



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Sistema de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular “Carmelitas de Pimentel”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORAS:**

Br. Ramirez Zeña, Diana Maribel (ORCID: 0000-0002-3115-4841)

Br. Rufasto Vásquez, Fiorela Lisset (ORCID: 0000-0003-2999-1170)

**ASESOR:**

Mg. Pérez Martinto Pedro Carlos (ORCID: 0000-0001-8554-6034)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y evaluación del aprendizaje

**Chiclayo – Perú**

**2019**

## **Dedicatoria**

A Dios, fuerza poderosa, que alumbra el escabroso camino de la vida, otorga fortalezas mentales para comprender las vicisitudes de la naturaleza y de la ciencia, así como facilita la disposición para convivir afectivamente con los demás.

A nuestros hijos, porque han sido de máxima inspiración, el motor y fortaleza de nuestra vida, que nos impulsa a seguir adelante día a día, e indudablemente a nuestros padres, por apoyarnos incondicionalmente, dedicarnos tiempos y espacios para fortalecer nuestros esfuerzos pedagógicos y pacientemente vencer las dificultades hasta conseguir el título profesional.

**Fiorela y Diana**

## **Agradecimiento**

A Universidad César Vallejo, destacado centro superior de educación univariitaria en la región de Lambayeque; especialmente al asesor de la presente investigación, Dr. Pedro Carlos Pérez Martinto, por apoyarme paciencientemente, tolerarme mis inconveniencias y dedicarme tiempo y ayuda para culminar esta investigación científica.

A Doctores, Maestros, Licenciados, compañeros de estudio, trabajadores administrativos y de servicio del campus UCV, que constantemente me alentaron hasta culminación de mi carrera profesional.



En la ciudad de Chiclayo, siendo las 11:30 a.m. del día 22 de junio de 2019, de acuerdo a lo dispuesto por la Resolución de Dirección de Investigación N°1013-2019/UCV-CH, de fecha 19 de junio de 2019, se procedió a dar inicio al acto protocolar de sustentación de la tesis titulada: **"SISTEMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "CARMELITAS DE PIMENTEL"**, presentado por la Bachiller: **RAMIREZ ZEÑA DIANA MARIBEL Y RUFASO VÁSQUEZ FIORELA LISZET**, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, ante el jurado evaluador conformado por los profesionales siguientes :

- **Presidente :** **Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines**
- **Secretario :** **Mgtr. Cinthia Tocto Tomapasca**
- **Vocal :** **Dr. Pedro Carlos Pérez Martinto**

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas efectuadas por los miembros del jurado se resuelve:

*Aprobare por Unanimidad.*

Siendo las 12:00 p.m. del mismo día, se dio por concluido el acto de sustentación, procediendo a la firma de los miembros del jurado evaluador en señal de conformidad.

Chiclayo, 22 de junio de 2019

**Dra. Lourdes Gisella Palacios Ladines**  
Presidente

**Mgtr. Cinthia Tocto Tomapasca**  
Secretaria

**Dr. Pedro Carlos Pérez Martinto**  
Vocal

## Declaración de Autenticidad

### Declaración de Autenticidad

Yo, Ramirez Zeña Diana Maribel, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificadas con DNI N° 46109830, con el trabajo de investigación titulado, Sistema de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular "Carmelitas de Pimentel"

#### Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de Investigación es nuestra autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de Investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de Investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseadas, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propia que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de oro), asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo Junio del 2019

Nombres y apellidos : Ramirez Zeña Diana Maribel.  
DNI : 46109830  
Firma :



### Declaración de Autenticidad


Yo, Rufasto Vásquez Fiorela Liszet, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificadas con DNI N° 70854718, con el trabajo de investigación titulado: Sistema de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular “Carmelitas de Pimentel”

#### Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de Investigación es nuestra autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de Investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de Investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseadas, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propia que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otro), asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo Junio del 2019

Nombres y apellidos : Rufasto Vásquez Fiorela Liszet.  
DNI : 70854718  
Firma : 

# Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página de Jurado .....	iv
Declaración de Autenticidad .....	v
Índice .....	vii
Indice de tablas.....	viii
Indice de figuras.....	ixx
Resumen.....	x
Abstract.....	xii
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>122</b>
<b>II. MÉTODO .....</b>	<b>29</b>
<b>III. RESULTADOS .....</b>	<b>344</b>
<b>IV. DISCUSIÓN .....</b>	<b>37</b>
<b>IV. CONCLUSIONES.....</b>	<b>40</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>41</b>
<b>VII. PROPUESTA .....</b>	<b>42</b>
<b>VIII. REFERENCIAS.....</b>	<b>66</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>70</b>

### **Índice de tablas**

Tabla 1: Población de niños matriculados en Nivel Inicial.....	30
Tabla 2: Muestra representativa de niños de cuatro años .....	30
Tabla 3: Baremo del Cuestionario.....	31
Tabla 4: Resultados de niveles de habilidades sociales APA.....	34
Tabla 5: Estadígrafos de habilidades sociales.....	36



## **Indice de figuras**

Figura 1: Porcentajes por dimensiones en Lista de cotejo.....	35
---	----

## Resumen

Esta investigación titulada *Sistema de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular Carmelitas de Pimentel*, surgió después del trabajo de campo, donde empíricamente se detectó el problema. Objetiva y cartesianamente se constató el escaso desarrollo de habilidades sociales con aplicación de Lista de cotejo a treinta participantes: el promedio aritmético de 7,95 puntos, en Lista de cotejo respondida por treinta niños demostró deficiencias en: escasos saludos a sus pares y adultos, bajos niveles de comunicación empática, silencios prolongados, egoísmos y rabietas, incapacidad para asumir liderazgo, debilidades para ayudar y falta de iniciativa para mejorar comportamientos en el aula. Las actividades sugeridas se han formulado en base al Diseño Curricular Nacional de Educación Básica y abordan capacidades de todas las áreas de estudio.

**Palabras clave:** Sistema de actividades lúdicas, habilidades sociales.

## **Abstract**

This research entitled system of recreational activities to develop social skills in children from four years of educational institution Particular “Carmelitas de Pimentel”, emerged after the field work, where the problem was empirically detected. Objective and cartesianamente found the lack of development of social skills through application of checklist to thirty participants: the arithmetic average of 7.95 points, at list of matching answered by thirty children showed deficiencies in: few greetings to their peers and adults, low levels of communication, empathic, prolonged silences, selfishness and tantrums, inability to assume leadership, weaknesses to help the weak and lack of initiative to improve behaviour in the classroom. Suggested activities have been formulated based on the national curriculum design of basic education and addressing capabilities of all areas of study.

**Keywords:** leisure activities, social skills.

## I. INTRODUCCIÓN

La problemática encontrada en la Institución Educativa Particular “Carmelitas de Pimentel”, los niños de cuatro años mostraron escasa práctica de habilidades sociales: egoístas, silenciosos, agresivos, soeces, fastidiosos, impulsivos, caprichosos. La mayoría no valoraba la convivencia escolar, ejercían conductas violentas, los fuertes se imponían y los débiles se quejaban.

Tampoco les gustaba jugar amicalmente, raras veces comunicaban deseos e intereses, descuidaban presentación personal, desordenaban el mobiliario y útiles personales, rayaban las paredes e innecesariamente hacían rabieta e incomodaban a sus compañeros.

Los docentes manifestaron escaso manejo de habilidades sociales, preferencias por dualidad disciplinaria en el aula: pragmáticos resolvían problemas disciplinarios con autoritarismo, verticalidad y represión; permisivos dejaban pasar, aceptaban todo, no corregían, dejaban disciplina a los auxiliares, aceptaban relajamientos y no se preocupaban por la adecuada marcha institucional.

Las madres son apáticas, se quejan de la incompetencia en la enseñanza, no fortalecen las habilidades sociales, aceptan las barreras, se aburren, reconocen que a veces castigan físicamente a sus hijos con cinturones, palos, bofetadas, pellizcos o tirones de orejas; tampoco les agradan, asisten a las entrevistas regulares de la escuela, ignoran el seguimiento académico de sus hijos y prefieren ser condescendientes o indulgentes.

Decimos que la socialización es un aspecto muy importante en los niños que se inician en el sistema educativo; sin embargo, la observación directa y las prácticas diarias en las aulas demuestran que son escasos los manejos de habilidades eficaces para su desarrollo; tal vez por factores socioeconómicos del mundo globalizado, como la falta de estimulación temprana y las carencia económicas en la mayoría de los padres de familia.

En plano mundial, Aldecoa (2015) manifiesta que “las habilidades sociales en estudiantes españoles es negativa por resquebrajamiento familiar: 43 % de convivencia ilegal, 35 % de madres solteras mantiene el hogar, 22 % de niños se ausenta de las aulas por razones económicas” (p. 13). Se deduce agudización de brecha salarial entre niveles medios y altos, acentuada por procesos de reestructuración neoliberal.

El proceso globalizador centrado en la economía genera afectaciones en los entornos de la vida humana, altera el funcionamiento, visión y misión de instituciones sociales, incluyendo: familia, escuela, iglesia, sindicatos; no permite la formación integral de los educandos, quienes al no lograr macro habilidades competentemente, demuestran incapacidad para desenvolverse con eficacia en escenarios diversos practicando: convivencia democrática, solidaridad, tolerancia, mutua interacción.

