los niveles de habilidades sociales en los niños, muestran niveles de deficiente (11.76%), regular (31.37%), bueno (35.29%) y (21.37%) Excelente; así mismo Los resultados obtenidos del nivel de comunicaciones con sus pares muestran niveles de deficiente (7.84%), regular (39.22%), bueno (21.57%) y (31.37%) Excelente; además Se obtiene que los resultados iniciales del nivel de comunicaciones con las docentes muestran niveles de deficiente (23.53%), regular (33.33%), bueno (29.41%) y (13.73%) Excelente.

Finalmente se concluye que se lograron los objetivos señalados y se contrastaron las hipótesis formuladas, llegando a la conclusión que existe influencia directa y significativa entre las variables de estudio.

**Palabras claves:** Programa de actividades lúdicas, habilidades sociales, comunicación.

## Abstract

The present research carried out "Program of Recreational Activities and Development of Social Skills in Children of 5 years I.E.I.104 UGEL No. 05 San Juan de Lurigancho 2016, aims to determine the application of the program of recreational activities, in the improvement of social skills. The study was developed within the quantitative approach, assuming the type of applied research, experimental design and longitudinal; simple non-probabilistic random sampling and the sample consisted of 51 boys and girls with 21 students from the experimental group and 30 from the control group.

The results of post test after the application of the program, the level of social skills in children, show levels of deficient (11.76%), regular (31.37%), good (35.29%) and (21.37%) Excellent; Likewise The results obtained from the level of communications with their peers show levels of deficient (7.84%), regular (39.22%), good (21.57%) and (31.37%) Excellent; It is also obtained that the initial results of the level of communications with the teachers show levels of deficient (23.53%), regular (33.33%), good (29.41%) and (13.73%) Excellent.

Finally, it is concluded that the stated objectives were achieved and the hypotheses formulated were contrasted, reaching the conclusion that there is direct and significant influence between the study variables.

**Key words:** Recreational activities program, social skills, communication.

# **I. Introducción**

## **1.1. Antecedentes**

### **Antecedentes Internacionales**

Morera (2011) presento la investigación “El efecto de un Programa de Actividades Lúdico- Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo en la Universidad Estatal a Distancia-UCR, para obtener el grado de Maestro en educación infantil, utilizando el método experimental con una muestra de 6 niños entre los cinco y seis años respectivamente, llegando a las siguientes conclusiones: Durante la práctica del programa de actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación se mostraron motivados y participativos. Sus comentarios fueron favorables hacia cada uno de los juegos y hacia sus compañeros. Lograron cumplir con las reglas establecidas. Al final del tratamiento, la actitud de los niños mejoró considerablemente, en beneficio de la relación con los demás. Se puede confirmar, mediante los efectos logrados en la investigación, que el programa de actividades lúdico- pedagógicas sí favoreció los procesos de socialización e integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo. Además, el juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y, al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. El aporte de la investigación al desarrollo de la presente tesis es que da a conocer la importancia de la práctica de las actividades de la actividad lúdica en el desarrollo social del niño donde adquiere normas de comportamiento, integración al grupo y formas adecuadas de comunicación con sus pares y con los adultos.

Farez (2013) sustentó la tesis “Estrategias Psicoeducativas cognitivo-conductuales para desarrollar habilidades sociales en la resolución de conflictos”, a los alumnos de quinto grado de educación básica de la escuela fiscal mixta Atenas del Ecuador. Tipo de investigación aplicada, enfoque cuantitativo, diseño experimental. La población está constituida por 300 estudiantes, distribuidos por 12 grados, siendo con una muestra de 47 estudiantes de 5º año de educación básica. Se utilizó el cuestionario para estudiantes sobre el estado inicial de la convivencia escolar, una guía de entrevista estructurada dirigida a los profesores



y la aplicación de las estrategias psicoeducativas. Entre las conclusiones más importantes, en el grupo experimental al que se le aplicó las estrategias psicoeducativas hubo una gran disminución de las peleas entre los niños de un 68% a un 20%, también disminuyó los insultos de un 48% a un 12%. El aporte del investigador a la presente tesis dando a conocer que la práctica de actividades lúdicas mejora la convivencia social y clima escolar y entre los estudiantes dando a conocer la mejora en la comunicación, el trato de persona y el control de conducta agresiva de los niños.

Rodríguez (2013) en su tesis “Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la institución educativa mercadotecnia sede general Santander del municipio de Quimbaya Quindío” Colombia, utilizó una metodología lúdico –recreativa aplicaron herramientas como instrumentos de evaluación, talleres encuestas, visitas domiciliarias, fichas pedagógicas, actividades de motivación y la aplicación de pafaco (pacto familiar de convivencia). La población seleccionada es de un total de 7 niños y niñas de la institución educativa Mercadotecnia del 1º en condición de desplazamiento pertenecientes a 5 familias con un promedio de 4 personas por grupo familiar. Se concluye que pefaco permitió el desarrollo de habilidades de interacción social, promoviendo cambios en los diferentes procesos educativos, familiares y sociales a partir del fortalecimiento de la afectividad, la comunicación asertiva y el aumento de las habilidades sociales las cuales permitieron que disminuyeran los índices de agresividad. Los resultados de la presente investigación brindan aportes importantes y objetivos al presente estudio por lo que manifiesta que a mayor frecuencia de prácticas de actividades lúdicas mayor será la disminución de la conducta agresiva entre estudiantes y mejorará sula relaciones interpersonales entre ellos.

### **Antecedentes Nacionales**

Grados (2014), propuso en sus tesis “Aplicación del programa aprendiendo en las habilidades de los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución educativa parroquial “San Vicente Ferrer”, presentada en la Universidad Cesar Vallejo-Perú, para obtener el grado de Magister en psicología Educativa. El diseño

utilizado en la investigación fue cuasi experimental con pre y post prueba, desarrollándose en dos grupos de niños uno control y el otro experimental, conformado por 87 niños, quien fue su población y muestra que fueron escogidos intencionalmente Sección "A" con 44 niños, que formó el grupo control y la sección C grupo experimental 43 haciendo un total de 87 estudiantes. Fue de tipo aplicativo bajo el enfoque cuantitativo y se realizó mediante el método hipotético deductivo. Los resultados mostraron que hubo un incremento significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Covida. La aplicación del programa "aprendiendo" influye positivamente en las habilidades sociales de los estudiantes del tercer año de secundaria de la I.E. parroquial en referencia.

Bonifacio (2012) realizó la investigación titulada "aplicación del Programa Va para Ti de autoestima en habilidades sociales de los alumnos del sexto grado de Primaria de la institución educativa N°7221 – la rinconada san juan de Miraflores, presentada en la Universidad Cesar Vallejo, para optar el Grado Académico de magister en Psicología Educativa. Su metodología fue bajo el diseño experimental en su forma cuasi experimental, de tipo aplicada con un enfoque cuantitativo, teniendo como población 48 alumnos del sexto Grado de primaria de la Institución Educativa 7221 y su muestra fue censal considerando 24 estudiantes de la sección A y 24 de la sección B haciendo un total de 48 estudiantes. El instrumento de investigación fue a través de test Messy para la evaluación de entrada y salida con el objetivo de medir la efectividad del estudio de la investigación. El instrumento diseñado para la variable habilidades sociales fue sometido a la validez de expertos. En conclusión, los resultados del programa de autoestima "va para ti" influye positivamente en el desarrollo de habilidades sociales de los niños de sexto grado de educación primaria de la institución Educativa N°7221, quedando así demostrada la eficacia del programa.

Parra (2012). Presento la investigación: "Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao", para optar el grado académico de Maestro en Educación con mención en Psicopedagogía en la universidad San

Ignacio de Loyola- Perú fue de tipo experimental, con diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 48 niños y niñas del 3° "C" y "D" de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 5118 Comandante Juan Valer Sandoval del distrito de Ventanilla - Callao. Se aplicó un muestreo no probabilístico con grupo control y grupo experimental de 24 alumnos cada uno. El instrumento empleado fue el cuestionario Aggression Questionnaire (Buss y Perry, 1992) cuyos ítems fueron modificados. Según la conclusión de la tesis se indica que la aplicación de un programa de actividad lúdica incide en forma significativa en la modulación del proceder agresivo en niños, además se demostró, diferencias importantes en el cambio de actitudes en los niños después de su participación continua en el desarrollo del programa. El aporte del investigador al desarrollo de la presente tesis da a conocer que los estudiantes que tienen mayor práctica de actividades lúdicas tienen mayores o probabilidades del control y manejo del comportamiento social logrando así una mejor comunicación entre estudiantes y docentes de la institución educativa.

## **1.2. Fundamentación científica, técnica o humanística**

### **Variable Independiente: Programa de Actividades Lúdicas**

El programa de actividades lúdicas fomenta al desarrollo de habilidades sociales mediante juegos recreativos, placenteras, divertidas, espontaneo y voluntario, teniendo un fin eminentemente interno y nunca externo ya que los niños y niñas jugaran por la satisfacción que la actividad lúdica genera, y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento.

El programa "Actividades Lúdicas" se basa en una actitud activa del niño y gana en protagonismo en la interacción con el adulto, estas actividades lúdicas para su edad buscan desarrollar integralmente al niño y contribuir a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la formación de autopistas cerebrales y al crecimiento de su inteligencia.

Se ha elaborado el programa actividades lúdicas dirigido a niños de 5 años de edad con una duración de 2 meses, en el cual se realizarán 10 sesiones de 40 minutos cada uno, incluidas las evaluaciones del pretest y postest a los

estudiantes del grupo control y experimental; con el propósito de lograr una mejora en sus habilidades sociales referente a la comunicación entre pares y con la docente.

### **Actividades lúdicas**

Gómez, citado por Guerra (2013, p. 26) refiere que el juego infantil se define como una actividad placentera, donde el niño experimente libertad y espontaneidad, sin un propósito determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo integral del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente

La actividad lúdica no es considerada una actividad que haya surgido en la actualidad. Su aparición se hace presente en el año 2600 A.C. en las sociedades primitivas, quienes empleaban este tipo de estrategias para desarrollar habilidades en niños y jóvenes.

Actividades lúdicas son aquellas donde se aprende y se enseña jugando. Su aplicación en las matemáticas es muy actual y apunta a la necesidad de conceptualizar a dicha materia de ser difícil. De allí que se motive al estudiante a aprenderla bajo este tipo de estrategia.

La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

La actividad lúdica es una estrategia en el logro del desarrollo integral del niño elementos que permiten la integración y adaptación social en el medio donde este se desenvuelve.

El concepto de lúdica es un término complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la

diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones lo que en psicología se le conoce como bienestar psicológico o salud mental.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo del área psicomotora, cognitiva, social y emocional durante la infancia y la niñez permitiendo a los niños que lo practican seguridad confianza, autonomía y formación de la personalidad con practica de valores, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales durante la etapa pre escolar del niño donde también se considera como actividades de aprestamiento y preparación para la etapa escolar. En todas las civilizaciones se ha desarrollado distintas actividades lúdicas de manera natural y espontánea para su estimulación se recomienda a los docentes ser especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos apropiados para desarrollar las actividades con compañeros y compañeras. El ambiente donde se encuentra los juguetes deben ser diversificados y enriquecidos con un clima que facilite su espontaneidad y creatividad infantil y por tal razón surgen las Ludotecas como institución que da mucha importancia al desarrollo de las posibilidades descritas como singular espacio destinado al juego y necesario en nuestra sociedad.

Según Damon citado por Guerra (2013, pp. 26-27), el concepto de actividades lúdicas, es un término que se refiere a un amplio y heterogéneo conjunto de métodos estructurados de instrucción, en ellos los alumnos distribuidos en individual y en grupos trabajan en tareas generalmente académicas.

A partir de los 3 años el niño va adquiriendo gradual y progresivamente la capacidad de valerse por sí mismo. Van adquiriendo nuevas habilidades, como: jugar con amigos, aprender a vestirse, ayudar a bañarse, manejar los cubiertos, comienza a dibujar, dialogar y hasta puede andar en triciclo. En este

proceso de adquisición de mayor autonomía se requiere apoyo, estímulo y comprensión por parte de los adultos.

La confianza que el experimenta el niño respecto a sus propias habilidades también lo pueden llevar a desarrollar conductas más complejas por ejemplo, de su seguridad personal o de su relación con el entorno social ya sea dentro de la familia y escuela desarrollando conductas adaptativas y de integración al grupo, con la asimilación de costumbres, hábitos, practica de valores frente a los demás. El niño prueba en forma constante su independencia sus conductas de auto valimiento y con ello identifica el control que también puede tener con su entorno social. Por tal razón, necesita la la supervisión, apoyo y guía de sus padres durante la practicas de las actividades lúdicas.

Para los niños surge una sensación de placer cuando practica las actividades lúdicas y por tal razón no hay distinción entre jugar y aprender. Al jugar, desarrollan aptitudes para desplazarse, memorizar la secuencia de la actividad lúdica, recordar y aprender a comunicarse con los demás con práctica de valores. Cuando adquiere una forma de jugar, prueban diferentes estrategias para averiguar cuál les resulta más fácil y de ahorro de tiempo y espacio. Cuando no pueden lograr lo planificado, con facilidad llegan a la frustración e irritabilidad.

El juego es la forma más significativa a través del cual los niños y niñas logran aprender aprenden las tareas más importantes y significativa para su edad, tales como jugar con sus pares, comunicarse con otros adultos y reconocerse a sí mismos como seres sociales y comunicativos.

El juego ideativo ocupa un rol importante en el desarrollo del lenguaje y es una estrategia que abre las puertas al mundo de la fantasía y del juego pretendido; como, por ejemplo, tratar una muñeca como a una niña y hasta conversa con ella. De esta manera las ideas, el comportamiento y las relaciones pueden ser explorados y jugados simbólicamente dentro de un contexto real.

A través de la actividad lúdica también se puede imitar al mundo que los rodea y se desarrolla el pensamiento abstracto. Es apropiado otorgarle al niño

Elementos que le permitan expresar sus imaginaciones y jugar a tener roles dentro de la actividad lúdica como por ejemplo, jugar a la profesora, al doctor, etc. Asimismo, es importante reforzar a los niños para que practiquen juegos con otros niños de similar edad.

Un niño pequeño (menor de 2 años) juega en paralelo con su par, aparentemente sin mirarse; pero a partir de los 2 años cuando comienza a disfrutar jugando con el otro y aprendiendo de él le resulta más gratificante.

Jean Piaget (1956) las prácticas de actividades lúdicas forma parte de las aptitudes del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del niño y la niña.

Schiller” (2002, p.21), refiere que “el hombre es realmente hombre cuando juega” por lo que el juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen con predisposiciones innatas para realizar sus actividades lúdicas como parte de su crecimiento y desarrollo personal.

### **1.2.2. Variable Dependiente: habilidades sociales**

Prette (2008, p. 67), sostiene que las habilidades sociales es un conjunto de comportamientos, que se manifiestan a través de conductas sociales. Una de sus principales características es su naturaleza multidimensional, y son adquiridas a través del aprendizaje, por lo tanto, se pueden modificar y así enriquecer el aprendizaje de adecuadas habilidades sociales y activar la efectividad de las diferentes interacciones que la persona establece con los demás.

El autor contribuye al desarrollo de la presente investigación donde afirma la importancia del aprendizaje de las habilidades sociales en el niño adquiridas en la familia y la escuela que va a permitir mejorar su integración, adaptación y comunicación interpersonal con su entorno donde se desenvuelve.

Monjas (2002) citado por Lacunza y Contini (2009, p. 59) sostiene que: Las habilidades sociales son una tarea evolutiva primordial del niño para relacionarse de manera adecuada con sus pares y adultos, formando vínculos interpersonales. Para tal fin que éste adquiera, practique e incluya en su comportamiento una serie

de aptitudes sociales donde le permitan una adaptación y ajuste en el entorno familiar y la escuela. Los autores han señalado la importancia de adquisición de las aptitudes sociales donde le permitan dan a conocer sobre la importancia de la adquisición de las aptitudes sociales desde etapas tempranas de vida de los niños que van a permitir un desenvolvimiento social adecuado en los diferentes lugares adquiriendo normas y reglas de comportamiento social para el logro de una mejor adaptación social.

Las habilidades sociales, es fundamental se tiene que prestar atención para la adaptación de los niños al entorno más próximo donde desarrollan sus vidas, y posteriormente estas habilidades les van a proporcionar las herramientas para poder desenvolverse como adultos en el ámbito social, siendo la base para desenvolverse de equilibrada a nivel emocional y laboral.

Monjas (2000, p.28), afirma que las habilidades sociales viene a ser un conjunto de conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar las relaciones interpersonales; por lo tanto todos estos bagajes de comportamientos interpersonales se van a desplegar en la interacción entre sus pares y/o adultos. El aporte del autor al desarrollo del presente estudio es que las habilidades sociales aprendidas o adquiridas como proceso de aprendizaje permiten una mejor capacidad en las relaciones interpersonales con los demás.

Monjas (2000, p.56), “las habilidades básicas de interacción social van permitir que la persona asuma conductas adecuadas y logre una mejor interacción en su entorno diario”. Por ello se incluye habilidades como la sonrisa, la risa, los saludos y presentaciones entre otros.

Caballo (1993) sostiene que las conductas socialmente habilidosas que se caracterizan como un conjunto de conductas expresadas por la persona en un contexto socio personal donde trasmite sus emociones, sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos como aprendizaje de habilidades para afrontar y solucionar problemas futuros. Así mismo sostiene que las habilidades sociales permiten al niño interactuar con sus pares y otras personas de su entorno social de manera aceptable. Las habilidades sociales descritas son adquiridas a través de un aprendizaje social pueden ser aprendidas, y pueden ir de más simples a



complejas, como es la conducta de saludar, sonreír, hacer favores, pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos, expresar ideas, conocer los deberes y derechos, mantener diálogos y conversaciones con los demás.

Combs y Slaby (1977, p.50) sostienen que las habilidades sociales es la aptitud de mantener las relaciones interpersonales con los demás respetando normas y reglas de participación en un contexto social dado de un modo determinado y conocido por el niño donde este es aceptado y valorado socialmente y de esta manera es beneficiosa para sí mismo y para los demás.

Gil (1993, p.18) Define que las habilidades sociales vienen a ser un conjunto de conductas que se manifiestan en las relaciones interpersonales con los demás y son aprendidas socialmente y por lo tanto pueden ser enseñadas a los demás. El autocontrol se desarrolla de manera consciente y se manifiesta a través de él. El individuo es así mismo guía y regula su comportamiento social por este motivo las estrategias permiten el desarrollo de autocontrol y sostiene las siguientes características:

**La Empatía:** Es la habilidad que adquiere la persona para ponerse en el lugar del otro. Gracias a esta característica permite conocer la realidad personal de los demás. Así mismo es la capacidad de reconocer los estados emocionales ajenos, la sensibilidad, comprensión y dotar distintos roles sociales con madurez.

**La Asertividad:** Es cuando una persona se expresa con claridad hacia los demás, evita ser ignorado. Por tal motivo se comporta auto afirmativamente

y evita ser ignorado por los demás. Por tal motivo, la asertividad permite a la persona expresarse con naturalidad en forma libre, directa, sincera y adecuadamente con las persona.