En Bolivia, “33 % de escolares demostró escasa práctica de habilidades sociales, 29 % sufrió agresiones físicas por sus compañeros, 26 % se quejó por agresiones verbales en sus hogares, 12 % deseaba abandonar el sistema educativo” (Valdivieso, 2015, p. 20). Es decir, las modalidades de agresión directa e indirecta están presentes, agudizan los problemas en la escuela y generan la ausencia o retiro de los estudiantes, acariando cifras alta y finalmente la gran cantidad de trabajadores baratos en el mercado laboral está aumentando.

En Perú, “12,000 casos de denuncias de abuso estudiantil, 7,000 referencias a otras agencias por intimidación y bullying; deserciones: 1.1. % en inicial, 14 % en primaria, 8 % en secundaria, en 2015” (Trahtemberg, 2016, p. 8). Esto refleja que las escuelas nacionales necesitan propiciar tres habilidades sociales, según aconseja Escobar (2015): convivencia agradable, integradora y estimulante; colaboración mutua entre estudiantes que aceptan y valoran las diferencias; y altas expectativas de aprendizaje para todos los estudiantes.

En la región Lambayeque, Rengifo (2015) señala: “El 38% de los estudiantes no les gusta estudiar, el 33% amenaza con salirse del sistema a fin de

año, el 29% de las mujeres se embaraza para desertar; El 67% de los maestros admiten que los padres no ayudan a sus hijos” (p. 12). Los directivos explicaron que durante los meses de febrero y marzo realizan talleres dirigidos a padres de familia para promover mejores lazos de amistad y fortalecer habilidades sociales.

Los esfuerzos económicos del Ministerio y las capacitaciones o actualizaciones no rinden frutos porque siguen las prácticas conductistas y estilos autoritarios en docentes, violencias y agresiones en escolares, abusos y desinterés en los padres, incluso maltratos en medios de información contra la escuela o maestros.

En los antecedentes investigados internacionalmente encontramos a Posligua (2017) en tesis concluyó: “La aplicación sirvió de apoyo a las actividades docentes, evidenciándose cambios favorables en el sistema educativo, siendo alternativa válida para ofrecer a usuarios ambientes propios en la construcción de conocimientos y en el fortalecimiento de relaciones afectivas” (p. 102). Resultados concluyentes publicados en la revista electrónica interactiva, que satisfizo a los padres de familia por el fácil manejo y entendimiento didáctico con actividades lúdicas.

Ochoa y Salinas (2015), concluyeron: “63 % de niños reflejaron comportamientos disruptivos, 37 % demostró apatía, desmotivación, desafecto familiar; en procesos de enseñanza y aprendizaje los entornos eran adecuados, no favorecían adquisición de competencias, tampoco fomentaban trabajo cooperativo, ni relaciones positivas y amicales” (p. 103). Conclusión interesante porque la escuela visualiza los tipos habilidades que acentúan la convivencia escolar.

Ardiles y Rivera (2014), manifestaron: “En contextos escolares se generaron tensiones en relación: individuo y sociedad, manifestada en destrucción de valores comunes, tergiversación de interpretación de realidad social, escasas actividades lúdicas en aulas, desafectos entre docentes, alumnos y padres de familia” (p. 98). Conclusión positiva que valora relaciones sociales mediadas por docentes afectivos, tecnologías de información y sociedad del conocimiento, mediante resignificaciones conceptuales para relacionar experiencias positiva en las aulas.

Quintero y Rentería (2013), expresaron: “El sistema de actividades lúdicas permitió que 65 % de actores educativos fortalecieran amor, tolerancia, diálogo, compañerismo, respeto, clima amical, responsabilidad, veracidad, justicia y solidaridad. Esto solucionó problemas de convivencia escolar” (p. 98). La conclusión refleja situación problemática solucionada con programas de intervención educativa que potencian actividades lúdicas y mejora en práctica de convivencia escolar.

Como antecedentes Nacionales encontramos a Cuya y Valenzuela (2018), en su tesis concluyeron: “52 % de niños expresaron moción adecuada de actividades lúdicas; 48 % actúan deficientemente, debido a falta de estimulación temprana. La significación de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ( $P < 0.05$ ) determinó que las actividades recreativas están directamente relacionadas con el aprendizaje significativo” (p. 98). Concluyente resultado que demuestra la intervención holística de todos los componentes humanos y materiales en el aprendizaje significativo.

Bustamante (2014), concluyó: “Las actividades lúdicas permitieron dirigir acciones educativas de manera satisfactoria; alumnos emocionalmente inteligentes, quienes tenían mayores niveles de bienestar familiar, mantenían mayor cantidad y calidad de relaciones humanas, tenían menos apoyo, pero ayudaban a los más lentos y despreocupados” (p. 112). Interesante conclusión manifestada en influencia ejercida por juegos lúdicos en el aula para el desarrollo de relaciones intrapersonales e interpersonales, interacción mutua del sujeto con el medio social y cultural.

Herrera (2013), manifestó: “La calificación de habilidades sociales fue: 67 % conflictiva, 23 % violenta, 10 % indiferente; evidencia de conflictos existentes, hasta los docentes responsables se muestran indiferentes, exigiendo ayuda inmediata del Ministerio de Educación para fortalecer la autoestima y la convivencia democrática” (p. 88). Conclusión positiva porque los programas de prevención favorecen convivencia escolar, fortalecen autoestima, mantiene el respeto entre los compañeros y resuelve conflictos de forma colectiva.

Vallumbrosio (2013), concluyó: “En responsabilidad se ubicaron mayores porcentajes en calificativos: regular, malo y pésimo, porque los estudiantes no consideran las consecuencias de sus actos, sus decisiones no son libres, no se comprometen con lo decidido, siguen sin usar su libertad para responder” (p. 97). Conclusión significativa reflejo de escasez en práctica de habilidades sociales, manejo limitado de estrategias para motivar y estimular la construcción de aprendizajes.

En el ámbito regional encontramos como antecedentes a Bautista y Perales (2016) en tesis anotaron esta conclusión: “El diseño de estrategias lúdicas se fundamentó científicamente con teorías de Raymundo Dinello, David Ausubel, Howard Gardner, apoyado con enfoque de Rutas de Aprendizaje y mejoró aprendizajes de matemáticas en los niños de 3, 4 y 5 años de Pátapo” (p. 99). Interesante propuesta para obtener aprendizajes significativos de manera más libre y creativa a través de la lúdica socializadora´

Nanfuñay y Oliva (2014), concluyeron: “El programa de actividades lúdicas incrementó relaciones interpersonales en mayoría de estudiantes: 47 %; progresos en respeto a padres, profesores, compañeros: 31 %, fortalecimiento de personalidad, autoestima y valoración de intervenciones en trabajos grupales: 22 %” (p. 96). Conclusión relevante porque los efectos del programa permiten crecimiento físico y desarrollo de personalidad en los alumnos.

Campos y Espejo (2013), indicaron: “Los estudiantes del grupo experimental que participaron en un programa de habilidades y estrategia que refuerza las habilidades sociales experimentaron cambios positivos en sus relaciones con compañeros y profesores, fortaleciendo la fraternidad, la equidad y la convivencia democrática” (p. 108). Concluyéndose que, las habilidades pueden mejorar las relaciones interpersonales entre los estudiantes.

Llontop y Santa Cruz (2013), concluyeron: “Alumnos inicialmente tuvieron nivel inadecuado en desarrollo de habilidades sociales; luego de aplicación del programa basado en actividades lúdicas alcanzaron nivel adecuado, con 16.7 puntos en media aritmética” (p. 95). Conclusión que posee relevancia porque las



habilidades sociales aprendidas permitieron desarrollo favorable en relaciones interpersonales.

Las teorías que fundamenta epistemológicamente esta variable independiente Actividades lúdicas, nos dice la doctora María Montessori (1998), que en Italia, “sustentó su filosofía de la educación basada en el respeto profundo hacia preescolares, valorando impresionante capacidad de aprender, otorgándoles capacidad de ser la esperanza de humanidad, utilizando libertad para enfrentar con decisión y creatividad los problemas de la vida” (Faure, 2010). Esta socialización, madurez emocional, coordinación motora, preparación cognoscitiva pueden lograrse con aplicación del sistema de actividades lúdicas.

“Libertad y disciplina son aspectos que los niños necesitan aprender para crecer; favorecen desarrollo y autodisciplina, asociados a actividades lúdicas y trabajo infantil, evitan inmovilidad, erróneamente denominada disciplina. Necesitan de amplia libertad y la van adquiriendo a través de autodisciplina” (Montessori, 1998). Primeras manifestaciones activas de los niños que la escuela debe cultivar: autonomía y respeto, que guiados convenientemente permiten lograr construcción de aprendizajes significativos.

Independencia que los niños logran en el tiempo y en cualquier lugar (aula, hogar, talleres, materiales), con maestros facilitadores, que con la confianza ganada, ayudan a preescolares a trabajar con autonomía, asumiendo decisiones, resolviendo problemas, consensuando democráticamente, escogiendo alternativas en solución de problemas.

Manifestaba Casado (2012), que Montessori aconsejaba trabajar actividades lúdicas como mecanismos de perfecta ayuda para crecimiento orgánico de púberes, enfoque desarrollado por escuela nueva, para la educación holística, moral, social, física, mental, espiritual del hombre; modificando prácticas educativas, cambiando rígida estructura tradicional, brindando a niños libertad de experimentar, expresar y moverse en su ambiente.

La inteligencia generadora del conjunto de actividades asociadas, producidas, reproducidas, transformadoras permiten al espíritu el desarrollo en el mundo exterior, fundamentalmente en la escuela; donde los niños a través de procesos de aprendizaje utilizan materiales de apoyo autodidáctico, “facilitadores del desarrollo motriz, asimilando ideas abstractas para construcción de aprendizajes; con atentos maestros, observadores, creativos, guías y modelos para alumnos, que deben moverse con libertad en el aula, respetando a los demás y al medio ambiente” (Casado, 2012). Esto garantiza socialización, convivencia, observación científica, experiencias grupales e individuales.

Señaló Boisot (2012), que Montessori consideró la educación como ayuda activa para perfecto desarrollo del ser humano en proceso de crecimiento, periodo sensitivo, mente del niño, libertad, disciplina, autonomía, aprender haciendo, respeto a diferencias individuales, preparación del ambiente, actitudes del adulto, importancia del material. Enorme potencial físico e intelectual de niños exige intervención de actividades lúdicas para asimilación, porque la educación cambia verdadera y rápidamente

Las actividades lúdicas permiten aprender haciendo, de manera activa, reflexiva y creativa, mediante movimientos corporales y activación de los sentidos. Valorando respeto a diferencias individuales, ya que cada niño tiene un particular ritmo de aprendizaje. Aprendizaje secuenciado para evitar desmotivación, indisciplina, intranquilidad o desorden.

El sistema es definido por Senger (2015), como “estructura holística de principios generales, interrelacionada con patrones de cambio de ciencias diversas: físicas, sociales, económicas, políticas, culturales, administrativas, gerenciales; interconectada sensiblemente con herramientas y técnicas específicas que dan a los sistemas vivos su carácter único” (p. 83). El desborde informativo actual ha alentado el pensamiento sistémico para impulsar cambios en el mundo.

Las actividades son definidas por Londoño (2013) como procesos continuos, inacabables, dinámicos, comunicativos que activan acciones conscientes, afectivas, dinámicas en el desarrollo de entrenamientos o habilidades laborales que incluyan

criterios de desempeño, ejercicios, evidencias (productos, habilidades, conocimientos, con intervención de estudiantes o trabajadores constructivos, participativos, reflexivos, pragmáticos, intuitivos, creativos, eminentemente resolutivos; trabajadores creativos, ingeniosos, solidarios.

Sostiene García (2012) que son “estrategias generadoras de aprendizaje que permitan la comprensión, aplicación y traducción del conocimiento a la práctica; posibilitan un trabajo propositivo, evitan que se desvíe el curso del proceso educativo. Las actividades, los medios y los criterios de evaluación están determinados por evidencias concretas” (p. 10). Los estudiantes demuestran progreso y logros en diferentes escenarios, lo que permite acciones medibles y observables que determinan de manera única el proceso que ha seguido cada estudiante y el nivel de progreso que muestran a lo largo del proceso educativo.

En este sentido los autores Colom y Núñez (2012) definen la lúdica como “actividades relacionadas con el juego socializado, entrenado, compartido, regulado, que brindan alegría, diversión y disfrute; A medida que aumenta la concentración mental, los niños eligen juegos, los mantienen más tiempo y, a veces, tardan más en cambiar de juego.” En el juego intervienen diferentes situaciones: individualidad, socialización, creatividad, autonomía, libertad, comunicación, egoísmo, incluso berrinches.

Entonces, el sistema de actividades lúdicas es una “estructura holística, conceptual, científica, planificada, implementada, ejecutada y monitoreada según procedimientos basados en juegos reglados, socializados, escolarizados, consensuados democráticamente con la finalidad de clarificar patrones culturales, modificar conductas y lograr disciplinadamente dominios personales en el aprendizaje” (Senger, 2012, p. 21). Estos procedimientos influyen en el desarrollo, interiorización y construcción de los procesos mentales superiores de la personalidad..

“Las actividades lúdicas se consideran libres, espontáneas, naturales, no son la vida corriente ni en sentido estricto, sino que consisten en escapar de ella; se constituyen en esferas temporales, absolutamente independientes del mundo

exterior, altamente subjetivas; desinteresado, satisfactorio, placentero” (Gardner, 2012, p. 68). Infiriéndose que el juego es universal, existe en todas las culturas; Según Freud, los juegos infantiles son reemplazados por la fantasía, transformados en actividad creativa, subordinados al principio de realidad.

La vida de los niños es jugar instintivamente, por fuerzas internas se es necesarios y en ocasiones se ven obligados a revolver sus vidas, avanzar en su pensamiento y prepararse para la madurez. La escuela desarrolla metodológicamente las siguientes actividades: preparación, organización, implementación y monitoreo de actividades; motivación anímica, construcción de consenso de reglas, demostración de destrezas, delimitación del escenario, respeto y orientación: docente anima, estimula, facilita ejercicios, alienta logros, evalúa y corrige errores.

Argumenta Hidalgo (2012), que “el sistema lúdico exige docentes competentes, conocedores de sistemas: biológico, psicológico, social, espiritual de preescolares; descubridores de expectativas, deseos, intereses; participantes afectivos, activos, preparados, responsables, eficientes, comprometidos estratégicamente con juegos y acciones para fortalecer comunicación empática, interacción y socialización” (p. 18). En consecuencia, la lúdica es fuente inagotable de aprendizaje y ensayo de vida: juegan a ser carpinteros, herreros, labradores, bomberos, soldados, policías, enfermeros, maestros, músicos, etc.

Educativamente, las actividades lúdicas se enfocan en la activación cognitiva, desarrollan habilidades de pensamiento lógico, reflexivo, crítico y creativo; los niños crean sus propios modelos, establecen reglas, sugieren estrategias de cálculo, miden fuerzas, optimizan resultados y argumentan sugerencias y soluciones. Según Ralph (2012), estas actividades naturales y cognitivas deben ser aprovechadas, potenciadas y desarrolladas en la escuela, ya que sus aplicaciones pedagógicas posibilitan el desarrollo psicológico, social, pedagógico y espiritual del hombre.

En consecuencia, Gonzales (2012), destaca la importancia del sistema de actividades lúdicas en la educación porque activa todos los órganos del cuerpo, fortalece los músculos, ejercita las funciones psíquicas, enseña la solidaridad, la

tolerancia y el respeto; forma y fortalece el carácter, estimula la creatividad.. A esto se suma la potenciación del lenguaje, el despertar del ingenio, el desarrollo del espíritu de observación, la iniciación de la actitud científica y la afirmación de la voluntad y paciencia.

Las dimensiones de las Actividades lúdicas basadas en Gardner (2012), esta variable independiente trabaja tres dimensiones: libertad, interacción y placer.

**La libertad** es “proceso subjetivo, consciente y de respeto a los derechos de los demás; constituye la suma de habilidades, destrezas, ideas, experiencias, inteligencia, juicio, actitudes, carácter, iniciativa y comprensión innatas del aprendizaje, el juego y el desarrollo independiente” (Londoño, 2013, p. 15).

Son indicadores de esta dimensión: actúan con independencia y voluntad, coordinan cohesionada mente agilidades mentales y movimientos corporales, asumen capacidades de liderazgo, enfatizar su madurez emocional, desarrollar habilidades de comunicación, demostrar capacidad para atraer talento y lograr resultados óptimos.

**La interacción**, según Ralph (2012) es un “proceso ejercido recíprocamente entre dos o más personas, que intercambian roles con el propósito de influirse mutuamente, comunicarse empáticamente, intercambiar informaciones, relacionar sus culturas, abordar diferentes perspectivas democráticas, horizontales, comunales, fortaleciendo procesos educativos, fomentando cooperación, ampliando conocimientos y valorando esfuerzos compartidos”.

Sus indicadores son: accionan procesos recíprocos, se ponen de acuerdo, adoptan criterios aceptados por la mayoría, respetan a sus competidores, estimulan la participación grupal, comunican sus intereses, ayudan a los que se retrasan, aplauden logros ajenos, se influyen recíprocamente.

**El placer** es la sensación de paz, bienestar, entretenimiento y satisfacción que alcanzan los niños cuando reciben la atención debida; se alcanza cuando se rompen

barreras que impiden el gozo infantil: egoísmos, culpabilidad hacia otros, agresividades, decaimientos, trastornos conductuales, incluso rabietas e insultos.

Los indicadores de esta dimensión son: juegan con voluntad y entusiasmo, participan mutuamente, generan nuevos juegos placenteros, manifiestan alegría, se vinculan con otros, aplauden esfuerzos individuales y comunes, se conectan fácilmente con el mundo y se sienten satisfechos de compartir con los demás.