García (1993) La Comunicación viene a ser la capacidad comunicativa de las personas donde interactúan temas de interés común, juegan relevante papel en la competencia social. Se describen varios niveles en la "competencia comunicativa". Habilidades básicas no verbales. Actúan como pre requisitos en la conversación y en la interacción comunicativa. En este primer nivel se encuentra

el contacto ocular, gestos faciales y mímicos. Competencias en conversaciones. Tiene que ver con el atractivo de la persona, su capacidad para despertar el interés de alguien hacia la conversación. Los alumnos que carecen de habilidades conversacionales están más expuestos a la discriminación o al rechazo, sobre todo porque no despiertan el interés entre sus compañeros.

La comunicación es un proceso que permite interactuar con los demás y cada persona se manifiesta y desarrolla como individualidad. La comunicación que se establece, este proceso está condicionado a la participación de cada persona en distintas formas con una propia expresión de su personalidad y esta última es a la vez en gran medida un resultado de la calidad de la comunicación y de las interacciones que este sujeto establece con los demás. La comunicación es un concepto más complejo que abarca el lenguaje para manifestar sentimientos, emociones, juicios y conocimientos.

Una función importante de la educación, es el desarrollo integral de la personalidad del hombre, como proceso social que permite el perfeccionamiento del comportamiento humano y es una función especialmente humana de transformación de sí mismo, cuyo proceso educativo se da gracias a la interrelación que tiene el individuo con su entorno social.

### **Dimensiones de Habilidades Sociales**

Barreda y Barreda (2013, p. 41) sostienen que las habilidades sociales tienen las siguientes dimensiones.

#### **Comunicación con sus Pares**

En un clima escolar positivo es la interacción entre estudiantes y se caracteriza por el compañerismo entre ellos lo que implica estar más cerca y un apoyo mutuo entre ellos. En el estudio de Aron y Milicic (1999) sustentan que la relación entre compañeros fue uno de los aspectos más importantes de la percepción reportada por los estudiantes durante el periodo escolar, lo importante es la práctica de solidaridad en las actividades, tareas, los espacios y las reuniones entre ellos. Cuando los alumnos se relacionan con sus pares lo realizan a través de diálogos,

conversaciones, entrevistas en las diferentes actividades ya sean académicas, recreativas, lúdicas y otras.

La pertenencia a un grupo de pares es esencial para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones saludables, los amigos crean un espacio social determinado, donde puede manifestar, realizar conductas, actitudes y comportamientos que en otro contexto no sería adecuado, y es a través de la aceptación o rechazo del grupo que se va posibilitar la participación social.

Monjas (2000 pp.57-59) sostiene que: Los niños que tienen amigos, con los cuales establece una relación de amistad, presentan una mayor adaptación social y emocional, por lo tanto, van a ser socialmente competentes, brindando refuerzos verbales, con iniciaciones sociales exitosas, teniendo la oportunidad de unirse al juego con otros, asimismo va desplegar un abanico de habilidades sociales como el cooperar y compartir, teniendo la oportunidad de ofrecer y aceptar sugerencias e ideas para la actividad o juego que desarrollen, por otro lado la oportunidad de pedir y brindar ayuda.

Frogoso (1999), sostiene que la comunicación en el salón de clases se define como el intercambio de información de interés entre los participantes como es el profesor con los alumnos, entre compañeros, con el fin de llevar acabo dos objetivos: La relación personal y el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la acción educativa.

Según Mercedes Charles, refiere que “El salón de clases desde el punto de vista de la comunicación”, sostiene que la comunicación en el aula de clase es un proceso de producción de informaciones, conocimientos y experiencias entre docente, alumnos, los interlocutores ocupan un lugar importante en el proceso de la intercomunicación en forma recíproca y de esta manera se afianzando las relaciones interpersonales entre los participantes; Así mismo competirán información ideológica costumbres, y hábitos, el cual en forma simultaneo les va dar una determinada posición en el aula de clase. Teniendo en cuenta esta concepción es necesario dar a conocer sobre la importancia de las relaciones interpersonales que se desarrollan, presuponiendo que son el resultado de las diferentes necesidades de comunicación que se produce en el aula y de los

diversos roles, funciones, reglas e interacciones que se producen y los cuales están presentes en el intercambio comunicativo entre los participantes.

De acuerdo con Caballo (2000) el individuo que pone en evidencia sus emociones, sentimientos, deseos opiniones o derechos, pero también respeta esas conductas en los demás en un contexto social e interpersonal, de un modo adecuado pone en evidencia una conducta social habilidosa, que le permite resolver los problemas inmediatos y prever problemas futuros.

Monjas (2000), “las habilidades básicas de interacción social van permitir que la persona asuma conductas adecuadas y logre una mejor interacción en su entorno diario”. (p.56), por ello se incluye habilidades como la sonrisa, la risa, los saludos y presentaciones entre otros.

### **Comunicación con la docente**

Barreda y Barreda (2013 p. 43) las investigaciones dan a conocer que cuando los docentes perciben un clima negativo en el aula, este dispersa la atención de los objetivos de la institución, es una fuente de desinterés, el cual disminuye el compromiso con la escuela y el deseo de trabajar, genera descontento, desconfianza en cuanto a lo que pueda lograr e impide una visión del futuro de la escuela y de la calidad de servicios que brinda.

En un clima escolar positivo se caracteriza por la buena relación que existe entre docente- alumno y entre compañeros destacando el valor de la solidaridad, apoyo mutuo y respeto entre ellos. (Midgley, Roser y Urdin (1996)

Citado por Milic (2001) sostiene que una relación positiva entre compañeros permite el desarrollo de la autoestima, de las habilidades sociales y en la autoconfianza para desenvolverse socialmente y estos aspectos van a repercutir positivamente en su rendimiento académico y en el desarrollo integral del estudiante. El profesor a través de la interacción constante muestra una imagen de sí mismo, de sus competencias académicas y personales, sus dificultades les va proporcionando estrategias a los estudiantes para enfrentar y solucionar sus dificultades.

Aarón y Milic (1999, p. 40), en su estudio describieron muchas causas que conllevan el tipo de percepción de los estudiantes y clima escolar en el que están vivenciando según la relación que entablan con el docente donde se logra adquirir, confianza, justicia, valoración y actitud empática entre docente y alumno por tal razón el presente estudio aporta a la realización de la investigación por lo que se determina que la interrelación que establece el estudiante con sus docentes y este debe brindar confianza y disposición de dialogo con sus estudiantes para lograr la apertura a la comunicación alumno-docente.

Frogoso (1999), sostiene que la comunicación entre el profesor y el estudiante es importante cuando surgen algunas dificultades o cuando se requiere intercambiar información, conocimiento de la realidad concreta, o cuando se desea brindar aportes, sugerencias o alternativas de solución sobre algún problema presentado. La comunicación es más que el maestro habla, el alumno oye, es más que el simple intercambio de palabras entre personas; a manera de conclusión se puede decir que la comunicación es la manera de expresar y dirigir el mensaje, el cual tiene dos significados siendo el directo dado por las palabras y la meta comunicativa, dado por la relación simbólica que se establece entre maestro y alumno.

En las relaciones interpersonales se envía y se recibe un mensaje entre personas referentes a temas específicos; algunas veces los maestros creen que solo mandan unos mensajes verbales, también comunicación es las posiciones de su cuerpo, las palabras que usan y los gestos expresan diferentes mensajes percibidos por los estudiantes

La comunicación es cuando las personas responden al mensaje enviados por los interlocutores; por ello, el primer lugar es para comunicarse con los alumnos y escuchar lo que realmente manifiesta como sentimientos necesidades o actitudes. Escuchar con atención requiere, estar atento, receptivo, empático y respetuoso para captar las emociones y sentimientos que subyacen las expresiones verbales del estudiante. De esta manera los estudiantes deben estar atentos a lo que el maestro expresa y pedir aclaración de conceptos, actitudes,

para comprender el contenido del mensaje y participar en las actividades con el docente.

Monjas (2000, p.70) “las relaciones del niño con los adultos son distintas de las interacciones que se establecen con los iguales” por lo mencionado los niños tienen que tener claro que la relación interpersonal que mantiene con el adulto es distinta de la que mantiene con sus pares, sin embargo, se tiene que considerar que no tiene que ser una relación de sumisión para el niño, sino por el contrario de relaciones positivas tanto para el niño como el adulto.

### **1.3. Justificación**

#### **Justificación Teórica**

El desarrollo de la presente tesis, tiene como finalidad de contrastar los resultados obtenidos con los diferentes enfoques teóricos del programa de actividades lúdicas y habilidades sociales, consideradas variables en la investigación ya que las mismas se consideran inherentes al desarrollo integral de los niños y niñas; y de esta manera se está aportando en la educación inicial, cuyo aprendizaje alcanzado como consecuencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas para fortalecer el proceso educativo de los niños y niñas de educación inicial.

#### **Justificación práctica**

El desarrollo de la presente investigación se justifica por las nuevas propuestas metodológicas encontradas con la aplicación del programa de actividades lúdicas los mismos que van a favorecer el desarrollo cognitivo, valorativo y conductual de los niños y niñas durante la etapa pre escolar y de esta manera favorecer el desarrollo integral en cuanto a las habilidades y destrezas de integración social. Los resultados del presente estudio son de gran importancia porque pueden ser utilizados por docentes y padres de familia en la escuela y el hogar.

#### **Justificación Metodológica**

El desarrollo de la presente investigación se justifica por el uso del método científico, técnicas e instrumentos debidamente validados que se ajusta a las

características de la muestra y obtener resultados objetivos y de trascendencia en la investigación educativa; nuestra investigación, sirve de base para futuras investigaciones, que pueden ser desarrolladas siguiendo nuestra propuesta o adaptándola a nuevas realidades.

#### **1.4. Problema**

##### **1.4.1. Realidad Problemática**

La educación infantil es un proceso determinante para la vida futura del niño tanto a nivel emocional, cognitivo social y otras áreas de desarrollo, por lo que participan varios factores como es la familia, la escuela y medios de comunicación, y otros.

Las actividades lúdicas deben estar presentes en toda etapa del desarrollo de vida del ser humano porque garantiza el bienestar emocional que repercute positivamente en el entorno donde se desenvuelve. Estas actividades lúdicas realizarse en forma individual y social y busca el desarrollo de las habilidades sociales.

Según Navarro (2002, p.35), las actividades lúdicas permiten un proceso de formación integral de los estudiante a partir de la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión que vivencian los estudiantes participantes, considerando la importancia de la práctica de valores como el respeto y la tolerancia en el proceso de sus interrelaciones con los demás la forma y estrategias de las actividades lúdicas tiene como características los componentes de inclusión y la participación de todos los integrantes del grupo: todos manipulan, todos participan en el juego, todos eligen, todos lanzan; es una distracción donde se descarta todo tipo de eliminación, y el carácter competitivo se relega a un segundo plano. Además, en esta modalidad el juego se tiene en cuenta la responsabilidad colectiva de los participantes, para el logro de los objetivos inicialmente propuestos.

En la educación inicial es dirigido al desarrollo de las áreas curriculares a través de actividades lúdicas ordenadas y planificadas por el profesional del área, pero en la actualidad en nuestro medio se da mucha importancia al desarrollo

cognitivo especialmente en el área de matemática y comunicación y en poca frecuencia a las actividades recreativas para los niños que luego repercute negativamente en su vida emocional Libet y Lewinsohn (1993 Pag.304), afirma que “las habilidades sociales es la capacidad compleja de emitir conductas que son reforzadas positivamente o negativamente, y de no emitir conductas que son castigadas o extinguidas por los demás”.

Las habilidades sociales se van desarrollando en forma progresiva en los niños especialmente en aquellos que están expuestos a estimulación temprana en el área motora, lenguaje, área social emocional sensorial y otras. Las habilidades sociales contribuyen en el proceso del desarrollo infantil para lograr con mayor facilidad la aceptación y adaptación al grupo, desarrollando habilidades para mantener la comunicación interpersonal.

En la actualidad se viene observando en las instituciones educativas de educación inicial nacionales y particulares dando mayor importancia al desarrollo cognitivo generándose en los padres una alta expectativa que al término de la educación inicial los niños deben egresar conociendo y manejando la lectoescritura y la matemática mas no el aprendizaje pre escolar a través de las actividades lúdicas, teniendo como consecuencia niños poco sociables con habilidades comunicativas inmaduras , otros agresivos, poco tolerantes irritables y con poco control de impulsos; motivo por el cual se realizara la investigación participar en buscar el desarrollo de la comunicación interpersonal e integración social con los demás, por tales motivos se realizara la investigación : Programa de actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.,en la institución educativa de educación inicial N°104, ubicada en la zona marginal de san juan de Lurigancho del asentamiento humano Santa María perteneciente al distrito en referencia.



## **1.4.2. Formulación Del Problema**

### **Problema General**

¿Cuál es efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?

### **Problemas Específicos**

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de comunicación con sus pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de comunicación con la docente en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?

## **1.5. Hipótesis**

### **Hipótesis General**

La aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora las habilidades Sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

### **Hipótesis Específicas**

La aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora las habilidades de comunicación con sus pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

La aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora las habilidades de comunicación con la docente en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

## **1.6. Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar el efecto del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

### **Objetivos Específicos**

Determinar el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de comunicación con sus pares en los niños de 5 años de la I.E.I. “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

Determinar el efecto de La aplicación del programa de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de comunicación con la docente en los niños de 5 años de la I.E.I. “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

## **II. Metodo**

## **2.1. Variables**

### **Variable Independiente: Programa de Actividades Lúdicas**

Jiménez (2002, p.42) sostiene que es una dimensión del desarrollo integral de la persona que fomenta el desarrollo psicológico, social y orgánico. Como también viene a ser, la adquisición de saberes, la conformación y estructuración de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento en el niño.

#### **Definición Conceptual:**

El programa “Actividades Lúdicas” se basa en una actitud activa del niño y gana en protagonismo en la interacción con el adulto, estas actividades lúdicas para su edad buscan desarrollar integralmente al niño y contribuir a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la formación de autopistas cerebrales y al crecimiento de su inteligencia.

Mejía (2005, p.20), da a conocer que son aciertos del maestro durante la planeación y aplicación de las actividades lúdicas propuestas como: “todos participan, no vamos a empujar, tranquilos que todos van a realizar la actividad, ningún compañero queda por fuera, vale la cesta si el balón ha pasado por todos los integrantes del equipo”. Estas consignas están alejadas de la competencia y del sometimiento a la exclusión en las que se ven incluidos regularmente los estudiantes.

En ese sentido, el maestro durante la aplicación de las actividades lúdicas debe dar ejemplo de comportamientos ricos en tolerancia, aceptación, escucha, respeto y solidaridad con sus compañeros.

### **Variable Dependiente: Desarrollo de Habilidades sociales**

#### **Definición conceptual:**

Son un conjunto de comportamientos aprendidos que incluyen aspectos conductuales, cognitivos y afectivos. La característica esencial de estas

habilidades es que se adquieren principalmente a través del aprendizaje por lo que no pueden considerárselas un rasgo de personalidad. Barreda (2013, p.41).

## 2.2. Operacionalización de variables

Tabla 1.

*Operacionalización de la variable dependiente: Habilidades Sociales*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles y Rangos
Comunicación con sus pares	Comunicación entre estudiantes	1, 2,3,	Ordinal 1: inicio 2: proceso 3: logro	Deficiente hasta 17
		4, 5, 6,		
	Dialogo establecido	7, 8, 9,		Regular de 18 a 23
		10		
Comunicación con la docente	Empatía		Ordinal 1: inicio 2: proceso 3: logro	Bueno de 24 a 30
	Asertividad			Excelente de 31 a +
	Comunicación	11, 12,		Deficiente hasta 17
	Empatía	13, 14,		
Comunicación con la docente	Empatía	15 , 16,	2: proceso 3: logro	Regular de 18 a 23
		17, 18,		
	Confianza	19, 20		Bueno de 24 a 30
Comunicación con la docente	Apoyo en la realización de actividades académicas		Excelente de 31 a +	
	Afectividad			

## 2.3. Metodología

Se utilizó el método hipotético-deductivo.

Según Hernández, Fernández Batista (2010) sustentan que: El método hipotético deductivo, es el procedimiento o camino que sigue el investigador para hacer de su actividad una práctica científica. Tiene varios pasos esenciales: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales

que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia (p. 97).

### **La investigación es de enfoque cuantitativo**

Al respecto, Hernández et al., (2010) refiere que:

“El enfoque cuantitativo de la investigación pone una concepción global positivista, hipotética-deductiva, objetiva, particularista y orientada a los resultados para explicar ciertos fenómenos.

Se desarrolla más directamente en la tarea de verificar y comprobar teorías por medio de estudios muestrales representativos. Aplica los test, entrevistas, cuestionarios, escalas para medir actitudes y medidas objetivas, utilizando instrumentos sometidos a pruebas de validación y confiabilidad. En este proceso utiliza las técnicas estadísticas en el análisis de datos y generaliza los resultados”. (p.117).

### **Nivel de la investigación**

Esta investigación es de nivel explicativo. Según Yuni y Urbano (2006) en relación a los estudios explicativos manifiesta que la búsqueda de las relaciones de causa-efecto (causalidad). Intenta describir las relaciones que existen de causa y efecto de los hechos o situaciones que subyacen a los fenómenos observados. Tiene claridad correspondiente a cuál es la causa y cuál es el efecto. En este tipo de investigación, además de la causalidad se puede determinar cuáles son las magnitudes de cambio entre dos variables asociadas o variables de estudio. (p.81)

### **2.4. Tipo de estudio**

El presente estudio corresponde a una investigación aplicada, porque se interesa en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinadas situaciones concretas y sus consecuencias de ello Sánchez Reyes (2015,p. 13).

En el caso de la presente investigación se manipula una variable independiente sobre la variable dependiente: (variable Independiente) programa de actividades lúdicas (variable dependiente) desarrollo de habilidades sociales.

## 2.5. Diseño de investigación

El diseño utilizado en la presente investigación es de tipo cuasiexperimental donde se considera a un grupo de estudio y a un grupo de control. En la investigación experimental, los diseños que con más frecuencia son utilizados, según el grado de control que tengan sobre la variable extraña, potencialmente

influyente en el estudio, se clasifican en: experimental, con un sub diseño cuasi experimental propiamente dicho. Campbell y Stanley (1973), mencionados por Sánchez, Reyes (2015, p.85).

Definido por Carrasco (2005, p.63) citado por Soto (2015) de la siguiente manera: “Se denomina diseño experimental a aquellas investigaciones en las que su grado de control es mínimo y no cumplen con los requisitos de un verdadero experimento”.

Su diagrama es el siguiente:

Grupo	Pre test	Experimento	Pos test
GE	T1e	X	T2e
GC	T1c		T2c

Dónde:

GE= Grupo experimental

GC= Grupo control

T1e T1c=Pre test

T2e T2c=Pos test

X=Experimentación

Solo el GE es aquel al cual se le aplicara el programa.