También podemos mostrar las teorías que nos dicen que el incremento y desarrollo de las habilidades sociales en el periodo inicial es muy complejo, diversos psicopedagogos cuestionan teorías, principios, influencias, interacciones acerca de su estudio. Sin embargo, tres autores fundamentan esta variable investigativa:

Psicodinámica, de Sigmund Freud, que pone de relieve sentimientos, pulsiones, conflictos del desarrollo infantil; porque los niños afrontan intensas emociones innatas; Autonómica de Erikson, que destacó incremento de autonomía y escasez en conciliar la dependencia en la relación con los padres en esta etapa; Socio histórico cultural de Lev Vygotsky con sus nexos entre cognición, conducta y ambiente.

“Desde que nacen, los niños interactúan con los adultos que interactúan con ellos en una determinada cultura: el bagaje de sentido, el lenguaje, las costumbres, las formas de hacer las cosas, las formas de resolver los problemas” (Vygotsky, 1998). Sostenía que los sujetos no aprendían significados (como conductistas), tampoco los construían (como piagetianos), sino que reconstruían significados. Ejemplo: bebé trata de asir un objeto, estira la mano, no lo alcanza; la madre interpreta deseo del hijo y le alcanza el objeto. Acción mediadora que facilita el logro y los aprendizajes.

Por eso Barone (2012) afirmaba que según Vigosky los humanos modificamos activamente estímulos, los enfrentamos y utilizamos como instrumentos para controlar las condiciones ambientales y regular nuestras propias conductas; entonces, la educación es una actividad determinada

sociohistóricamente; es decir nos relacionamos socialmente gracias a los símbolos culturales, fundamentalmente del lenguaje.

“La sociedad proporciona instrumentos culturales, estructurados secuencialmente para alcanzarlos, el lenguaje es uno de ellos, utilizado para la organización de procesos de pensamiento; lo mismo ocurre con las técnicas mnemotécnicas, sistemas algebraicos, escritura, diagramas, mapas conceptuales, dibujos” (Huamán & Lizárraga, 2012). Mediante socialización, los individuos acogen compendios socioculturales de su naturaleza que los integran a su personalidad y por medio de ellos facilitan que se adapten en la sociedad.

Además, toman conciencia de estructura social de su nacimiento, diferencian aceptabilidad, rechazan negatividad, en el primer espacio de socialización, la familia. En la escuela, se separan del entorno familiar, se involucra con maestros, compañeros, administrativos, personal auxiliar y de servicio, se desarrollan plena y socialmente en institución educativa, crucial en evolución de la personalidad.

Los significados obtenidos del entorno social externo son asimilados e interiorizados por cada individuo; los aspectos coinciden con Piaget; sin embargo, difieren en el entorno: en Piaget, solo existen los objetos; en Vygotsky, excepto los objetos. Además, hay personas que median. la interacción porque el aprendizaje viene del exterior. Huamán y Lizárraga (2012) afirman que “el proceso de interiorización se refiere a la transformación de la conducta externa (social) en conducta interna (psicológica), por lo tanto, toda función mental superior necesariamente pasa por una fase externa en su desarrollo, pues originalmente fue una función social” (p, 20).

El concepto de habilidades se define como “habilidades procesales que permiten al individuo actuar de manera efectiva en situaciones cotidianas, actuar de manera competente, interactuar con su entorno, promover comportamientos saludables en diversas áreas que permitan a las personas vivir su vida para controlar y dirigir”. (Foster, 2010, p. 99.). Sus indicadores son: procedimientos, producción, eficiencia, gestión de competencias en el trabajo práctico y grupal, desarrollo de estrategias, habilidades, actitudes.

Define Monjas (2010) las habilidades como "competencias específicas o habilidades requeridas para el desempeño competente de tareas interpersonales, incluido un conjunto de competencias para provocar un comportamiento eficaz en situaciones públicas para obtener respuestas satisfactorias de los demás"(p. 15). Contribuyen al desarrollo personal, facilitan asunción de normas y comportamientos adecuados, también modo adecuado de actuación en cualquier contexto social.

La socialización es concebida como "reunión de número indeterminado de personas relacionadas en base a roles y estatutos intencionados, que comparten objetivos, valores, creencias orientadas hacia ennoblecimiento personal, edificación comunal, satisfacción y fortalecimiento de convivencia democrática, responsabilidad, desarrollo personal, compromiso, honestidad, trabajo en equipo" (Goleman, 2010).

Las habilidades sociales son definidas por Raffo (2012) como "principales características de las personas afectivas, caracterizadas por el manejo de conductas y repertorios adquiridos a través del aprendizaje en los ambientes interpersonales en los que se desenvuelven: familia, escuela, clubes, sindicatos, iglesia, etc." (p. 14). Son habilidades que nos permiten interactuar de manera aceptable con nuestros pares y entornos. Se pueden aprender y van desde las más sencillas a las más complejas: saludar, sonreír, hacer o pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos y opiniones, defender derechos.

Estas habilidades consisten en componentes motores y de desempeño (comportamiento verbal), afectivos y afectivos (ansiedad y placer), y componentes cognitivos (cognición social, atribución, diálogo interno). Son respuestas específicas a situaciones específicas, se ponen en práctica en las relaciones interpersonales, y siempre se relacionan con otras personas: iguales, similares o adultas.

En el plano educativo, las habilidades sociales son importantes porque las interacciones permiten adquisición de refuerzos sociales, culturales y económicos;



evita comportamientos antisociales: egoísmos, aislamientos, rechazos, agresividades, pasividad, insatisfacción personal. La escuela las fomenta para lograr relaciones positivas, respuestas efectivas en demandas del entorno social, así como adecuado ajuste y adaptación social.

Según Monjas (2010), la escuela debe cultivar las siguientes habilidades sociales:

a) Básicas de interacción social: relacionarse con otros, desenvolverse en entornos afectivos, sonriendo, y riendo, saludando, aceptando ayudas por amabilidad y siendo cortez.

b) Avanzado: para iniciar, desarrollar y mantener relaciones positivas y mutuamente satisfactorias, jugar, ayudar, cooperar, compartir.

c) Conversacional: iniciar, mantener y finalizar diálogos.

d) Sentimental: Expresar ideas, emociones, opiniones seguras.

e) Alternativas a la resolución de problemas interpersonales: reconocimiento de conflictos, búsqueda de soluciones, anticipación de consecuencias.

f) Relaciones con Adultos: activar un repertorio de conductas que permitan interacciones sociales adecuadas y positivas entre niños y adultos, fomentando el respeto, la cortesía, el refuerzo, el diálogo, las peticiones y las soluciones compartidas.

Son dimensiones de la variable dependiente: básicas, avanzadas y alternativas; basadas en la tipología efectuada por Monjas (2010).

Las habilidades fundamentales son “la capacidad de desarrollar interacciones interpersonales, de ponerse en el lugar del otro con empatía, de entender cómo se siente, e incluso lo que puede estar pensando; incluyendo el proceso de saber leer a los demás” (Monjas, 2010, p. 18 páginas). Necesitan implementar la capacidad de capturar grandes cantidades de información sobre los demás, en función del habla, la visión, el lenguaje gestual, la entonación, la postura, las expresiones faciales, la imitación, etc.

Se trabaja con los siguientes indicadores: escuchan atentamente, saludan con respeto, inician y mantienen conversaciones espontáneas, formulan preguntas,

agradecen servicios, se presentan voluntariamente, elogian actuaciones de los demás.

Las habilidades avanzadas “son la capacidad de buscar influenciar e influenciar a otros, de inspirar el trabajo en equipo a través de relaciones empáticas, de prestar atención a los demás, de hacerles adivinar su voluntad, de descubrir deseos ocultos, de descubrir molestias, enojos o propósitos ocultos” (Raffo, 2012, p. 12).

Los indicadores de esta dimensión: piden ayuda inmediata, se involucran con una sonrisa genuina, saludan a los demás con respeto, dan instrucciones precisas, siguen los consejos, se disculpan en el momento oportuno, persuaden a los demás con cortesía y amabilidad, comparten sus sentimientos, expresan merecer elogios por las acciones de los demás.

Las habilidades sustitutas se definen como "la capacidad humana para procesar y equilibrar las emociones en las situaciones más fuertes, insultantes, burlonas o indirectamente agresivas que enfrentan los estudiantes más débiles; incluye controlar, alterar los estados emocionales propios y de los demás; a través de la autoconciencia, la confianza, entusiasmo, empatía”(Gardner, 2012, p. 17).

Los indicadores son: muestran cortesía y respeto a los adultos, buscan consejo, enfrentan situaciones agresivas, negocian relaciones afectivas, defienden los derechos de los más débiles, responden a los ataques con paciencia y tolerancia, evitan problemas, se mantienen alejados de las peleas callejeras, los convencen, los enfrentan desafíos, presentan denuncias en tiempo y forma, asesoran a quienes padecen miedo, vergüenza y fobias.

De manera conceptual podemos redactar que las actividades lúdicas son “acciones placenteras, participativas, regladas, consensuadas, facilitadoras del encuentro con otros, enfoques para el cuidado y conservación de la naturaleza; donde prima la participación, juegos colectivos para superar retos u obstáculos pero buscan compartir más que competir internamente con los demás” (Monjas, 2010, p. 22).

Desarrollo: “Conjunto de fases cognitivas y sucesivas, dialécticamente cualitativas y superiores de conocimientos acerca de fenómenos, técnicas, conductas y aprendizajes para el logro de resultados positivos o toma de decisiones eficaces en resolución de problemas comunes” (Raffo, 2012, p. 8).

Habilidades sociales: “Son interacciones participativas que involucran la realización de diversos procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales que involucran el respeto, la amistad, el reconocimiento, el aprecio, la ayuda mutua y la toma de decisiones correctas y consensuadas” (Carozzo, 2013, p. 10).

Relaciones sociales: “Proceso cultural y socio histórico, continuo, sistemático, con propósito y encaminado al mejoramiento y realización de las personas y al mejoramiento de las condiciones que beneficien el desarrollo y mejoramiento de la sociedad” (Raffo, 2012, p. 42).

Socialización: “Proceso intercomunicativo, de interacción e internalización de elementos ciudadanos que definen una sociedad, predominando manejo del lenguaje, vivencias conductuales, conocimientos científicos, costumbres religiosas y culturales” (Carozzo, 2013, p. 12).

De acuerdo a la nuestra investigación nuestra formulación del problema es ¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Carmelitas de Pimentel?

La presente investigación teóricamente se justifica por constructos planteado por epistemólogos y psicopedagogos en las dos variables de estudio: doña María Montessori con sus conceptos de libertad y creatividad en la variable sistema de actividades lúdicas y Sigmund Freud, Erikson y Lev Vigotsky con su teoría socio histórico cultural en la variable habilidades sociales.

Metodológicamente su utilidad reside en la descripción del sistema de actividades lúdicas con la finalidad de estimular a docentes y niños en el desarrollo de las habilidades

sociales; previa planificación del sistema, implementación de acciones y propuesta de actividades efectuadas en el aula bajo el monitoreo y orientación de la docente encargada.

La utilidad práctica se centra en el desarrollo de habilidades sociales, que se constituye en problema al inicio del trabajo de campo, pero que logra mejorarse mediante el sistema de actividades lúdicas con participación activa de los niños y maestras del nivel inicial.

El objetivo general es Elaborar un sistema de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular Carmelitas de Pimentel, siendo los objetivos específicos

Analizar con enfoque epistemológico el sistema de actividades lúdicas en niños de cuatro años que conforman la muestra de estudio.

Abordar con terminología actualizada los enfoques relacionados con las actividades lúdicas en los jardines de infancia.

Diagnosticar los niveles de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la muestra, mediante una Lista de cotejo.

Diseñar el sistema de actividades lúdicas propuestas para el desarrollo de habilidades sociales.

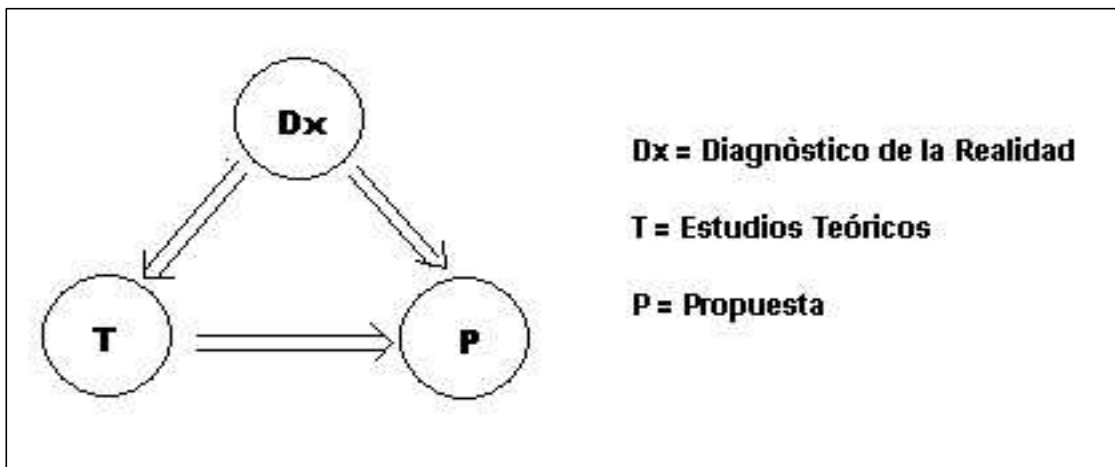
Validar por criterio de juicio de expertos los instrumentos propuestos.

Hipotéticamente podemos decir que si se propone un sistema de actividades lúdicas, entonces se contribuye con el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular Carmelitas de Pimentel.

## II. MÉTODO

### 2.1 Tipo y diseño de investigación:

Esta investigación tiene un tipo de estudio cualitativa con diseño sociocrítico, con un solo grupo de estudio, con pre test y propuesta de plan de actividades, cuyo esquema es:



Coincidente con la formulación teórica de Aral (2010) “diseño no experimental, descriptivo, socialmente crítico sin ninguna manipulación de los participantes de la educación; centrar la investigación en acciones específicas para lograr los objetivos establecidos” (p. 65). Por lo tanto, los niños participan a través de diálogos intersubjetivos, responden interrogantes, proponen actividades lúdicas, comparten inquietudes, gozan de libertad en sus actuaciones.

### 2.2 Escenario de estudio

Realizamos la investigación en la Institución Educativa “Carmelitas de Pimentel”

### 2.3. Participantes

La población estuvo conformada por un pequeño universo de niños matriculados en el año 2019, fueron 75 en total, las edades variaron entre 3, 4 y 5 años, el sexo: masculino y femenino, con similares características psíquicas y somáticas, cercanos a una institución educativa privada. , procedía de familias de clase media y parecía gozar de buena salud física, mental y social.

**Tabla 1: Población de niños matriculados en Nivel Inicial**

<b>Aulas</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Tres años	1	13	25
Cuatro años	16	14	30
Cinco años	10	10	20
Total	38	37	75

Fuente: Fichas de Matriculas

Se considera una muestra representativa corresponde a un aula de cuatro años con muestreo no paramétrico, es decir, muestreo aleatorio, a medida que disminuye el número de universos matriculados.

**Tabla 2: Muestra representativa de niños de cuatro años**

<b>Aula</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
<b>cuatro años</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>30</b>
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>30</b>

Fuente: Tabla 1

## 2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Utilizando la técnica de la observación desarrollada objetivamente con un instrumento de Guía de Observación Directa en un campo de investigación específico, se registraron situaciones relevantes relacionadas con el bajo desarrollo de habilidades sociales.

Con la técnica de guía de observación se identificaron niveles de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la muestra. Se utilizó como instrumento el Checklist, adaptado de Raffo Benavides, Luis y Zapata Ponce, Luis, psicólogos participantes del Diplomado en Habilidades Sociales en la ciudad de Chiclayo; Consta de 20 ítems divididos de la siguiente manera: 7 en la dimensión habilidades básicas, 7 en avanzadas y 6 en alternativas.