## 2.6. Población, muestra y muestreo

### Población

La población de niños y niñas de 5 años está constituida por 108 estudiantes de 5 años de edad entre hombres y mujeres de la institución educativa n°104 “Santa María” UGEL 05 san juan de Lurigancho.

Según Tamayo y Tamayo (2007, p.176) refiere: “La población es la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común, la que se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

Tabla 2.

#### *Distribución de la Población Turno Mañana*

Sección	Mujeres	Varones	Total
Aula Verde	13	16	29
Aula Celeste	14	16	30
TOTAL	27	32	59

#### Turno Tarde

Sección	Mujeres	Varones	Total
Aula Lilia	7	14	21
Aula Amarilla	13	15	28
TOTAL	20	29	49

Total de alumnado mañana y tarde = 108 estudiantes

### Muestra

La muestra representativa de estudiantes de la institución educativa n°104 “Santa María” UGEL 05 San Juan de Lurigancho corresponden a 51 estudiantes, de esta manera se determinó que la sección aula lila sería el grupo experimental y la sección Aula celeste es el grupo de control, siendo el grupo experimental de 21 estudiantes y 30 el grupo control.



Tabla 3.  
*Distribución de la muestra*

SECCION	CONDICION	ESTUDIANTES		
		Mujeres	Varones	Total
Aula Lila	Grupo experimental	7	14	21
Aula Celeste	Grupo control	14	16	30
Total				51

Nota: Datos de la I.E.I. 104, 2016

## **Muestreo**

Para seleccionar la muestra fue a través del muestreo no probabilístico, pueden también llamarse muestra dirigidas pues la elección de casos depende del criterio del investigador (Hernández et al., 2014, p.191).

El muestreo utilizado en la presente investigación, es no probabilístico cuando no se conoce la probabilidad o posibilidad de cada uno de los elementos de una población de poder ser seleccionados en una muestra. Es un tipo de muestreo utilizado frecuentemente por la facilidad con que puede obtenerse una muestra; aun cuando se desconozcan las bases para su ejecución en el estudio. (Sánchez y Reyes, 2002, p.116).

La muestra con la que se trabajó en la presente investigación fue no probabilística intencional. En este tipo de muestras, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del investigador o del que hace la muestra, teniendo en cuenta las características de los estudiantes las variables de estudio.

## **2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **Técnicas**

La técnica que se usa en el presente trabajo de investigación es la observación sistemática. Hernández, et al (2010) mencionan que este método permite un registro sistemático, válido y confiable de una serie de comportamientos y situaciones observables que ayudaran a formular o verificar hipótesis.

## Instrumentos

El instrumento para la recolección de datos es la ficha de observación, que está constituida por 20 ítems, los diez primeros corresponden a la dimensión Comunicación con sus pares y los otros diez a la dimensión comunicación con la docente. Cada ítem tiene tres posibles respuestas como son:

En inicio : 1

En proceso : 2

En logro : 3

### Ficha técnica del instrumento del programa actividades lúdicas

<b>Nombre</b>	<b>Programa de actividades lúdicas</b>
<b>Autora</b>	Marlene Sayuri Guerra Rojas
<b>Objetivo</b>	Desarrollar el programa de actividades lúdicas a través de sesiones de aprendizaje.
<b>Año</b>	Este instrumento fue aplicado en el año 2016.
<b>Lugar de aplicación</b>	IEI Santa María 104 San Juan de Lurigancho.
<b>Forma de aplicación</b>	Colectiva
<b>Confiabilidad</b>	Se realizó con la prueba de alfa de cronbach del cual se logró una confiabilidad de 0.90, lo que quiere decir que el instrumento es altamente confiable.
<b>Validez</b>	Las sesiones del programa actividades lúdicas han sido desarrollados de acuerdo al modelo del diseño curricular
<b>Descripción del instrumento</b>	El programa de actividades lúdicas ha sido desarrollado a través de sesiones de aprendizaje, para juego de reglas, juegos dramáticos y juego funcional para desarrollar las habilidades sociales.
<b>Estructura de instrumento</b>	El programa de actividades lúdicas consta de 10 sesiones y cada sesión ha sido estructurada con momentos pedagógicos que son inicio, proceso y salida con metodología, recursos y un tiempo de 40 minutos.
<b>Escala de medición</b>	El registro de conducta se realizara en la ficha de

habilidades sociales, donde se le asignara el puntaje; inicio 1, proceso2 y logro 3.

**Normas de aplicación** El programa será aplicado a los niños y niñas en forma colectiva en un ambiente físico con las condiciones favorables para evitar la distracción e interferencia.

### **Ficha técnica del instrumento habilidades sociales**

<b>Nombre</b>	<b>Ficha de observación de habilidades sociales</b>
<b>Autora</b>	Marlene Sayuri Guerra Rojas
<b>Objetivo</b>	Evaluar e identificar el grado de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de educación inicial.
<b>Año</b>	Este instrumento fue aplicado en el año 2016
<b>Lugar de aplicación</b>	IEI Santa María 104 San Juan de Lurigancho
<b>Forma de aplicación</b>	Individual
<b>Confiabilidad</b>	Se realizó con la prueba de alfa de Cronbach del cual se logró una confiabilidad de 0.90, lo que quiere decir que el instrumento es altamente confiable.
<b>Validez</b>	La validación de los instrumentos se realizó a través de la opinión de 3 expertos. Esta valoración nos arrojó el valor de aplicable.
<b>Descripción del instrumento</b>	El cuestionario de 20 ítems divididos en la dimensión comunicación con sus pares y comunicación con la docente, permitió recoger información de los niños y niñas de la institución educativa 104 Santa María San Juan de Lurigancho por la investigadora a cargo.
<b>Estructura de instrumento</b>	El instrumento consta de 20 ítems donde 10 corresponden a la dimensión comunicación con sus pares y los 10 restantes a la dimensión comunicación con la docente.
<b>Escala de medición</b>	Consta de 3 alternativa de respuesta, siendo el puntaje; inicio 1, proceso 2 y logro 3.

<b>Normas de aplicación</b>	La ficha de observación será aplicada en forma individual con el registro de las conductas sociales observadas.
-----------------------------	---

Tabla 4.

*Matriz de la Técnica del instrumento*

Variable	Técnica	Instrumento
Habilidades Sociales	Observación	Ficha de observación

**Validación y confiabilidad del instrumento****Validez**

La validez de contenido del instrumento, se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide. Es el grado en el que la medición representa al concepto o variable medida. Hernández, Fernández y Bautista (2014, p.201).

Hernández (2010 p. 201), refiere que la “validez se refiere al grado que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir, así mismo puede tener diferentes tipos de evidencia tales como: la relacionada al contenido, al criterio y al constructo”.

Tabla 5.

*Relación de Validadores*

Validador	Resultado
Dr. Pérez Díaz Ignacio de Loyola	Aplicable
Mg. Olivas Ugarte Lincol Ugarte	Aplicable
Mg. Estela Dávila Reyna Isabel	Aplicable

*Nota:* La fuente se obtuvo de los certificados de validez del instrumento

## Confiabilidad

La confiabilidad viene a ser la credibilidad que brinda el instrumento de investigación y esto se determina si al aplicar repetidas veces dicho instrumento, brinda los mismos resultados o valores cercanos al estudio inicial (Soto, 2015). El aporte del autor sostiene que toda confiabilidad del instrumento debe tener objetividad, claridad y coherencia de los ítems con las dimensiones de estudio.

La confiabilidad del instrumento calculó por el método de consistencia tanto para el Pre-test como para el Pos-test, utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach. Continuación se presentan los valores hallados:

Tabla 6.

### *Confiabilidad del instrumento en el Pre-test*

Alfa de	
Cronbach	N de elementos
,949	20

Tabla 7.

### *Confiabilidad del instrumento en el Pos-test*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,915	20

El resultado del Alfa de Cronbach encontrado en esta investigación es superior a 0.90, lo que indica que el instrumento tiene alta confiabilidad.

## 2.8. Métodos de análisis de datos

Para realizar el análisis de los se utilizó la estadística descriptiva y la estadística inferencial, considerando que la investigación es experimental, se utilizará medios informativos como Excel, SPSS versión 22, Prueba de Kolmogorov-Smirnov para la muestra que son programas estadísticos.

El análisis y tabulación de datos se realizó mediante el software SPSS22 y Excel para Windows, se utilizó tablas de frecuencias, porcentajes y gráficos de barras en la estadística descriptiva.

Hernández et al. (2014) la estadística inferencial permite probar hipótesis y estimar parámetros, asimismo refiere que los estadígrafos son los datos que se recolectan de una muestra y a los resultados estadísticos se le denomina estadígrafos. Y los datos inferidos de los estadígrafos se llaman estadística inferencial.

En el análisis Inferencial se utilizó la prueba de U de Mann y Withney para analizar la relación entre los resultados de la variable en el pretest y post test.

## **2.9. Aspectos éticos**

Para el desarrollo de la presente investigación se tuvo en cuenta el respeto a las normas básicas de convivencia, así como la moral y las buenas costumbres. A través de la presente tesis se pretende realizar un programa que desarrolle habilidades sociales en niños y niñas que permita mejorar la capacidad de relacionarse con su entorno, poder actuar de manera apropiada ante distintas situaciones; que es de utilidad a lo largo de la vida, mediante juegos y actividades significativas. Los participantes fueron seleccionados sin tener prejuicios personales o preferencias, para el desarrollo del programa se trabajó con consentimientos de la directora, docentes y padres de familia.

Se respetó los resultados obtenidos sin modificar las conclusiones, simplificar, exagerar u ocultar los resultados. No se utilizarán datos falsos ni se elabora informes intencionados. No se cometerá plagio, se respeta la propiedad intelectual de los autores y se cita de manera correcta cuando se utilicen partes del texto o citas de otros autores.

### **III. Resultados**

### 3.1. Análisis descriptivo

#### 3.1.1. Niveles de habilidades sociales en el pre-test

Tabla 8.

*Niveles de habilidades sociales antes de la aplicación del programa*

	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	6	11,8
Regular	24	47,1
Válido Bueno	8	15,7
Excelente	13	25,5
Total	51	100,0

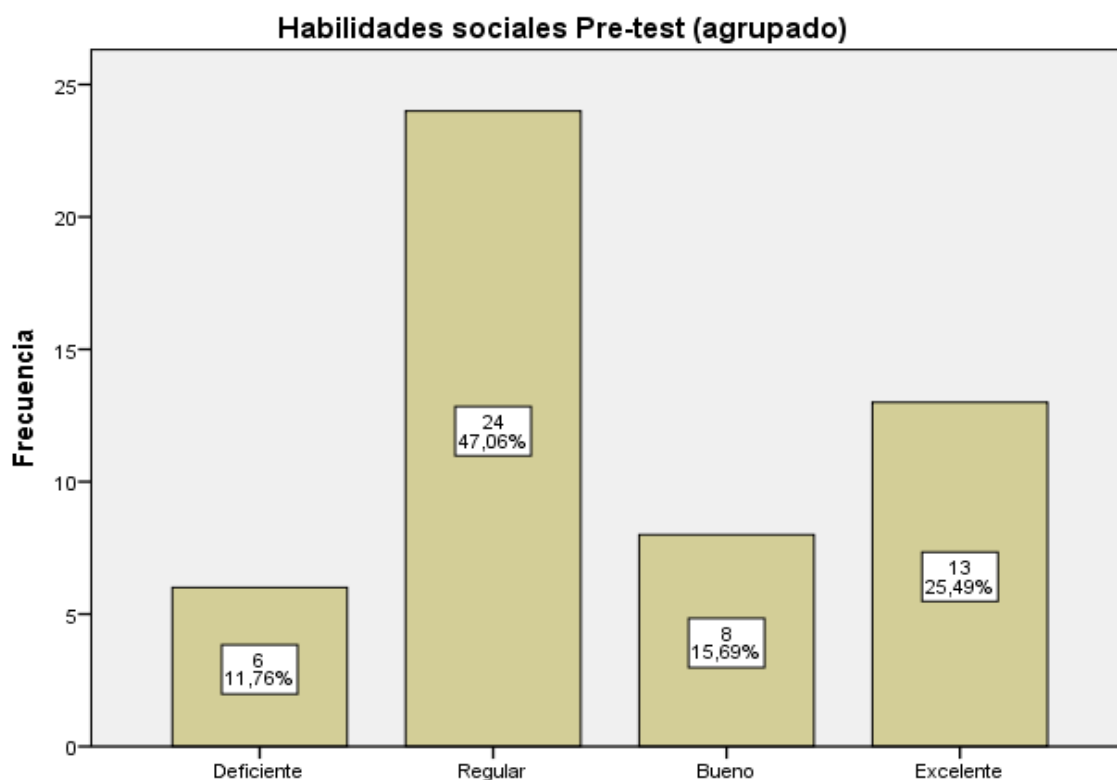


Figura 1. Niveles de habilidades sociales antes de la aplicación del programa.

En la tabla 8 y en la figura 1, se aprecia que el 11 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 47% en el nivel de regular, el 15% en el nivel de bueno y el 25 % en el nivel de deficiente.



### 3.1.2. Niveles de comunicación entre pares en el pre-test

Tabla 9.

*Niveles de comunicación entre pares antes de la aplicación del programa*

	Frecuencia	Porcentaje	
Válido	Deficiente	16	31,4
	Regular	14	27,5
	Bueno	8	15,7
	Excelente	13	25,5
	Total	51	100,0

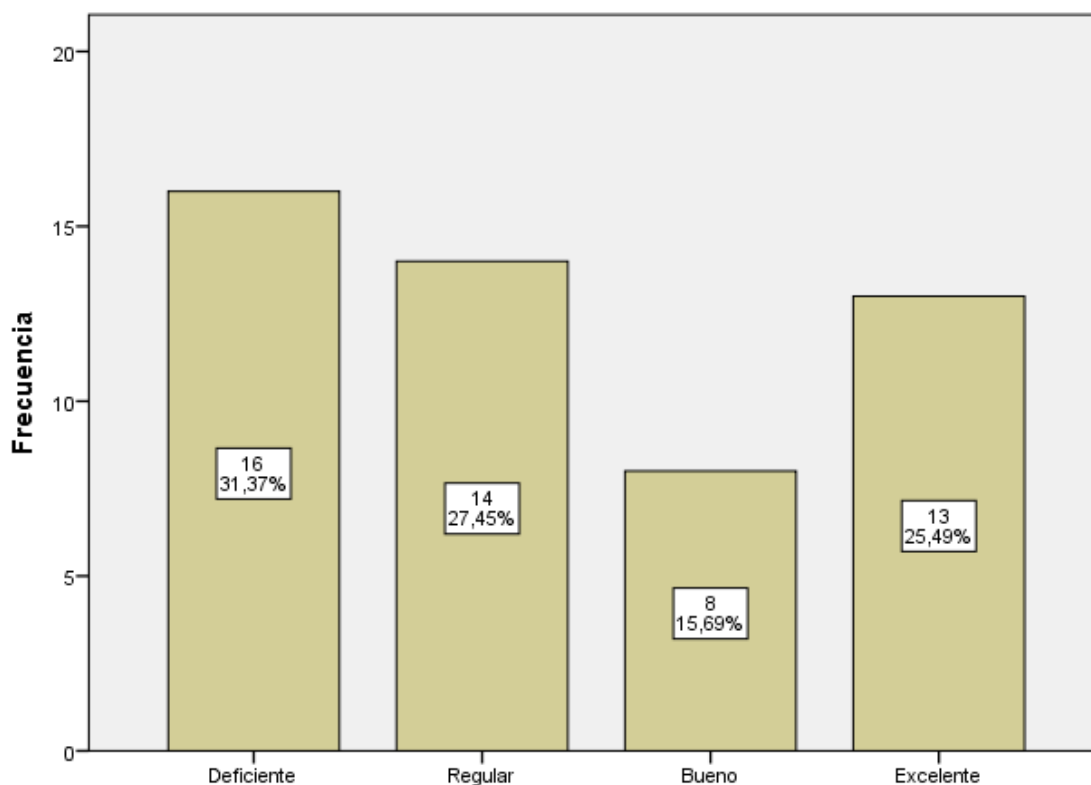


Figura 2. Niveles de comunicación entre pares antes de la aplicación del programa.

En la tabla 9 y en la figura 2, se aprecia que el 31 % de evaluados se ubicó en el nivel de deficiente, el 27% en el nivel de regular, el 15% en el nivel de bueno y el 25% en el nivel de excelente.

### 3.1.3. Niveles de comunicación con la docente en el pre-test

Tabla 10.

*Niveles de comunicación con la docente antes de la aplicación del programa*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	16	31,4
	Regular	14	27,5
	Bueno	8	15,7
	Excelente	13	25,5
	Total	51	100,0

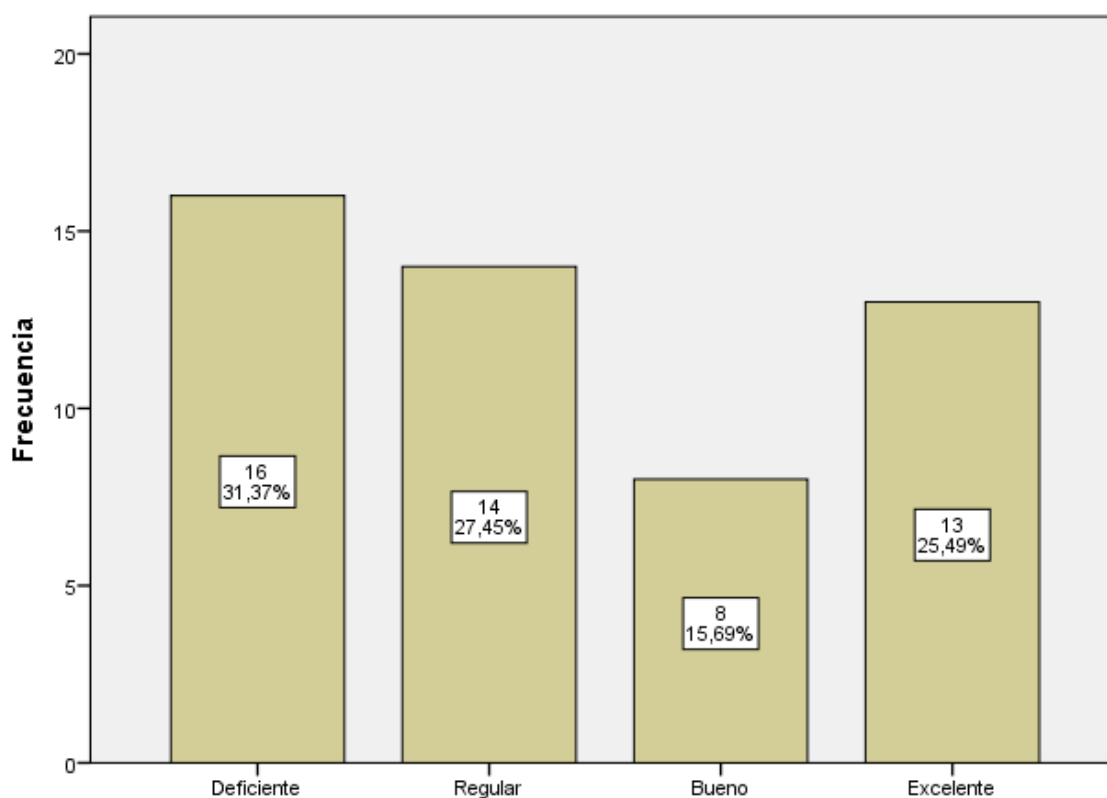


Figura 3. Niveles de comunicación con la docente antes de la aplicación del programa.

En la tabla 10 y en la figura 3, se aprecia que el 31 % de evaluados se ubicó en el nivel de deficiente, el 27% en el nivel de regular, el 15% en el nivel de bueno y el 13% en el nivel de excelente.

### 3.1.4. Niveles de habilidades sociales en el pos-test

Tabla 11.

*Niveles de habilidades sociales después de la aplicación del programa*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	6	11,8
	Regular	16	31,4
	Bueno	18	35,3
	Excelente	11	21,6
	Total	51	100,0

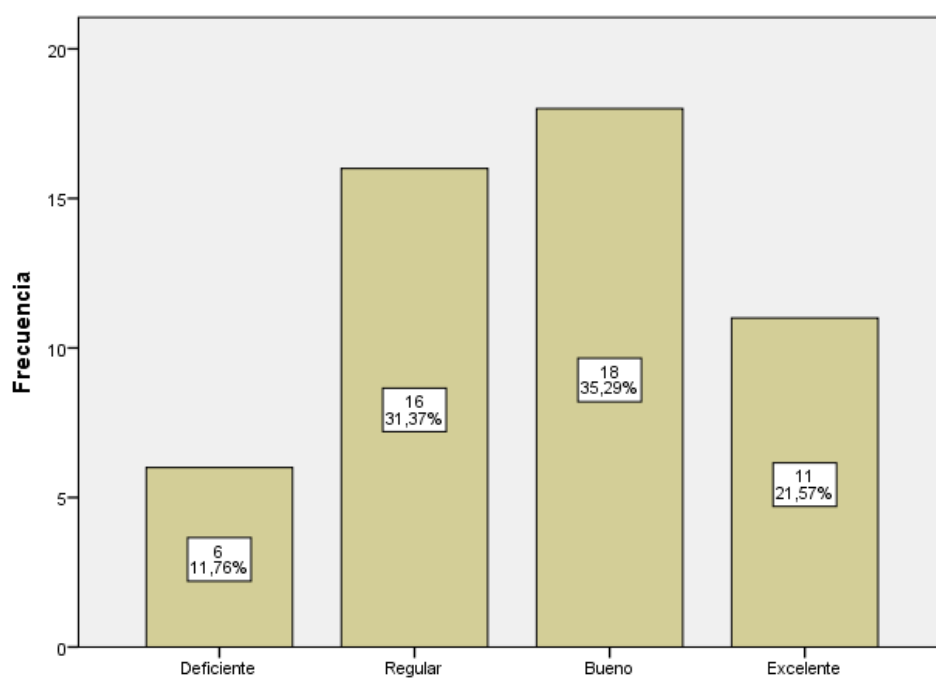


Figura 4. Niveles de habilidades sociales después de la aplicación del programa

En la tabla 11 y en la figura 4, se aprecia que el 11 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 31% en el nivel de regular, el 35% en el nivel de bueno y el 21% en el nivel de excelente.

### 3.1.5. Niveles de comunicación entre pares en el pos-test

Tabla 12.

*Niveles de comunicación entre pares en el pos-test*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	4	7,8
	Regular	20	39,2
	Bueno	11	21,6
	Excelente	16	31,4
	Total	51	100,0

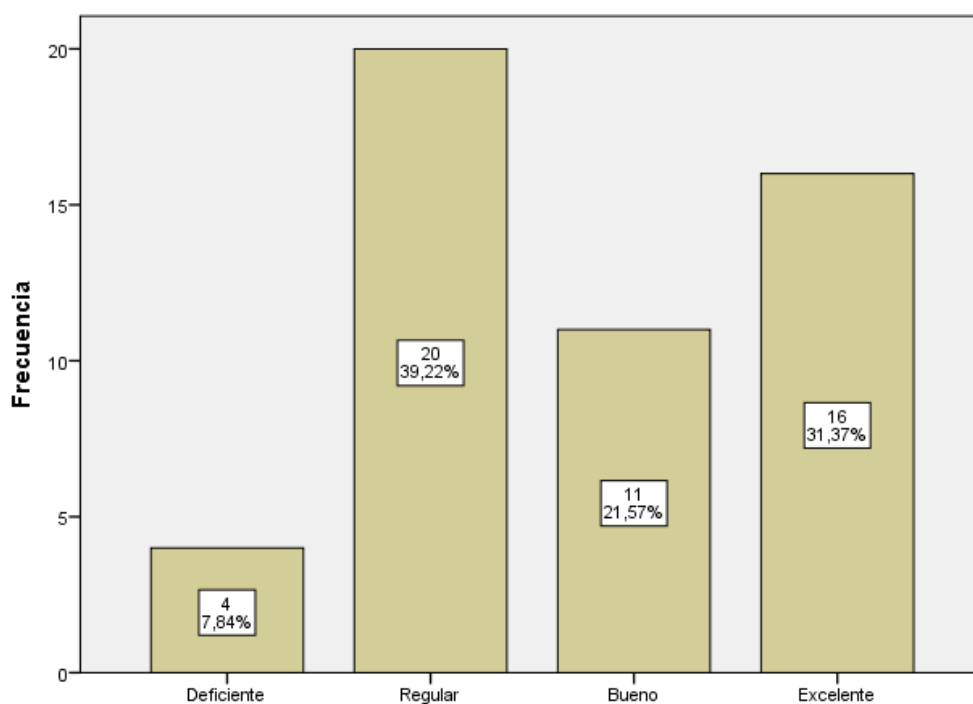


Figura 5. Niveles de comunicación entre pares en el pos-test

En la tabla 12 y en la figura 5, se aprecia que el 7 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 39 % en el nivel de regular, el 21% en el nivel de bueno y el 31 % en el nivel de excelente.

### 3.1.6. Niveles de comunicación con la docente en el pos-test

Tabla 13.

*Niveles de comunicación con la docente en el pos-test*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	12	23,5
	Regular	17	33,3
	Bueno	15	29,4
	Excelente	7	13,7
	Total	51	100,0

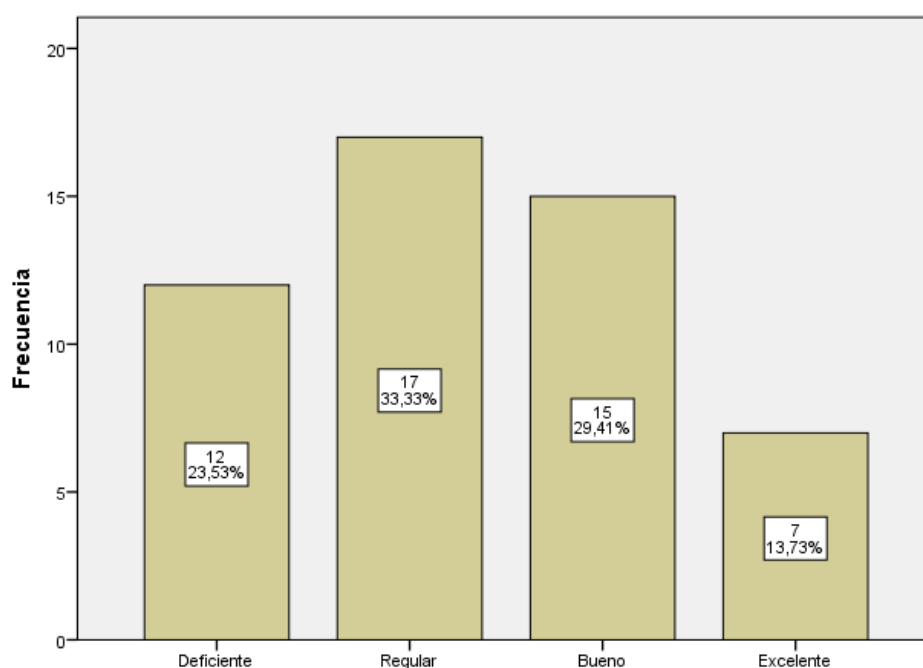


Figura 6. Niveles de comunicación con la docente en el pos-test

En la tabla 13 y en la figura 6, se aprecia que el 23 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 33% en el nivel de regular, el 29% en el nivel de bueno y el 13% en el nivel de excelente.

### 3.2. Análisis inferencial

#### 3.2.1. Pruebas de normalidad

Tabla 14.

*Pruebas de normalidad para la variable habilidades sociales en el pre y postest.*

Grupo		Kolmogorov-Smirnova		
		Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales Pre-test	Grupo control	.182	30	.012
	Grupo experimental	.256	21	.001
Comunicación entre pares Pre- test	Grupo control	.182	30	.012
	Grupo experimental	.256	21	.001
Comunicación con la docente Pre-test	Grupo control	.182	30	.012
	Grupo experimental	.256	21	.001
Habilidades sociales Pos-test	Grupo control	.153	30	.070
	Grupo experimental	.171	21	.108
Comunicación entre pares Pos- test	Grupo control	.179	30	.015
	Grupo experimental	.245	21	.002
Comunicación con la docente Pos-test	Grupo control	.198	30	.004
	Grupo experimental	.155	21	.200*

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 14, se aprecia que en la mayoría de casos los datos de la variable y sus dimensiones no se ajustan a la curva de distribución normal. Por lo tanto, para la contratación de hipótesis se usó el estadístico no paramétrico *U* de Mann-Whitney.

### 3.2.2. Contrastación de hipótesis

#### 3.2.2.1. Hipótesis general

Tabla 15.

*Comparación de medias entre el grupo control y el grupo experimental antes y después de aplicación de la aplicación del programa*

	Habilidades sociales Pre-test	Habilidades sociales Pos-test
U de Mann-Whitney	244,500	126,000
W de Wilcoxon	709,500	591,000
Z	-1,357	-3,623
Sig. asintótica (bilateral)	,175	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 15, se aprecia que al comparar los puntajes promedios de habilidades sociales en el pre-test no se hallaron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se encontraron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "Santa María" 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016.

Tabla 16. Rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test y pos-test

Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	
Habilidades sociales Pre-test	Grupo control	30	23.65	709.50
	Grupo experimental	21	29.36	616.50
	Total	51		
Habilidades sociales Pos-test	Grupo control	30	19.70	591.00
	Grupo experimental	21	35.00	735.00
	Total	51		

En la tabla 16, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar las habilidades sociales.

### 3.2.2.2. Hipótesis específicas

#### 3.2.2. Hipótesis específica 1

Tabla 17.

*Comparación de medias entre el grupo control y el grupo experimental en la dimensión comunicación entre pares antes y después de aplicación de la aplicación del programa*

	Comunicación entre pares Pre-test	Comunicación entre pares Pos-test
U de Mann-Whitney	244,500	156,500
W de Wilcoxon	709,500	621,500
Z	-1,357	-3,048
Sig. asintótica (bilateral)	,175	,002

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 17., se aprecia que al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación entre pares en el pre-test no se encontraron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación entre pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Santa María” 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016.

Tabla 18.

*Rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test y pos-test de la dimensión comunicación entre pares*

Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comunicación entre pares Pre-test	Grupo control	30	23.65	709.50
	Grupo experimental	21	29.36	616.50
	Total	51		
Comunicación entre pares Pos-test	Grupo control	30	20.72	621.50
	Grupo experimental	21	33.55	704.50
	Total	51		



En la tabla 18, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación entre pares.

### 3.2.3. Hipótesis específica 2

Tabla 19.

*Comparación de medias entre el grupo control y el grupo experimental en la dimensión Comunicación con la docente antes y después de aplicación de la aplicación del programa*

	Comunicación con la docente Pre-test	Comunicación con la docente Pos-test
U de Mann-Whitney	244,500	91,000
W de Wilcoxon	709,500	556,000
Z	-1,357	-4,307
Sig. asintótica (bilateral)	,175	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 19, se aprecia que al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación con la docente en el pre-test no se encontraron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación con la docente en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "Santa María" 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016.

Tabla 20.

*Rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test y pos-test de la dimensión comunicación Docentes.*

Grupo		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comunicación con la docente Pre-test	Grupo control	30	23.65	709.50
	Grupo experimental	21	29.36	616.50
	Total	51		
Comunicación con la docente Pos-test	Grupo control	30	18.53	556.00
	Grupo experimental	21	36.67	770.00
	Total	51		

En la tabla 20, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación con la docente.

## **IV. Discusión**

Se presenta los resultados para contrastar la hipótesis general: en la tabla 17, se aprecia que al comparar los puntajes promedios de habilidades sociales en el pre-test no se hallaron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades lúdicas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016.; así mismo en la tabla 18, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar las habilidades sociales, coincidiendo con la investigación realizada por Morera (2011), el investigador concluye señalando: Durante la práctica del programa de actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación se mostraron motivados y participativos. Sus comentarios fueron favorables hacia cada uno de los juegos y hacia sus compañeros. Lograron cumplir con las reglas establecidas. Al final del tratamiento, la actitud de los niños mejoró considerablemente, en beneficio de la relación con los demás. Se puede confirmar, mediante los efectos logrados en la investigación, que el programa de actividades lúdico- pedagógicas sí favoreció los procesos de socialización e integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo.

Respecto a la primera hipótesis específica 1, los puntajes habilidades de comunicación con sus pares de los niños del grupo control y experimental como se presenta en la tabla 19, se aprecia que al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación entre pares ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación entre pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016, de igual manera se presenta en la tabla 20, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación entre pares. Respecto a la investigación; cuyos resultados concuerdan con la investigación

realizada por Parra (2012). Quien presento la investigación: "Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao", llegando a la conclusión de su tesis cuyos resultados indican que la aplicación de un programa de actividad lúdica incide en forma significativa en la modulación del proceder agresivo en niños, además se demostró, diferencias importantes en el cambio de actitudes en los niños después de su participación continua en el desarrollo del programa. El aporte del investigador al desarrollo de la presente tesis da a conocer que los estudiantes que tienen mayor práctica de actividades lúdicas tienen mayores o probabilidades del control y manejo del comportamiento social logrando así una mejor comunicación entre estudiantes y docentes de la institución.

Respecto a la segunda la hipótesis específica 2: Los puntajes de las habilidades de comunicación con la docente en los niños del grupo control y experimental; se presentan en la tabla 21, se aprecia que al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación con la docente ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación con la docente en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016; así mismo se presenta en la tabla 22, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación con la docente. Los resultados obtenidos tienen coherencia con las conclusiones encontradas por Grados (2014), propuso en sus tesis "Aplicación del programa aprendiendo en las habilidades de los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución educativa parroquial "San Vicente Ferrer", presentada en la Universidad Cesar Vallejo-Perú. Cuyos resultados dieron a conocer que hubo un incremento significativo en el logro de las habilidades sociales de los alumnos del tercer grado de secundaria, así mismo el programa influye positivamente en las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa en referencia.

## **V. Conclusiones**

Primera. Los resultados obtenidos de la contratación de la hipótesis general, se evidencia los puntajes promedios de habilidades sociales en el pre-test no se hallaron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "Santa María" 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016. Asimismo, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar las habilidades sociales

Segunda. Los resultados obtenidos de la contratación de la hipótesis específica 1, se evidencia influencia significancia al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación entre pares ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación entre pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "Santa María" 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016. Asimismo, en la tabla 12, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación entre pares.

Tercera. Los resultados obtenidos de la contratación de la hipótesis específica 2, se evidencia un índice de significancia, al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación con la docente ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación con la docente en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "Santa María" 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016. Asimismo, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación con la docente.

## **VI. Recomendaciones**



- Primera: A los directivos de la Institución Educativa 104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho deben promover la aplicación de programas de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas y repercuta positivamente en sus habilidades comunicativas tanto con sus compañeros y docentes y repercuta positivamente en la comunicación e integración con su entorno escolar familiar y social.
- Segunda: Las docentes de educación Inicial 104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho deben incorporar en las sesiones de aprendizaje estrategias para el desarrollo de actividades lúdicas y habilidades sociales en las áreas curriculares a fin de promover la comunicación interpersonal entre los niños y niñas a través de diálogos dirigidos, debates, y participación en el desarrollo de clase a fin de crear confianza de sí mismo y tener estudiantes extrovertidos sociables y con buena autoestima.
- Tercera: Los docentes de la Institución Educativa 104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho deben realizar actividades e intercambio de experiencias sobre el desarrollo de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades comunicativas con las personas adultas a través de la empatía asertividad brindando confianza, reforzadores sociales y constante apoyo a los estudiantes respetando los estilos y ritmos de aprendizaje de sus estudiantes.
- Cuarta: Los resultados de la presente investigación deben ser difundidos en las diferentes instituciones educativas de educación inicial como también a los padres de familia con la finalidad de valorar la importancia de las actividades lúdicas en la escuela y en el hogar como técnica del proceso de enseñanza - aprendizaje del estudiante en las diferentes áreas curriculares para que repercuta positivamente en el desarrollo integral de los niños de educación inicial.

## **VII. Referencias**

- Arón y Milicic, N. (1999). *Clima social escolar y desarrollo personal*. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile.
- Barreda y Barreda (2013). *Tesis: Clima Social Escolar e inteligencia emocional en el V ciclo del nivel primario de la I.E 20955- 23 Antenor Orrego Espinoza el Valle San Antonio de Huarochirí 2013*. Universidad Cesar Vallejo Lima
- Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico*. Propuestas didácticas y organizativas. Adhara. España.
- Bonifacio (2013). *Tesis: "aplicación del Programa Va para Ti de autoestima en habilidades sociales de los alumnos del sexto grado de Primaria de la institución educativa N°7221 la rinconada san juan de Miraflores, Universidad Cesar Vallejo*. Lima, Perú.
- Caballo (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de habilidades sociales*. España Editorial S.A. Madrid.
- Combs y Slavy (1977). *Entrenamiento de habilidades sociales con niños*. Ncw York: U.S.A
- Farez, E (2013). *Tesis: Estrategias psicoeducativas cognitivo-conductuales para desarrollar habilidades sociales en la resolución de conflictos en estudiante de 5° de educación básica de la escuela mixta Atenas*. Ecuador.
- Frogoso (1999). *La comunicación en el salón de clases*. Universidad autónoma. México.
- García (1993). "La comunicación en la escuela ". Rev. Tendencias
- Grados, J. (2014). *Tesis: Aplicación del Programa "Aprendiendo" en las Habilidades Sociales de los estudiantes del tercer año de secundaria de la institución Educativa Parroquial San Vicente Ferrer, Covida, 2014*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Gil (1993). *Habilidades sociales y salud*. Editorial Eudema Madrid. España

- Guerra (2013). Tesis: *las actividades lúdicas y su relación con habilidades sociales de niños y niñas de 3 años de cunamas Lima 03*. UNJFSC, Huacho Lima Perú
- Hernández, R. (2008). *Metodología de la investigación*. Edit. McGraw-Hill Interamericana Editores. México.
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Edit. Mc Graw-Hill. México.
- Huizinga (2009:13). *El juego como un fenómeno cultural*. Narcea. México.
- Jiménez (2002). *La actividad lúdica como estrategia en Educación Inicial*. U.N.P.E. Venezuela.
- Kerlinger, y Lee. (2012). *Investigación del comportamiento. Métodos de investigación en ciencias sociales*. McGraw-Hill. México
- Libet y Lewinsohn (1993), *“Las habilidadessociales*. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. New York USA.
- Mejía (2005). *Metodología de la investigación científica*. UNMSM. Lima.
- Monjas, M. (2000). *Programa de enseñanza de habilidades de Interacción social (PHEIS)*. CEPE. Madrid.
- Moreno, (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe. Málaga España.
- Morera (2011). Tesis: *“El efecto de un Programa de Actividades Lúdico-Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo, Universidad los Ángeles Chimbote, Lima Perú*.
- Motta (2004). *La lúdica es un procedimiento pedagógico, la metodología lúdica* Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Venezuela.
- Navarro (2002). *Las actividades lúdicas, haciendo énfasis en valores como el respeto y la tolerancia*. Medellín. Colombia.