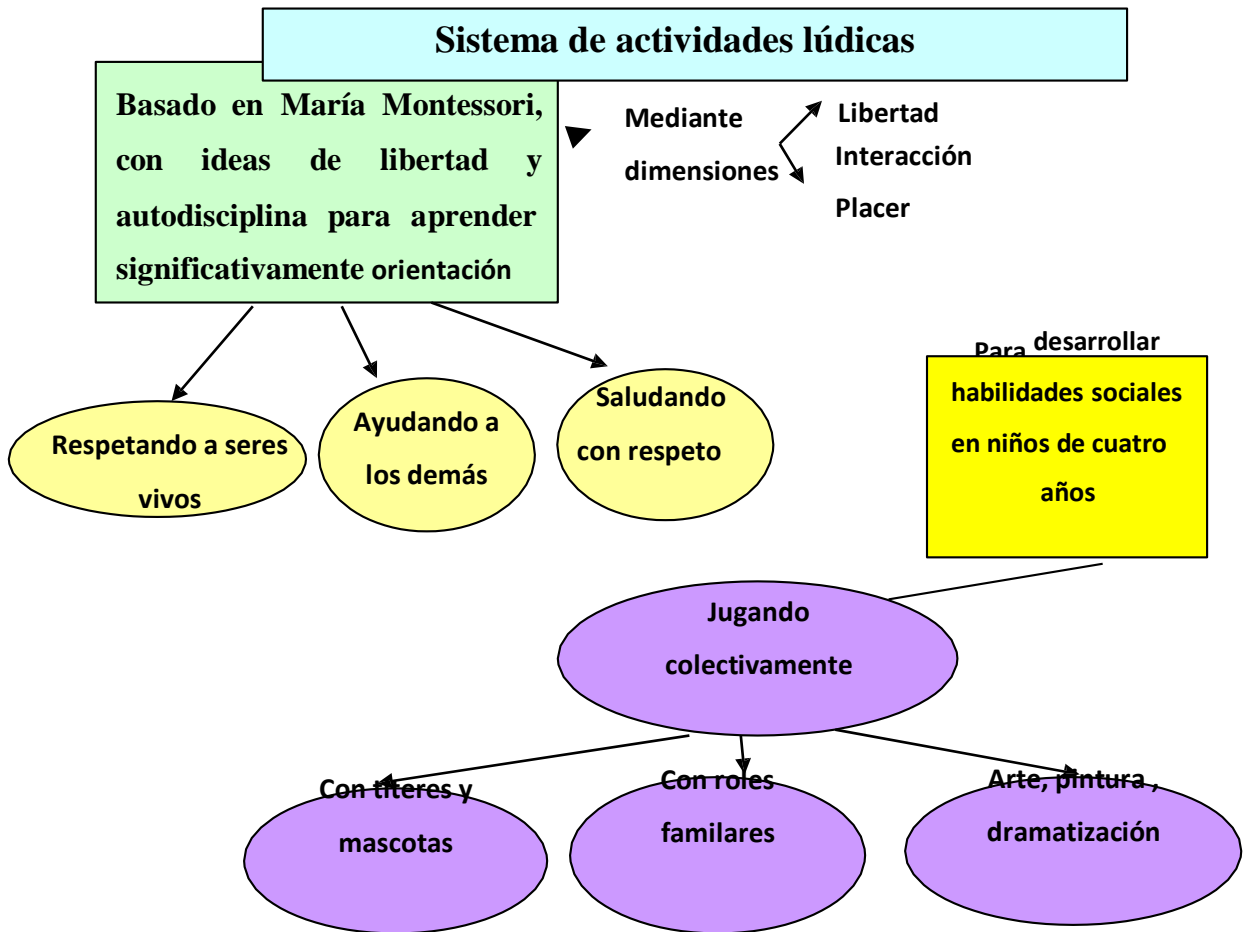
Tabla 3: Baremo del Cuestionario

Escala numérica	Niveles	Equivalencia
20 – 16	Alto	Siempre
15 – 11	Medio	A Veces
10 – 00	Bajo	Nunca

Fuente: Niveles de desarrollo de habilidades sociales

La validez del instrumento realizado con Juicio de Expertos, Revisor de: Título, Formulación, Hipótesis, Objetivos. Confiabilidad realizada por alfa de Cronbach con 0.71 puntos luego de una prueba piloto con 10 niños de otras instituciones educativas, pero de similares características.

Las actividades del sistema centrados en libertad y autodisciplina propuestas por psicopedagoga italiana María Montessori, trabajada con tres dimensiones: libertad, interacción y placer; sumando habilidades, destrezas, dotes innatas de infantes, que activando, conocimientos, experiencias, inteligencia, actitudes creativas, procuran fortalecer capacidades de comprensión, aprendizaje, creación y desarrollo de autoestima, autoconcepto y desempeño con decisión y autonomía.





## **2.5. Procedimiento**

Se presentó a la directora de la Institución Educativa Particular “Carmelitas de Pimentel” un programa basado en 10 sesiones de actividades lúdicas que ayudará a desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de dicha institución.

## **2.6. Métodos de análisis de información**

El procesamiento y análisis de los datos se desarrolló con estadística descriptiva, presentados en tablas de frecuencia, con números e interpretaciones que sirvieron para orientar la discusión de los resultados. Se utilizó el programa informático SPSS con medidas porcentuales y de tendencia central.

## **2.7. Aspectos éticos**

Al igual que la investigación científica, esta investigación educativa se basa en la veracidad de la información registrada, respetando el autor citado, anotando entre comillas: apellido paterno del autor, año de publicación, número de página citado, ordenados alfabéticamente según lo exigen las normas APA en el final de la tesis.

Se hace preciso destaacaar: la honestidad de la tesista, el manejo cuidadoso de la información bibliográfica, el respeto a los niños participantes, ya que permanecieron en el anonimato, la intervención llegó a un consenso y autorizaron la difusión de los resultados al final del trabajo de campo. Los actores gozan de respeto, libertad, voluntad y credibilidad ya que este es un requisito de la ética investigativa, la confiabilidad y validez de la herramienta es posible a través de la prueba de Cronbach y el juicio de expertos.

### III. RESULTADOS

Tabla 4: Resultados de niveles de habilidades sociales APA

Niveles	Habilidades básicas		Habilidades avanzadas		Habilidades alternativas	
	Rpta.	%	Rpta.	%	Rpta.	%
Alto	Siem	23.08	Siem	26.92	Siem	37.74
Medio	A vec	15.26	A vec	11.82	A vec	23.80
Bajo	Nunc	61.66	Nunc	61.26	Nunc	38.46

Fuente: Lista de cotejo aplicado a 30 niños de cuatro años de edad

Tabla 4, porcentajes altos se ubicaron en nivel Bajo en tres dimensiones medidas: 61.66 % fue incapaz de desarrollar habilidades básicas de escuchar, saludar y solicitar ayuda; 61.26 % no poseía capacidades para comunicar sentimientos, disculparse, preguntar o agradecer; únicamente 37.74 % fue capaz de ubicarse en nivel Alto porque mostró cortesía y respeto ante los adultos, defendía a los demás y aconsejaba a alejarse de problemas ajenos.

**Figura 1: Porcentajes por dimensiones en Lista de cotejo**

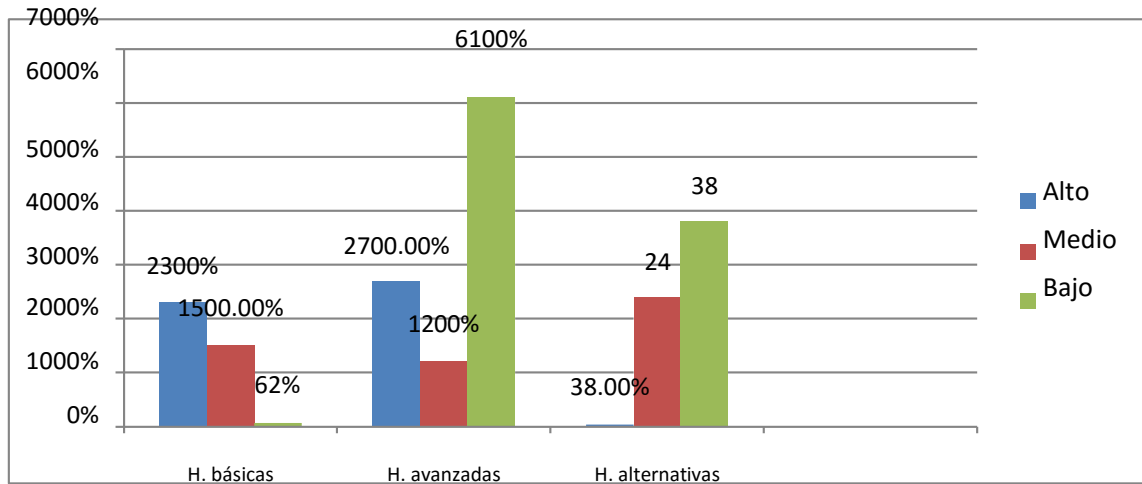


Figura 1, porcentajes mostraron niveles bajos en tres dimensiones de habilidades sociales en los 30 niños de cuatro años de edad.

Tabla 5: Estadígrafos de habilidades sociales

<b>Niveles</b>	<b>Puntaje</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Estadísticos</b>
<b>Bajo</b>	04	14	47	X: 7.95
<b>Bajo</b>	06	4	13	S <sup>2</sup> : 0.4
<b>Bajo</b>	08	4	13	S: 1.1
<b>Medio</b>	11	1	3	C.V:0.4
<b>Medio</b>	13	2	7.5	
<b>Medio</b>	15	2	7.5	
<b>Alto</b>	16	1	3	
<b>Alto</b>	18	1	3	
<b>Alto</b>	20	1	3	
<b>Total</b>		30	100.00	

Fuente: Tabla 4

La tabla 5, la media aritmética más 7.95 puntos, refleja el bajo nivel de las tres dimensiones de las habilidades sociales; la varianza muestra la dispersión de la media, 0.4 nota cuadrada con respecto al valor central; la desviación estándar de 1.1 puntos indica la dispersión de las puntuaciones en relación con la media aritmética. El coeficiente de variación es de 0,4, lo que indica que el desarrollo de habilidades sociales de los niños de la muestra es insuficiente y heterogéneo.

#### **IV. DISCUSIÓN**

El primer objetivo específico se efectuó mediante el análisis epistemológico el sistema de actividades lúdicas, que según Senger (2015), se constituye en estructura holística, interrelacionada con patrones de ciencias diversas: físicas, sociales, económicas, políticas, culturales, administrativas, gerenciales; interconectada sensiblemente con actividades lúdicas, que según Londoño (2013), son procesos continuos, inacabables, dinámicos, comunicativos, que activan acciones conscientes, afectivas, dinámicas en desarrollo de competencias formativas o laborales.

Objetivo relacionado con trabajo previo de Quintero y Rentería (2013), que en tesis presentada en Universidad Bolivariana de Venezuela desarrollaron sistema de actividades lúdicas, que permitió fortalecimiento de amor, tolerancia, diálogo, compañerismo, respeto, clima amical, responsabilidad, veracidad, justicia y solidaridad en 65 % de estudiantes.