- Orlick (1998). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. PUCP. Lima
- Ortega (1992). *Juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo y consigo mismo, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación*. Editorial Alfar. Sevilla España.
- Parra (2012). Tesis: "*Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao*", universidad San Ignacio de Loyola. Perú.
- Prette, A. (2008). *Programa de habilidades sociales*. Sao Paulo. Brasil.
- Rodríguez, A. (2013). Tesis: *Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la Institución educativa del municipio de Quimbaya Quindío*. Colombia
- Ruiz (2005:57). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed Paidotribo. Barcelona.
- Sánchez y Reyes (2010). *Metodología: El Curso*. CEDEPRIM-Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Soto, R. (2015). *La tesis de maestría y doctorado en 4 pasos*. Colección nuevo milenio. Perú.
- Schiller" (2002). "*El hombre es realmente hombre cuando juega*" El juego es algo innato.
- Tamayo, M. (2014). *El proceso de la investigación científica*. Editorial Limusa S.A. México
- Yuni, J y Urbano C. (2006). *Técnicas para investigar: Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación* (2da ed): San Marcos. Lima

## **Anexos**

## Anexo 1. Matriz de consistência

### TÍTULO: “Programa de Actividades Lúdicas y desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 5 años I.E.I.104 UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho, 2016.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p>Problema General. ¿Cuál es efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?.</p> <p>Problema Específico. ¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de comunicación con sus pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?</p> <p>¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de comunicación con la</p>	<p>Objetivo General.  Determinar el efecto del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016</p> <p>Objetivo Específicos. Determinar el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de comunicación con sus pares en los niños de 5 años de la I.E.I. Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.</p> <p>Determinar el efecto de La aplicación del programa de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de comunicación con la docente en los niños de 5 años de la I.E.I. Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.</p>	<p>Hipótesis General.  La aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora las habilidades Sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.</p> <p>Hipótesis específicas.  La aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora las habilidades de comunicación con sus pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.</p> <p>La aplicación del programa de actividades lúdicas, mejora las habilidades de comunicación con la docente en los niños y niñas de 5 años de la</p>	Dimensión 1: COMUNICACIÓN CON SUS PARES.				
			Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles o rangos	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se comunica verbalmente con sus compañeros.</li> <li>- Solita verbalmente a sus compañeros sus necesidades.</li> <li>- Mantiene conversaciones con sus compañeros.</li> <li>- Manifiesta expresiones verbales como permiso, gracias, disculpa.</li> <li>- Obedece indicaciones verbales como toma, lleva, dame.</li> <li>-Expresa alegría con sus compañeros.</li> <li>- Es respetuoso de las cosas de sus compañeros.</li> <li>- Comparte materiales con sus compañeros.</li> <li>- Cuenta chistes o/y mantiene el humor con sus compañeros.</li> <li>- Dirige los juegos grupales.</li> </ul>	1, 2,3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Deficiente : 1 Regular : 2 Bueno : 3 Excelente: 4	Deficiente hasta 17 Regular de 18 23 Bueno de 24 a 30 Excelente de 31 a +	
Dimensión 2: COMUNICACIÓN CON LA DOCENTE.							
			<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se comunica verbalmente con la docente.</li> <li>-Ayuda en las actividades del aula a la docente.</li> <li>- Comunica verbalmente sus necesidades a la docente.</li> <li>- Crea un nuevo juego, con los materiales que posee.</li> </ul>	11, 12, 13, 14, 15 , 16, 17, 18, 19, 20	Deficiente : 1 Regular : 2 Bueno : 3 Excelente: 4	Deficiente hasta 17 Regular de 18 23 Bueno de 24 a 30 Excelente de 31 a +	

<p>docente en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?</p>		<p>I.E.I. Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obedece indicaciones de la docente como dame, toma, lleva.</li> <li>- Informa verbalmente a sus padres las indicaciones de la docente.</li> <li>- Se expresa con naturalidad con la docente.</li> <li>- Es asertivo en la conversación con la docente.</li> <li>- Muestra afecto a la profesora mientras conversa.</li> <li>- Maneja con cuidado los materiales lúdicos según indicaciones de la docente.</li> </ul>			
<p>Tipo y diseño de investigación</p>		<p>Población y muestra</p>	<p>Técnicas e instrumentos</p>		<p>Estadística a utilizar</p>	
<p>Tipo: Aplicada Alcance: Explicativo Diseño: Experimental Sub diseño: Cuasi experimental Método: Hipotético deductivo</p>		<p>Población: 108 estudiantes Tipo de muestreo: No Probabilístico Tamaño de muestra: 51 estudiantes</p>	<p>Variable: Habilidades Sociales Técnica: La observación Instrumento: Ficha de observación Autor (a): Guerra Rojas Marlene Sayuri Año : 2016. Monitoreo: Determinar las habilidades sociales Ámbito de aplicación: Niños y niñas de 5 años Forma de administración: colectiva</p>		<p>DESCRIPTIVA: En el análisis descriptivo se hará uso de la técnica de tablas de distribución y porcentaje, y gráfico de barras.  INFERENCIAL: Para la prueba de la hipótesis se utilizó la prueba de U de Mann y Whitnay.</p>	



**Anexo 2. Ficha de observación de habilidades sociales**

Nombre:..... Edad: .....

Vive con sus padres: ..... Vive solo con mamá: .....

Vive con otros Familiares: ..... UGEL: .....

Inicio: 1

Proceso: 2

Logro: 3

**COMUNICACIÓN CON SUS PARES.**

N <sup>a</sup>	Ítem	1	2	3
01	Se comunica verbalmente con sus compañeros.			
02	Solita verbalmente a sus compañeros sus necesidades.			
03	Mantiene conversaciones con sus compañeros			
04	Manifiesta expresiones verbales como permiso, gracias, disculpa			
05	Obedece indicaciones verbales como toma, lleva, dame			
06	Expresa alegría con sus compañeros.			
07	Es respetuoso de las cosas de sus compañeros.			
08	Comparte materiales con sus compañeros.			
09	Cuenta chistes o/y mantiene el humor con sus compañeros.			
10	Dirige los juegos grupales.			

**COMUNICACIÓN CON LA DOCENTE.**

N <sup>a</sup>	Ítem	1	2	3
01	Se comunica verbalmente con la docente.			
02	Ayuda en las actividades del aula a la docente			
03	Comunica verbalmente sus necesidades a la docente			
04	Crea un nuevo juego, con los materiales que posee.			
05	Obedece indicaciones de la docente como dame, toma, lleva ...			
06	Informa verbalmente a sus padres las indicaciones de la docente			
07	Se expresa con naturalidad con la docente			
08	Es asertivo en la conversación con la docente			
09	Muestra afecto a la profesora mientras conversa.			
10	Maneja con cuidado los materiales lúdicos según indicaciones de la docente.			

# Anexo 3. Formatos de validación



## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	<b>DIMENSIÓN 1: COMUNICACIÓN CON LOS PARES</b> Se comunica verbalmente con sus compañeros	✓		✓		✓		
2	Solicita verbalmente a sus compañeros sus necesidades.	✓		✓		✓		
3	Mantiene conversaciones con sus compañeros	✓		✓		✓		
4	Manifiesta expresiones verbales como permiso, gracias, disculpa	✓		✓		✓		
5	Obedece indicaciones verbales como toma, lleva, dame, etc.	✓		✓		✓		
6	Expresa alegría con sus compañeros.	✓		✓		✓		
7	Es respetuoso de las cosas de sus compañeros.	✓		✓		✓		
8	Comparte materiales con sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Cuenta chistes o/ y mantiene el humor con sus compañeros.	✓		✓		✓		
10	Dirige los juegos grupales.	✓		✓		✓		
11	<b>DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN CON LA DOCENTES</b> Se comunica verbalmente con la docente	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Ayuda en las actividades del aula a la docente	✓		✓		✓		
13	Comunica verbalmente sus necesidades a la docente	✓		✓		✓		
14	Crece un nuevo juego, con los materiales que posee	✓		✓		✓		
15	Obedece indicaciones de la docente como dame, toma, lleva	✓		✓		✓		
16	Informa verbalmente a sus padres las indicaciones de la docente	✓		✓		✓		
17	Se expresa con naturalidad con la docente	✓		✓		✓		
18	Es asertivo en la conversación con la docente	✓		✓		✓		
19	Muestra afecto a la profesora mientras conversa	✓		✓		✓		
20	Maneja con cuidado los materiales lúdicos según indicaciones de la docente.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): tiene suficiencia para su aplicación

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [X]  No aplicable [ ]  
 Apellidos y nombres del juez validador: Dr Mg. Miguel Orlando Olivas Ugarte DNI: 43102056  
 Especialidad del validador: Psicólogo Educativo - Docente de Investigación de la Universidad CESAR Vallejo

.....de.....del 20....  
  
 Firma del Experto Informante.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo  
<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo  
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES SOCIALES**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN 1: COMUNICACIÓN CON LOS PARES</b>								
1	Se comunica verbalmente con sus compañeros	✓		✓		✓		
2	Solicita verbalmente a sus compañeros sus necesidades.	✓		✓		✓		
3	Mantiene conversaciones con sus compañeros	✓		✓		✓		
4	Manifiesta expresiones verbales como permiso, gracias, disculpa	✓		✓		✓		
5	Obedece indicaciones verbales como toma, lleva, dame, etc.	✓		✓		✓		
6	Expresa alegría con sus compañeros.	✓		✓		✓		
7	Es respetuoso de las cosas de sus compañeros.	✓		✓		✓		
8	Comparte materiales con sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Cuenta chistes o/ y mantiene el humor con sus compañeros.	✓		✓		✓		
10	Dirige los juegos grupales.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN CON LA DOCENTES</b>								
11	Se comunica verbalmente con la docente	✓		✓		✓		
12	Ayuda en las actividades del aula a la docente	✓		✓		✓		
13	Comunica verbalmente sus necesidades a la docente	✓		✓		✓		
14	Crear un nuevo juego, con los materiales que posee	✓		✓		✓		
15	Obedece indicaciones de la docente como dame, toma, lleva	✓		✓		✓		
16	Informa verbalmente a sus padres las indicaciones de la docente	✓		✓		✓		
17	Se expresa con naturalidad con la docente	✓		✓		✓		
18	Es asertivo en la conversación con la docente	✓		✓		✓		
19	Muestra afecto a la profesora mientras conversa	✓		✓		✓		
20	Maneja con cuidado los materiales lúdicos según indicaciones de la docente.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene Suficiencia para su aplicación.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [✓] **Aplicable después de corregir** [ ] **No aplicable** [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Mg. Estela Davila Reyna Isabel DNI: 10518129

Especialidad del validador: Docente y Magister en Psicología Educativa

.....de.....del 20.....

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.  
 2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.  
 3Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
 R. Isabel H. H. H.

Firma del Experto Informante.



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES SOCIALES**

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		SI	No	SI	No	SI	No	
<b>DIMENSIÓN 1: COMUNICACIÓN CON LOS PARES</b>								
1	Se comunica verbalmente con sus compañeros	✓		✓		✓		
2	Solicita verbalmente a sus compañeros sus necesidades.	✓		✓		✓		
3	Mantiene conversaciones con sus compañeros	✓		✓		✓		
4	Manifiesta expresiones verbales como permiso, gracias, disculpa	✓		✓		✓		
5	Obedece indicaciones verbales como toma, lleva, dame, etc.	✓		✓		✓		
6	Expresa alegría con sus compañeros.	✓		✓		✓		
7	Es respetuoso de las cosas de sus compañeros.	✓		✓		✓		
8	Comparte materiales con sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Cuenta chistes o y mantiene el humor con sus compañeros.	✓		✓		✓		
10	Dirige los juegos grupales.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN 2: COMUNICACIÓN CON LA DOCENTES</b>								
11	Se comunica verbalmente con la docente	✓		✓		✓		
12	Ayuda en las actividades del aula a la docente	✓		✓		✓		
13	Comunica verbalmente sus necesidades a la docente	✓		✓		✓		
14	Obedece indicaciones de la docente como dame, toma, lleva	✓		✓		✓		
15	Informa verbalmente a sus padres las indicaciones de la docente	✓		✓		✓		
16	Se expresa con naturalidad con la docente	✓		✓		✓		
17	Es asertivo en la conversación con la docente	✓		✓		✓		
18	Muestra afecto a la profesora mientras conversa	✓		✓		✓		
19	Maneja con cuidado los materiales lúdicos según indicaciones de la docente.	✓		✓		✓		
20		✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene Suficiencia para su aplicación.

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  No aplicable después de corregir  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Ignacio de Loyola Pérez Díaz DNI: 08341128

Especialidad del validador: Psicólogo Educativo y Docente de la E.A.P. de Psicología de la UCV

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....de.....del 20.....

Firma del Experto Informante.

Dr. Ignacio de Loyola Pérez Díaz  
PSICÓLOGO CLÍNICO EDUCATIVO

Anexo 4. Base de datos

Bases de datos Habilidades sociales Pre-test

ID	Grupo	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Habilidades sociales Pre-test	Comunicación entre pares Pre-test	Comunicación con la docente Pre-test
1	Grupo control	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	34	17	17
2	Grupo control	2	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	34	17	17
3	Grupo control	1	2	3	2	3	1	1	1	2	1	1	2	3	2	3	1	1	1	2	1	34	17	17
4	Grupo control	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	30	15	15
5	Grupo control	1	4	4	2	1	2	1	1	2	1	1	4	4	2	1	2	1	1	2	1	38	19	19
6	Grupo control	3	3	3	2	1	1	2	2	2	1	3	3	3	2	1	1	2	2	2	1	40	20	20
7	Grupo control	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	2	40	20	20
8	Grupo control	1	3	4	3	4	4	3	4	3	4	1	3	4	3	4	4	3	4	3	4	66	33	33
9	Grupo control	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	64	32	32
10	Grupo control	1	1	2	3	4	3	3	3	3	4	1	1	2	3	4	3	3	3	4	3	54	27	27
11	Grupo control	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	62	31	31
12	Grupo control	1	2	2	4	4	3	3	4	4	4	1	2	2	4	4	3	3	4	4	4	62	31	31
13	Grupo control	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	34	17	17
14	Grupo control	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	30	15	15
15	Grupo control	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	26	13	13
16	Grupo control	2	2	1	1	2	1	2	1	3	2	2	2	1	1	2	1	2	1	3	2	34	17	17
17	Grupo control	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	2	1	34	17	17
18	Grupo control	3	4	4	2	3	1	2	2	2	3	3	4	4	2	3	1	2	2	2	3	52	26	26
19	Grupo control	3	3	3	2	2	1	2	3	2	2	3	3	3	2	2	1	2	3	2	2	46	23	23
20	Grupo control	1	4	2	3	4	4	3	4	3	4	1	4	2	3	4	4	3	4	3	4	64	32	32
21	Grupo control	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	64	32	32
22	Grupo control	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	62	31	31
23	Grupo control	2	1	2	3	4	4	3	3	3	4	2	1	2	3	4	4	3	3	3	4	58	29	29
24	Grupo control	1	2	2	4	4	3	3	4	4	4	1	2	2	4	4	3	3	4	4	4	62	31	31
25	Grupo control	2	1	4	2	2	3	2	2	3	2	2	1	4	2	2	3	2	2	3	2	46	23	23
26	Grupo control	2	1	1	2	1	2	3	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	2	1	34	17	17
27	Grupo control	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	30	15	15
28	Grupo control	1	4	4	1	2	3	2	3	1	2	1	4	4	1	2	3	2	3	1	2	46	23	23
29	Grupo control	4	3	4	2	1	2	1	1	2	3	4	3	4	2	1	2	1	1	2	3	46	23	23
30	Grupo control	3	4	4	2	1	1	2	2	3	1	3	4	4	2	1	1	2	2	3	1	46	23	23
31	Grupo experimental	4	3	3	2	2	1	2	1	2	2	4	3	3	2	2	1	2	1	2	2	44	22	22
32	Grupo experimental	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	70	35	35
33	Grupo experimental	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	64	32	32
34	Grupo experimental	1	3	2	3	4	3	3	3	3	4	1	3	2	3	4	3	3	3	3	4	58	29	29
35	Grupo experimental	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	68	34	34
36	Grupo experimental	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	66	33	33
37	Grupo experimental	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	36	18	18
38	Grupo experimental	2	3	1	2	1	2	1	2	2	3	2	3	1	2	1	2	1	2	2	3	38	19	19
39	Grupo experimental	1	2	3	2	1	3	1	1	2	1	1	2	3	2	1	3	1	1	2	1	34	17	17
40	Grupo experimental	2	1	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	2	1	2	1	2	3	1	2	34	17	17
41	Grupo experimental	2	1	1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2	1	32	16	16
42	Grupo experimental	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	30	15	15
43	Grupo experimental	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	34	17	17
44	Grupo experimental	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	74	37	37
45	Grupo experimental	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	68	34	34
46	Grupo experimental	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	64	32	32
47	Grupo experimental	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	68	34	34
48	Grupo experimental	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	70	35	35
49	Grupo experimental	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	38	19	19
50	Grupo experimental	2	1	3	2	3	2	1	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	2	2	1	38	19	19
51	Grupo experimental	1	2	2	2	1	1	3	1	2	3	1	2	2	2	1	1	3	1	2	3	36	18	18

**Bases de datos Habilidades sociales Pos-test**

ID	Grupo	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Habilidades sociales Pre-test	Comunicación entre pares Pre-test	Comunicación con la docente Pre-test
1	Grupo control	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	34	18	16
2	Grupo control	2	3	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	33	18	15
3	Grupo control	2	2	3	2	3	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	35	18	17
4	Grupo control	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	32	16	16
5	Grupo control	1	4	4	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	4	3	3	4	1	2	44	20	24
6	Grupo control	3	3	3	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	4	3	3	3	1	1	42	20	22
7	Grupo control	3	2	3	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	4	3	3	4	2	1	44	21	23
8	Grupo control	2	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	2	64	34	30
9	Grupo control	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	64	32	32
10	Grupo control	1	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	52	28	24	
11	Grupo control	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	1	1	2	2	1	2	54	32	22
12	Grupo control	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	1	2	1	2	2	2	56	32	24
13	Grupo control	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	2	32	18	16
14	Grupo control	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	1	31	16	15
15	Grupo control	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	31	14	17
16	Grupo control	2	2	2	1	2	1	2	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	34	18	16
17	Grupo control	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	4	3	3	4	1	2	42	18	24
18	Grupo control	3	4	4	3	3	1	2	2	2	3	1	2	2	2	4	3	3	3	1	2	50	27	23
19	Grupo control	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	4	3	3	4	1	2	47	24	23
20	Grupo control	2	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	2	63	33	30
21	Grupo control	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	64	32	32
22	Grupo control	1	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	2	2	2	54	31	23	
23	Grupo control	2	1	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	1	2	2	1	1	51	29	22
24	Grupo control	2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	1	2	1	2	2	2	56	32	24
25	Grupo control	2	2	4	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	40	24	16
26	Grupo control	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	33	18	15
27	Grupo control	1	2	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	33	16	17
28	Grupo control	2	4	4	1	2	3	2	3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	40	24	16
29	Grupo control	4	3	4	2	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	4	3	3	4	1	2	48	24	24
30	Grupo control	3	4	4	2	1	1	2	2	3	1	1	2	2	2	4	3	3	3	1	1	45	23	22
31	Grupo experimental	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	3	3	4	2	4	53	24	29
32	Grupo experimental	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	4	67	35	32
33	Grupo experimental	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	64	32	32
34	Grupo experimental	1	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	54	29	25
35	Grupo experimental	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	64	34	30
36	Grupo experimental	4	2	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	2	1	2	2	2	59	33	26
37	Grupo experimental	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	44	21	23
38	Grupo experimental	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	50	25	25
39	Grupo experimental	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	47	25	22
40	Grupo experimental	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	47	24	23
41	Grupo experimental	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	4	3	3	4	3	2	53	25	28
42	Grupo experimental	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4	2	51	24	27
43	Grupo experimental	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	4	2	4	3	3	4	3	55	22	33
44	Grupo experimental	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	68	37	31
45	Grupo experimental	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	2	66	34	32
46	Grupo experimental	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	58	32	26
47	Grupo experimental	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	2	2	3	2	64	34	30
48	Grupo experimental	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	4	2	4	67	35	32
49	Grupo experimental	2	4	2	2	4	3	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2	3	2	50	25	25
50	Grupo experimental	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	2	3	2	3	4	4	3	55	25	30
51	Grupo experimental	4	2	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	53	28	25

## Bases de datos para prueba de hipótesis

ID	Grupo	Habilidades sociales	Comunicación entre pares	Comunicación con la docente	Niveles de habilidades sociales	Niveles de comunicación entre pares	Niveles de comunicación con la docente	Habilidades sociales Pos-test	Comunicación entre pares Pos-test	Comunicación con la docente Pos-test	Niveles de habilidades sociales Pos-test	Niveles de comunicación entre pares	Niveles de comunicación con la docente
		Pre-test	Pre-test	Pre-test	Pre-test	Pre-test	Pre-test				Pre-test	Pos-test	Pos-test
1	Grupo control	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	34	18	16	Regular	Regular	Deficiente
2	Grupo control	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	33	18	15	Deficiente	Regular	Deficiente
3	Grupo control	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	35	18	17	Regular	Regular	Deficiente
4	Grupo control	30	15	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente	32	16	16	Deficiente	Deficiente	Deficiente
5	Grupo control	38	19	19	Regular	Regular	Regular	44	20	24	Regular	Regular	Regular
6	Grupo control	40	20	20	Regular	Regular	Regular	42	20	22	Regular	Regular	Regular
7	Grupo control	40	20	20	Regular	Regular	Regular	44	21	23	Regular	Regular	Regular
8	Grupo control	68	33	33	Excelente	Excelente	Excelente	64	34	30	Excelente	Excelente	Bueno
9	Grupo control	64	32	32	Excelente	Excelente	Excelente	64	32	32	Excelente	Excelente	Excelente
10	Grupo control	54	27	27	Bueno	Bueno	Bueno	52	28	24	Bueno	Bueno	Regular
11	Grupo control	62	31	31	Bueno	Bueno	Bueno	54	32	22	Bueno	Excelente	Regular
12	Grupo control	62	31	31	Bueno	Bueno	Bueno	56	32	24	Bueno	Excelente	Regular
13	Grupo control	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	34	18	16	Regular	Regular	Deficiente
14	Grupo control	30	15	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente	31	16	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente
15	Grupo control	26	13	13	Deficiente	Deficiente	Deficiente	31	14	17	Deficiente	Deficiente	Deficiente
16	Grupo control	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	34	18	16	Regular	Regular	Deficiente
17	Grupo control	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	42	18	24	Regular	Regular	Regular
18	Grupo control	52	26	26	Bueno	Bueno	Bueno	50	27	23	Bueno	Bueno	Regular
19	Grupo control	46	23	23	Regular	Regular	Regular	47	24	23	Regular	Regular	Regular
20	Grupo control	64	32	32	Excelente	Excelente	Excelente	63	33	30	Excelente	Excelente	Bueno
21	Grupo control	64	32	32	Excelente	Excelente	Excelente	64	32	32	Excelente	Excelente	Excelente
22	Grupo control	62	31	31	Bueno	Bueno	Bueno	54	31	23	Bueno	Bueno	Regular
23	Grupo control	58	29	29	Bueno	Bueno	Bueno	51	29	22	Bueno	Bueno	Regular
24	Grupo control	62	31	31	Bueno	Bueno	Bueno	56	32	24	Bueno	Excelente	Regular
25	Grupo control	46	23	23	Regular	Regular	Regular	40	24	16	Regular	Regular	Deficiente
26	Grupo control	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	33	18	15	Deficiente	Regular	Deficiente
27	Grupo control	30	15	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente	33	16	17	Deficiente	Deficiente	Deficiente
28	Grupo control	48	23	23	Regular	Regular	Regular	40	24	18	Regular	Regular	Deficiente
29	Grupo control	48	23	23	Regular	Regular	Regular	48	24	24	Regular	Regular	Regular
30	Grupo control	48	23	23	Regular	Regular	Regular	45	23	22	Regular	Regular	Regular
31	Grupo experimental	44	22	22	Regular	Regular	Regular	53	24	29	Bueno	Regular	Bueno
32	Grupo experimental	70	35	35	Excelente	Excelente	Excelente	67	35	32	Excelente	Excelente	Excelente
33	Grupo experimental	64	32	32	Excelente	Excelente	Excelente	64	32	32	Excelente	Excelente	Excelente
34	Grupo experimental	58	29	29	Bueno	Bueno	Bueno	54	29	25	Bueno	Bueno	Bueno
35	Grupo experimental	68	34	34	Excelente	Excelente	Excelente	64	34	30	Excelente	Excelente	Bueno
36	Grupo experimental	68	33	33	Excelente	Excelente	Excelente	59	33	26	Bueno	Excelente	Bueno
37	Grupo experimental	36	18	18	Regular	Regular	Regular	44	21	23	Regular	Regular	Regular
38	Grupo experimental	38	19	19	Regular	Regular	Regular	50	25	25	Bueno	Bueno	Bueno
39	Grupo experimental	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	47	25	22	Regular	Bueno	Regular
40	Grupo experimental	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	47	24	23	Regular	Regular	Regular
41	Grupo experimental	32	16	16	Deficiente	Deficiente	Deficiente	53	25	28	Bueno	Bueno	Bueno
42	Grupo experimental	30	15	15	Deficiente	Deficiente	Deficiente	51	24	27	Bueno	Regular	Bueno
43	Grupo experimental	34	17	17	Regular	Deficiente	Deficiente	55	22	33	Bueno	Regular	Excelente
44	Grupo experimental	74	37	37	Excelente	Excelente	Excelente	68	37	31	Excelente	Excelente	Bueno
45	Grupo experimental	68	34	34	Excelente	Excelente	Excelente	66	34	32	Excelente	Excelente	Excelente
46	Grupo experimental	64	32	32	Excelente	Excelente	Excelente	58	32	26	Bueno	Excelente	Bueno
47	Grupo experimental	68	34	34	Excelente	Excelente	Excelente	64	34	30	Excelente	Excelente	Bueno
48	Grupo experimental	70	35	35	Excelente	Excelente	Excelente	67	35	32	Excelente	Excelente	Excelente
49	Grupo experimental	38	19	19	Regular	Regular	Regular	50	25	25	Bueno	Bueno	Bueno
50	Grupo experimental	38	19	19	Regular	Regular	Regular	55	25	30	Bueno	Bueno	Bueno
51	Grupo experimental	36	18	18	Regular	Regular	Regular	53	28	25	Bueno	Bueno	Bueno

**Anexo 5. Programa****PROGRAMA****“Actividades Lúdicas”****I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Nombre : “ Actividades Lúdicas ”
- 1.2. Responsable : Lic. Guerra Rojas Marlene Sayuri.
- 1.3. Población objetiva : niños y niñas de 5 años
- 1.4. Duración : 2 meses (10 sesiones de 40 minutos)
- 1.5. Fecha : meses de noviembre y diciembre.
- 1.6. lugar de aplicación : aula y patio de la I.E.I. 104 Santa María S. J. de  
Lurigancho.

**2. PRESENTACION**

El programa “Actividades Lúdicas” se basa en una actitud activa del niño y gana en protagonismo en la interacción con el adulto, estas actividades lúdicas para su edad buscan desarrollar integralmente al niño y contribuir a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la formación de autopistas cerebrales y al crecimiento de su inteligencia.

Hemos elaborado un programa en juegos recreativos, placentero, divertido, espontaneo y voluntario, teniendo un fin eminentemente interno y nunca externo ya que los niños y niñas jugaran por la satisfacción que la actividad lúdica genera,



y no con la finalidad de obtener un premio o reconocimiento. Los juegos fueron dirigidos para niños y niñas de 5 años, se realizó en diez sesiones de 40 minutos cada uno.

## **FUNDAMENTACION**

El juego es fundamental en todas las etapas de la vida del ser humano, especialmente en la infancia y niñez. Por ello es vital aplicar el juego en la enseñanza aprendizaje de los niños, para poder motivarlos y sobre todo captar toda su atención. Existe una estrecha relación entre juego y escuela ya que el juego permite al alumno estar motivado por ser siempre una característica innata de estar en competencia o ser siempre partícipe de una actividad sobre todo lúdica. Es importante destacar que las actividades que se desarrollen deben tener en cuenta los intereses individuales y colectivos, así como las particularidades de las comunidades donde se realizan. La comunidad - espacio social donde reside cada persona - se considera el escenario fundamental para el desarrollo de actividades recreativas en función de favorecer las necesidades de sus miembros, para propiciar el alcance de estas metas.

El jugar y el juego constituyen una herramienta mágica capaz de generar espacios y momentos para la acción libre, la creación y el estímulo de aprender. Los pedagogos-as encargados de educar al ser humano a través de lo físico, de la praxis física, del diálogo corporal activo y real, pueden en un ejercicio de humildad, volver su mirada atenta al mundo mágico de su propia influencia y redescubrir el milagro que el mundo del juego desencadena en todos aquellos que participan activamente de sus atributos y valores. Absolutamente, todos los saberes y contenidos que programarse pueda en una sesión de educación física son susceptibles de formalizarse de un modo lúdico. Mediante situaciones lúdicas, tratando de estimular, aunque no requiere de grandes esfuerzos, el jugar espontáneo de los alumnos o mediante sugerencias y propuestas de juegos más elaborados y contruidos. El juego en sus múltiples expresiones, por su carácter ambivalente, espontáneo, libre, flexible, gratuito y tolerante permite ser construido, destruido y reconstruido.

Los juegos recreativos no se consideran ningún deporte dado que no están reglados, sin embargo, los deportes sí que están reglados por la federación. Dentro de las actividades recreativas debemos tener en cuenta que la competitividad puede ser buena, pero en exceso resultará negativa. Algunas de las características comunes que aparecen cuando pensamos en actividades recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, dinamismo activo, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo.

La recreación es considerada un proceso sociocultural y un fenómeno esencial de la actividad humana. Su origen se remonta a los comienzos del hombre, con la necesidad de emplear el tiempo en el cual no se realizaban actividades directas en la producción. Las condiciones objetivas para establecerse como una necesidad se manifiestan de forma concreta en la industrialización, etapa en que comienza a utilizarse el término recreación.

Jean Piaget (1956) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del niño y la niña.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

El juego es catalogado como la manifestación más pura y espiritual del ser humano en edad infantil e imagen y modelo de la compleja vida humana, además de los beneficios de alegría, libertad, contentamiento y tranquilidad que proporciona a quienes lo practican (Anzola, 1994).

Esclarin (1999) plantea que en toda experiencia placentera y de alegría se genera una motivación interna que impulsa siempre ir más allá de lo esperado. Agrega que este tipo de experiencia propicia la confianza y el ambiente apropiado para desarrollar amistad y con ello la seguridad, la consideración y la estima de sí mismo y posee una dimensión educativa muy profunda: es por ello que las

experiencia a través del juego son las que calan más profundamente en el espíritu y marcan a la persona para toda la vida. El juego cumple entonces, entre tantas funciones la de propiciar espacios para la escenificación de situaciones que más tarde serán traducidas en auténticos valores. Se podría decir que existe una vinculación entre el juego y la formación de valores lo que posibilita al unirlos el logro de altos resultados en la formación del individuo.

Un enfoque de educación integral y globalizada, los componentes psicológicos van estrechamente vinculados a los componentes emocionales y afectivos, especialmente el factor espontaneidad, creatividad y proyección de la autonomía personal. El juego funciona en un espacio de desarrollo y aprendizaje en el que se funden los factores cognoscitivos, motivacionales y afectivos-sociales que se convierten en estímulo de la actividad, el pensamiento y la comunicación. El interés y la decisión personal serán el motor de la actividad lúdica. Nadie puede ser obligado a jugar, esto sería perder la esencia misma del juego. Para los niños y las niñas Jugar es ser y hacer. Ser en cuanto a expresarse, a vivir experiencias placenteras volcando en estas sus estados emocionales, carencias, frustraciones. Es el lenguaje propio del niño o la niña con el que se relaciona con su medio y facilita la formación del colectivo infantil. Hacer en cuanto a las acciones que se realizan durante el juego sin fin específico, para relacionarse, para explorar, para manipular dando significado e intencionalidad a la actividad lúdica.

### **JUSTIFICACION:**

El juego es un medio fundamental para el desarrollo integral, pues involucra a la sensorialidad, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento, la imaginación, etc.

El juego es necesario para la creación de autopistas neuronales, sobre todo durante los cinco primeros años de vida, contribuye a la adquisición de conocimientos, al aprendizaje de leyes del mundo físico y a la asimilación de comportamientos sociales establecidos, por ello el juego es trascendental para el desfogue de tensiones emocionales. Y del mismo modo las actividades lúdicas

permiten la integración social y la práctica del manejo de valores para garantizar en individuos prosociales de la comunidad.

Los expertos refiere que el juego es para el niño “el principio de actividad intrínseco a su naturaleza...lo denso, lo serio, lo importante, lo comprometido”. Permitamos al niño construir, dirigir y vivir experiencias que contribuirán al desarrollo de su personalidad y autoestima.

### **OBJETIVO GENERAL:**

Lograr el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la I.E.I.104 Santa María, San Juan de Lurigancho a través de Actividades Lúdicas.

#### **5.1. Objetivos específicos:**

Lograr el desarrollo de habilidades sociales a través del juego de reglas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 104 Santa María, San Juan de Lurigancho.

Lograr el desarrollo de habilidades sociales a través del juego dramático en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 104 Santa María, San Juan de Lurigancho.

Lograr el desarrollo de habilidades sociales a través del juego funcional en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 104 Santa María, San Juan de Lurigancho.

### **6. Orientaciones metodológicas.**

El desarrollo del programa “Actividades Lúdicas” se desarrolló en diez sesiones de cuarenta minutos cada una, teniendo como principal consigna que: el Niño es el protagonista de la acción educativa teniendo oportunidad de interactuar con los diferentes materiales didácticos presentados y sus compañeros de aula, también el recurso pedagógico por excelencia es el juego, se tendrá así en cuenta los intereses y necesidades de los niños y niñas.

Secuencia metodológica:

La ejecución de las sesiones tendrá la siguiente secuencia metodológica:

Inicio: recojo de saberes previos, aquí se realiza las dinámicas, canciones, motivación de la actividad, los niños en posición de asamblea, donde se dialogara con ellos.

Desarrollo: construcción del aprendizaje, aquí se realizaran actividades propios de la sesión, serán en tres momentos: Antes: se induce al tema principal de forma lúdica y motivadora. Se crea expectativa. Durante: se realiza las actividades lúdicas determinados etc. Cierre: se trabaja en hojas, se dibujos se realiza exposiciones y se conversa acerca de las experiencias vividas por los niños, en cada sesión.

Salida: se realiza la aplicación de lo aprendido.


**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: IMITANDO APRENDO A COMUNICARME**

SESIÓN N° 1		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se inicia la sesión compartiendo una canción infantil “mi cuerpo se está moviendo, mi cuerpo se está moviendo tra la la la la”. Para estimular su atención e imitación de movimientos en los niños.	USB/CD Radio.	40 minutos
PROCESO	<p>se inicia la actividad con la dinámica “pasando la pelota”, para ello se invita a los niños formar un círculo en el patio. se entrega a uno de ellos una pelota y se le pide que diga su nombre y de una vuelta sobre sí mismo, luego pasará la pelota a su compañerito del costado quien deberá hacer lo mismo. así sucesivamente hasta que todos hayan participado.</p> <p>posteriormente la maestra se coloca al centro del círculo y les explicará a los niños que deben estar atentos porque ella tocara la cabeza a cualquiera y le pedirá que haga un movimiento como (saltar con los 2 pies, saltar con un pie, correr en su sitio, levantar un brazo, etc.). procurando que todos los presentes participen de la actividad.</p>	Pelota mediana de plástico.	
MOTRICIDAD	<p>nos sentamos en círculo y mostramos a los alumnos una imagen de animales y se les pregunta ¿que animal es?, ¿cómo camina?, etc. y la maestra les explica que deben imitar su manera de caminar. ella guía realizando el estilo de caminar del animal, cantando la canción: forma de caminar.</p> <p>Tortuga: “una tortuguita para caminar tiene una forma particular, una tortuguita para caminar tiene una forma espacial (bis).</p> <p>Coro: todos poseemos una especial una especial forma de caminar. (bis)</p> <p>-(luego se continua la canción reemplazando el animal. gusanito, cangrejito, caballito, elefante, etc.)</p>	<p>Imágenes de animales.</p> <p>Pandereta.</p>	
RELAJACIÓN	se pide a los niños que se echen en el suelo. y escuchen la canción (instrumental con sonidos de la naturaleza). y que sientan como poco a poco su cuerpo está más tranquilo,	USB/CD Radio.	



<p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</p> <p>CIERRE</p>	<p>se les pide que respiren primero despacio y luego más profundo. se dejara que descanse por lo menos 5 minutos.</p> <p>en el aula se les entrega una hoja bond en blanco y crayolas o plumones para que dibujen el animalito al cual le gusto imitar más en su caminar.</p> <p>se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros. luego cada niño en forma individual, expondrá por qué le gusto imitar a dicho animal. se concluye explicando que es muy importante para crecer sanos, realiza actividades que permita a nuestros cuerpos moverse.</p>	<p>hojas bond. Crayolas y/o plumones.</p>	
---	--	---	--

**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: JUGANDO SIGO INSTRUCCIONES**

SESIÓN N° 2		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO</p> <p>PROCESO</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>CIERRE</p>	<p>Se inicia la sesión con la canción del eco (Yola Polastri) con el objetivo de generar un ambiente agradable y que los niños se diviertan y sigan mejor el desarrollo de las actividades.</p> <p>Se forman equipos en hileras, situados detrás de una línea denominada de lanzamiento.</p> <p>Frente a cada hilera y a una distancia determinada por la maestra se sitúan tres bolos en forma de triángulo, cada uno dentro de un pequeño círculo. Un niño se ubica detrás de los bolos.</p> <p>El primer alumno de cada equipo tendrá una pelota en sus manos. Al escuchar el silbato, los niños que tienen las pelotas, la lanzan en dirección a los bolos. El alumno que lanza es el encargado de organizar los mismos y se colocará detrás de estos. El niño que se encontraba detrás, recoge la pelota, sale corriendo y se la entrega al primer alumno de la hilera, incorporándose al final de la misma. Cada bolo derribado vale un punto. Ganará el equipo que más puntos acumule.</p> <p>En el aula se les entrega una hoja bond en blanco y crayolas o plumones para que dibujen el animalito al cual le gusto imitar más en su caminar.</p> <p>Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros. Luego cada niño en forma individual, expondrá por qué le gusto imitar a dicho animal.</p> <p>Se concluye explicando que es muy importante para crecer sanos, realizar actividades que permita a nuestros cuerpos moverse.</p> <p>En ronda todos los niños sentados en el piso, se pide un voluntario, quien se pone de pie, y se le pide que diga cualquier cosa que se le ocurra, y los demás lo repiten tres veces en forma de eco. Luego el voluntario elige a otro compañero o compañera para que lo reemplace.</p> <p>Luego jugamos un eco con "modalidades: fuerte, susurrado, cantado, lento, rápido, agudo, grave. Se conversa con los niños acerca de lo aprendido en la sesión (trabajo de grupo, respetar las reglas, seguir instrucciones, colaborar, etc.) y también sobre lo que más les gusto de la sesión y porque.</p>	 <p>USB/CD Radio.</p> <p>Pelota de plástico.</p> <p>hojas bond. Crayolas y/o plumones.</p> <p>Pandereta.</p>	<p>40 minutos</p>




**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: JUGANDO APRENDO A PARTICIPAR**

SESIÓN N° 3		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Se inicia la sesión reunidos en círculo, la maestra refuerza la importancia, lo divertido que es realizar movimientos diariamente y que todos debemos participar en la actividad, nadie se queda sin participar.</p> <p>En una asamblea la maestra explicara a los niños que ella cantara una canción e indicara algunas acciones que deben realizar “Si tú tienes muchas ganas si tú tienes muchas ganas no te quedes con las ganas, no te quedes con las ganas de... (Las acciones pueden ser saltar gritar, dar vueltas, de reír, de llorar, preferentemente acciones donde pueda tener mayor motricidad).</p>	<p>canción e de... (Bis) ganas etc.</p>	40 minutos
PROCESO	<p>Dibujamos 2 líneas paralelas con tiza. Se les dice a los niños que vamos a imaginar que somos acróbatas de circo explica lo que es un acróbata), que estamos pasando sobre la cuerda floja. Formamos 2 filas 1 delante de cada línea y les pedimos que caminen como la maestra les dará el ejemplo. Hacer por lo menos 4 pasadas con diferentes formas de caminar sobre “la cuerda floja”.</p> <p>Baile espontaneo, se le pone varias canciones alegres de la preferencia de los niños y se les indica que bailen como ellos quieran y al final se le pone una música melódica suave para escuchar; se sienten en su sitio para que se relajen.</p>	<p>Pandereta.</p> <p>(se le</p> <p>Tiza</p>	
RELAJACIÓN	<p>Se les entrega una hoja en blanco en forma horizontal con 3 tipos de línea (1 recta, otra ondeadas y otra en zigzag) y se les dará temperas 1 por cada línea para que repasen siguiendo la línea.</p>		
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	<p>Se conversara acerca como se han sentido en la sesión y se le pregunta qué actividad le gusto más realizar y porque. Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros.</p>	<p>USB/CD Radio.</p>	
CIERRE		<p>hojas bond. Crayolas y/o plumones.</p>	



**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: COMUNICANDOME APRENDO A COMPARTIR**

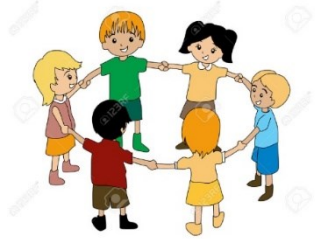
SESIÓN N° 4		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Se inicia la sesión Contando el cuento de “los tres buenos amigos” Esta es la historia de tres amigos, un pato, un ratón y un conejo. Cierta día los tres amiguitos salieron al campo en busca de sus alimentos. Don pato encontró tomates. Cogió uno y luego 2 más para cada uno de sus amigos y los dejo en la puerta de su casa de sus amigos. Don ratón encontró un queso, comió un trozo y guardo 2 pedazos para sus amigos y los dejo en la puerta de la casa de don pato y don conejo. El tercero de los amigos encontró bastante zanahorias, comió una de ellas y luego guardo para sus dos amigos y también las dejo en la casa de cada uno de ellos. A la mañana siguiente al abrir sus puertas se encontraron con la comida completa y decidieron llenos de alegría darse el banquete junto al rio. ¡Qué casualidad! Los tres se presentan en el mismo sitio con la misma comida todos se dan cuenta de lo sucedido y se disponen a celebrar su amistad.</p>	 <p>Lamina o cuento</p>	40 minutos
PROCESO	<p>Se realiza algunas preguntas como: ¿Qué alimentos encontraron los animalitos? ¿Qué hicieron el pato, el conejo, y el ratón cuando encontraron los alimentos? y luego se le explica a los niños que vamos a imaginar que estamos en el bosque o la granja (<i>la profesora explicara el escenario elegido</i>) y que a la indicación de la maestra después del sonido del silbato, todos los niños caminaran como el pato, saltarán como el conejo o la rana, galoparán como el caballo, caminaran como el ratón. Se le explicara que deben moverse e imitar el sonido onomatopéyico de cada animal.</p>	hojas bond.	
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	<p>Se les entrega a los niños hojas con varios animales (aprox. 10) y se le explica que solo debe colorear los animales que recuerda haber imitado y oído en el cuento.  Concluido se coloca en una parte especial del aula para su exposición.</p>	Crayolas y/o plumones.	
CIERRE	<p>Se conversara acerca de que animalito le gusto más imitar y porque. Y se hace un breve recorrido apreciando los trabajos de los compañeros.</p>		

**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: JUGANDO CUIDO Y RESPETO A MI AMIGO**


SESIÓN N° 5		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Nos sentamos en círculo imagen iniciamos diciéndoles, a ver a ver, que será, qué será lo que tengo aquí... y mostramos a los niños y niñas una sola lamina grande del cuento de caperucita roja .</p>	Lamina cuento.	40 minutos
PROCESO	<p>Luego le contamos el cuento de la caperucita roja. Y realizamos la siguiente pregunta. ¿que observamos en la lámina? ¿a dónde iba todas las mañanas caperucita? ¿Cómo se llama el cuento? ¿Cómo se vestía caperucita? etc.</p> <p>le pedimos a los niños salir al patio y realizar una ronda para jugar el juego del lobo, la docente pedirá a los niños correr sin empujarse, respetar a sus amiguitos y cuidar a los más pequeños cantamos la canción "juguemos en el bosque mientras que el lobo estas, lobo estas, ¿lobo que estás haciendo? cuando mencione todo lo que se le pide al lobo al final sale atrapar a uno de los niños y el niño atrapado será el lobo y asa sucesivamente hasta que hayan participado todos los niños siempre respetando los acuerdos</p>		
RELAJACIÓN	<p>se pide a los niños se sienten en el piso y que soplen como si estuvieran inflando un globo. espacio y luego más profundo. se dejara que descanse por lo menos 5 minutos.</p>		
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	<p>En el aula se les entrega una hoja bond en blanco y temperas con pinceles gruesos para que dibujen lo que más les gusto del juego.</p>		
CIERRE	<p>Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros. Luego cada niño en forma individual, expondrá lo que ha dibujado.</p> <p>Se concluye explicando que es muy importante respetarnos, ser obedientes con nuestros padres y realizar actividades que permita a nuestros cuerpos moverse para crecer sanos.</p>		




**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: CAMINO, CORRO Y SALTO**

SESIÓN N° 6		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO</p> <p>PROCESO</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</p> <p>CIERRE</p>	<p>Se iniciara cantando la canción: “josefina la gallina” josefina la gallina, es muy fina (bis) Pero cuando escucha esta canción, se me pone malulina Y corre, corre, corre y Salta, salta, salta y Gira, gira, gira y vuela, vuela, vuela”</p> <p>Sentados formando un círculo, la maestra refiere que el juego es muy bueno para los niños y los ayuda a crecer muy sanos, a aprender mejor y hacer mas amigos y que haya alegría y paz en donde se practique. E incluso la maestra les invita a que les digan a los padres que jueguen en casa con ellos, pues el juego también puede unir más a la familia.</p> <p>Se trazará en el piso 2 líneas rectas de aprox.10mt al final en medio de ambas líneas habrá una caja o cesta con objetos de colores, objetos, juguetes etc.</p> <p>La maestra formara 2 grupos y los sentara en círculos, y les explicara que a su señal vendrá 1 niño de cada equipo (de preferencia determinarlo, para evitar desorden y resentimientos pro no salir antes). Y les dará el nombre o color de un objeto que debe buscar y traerlo.</p> <p>En la ida y regreso los niños correrán sin salir de la línea. Al llegar entregaran a la maestra el objeto.</p> <p>La maestra devolverá a la caja los objetos y volverán a empezar otra ronda, así sucesivamente hasta que todos los niños hayan participado.</p> <p>Se les entrega a cada niño una tira de papel de seda o crepe de aproximadamente 10 cm.</p> <p>Se les dará la consigna que deben de cogerlo con 2 dedos (pulgar e índice) y ponerlo a la altura de su nariz, y lo soplara según la indicación de la maestra (soplido fuerte, suave, rápido, lento).</p> <p>Se les entrega una hoja en blanco, y diversos materiales como papel, plumones, tempera etc. para que realicen un collage de alguna actividad que le ha gustado más.</p> <p>Se conversara acerca como se han sentido en la sesión y se le pregunta qué actividad le gusto más realizar y porque.</p> <p>Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros.</p>	 <p>Pandereta</p> <p>-Tiza -caja de juguetes</p> <p>Papel seda o crepe.</p> <p>•Hojas bond. •Crayolas y/o plumones. •Papeles, etc.</p>	<p>40 minutos</p>


**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: JUGANDO A LAS ACTIVIDADES LIBRES**

SESIÓN N° 7		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Se ordenan los espacios de los sectores para que los niños jueguen libremente, luego se realiza una asamblea para respetar los acuerdos y se le hace entrega de un collar que elija el niño para dirigirse al sector que más le guste.</p>	collar de cartón elaborado	40 minutos
PROCESO	<p>permite a los niños y niñas que jueguen libremente en los diferentes espacios preparados por ellos.            Observa como los niños y niñas se desarrollan, juegan juntos, comparten materiales. Si se produjera un conflicto entre los niños, intervenimos y calmamos a ambos niños con una voz suave y amorosa disolvemos el conflicto.            Luego le preguntamos en que sector les gusta jugar más y porque terminando de preguntar con cada uno de los niños salimos al patio para realizar una actividad al aire libre.</p>		
RELAJACIÓN	<p>En esta actividad se requerirá de hula hula por niño, le pedimos a los niños que coloquen el hula hula en el suelo, de manera que pueda moverse alrededor de él, la docente pide que se paren detrás del hula hula, de ella, saltar dentro del hula hula con los dos pies, también le pedimos que salte hacia adentro y hacia afuera con los dos pies, también le pedimos que salte con un solo pie hacia adentro y hacia afuera.</p>	hula hula	
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	<p><b>EJERCICIOS DE RESPIRACIÓN:</b>            Se les explicará a los niños lo importante que es la respiración cuando hablamos.            La maestra mostraran como respirar de la manera correcta, tomando el aire por la nariz y soltándolo por la boca.            Así mismo después de 3 respiraciones de este tipo se les pedirá a los niños que guarden el aire en el estómago cerrando la boca y poniendo duro el estómago. Contar 5 con los dedos y botar suavemente el aire por la boca (3 veces).</p>	hojas bond. Crayolas y/o plumones.	
CIERRE	<p>Se les entrega una hoja en blanco, crayolas o plumones para que dibujen y pinten la actividad que más les gusto realizar.</p> <p>En el aula se conversara acerca como se han sentido en el taller y que actividad le gusto más realizar y porque.            Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros.</p>		


**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: DESCRIBO SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA**

SESIÓN N° 8		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Se inicia la sesión compartiendo una canción infantil “CABEZA CARA HOMBROS PIES”. Para identificación de las partes del cuerpo e imitar movimientos.		
PROCESO	Sentamos en círculo la maestra indica que tiene que prestar atención indicara que parte de su cuerpo van tocarse con las manos. Al inicio la apoya con las manos tocando la parte mencionada del cuerpo, posteriormente solo dará la orden más no tocara la parte nombrada del		
RELAJACIÓN	Luego presentarle al niño una lámina con situaciones de la vida diaria: un asiendo para los carros para cruzar, una mama limpiando la casa, una preparando alimentos, un niño jugando. Permitimos a los niños observar la conversar lo que observa. Podemos ayudarles con preguntas. ¿Qué están haciendo las personas en la lámina? ¿Cómo crees que se sienten? ¿Me puedes contar lo que observas en la lámina? ¿Cuál es la escena que más te agrada? ¿Cuál es tu momento favorito y porque? Todos salimos al patio y realizamos la siguiente actividad CAMINANDO COMO...	 <p>porque ella maestra se cuerpo. policia familia lámina para</p>	40 minutos
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	Se les pregunta a los niños si han observado con atención como camina un bebe un papa y un abuelo. La maestra pedirá que algún niño demuestre la manera de caminar. La maestra dibujara una línea en el suelo y explica a los niños que vamos a imitar el caminar de un bebe (pasos cortos, del papá (pasos largos) y del abuelo (pasos medianos) siguiendo el camino dibujado cada uno imitara a la persona que indique la profesora. Deben apoyar el pie talón-punta y coordinar el movimiento de brazos y piernas. La maestra acompañara el desplazamiento tocando la pandereta.		
CIERRE	Canción Dramatizada: “un gusanito” La maestra manifestara a los niños, que van a escuchar una canción que cuenta una historia muy linda la cual ella va representar, y ellos deberán de imitar con la mayor libertad posible. Se les dirá a que pueden desplazarse por todo el espacio que deseen, sin chocar con otros compañeros ni realizar desorden.  Se les entrega una hoja impresa con 5 dibujos (situaciones de la vida diaria), crayolas o plumones para que pinten el personaje que más les gusto imitar al cual le gusto imitar más en su caminar. En el aula se conversara acerca como se han sentido en el taller y que actividad le gusto más realizar. Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañero	Pandereta  hojas bond. Crayolas y/o plumones.	

## ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: SUBIENDO Y BAJANDO ME DIVIERTO

SESIÓN N° 9		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Empezamos dentro del aula retirando los materiales que nos pueden obstaculizar para que los niños se puedan desplazar con libertad.		
PROCESO	Se organizan cantidad de sillas (una menos que el total de niños mirando hacia un lado y otra hacia el opuesto). Se les explica a los escucharan una canción y que ellos deberán de caminar alrededor con las manitas atrás. Cuando dejen de escuchar la canción sentarse en la silla más próxima sin jalar la silla o empujar a algún niño que queda de pie se le recuerda que debe tener más atención se reanuda el juego con todos los niños y la totalidad de sillas, y variando las canciones, así como el movimiento ( <i>Caminando caminando rápido, subiendo y bajando, saltando, corriendo etc.</i> ). *Sentados en las sillitas formando un círculo, la maestra recalcará que es respetar las reglas del juego y respetar a sus compañeros. Ya que si ello no ocurre alguien puede salir lastimado y el juego no sería divertido.		intercaladas 1 niños que de las sillas deberán amiguito. El en el juego, y vamos <i>despacio,</i>
RELAJACIÓN	PELOTA VIAJERA <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se agrupan a los niños en 3 equipos, y los formamos en hileras.</li> <li>• Formados se les explica que a la señal de la maestra, empezaran a pasarse la pelota, de adelante hacia a tras según indique la profesora( sin voltear pasarlo por encima de la cabeza, sin voltear pasarlo entre las piernas, pasarlo girando ligeramente los brazos hacia un lado, dando toda una vuelta completa en su sitio, etc.). Cuando la pelota llegue al último niño, este correrá por un lateral hasta el inicio de la fila. Para cambiar de orden de tipo de viaje de la pelota. Gana el equipo que termine primero, No podrán tirar la pelota, y la pelota debe ser entregado según la orden dada.</li> </ul>	lo importante	40 minutos
REPRESENTACIÓN GRÁFICA		USB/CD Radio. Sillas de madera.	
CIERRE	Se les explicará a los niños lo importante que es la respiración cuando hablamos. Simulamos tener una vela encendida y soplamos para apagarlo contar 5 con los dedos y botar suavemente el aire por la boca (3 veces).  Se les entrega una hoja en blanco, crayolas o plumones para que dibujen y pinten la actividad que más les gusto realizar.  En el aula se conversara acerca como se han sentido en el taller y que actividad le gusto más realizar y porque. Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros.	Silbato. 3 Pelotas medianas	
		hojas bond. Crayolas y/o plumones.	

**ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA: CORRE, BUSCA Y TRAELO**

SESIÓN N° 10		FECHA:	
MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
<p>INICIO</p> <p>ASAMBLEA</p> <p>MOTRICIDAD</p> <p>RELAJACIÓN</p>	<p>La maestra explicará que ella cantara una canción como están los niños. Y ellos deberán de responder en ciertas partes de la canción.                      Maestra: “¿Cómo están los niños, cómo están?”                      Niños: “¡Muy bien!”                      Maestra: “Este es un canto de amistad”                      Niños: ¡Qué bien!                      Maestra: “Haremos lo posible por hacernos más amigos, ¿Cómo están los niños cómo están?”.                      Niños: ¡Muy bien!</p>  <p>*Sentados formando un círculo, la maestra refiere que el juego es bueno para los niños y los ayuda a crecer muy sanos, a aprender mejor y hacer más amigos y que haya alegría y paz en donde se practique. E incluso la maestra les invita a que les digan a los padres que jueguen en casa con ellos, pues el juego también puede unir más a la familia.</p> <p><b>CORRE Y BUSCA</b>                      Se trazará en el piso 2 líneas rectas de aprox. 10mt al final en medio de ambas líneas habrá una caja o cesta con objetos de colores, objetos, juguetes etc.                      La maestra formara 2 grupos y los sentara en círculos, y les explicara que a su señal vendrá 1 niño de cada equipo (<i>de preferencia determinarlo, para evitar desorden y resentimientos pro no salir antes</i>). Y les dará el nombre o color de un objeto que debe buscar y traerlo.                      En la ida y regreso los niños correrán sin salir de la línea. Al llegar entregaran a la maestra el objeto. La maestra devolverá a la caja los objetos y volverán a empezar otra ronda, así sucesivamente hasta que todos los niños hayan participado.</p> <p>Se les entrega a cada niño una tira de papel de seda o crepe de aproximadamente 10 cm.                      Se les dará la consigna que deben de cogerlo con 2 dedos (pulgar e índice) y ponerlo a la altura de su nariz, y lo soplara según la indicación de la maestra (soplido fuerte, suave, rápido, lento).                      Recordarle a los niños la manera correcta de respirar.                      Posteriormente se les puede soltar su papelito cuando soplan para verlo como vuelan.                      *Poner como música de fondo música clásica.</p>	<p>Pandereta</p> <p>Tiza caja de juguetes</p> <p>papel seda o crepe.</p>	<p>40 minutos</p>



<p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</p>	<p>Se les entrega una hoja en blanco, y diversos materiales como papel, plumones, tempera etc. para que realicen un collage de alguna actividad que le ha gustado más.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas bond.</li> <li>• Crayolas y/o plumones.</li> <li>• Papeles, etc.</li> </ul>	
<p>CIERRE</p>	<p>Se conversara acerca como se han sentido en la sesión y se le pregunta qué actividad le gusto más realizar y porque. Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros.</p>		

## Anexo 6. Solicitud de aplicación de programa



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

fb/ucv.peru  
@ucv\_peru  
#saliradelante  
ucv.edu.pe

### Escuela de Postgrado

*"Año de la Consolidación del Mar de Grau"*

Lima, 13 de diciembre de 2016

Carta P. 1233 – 2016 EPG – UCV L

Señor(a)

GLADYS MONTALVAN ACOSTA

DIRECTORA DE LA I.E.I 104 SANTA MARIA

De nuestra consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **MARLENE SAYURI GUERRA ROJAS** identificado(a) con DNI N.º **10429055** y código de matrícula N.º **6000151945**; estudiante del Programa de **Maestría en Educación Infantil y Neuroeducación** quien se encuentra desarrollando el Trabajo de Investigación (Tesis):

**"Programa de actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I.104 UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016"**.

En ese sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso de nuestro(a) estudiante a su Institución a fin de que pueda desarrollar su investigación.

Con este motivo, le saluda atentamente,



**Dr. Carlos Venturo Orbegoso**

Director de la Escuela de Postgrado  
Universidad César Vallejo - Filial Lima Norte



**GLADYS MONTALVAN ACOSTA**  
Directora

**LIMA NOROCCIDENTAL** Av. Alfredo Mendiola 6232, Los Olivos. Tel.:(+511) 202 4342 Fax.:(+511) 202 4343  
**LIMA ESTE** Av. del Parque 640, Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho Tel.:(+511) 200 9030 Anx.:2510.  
**ATE** Carretera Central Km. 8.2 Tel.: (+511) 200 9030 Anx.: 8184  
**CALLAO** Av. Argentina 1795 Tel.:(+511) 202 4342 Anx.: 2650.

**Anexo 7. Artículo científico****Programa de actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I.104 UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho, 2016**

Marlene Sayuri Guerra Rojas

[libertad10\\_2@hotmail.com](mailto:libertad10_2@hotmail.com)

**Escuela de Postgrado**

**Universidad Cesar Vallejo- Filial Lima**

**Resumen**

El presente trabajo de investigación “Programa de Actividades Lúdicas y desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 5 años I.E.I.104 UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016, tiene como objetivo determinar la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

La investigación se desarrolló dentro del enfoque cuantitativo, asumiendo el tipo de investigación aplicada, de diseño experimental y de longitudinal; de muestreo aleatoria simple no probabilístico y la muestra estuvo compuesta por 51 niños y niñas siendo 21 estudiantes del grupo experimental y 30 del grupo de control.

Este procedimiento nos permitió hacer el uso de fichas de observación del programa de actividades lúdicas y de habilidades sociales para niños y niñas de educación inicial. Los resultados de post test después de la aplicación del programa, los nivel de habilidades sociales en los niños, muestran niveles de

deficiente (11.76%), regular (31.37%), bueno (35.29%) y (21.37%) Excelente; así mismo Los resultados obtenidos del nivel de comunicaciones con sus pares muestran niveles de deficiente (7.84%), regular (39.22%), bueno (21.57%) y (31.37%) Excelente; además Se obtiene que los resultados iníciales del nivel de comunicaciones con las docentes muestran niveles de deficiente (23.53%), regular (33.33%), bueno (29.41%) y (13.73%) Excelente.

Finalmente se concluye que se lograron los objetivos señalados y se contrastaron las hipótesis formuladas, llegando a la conclusión que existe influencia directa y significativa entre las variables de estudio.

Palabras claves: programa de actividades lúdicas, habilidades sociales, comunicación.

### **Abstract**

The present research Work "Program of Leisure Activities and Development of Social Skills in Children of 5 years IEI104 UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016, aims to determine the application of the program of recreational activities, in the improvement of skills of Rights in EI's 5-year-old children N ° 104 Santa Maria UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

The research was developed within the quantitative approach, assuming the type of applied research, experimental design and longitudinal; Random simple non-probabilistic sampling and the sample consisted of 51 boys and girls with 21 students from the experimental group and 30 from the control group.

This procedure allowed us to make use of observation sheets of the program of play activities and social skills for children of initial education.

This procedure allowed us to make use of observation sheets of the program of play activities and social skills for children of initial education.

The post-test results after the application of the program, the social skills level in children, show levels of deficient (11.76%), regular (31.37%), good

(35.29%) and (21.37%) Excellent; (7.84%), regular (39.22%), good (21.57%) and (31.37%) Excellent results; (23.53%), regular (33.33%), good (29.41%) and (13.73%) were excellent.

Finally, we conclude that the stated objectives were achieved and the hypotheses formulated were compared, concluding that there is a direct and significant influence among the study variables.

Finally, we conclude that the stated objectives were achieved and the hypotheses formulated were compared, concluding that there is a direct and significant influence among the study variables.

Key words: program of play activities, social skills, communication.

## **Introducción**

Morera (2011) presento la investigación “El efecto de un Programa de Actividades Lúdico- Pedagógicas que favorecen el Proceso de Socialización y la Integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo en la Universidad Estatal a Distancia-UCR, para obtener el grado de Maestro en educación infantil, utilizando el método experimental con una muestra de 6 niños entre los cinco y seis años respectivamente, llegando a las siguientes conclusiones: Durante la práctica del programa de actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación se mostraron motivados y participativos. Sus comentarios fueron favorables hacia cada uno de los juegos y hacia sus compañeros. Lograron cumplir con las reglas establecidas. Al final del tratamiento, la actitud de los niños mejoró considerablemente, en beneficio de la relación con los demás. Se puede confirmar, mediante los efectos logrados en la investigación, que el programa de actividades lúdico- pedagógicas sí favoreció los procesos de socialización e integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo. Además, el juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y, al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. El aporte de la investigación al desarrollo de la presente tesis es que

da a conocer la importancia de la práctica de las actividades de la actividad lúdica en el desarrollo social del niño donde adquiere normas de comportamiento, integración al grupo y formas adecuadas de comunicación con sus pares y con los adultos.

Grados (2014), propuso en sus tesis “Aplicación del programa aprendiendo en las habilidades de los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución educativa parroquial “San Vicente Ferrer”, presentada en la Universidad Cesar Vallejo-Perú, para obtener el grado de Magister en psicología Educativa. El diseño utilizado en la investigación fue cuasi experimental con pre y post prueba, desarrollándose en dos grupos de niños uno control y el otro experimental, conformado por 87 niños, quien fue su población y muestra que fueron escogidos intencionalmente Sección “A” con 44 niños, que formó el grupo control y la sección C grupo experimental 43 haciendo un total de 87 estudiantes. Fue de tipo aplicativo bajo el enfoque cuantitativo y se realizó mediante el método hipotético deductivo. Los resultados mostraron que hubo un incremento significativo en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución educativa parroquial San Vicente Ferrer – Covida. La aplicación del programa “aprendiendo” influye positivamente en las habilidades sociales de los estudiantes del tercer año de secundaria de la I.E. parroquial en referencia.

Por lo expuesto se planteó el problema general ¿Cuál es efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?

Así mismo los problemas específicos fueron: ¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de comunicación con sus pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 “Santa María” UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?

¿Cuál es el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de comunicación con la docente en los niños y niñas

de 5 años de la I.E.I. N°104 "Santa María" UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016?

El objetivo general y específico planteados fueron: Determinar el efecto del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 "Santa María" UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

Determinar el efecto de la aplicación del programa de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de comunicación con sus pares en los niños de 5 años de la I.E.I. "Santa María" UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

Determinar el efecto de La aplicación del programa de actividades lúdicas en la mejora de las habilidades de comunicación con la docente en los niños de 5 años de la I.E.I. "Santa María" UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016.

### **Metodología**

En la investigación científica la metodología es un procedimiento general para lograr de manera precisa el objetivo de la investigación.

El tipo de investigación por el enfoque planteado fue cuantitativa, al respecto

Hernández (2010) refiere que:

"El enfoque cuantitativo de la investigación pone una concepción global positivista, hipotética-deductiva, objetiva, particularista y orientada a los resultados para explicar ciertos fenómenos.

Se desarrolla más directamente en la tarea de verificar y comprobar teorías por medio de estudios muestrales representativos. Aplica los test, entrevistas, cuestionarios, escalas para medir actitudes y medidas objetivas, utilizando instrumentos sometidos a pruebas de validación y confiabilidad. En este proceso utiliza las técnicas estadísticas en el análisis de datos y generaliza los resultados". (p.117).

El instrumento que se aplicó para el estudio de ambas variables fue la ficha de observación, que está constituida por 20 ítems, los diez primeros corresponden a la dimensión Comunicación con sus pares y los otros diez a la dimensión comunicación con la docente. Cada ítem tiene tres posibles respuestas como son: inicio: 1, proceso: 2, logro: 3. Y la confiabilidad se determinó por el juicio de expertos.

Los resultados se organizaron en una matriz por variables y dimensiones. El análisis estadístico se llevó a cabo mediante el software spss 22 y para la base de dato se utilizó la hoja de cálculo Excel.

## Resultados

El resultado descriptivo de la ficha de observación de investigación para la variable independiente programa de actividades lúdicas fue:

Tabla 8.  
*Niveles de habilidades sociales antes de la aplicación del programa*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	6	11,8
	Regular	24	47,1
	Bueno	8	15,7
	Excelente	13	25,5
	Total	51	100,0

En la tabla 8 y en la figura 1, se aprecia que el 11 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 47% en el nivel de regular, el 15% en el nivel de bueno y el 25 % en el nivel de deficiente.

Tabla 9.  
*Niveles de comunicación entre pares antes de la aplicación del programa*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	16	31,4
	Regular	14	27,5
	Bueno	8	15,7
	Excelente	13	25,5
	Total	51	100,0



En la tabla 9 y en la figura 2, se aprecia que el 31 % de evaluados se ubicó en el nivel de deficiente, el 27% en el nivel de regular, el 15% en el nivel de bueno y el 25% en el nivel de excelente.

Tabla 10.  
*Niveles de comunicación con la docente antes de la aplicación del programa*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	16	31,4
	Regular	14	27,5
	Bueno	8	15,7
	Excelente	13	25,5
	Total	51	100,0

En la tabla 10 y en la figura 3, se aprecia que el 31 % de evaluados se ubicó en el nivel de deficiente, el 27% en el nivel de regular, el 15% en el nivel de bueno y el 13% en el nivel de excelente.

Tabla 11.  
*Niveles de habilidades sociales después de la aplicación del programa*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	6	11,8
	Regular	16	31,4
	Bueno	18	35,3
	Excelente	11	21,6
	Total	51	100,0

En la tabla 11 y en la figura 4, se aprecia que el 11 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 31% en el nivel de regular, el 35% en el nivel de bueno y el 21% en el nivel de excelente.

Tabla 12.  
*Niveles de comunicación entre pares en el pos-test*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	4	7,8
	Regular	20	39,2
	Bueno	11	21,6
	Excelente	16	31,4
	Total	51	100,0

En la tabla 12 y en la figura 5, se aprecia que el 7 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 39 % en el nivel de regular, el 21% en el nivel de bueno y el 31 % en el nivel de excelente.

Tabla 13.

*Niveles de comunicación con la docente en el pos-test*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Deficiente	12	23,5
	Regular	17	33,3
	Bueno	15	29,4
	Excelente	7	13,7
	Total	51	100,0

En la tabla 13 y en la figura 6, se aprecia que el 23 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 33% en el nivel de regular, el 29% en el nivel de bueno y el 13% en el nivel de excelente.

## Discusión

Los resultados de la presente tesis corroboran el efecto de la aplicación de los programas lúdicos. Se presenta los resultados para contrastar la hipótesis general: en la tabla 17, se aprecia que al comparar los puntajes promedios de habilidades sociales en el pre-test no se hallaron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades lúdicas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016.; así mismo en la tabla 18, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar las habilidades sociales, coincidiendo con la investigación realizada por Morera (2011), el investigador concluye señalando: Durante la práctica del programa de actividades lúdicas, los niños del grupo único de investigación se mostraron motivados y participativos. Sus comentarios fueron favorables hacia cada uno de los juegos y hacia sus compañeros. Lograron cumplir con las reglas establecidas. Al final del tratamiento,

la actitud de los niños mejoró considerablemente, en beneficio de la relación con los demás. Se puede confirmar, mediante los efectos logrados en la investigación, que el programa de actividades lúdico- pedagógicas sí favoreció los procesos de socialización e integración social de los niños y las niñas del grupo de transición de la Escuela San Rafael de Naranjo.

Respecto a la primera hipótesis específica 1, los puntajes habilidades de comunicación con sus pares de los niños del grupo control y experimental como se presenta en la tabla 19, se aprecia que al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación entre pares ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación entre pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016, de igual manera se presenta en la tabla 20, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación entre pares.

Respecto a la investigación; cuyos resultados concuerdan con la investigación realizada por Parra (2012). Quien presento la investigación: "Programa de actividad lúdica para modular el comportamiento agresivo en niños de tercero de primaria en una Institución Educativa de Ventanilla-Callao", llegando a la conclusión de su tesis cuyos resultados indican que la aplicación de un programa de actividad lúdica incide en forma significativa en la modulación del proceder agresivo en niños, además se demostró, diferencias importantes en el cambio de actitudes en los niños después de su participación continua en el desarrollo del programa. El aporte del investigador al desarrollo de la presente tesis da a conocer que los estudiantes que tienen mayor práctica de actividades lúdicas tienen mayores o probabilidades del control y manejo del comportamiento social logrando así una mejor comunicación entre estudiantes y docentes de la institución.

Respecto a la segunda la hipótesis específica 2: Los puntajes de las habilidades de comunicación con la docente en los niños del grupo control y

experimental; se presentan en la tabla 21, se aprecia que al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación con la docente ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación con la docente en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. Santa María 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016; así mismo se presenta en la tabla 22, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación con la docente. Los resultados obtenidos tienen coherencia con las conclusiones encontradas por Grados (2014), propuso en sus tesis “Aplicación del programa aprendiendo en las habilidades de los estudiantes del tercer año de secundaria de la Institución educativa parroquial “San Vicente Ferrer”, presentada en la Universidad Cesar Vallejo-Perú. Cuyos resultados dieron a conocer que hubo un incremento significativo en el logro de las habilidades sociales de los alumnos del tercer grado de secundaria, así mismo el programa influye positivamente en las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa en referencia.

## **Conclusiones**

Primera. Los resultados obtenidos de la contratación de la hipótesis general, se evidencia los puntajes promedios de habilidades sociales en el pre-test no se hallaron diferencias ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.05$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades lúdicas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Santa María” 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016. Asimismo, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar las habilidades sociales

Segunda. Los resultados obtenidos de la contratación de la hipótesis específica 1, se evidencia influencia significancia al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación entre pares ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí

se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.0.5$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación entre pares en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "Santa María" 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016. Asimismo, en la tabla 12, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación entre pares.

Tercera. Los resultados obtenidos de la contratación de la hipótesis específica 2, se evidencia un índice de significancia, al comparar los puntajes promedios de la dimensión comunicación con la docente ( $p > 0.05$ ); sin embargo, sí se hallaron diferencias en el pos-test ( $p < 0.0.5$ ). Por lo tanto, se infiere que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora comunicación con la docente en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. "Santa María" 104 de la UGEL 05 San Juan de Lurigancho 2016. Asimismo, se observa que los rangos promedio del grupo control y grupo experimental en el pre-test son muy similares; no obstante, en el pos-test son diferentes, lo que verifica que efectivamente, el programa contribuye a mejorar la comunicación con la docente.

## REFERENCIAS

- Arón y Milicic, N. (1999). *Clima social escolar y desarrollo personal*. Editorial Andrés Bello. Santiago de Chile.
- Barreda y Barreda (2013) Tesis: *Clima Social Escolar e inteligencia emocional en el V ciclo del nivel primario de la I.E 20955- 23 Antenor Orrego Espinoza el Valle San Antonio de Huarochirí 2013*. Universidad Cesar Vallejo Lima
- Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico*. Propuestas didácticas y organizativas. Adhara. España.
- Frogoso (1999). *La comunicación en el salón de clases*. Universidad autónoma. México.
- Grados, J. (2014). Tesis: *Aplicación del Programa "Aprendiendo" en las Habilidades Sociales de los estudiantes del tercer año de secundaria de la*

*institución Educativa Parroquial San Vicente Ferrer, Covida, 2014.*  
Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Hernández, R. (2008). *Metodología de la investigación*. Edit. McGraw-Hill Interamericana Editores. México.

Huizinga (2009:13) *El juego como un fenómeno cultural*. Narcea. México.

Jiménez (2002) *La actividad lúdica como estrategia en Educación Inicial*. U.N.P.E. Venezuela.

Monjas, M. (2000) *Programa de enseñanza de habilidades de Interacción social (PHEIS)*. CEPE. Madrid.

Prette, A. (2008). *Programa de habilidades sociales*. Sao Paulo. Brasil.