También está cohesionado con teoría de María Montessori (1998), quien centraba su filosofía educativa en dos aspectos: libertad y autodisciplina para el trabajo lúdico de los niños y que los conducía al logro de autonomía, respeto, autoestima, logrados en el tiempo y en cualquier lugar, gracias a la actuación de maestros facilitadores, que con confianza, ayudan a preescolares a trabajar con libertad, asumiendo responsabilidades, resolviendo problemas, consensuando ideas de manera democrática y eligiendo eficaces alternativas en solución de problemas.

El segundo objetivo específico abordó con terminología actualizada los enfoques relacionados con las actividades lúdicas en los jardines de infancia: Senger destacó la estructura holística del sistema; Gardner calificó las actividades como libres y espontáneas; Hidalgo se refirió a los docentes competentes en saberes y didáctica para el trabajo con los preescolares.

Este objetivo se relaciona con el trabajo previo de Bustamante (2014), que en tesis presentada en Universidad de Cajamarca valoró actividades lúdicas porque permitieron acciones educativas satisfactorias, con estudiantes emocionalmente inteligentes, que gozaron del bienestar familiar, ejercieron mayores cantidades de

relaciones humanas y ayudaron desinteresadamente compañeros más lentos y desinteresados.

También concuerda con teoría Gardner porque con actividades lúdicas, libres, espontáneas, naturales, los niños logran escaparse de la realidad, cotidianidad, monotonía y logran incorporarse en el mundo exterior para actuar subjetivamente y alcanzar de manera desinteresada, goces plenos, satisfactorios, verdaderamente placenteros.

El tercer objetivo específico diagnosticó mediante Lista de cotejo los niveles de desarrollo de habilidades sociales: 61.66 % jamás desarrolló habilidades básicas de escuchar, saludar y solicitar ayuda; 61.26 % fue incapaz de comunicar sentimientos, disculpas, preguntas o agradecimientos; solo 37.74 % se ubicó en nivel Alto y demostró cortesía y respeto ante los adultos. La media aritmética de 7,95 puntos ratificó el nivel Bajo en habilidades sociales.

Este resultado concuerda con el trabajo previo de Herrera (2013), que en tesis sustentada en Universidad Nacional de Trujillo constató deficiencias en habilidades sociales en estudiantes: 67 % conflictiva, 23 % violenta, 10 % indiferente; incluso algunos docentes actuaban indiferentes o permisivamente, aunque solicitaban ayuda inmediata del Ministerio de Educación para fortalecer autoestima y convivencia democrática.

La teoría de Monjas (2010) se cohesionan con este objetivo porque la escuela y los educadores son los encargados de fortalecer capacidades interactivas, desarrollo de relaciones interpersonales para empáticamente ponerse en el lugar del otro, saben *leer* a los demás. Esto exige poner en marcha capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales.

En el cuarto objetivo específico se diseñó el sistema de actividades lúdicas en base al sustento teórico de la doctora italiana María Montessori (1998), que con sus constructos filosóficos de libertad y autodisciplina propuso la realización de juegos lúdicos tendientes a la construcción de aprendizajes autónomos, comprensión de los

demás y del medio ambiente, así como del fortalecimiento de autoestima, autonomía, auto concepto.

El trabajo previo de Nanfuñay y Oliva (2014), concuerda directamente con el presente objetivo porque el sistema de actividades lúdicas sirvió para incrementar relaciones interpersonales en 47 % de estudiantes; 31 % incrementó respeto a padres, profesores, compañeros; 22 % fortaleció su personalidad, autoestima y valoración de compañeros durante intervenciones en trabajos grupales.

Teóricamente se cohesiona con Gonzales (2012), que destaca la importancia del sistema de actividades lúdicas en la educación: activa todos los órganos corporales, fortifica músculos, ejercita funciones psíquicas, vivencia solidaridad, tolerancia, respeto, consolida el carácter y estimula el poder creador con potenciación del lenguaje, despertar del ingenio, desarrollo del espíritu de observación e iniciación de actitud científica.

Por último, los instrumentos utilizados han sido validados por criterio de juicio de expertos, quienes revisaron, alcanzaron observaciones, constataron mejoras y firmaron las constancias que aparecen en la sección Anexos.

Entonces, la hipótesis de trabajo quedó confirmada porque Si se propone un sistema de actividades lúdicas, entonces se contribuye con el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Carmelitas de Pimentel.

#### IV. CONCLUSIONES

1. Los constructos teóricos de María Montessori otorgaron consistencia epistemológica al sistema de actividades lúdicas con sus criterios filosóficos de libertad y autodisciplina; las teorías de Sigmund Freud, Erikson y Lev Vygotsky fundamentaron la variable habilidades sociales
2. Los conceptos teóricos de Howard Gardner (libertad y espontaneidad), Senger (estructura holística), Hidalgo (docentes competentes y afectivos), Londoño (proceso continuo e inacabable) reflejaron los modernos enfoques del sistema de actividades lúdicas.
3. El diagnóstico del desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años ubicó los más altos porcentajes en nivel Bajo en tres dimensiones medidas: habilidades básicas, avanzadas y alternativas. Media aritmética de 7,95 puntos ratificó problema que motivó la presente investigación.
4. El diseño del sistema de actividades lúdicas se basa en la doctora María Montessori, trabaja tres dimensiones: libertad, interacción y placer, propone diez actividades mentales, corporales, reflexivas y constructivas para desarrollar habilidades sociales en niños de tres años de edad.
5. Con juicio de expertos se validaron instrumentos del presente trabajo, previa revisión de título, objetivos, hipótesis, formulación, operacionalización de variables, matriz de consistencia.



## **VI. RECOMENDACIONES**

Implementar el desarrollo de talleres, seminarios, charlas, escuela de padres, diplomados, programas de actualización educativa con el fin de mejorar el desarrollo de habilidades sociales básicas, avanzadas y alternativas para el mejoramiento de la convivencia familiar y escolar.

Promover permanentemente la participación familiar en actividades lúdicas para promover: libertad, autodisciplina, placer, satisfacción, interacción, solidaridad, respeto, saludo, agradecimiento, crítica positiva y comprensión hacia los seres vivos de la naturaleza.

Fortalecer compromisos institucionales y consigo mismo en beneficio de la formación integral de los futuros ciudadanos, profundizando la máxima: todo por amor, nada por la fuerza, incentivando diálogos empáticos, estableciendo contactos directos, socialización comunicativa, práctica de valores y participación voluntaria y decidida.

## VII. PROPUESTA

### ACTIVIDADES DEL PROGRAMA 01

**1.1 Denominación de la actividad:** El sombrero hablador

**1.2 Duración** 45 min

**1.3 Hora de Inicio** 9:00 am **Hora de término** 11 am

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidad de interacción social	Habla: Componentes paralingüísticos de la expresión verbal	Escucha cuando se le habla
		Se expresa con mucha facilidad

#### 1.4 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	Empezaremos el día dando la bienvenida a los niños Se empezara cantando la canción “Hola como están” Se les explicara a los niños que el día de hoy realizaremos una actividad llamada: <b>El sombrero de hablar</b> para ellos pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones y al finalizar la actividad serán evaluados	<b>Canción</b>  <b>Preparación la actividad</b>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	Antes de empezar, mostraremos el sombrero y se les dará las indicaciones:  La maestra les comunica a los niños que vamos a jugar a un juego en el cual vamos hablar todos los que estamos en el aula, con respecto a lo que aparezca en la tarjeta, cada niño puede describir su tarjeta de manera libre. Este es el sombrero de hablar, el niño que lo lleve puesto será quien tenga que hablar y los demás deberán escuchar lo que dicen. Nos tocara hablar cuando nos toque llevar puesto el sombrero. Cuando el que lleve puesto el sombrero de hablar	<b>Sombrero de cartón</b>  <b>Un reloj</b>  <b>Conjunto de tarjetas con temas</b>	<b>20´ min</b>

	<p>pondremos el contador en marcha (reloj), y cuando su tiempo termine le pasara el sombrero al que este a su lado y comenzaremos de nuevo.</p> <p><b>Comenzamos el juego</b></p> <p>Colocamos las tarjetas boca abajo y le damos el sombrero a aquel que comenzará el turno. Damos la vuelta a la tarjeta y ponemos el marcador de tiempo en marcha.</p> <p>La persona que lleva puesto el sombrero comenzará a hablar en ese momento, debe hablar durante todo el tiempo que indique el marcador (con niños y niñas pequeños emplearemos periodos de tiempo cortos unos segundos, 1 minuto como mucho más tiempo hace que el juego sea poco dinámico).</p>	<b>para hablar de ellos.</b>	
<b>Cierre</b>	<p>¿Les gusto?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿De qué trato el cuento?</p>		<b>10´ min</b>

## OBJETIVOS

- Aprender a escuchar a los demás cuando hablan
- Esperar el turno de palabra para intervenir en la conversación
- Desarrollar la paciencia y las habilidades sociales
- Fomentar la comunicación efectiva
- Reconocer el valor del dialogo y la comunicación

**ANEXOS: Materiales:** sombrero, reloj, tarjetas



## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA 02

**2.1 Denominación de la actividad:** Algo que decir

**2.2 Duración** 45 min

**2.3 Hora de Inicio** 9:00 am

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidades de interacción social	Mantener siempre la conversación con sus compañeros	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo

### 2.1 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Daremos la bienvenida a los niños entonando la canción “<b>Hola niños</b>” Luego de haber cantado se les explicara a los niños que el día de hoy realizaremos un juego llamado Algo que decir y para empezar la actividad primero daremos las indicaciones de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participaremos todos</li> <li>- Respetar su turno al momento de hablar</li> <li>- Diremos que nos gusta de sus compañeros</li> <li>- Serán evaluados</li> </ul>	<p><b>Canción</b></p> <p><b>indicaciones</b></p>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>Todos los niños se colocaran en media luna y se colocara una caja en el centro, en ella se mete la foto de todos los niños.</p> <p>Cada niño tendrá que levantarse y sin mirar cogerán una foto de su amiguito, la maestra les explicara que tienen que mirar la foto y decir las cosas que más les gustan de su compañero, Para que sepan cómo hacerlo, la maestra cogerá una foto de una persona conocida por ellos (por ejemplo de otra maestra del jardín) y hará con ella lo mismo que deben hacer los niños. Esta actividad será realizada por todos los niños y al finalizar hablaremos de cómo se han sentido cada uno con lo que han dicho los demás de él o ella.</p>	<p><b>Caja</b></p> <p><b>Fotos de los niños</b></p>	<b>20´ min</b>

<b>Cierre</b>	¿Les gusto la actividad? ¿De qué trato? ¿Qué encontramos en la caja? ¿Qué sintieron al momento de escuchar de ti?		<b>10´ min</b>
---------------	--	--	----------------

## OBJETIVOS

- Aprender a escuchar a los demás cuando hablan
- Esperar el turno de palabra para intervenir en la conversación
- Desarrollar la paciencia y las habilidades sociales
- Fomentar la comunicación efectiva

## ANEXOS: Materiales

- **Fotos de los niños**



## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL 03

**3.1 Denominación de la actividad:** Presentación por pareja

**3.2 Duración** 45 min

**3.3 Hora de Inicio** 9:00 am

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidades de iniciación de la interacción social/ conversacionales	Mantener siempre la conversación con sus compañeros	Entabla comunicación por iniciativa propia

### 3.4 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Empezaremos el día dando la bienvenida a los niños y cantaremos la canción “Buenos días ”</p> <p>Al finalizar la canción la maestra dirá que el día de hoy realizaremos un lindo juego “Presentación por pareja” pero que necesitamos la ayuda de todos ustedes. Antes de empezar la actividad recordaremos las normas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar en equipo</li> <li>- Respetar la opinión de los demás</li> <li>- Debemos realizar la actividad en armonía</li> <li>- Presentaran a su pareja</li> </ul> <p>Serán evaluados</p>	<p><b>Canción de bienvenida</b></p> <p><b>Normas del juego</b></p>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>La maestra presentara una bolsita en donde encontraran una serie de parejas de objetos ( siluetas de diferentes imágenes)</p> <p>La maestra va pasando la bolsa por todo el grupo para que cada niño coja una pieza sin mirar. Luego de que todos los niños tengan sus siluetas</p> <p>Cada niño tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido la silueta de un carrito, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus juguetes favoritos, etc. Se indica al niño que han de estar muy</p>	<p><b>Bolsa</b></p> <p><b>Siluetas de imágenes</b></p>	<b>20´ min</b>

	<p>atentos a lo que les diga su compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.</p> <p>Cada niño presentara a su pareja y así sucesivamente.</p> <p>El objetivo de la actividad es favorecer el contacto con todos sus compañeros y romper el hielo</p>		
<b>Cierre</b>	<p>¿Les gusto?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿De qué trato la actividad?</p> <p>¿Te fue fácil presentar a tu compañero?</p>		<b>10' min</b>

**ANEXOS:**

**Materiales para el juego:**



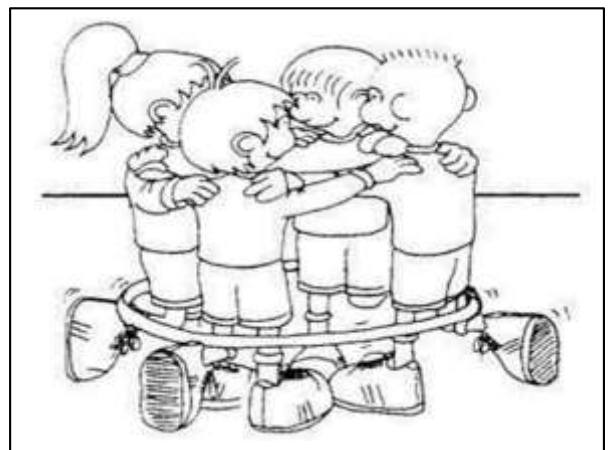
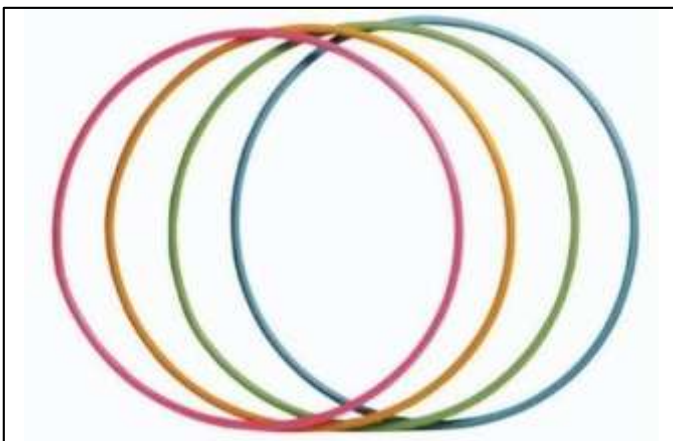




	<p>Luego la maestra dará las indicaciones que tendrán que subir el aro hacia la cabeza, sin ayuda de las manos y metiendo la cabeza al compás de la música</p> <p>Tendrán que trabajar en equipo para que el aro pueda lograr llegar a su cabeza, cada niño tendrá su rol en cada grupo unos empezaran primero y luego los demás y así sucesivamente</p>		
<b>Cierre</b>	<p>¿Les gusto?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿Para qué nos sirvió?</p> <p>¿ te fue fácil trabajar en equipo?</p>		10´min

### ANEXOS:

#### MATERIALES PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS



## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA 05

**5.1 Denominación de la actividad:** Dipatata

**5.2 Duración** 60 min

**5.3 Hora de Inicio** 9:00 am **Hora de término** 10am

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidad de interacción social	Juega con voluntad y entusiasmo	Expresar mediante gestos las emociones
		Se expresa con mucha facilidad

### 5.4 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>Empezaremos el día dando la bienvenida a los niños Se empezara cantando la canción “Si te sientes muy contento” Se les explicara a los niños que el día de hoy realizaremos una divertida actividad llamada: <b>Dipatata</b> para ellos pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones.</p>	<p><b>Canción</b></p> <p><b>Preparación la actividad</b></p>	<b>05´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Antes de empezar</b>, la maestra muestra una cartera sorpresa, dentro de esa cartera la maestra lleva unos bits de niños mostrando diferentes caras segun sus sentimientos.</p> <p>Descubrimos la sorpresa con ayuda de los niños, cantamos la cancion de “La sorpresa”</p> <p>Niño por niño va sacando un bits de la cartera y lo va mostrando a sus compañeros. El niño responde a las siguientes preguntas: ¿Qué sentimiento muestra el niño que esta en la imagen (bits)? ¿te has sentido así en algún momento?</p> <p style="text-align: center;"><b>Comenzamos el juego</b></p> <p>La maestra muestra una camara fotografica real y se les indica a los niños</p>	<p style="text-align: center;"><b>cartera</b></p> <p style="text-align: center;"><b>bits</b></p> <p style="text-align: center;"><b>camara fotografica</b></p>	<b>20´min</b>

	<p>que se les tomará una fotografía hacienda el gesto según el sentimiento que mas les gusto o que mas se identifica.</p> <p>Salen los niños de uno en uno.</p> <p>Mientras que el niño posa y le hacemos la foto, el resto de la clase ha de adivinar de qué sentimiento se trata. Una vez identificado, preguntamos a los participantes en qué situaciones se encuentran así.</p> <p>Luego cada niño elige una pareja y les tomaremos fotos divertidas donde ellos realizan diferntes gestos de sentimientos uno al otro.</p> <p>Al final, hacemos fotos a toda la clase, una en la que estén todos tristes, otra en la que estén todos alegres y otra en la que estén todos enfadados.</p> <p>Luego las revelamos y realizamos un collage de fotos en el aula.</p>	<b>fotografía de los niños</b>	<p><b>10´min</b></p> <p><b>10´min</b></p> <p><b>10´min</b></p>
<b>Cierre</b>	<p>¿Les gusto?</p> <p>¿Qué es lo que mas les gusto?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿les gustaría volver a jugar?</p>		<b>05´min</b>

## OBJETIVOS

- Aprender a expresar mediante gestos las emociones de alegría, tristeza y enfado.
- Aprender a escuchar a los demás cuando hablan
- Fomentar la comunicación efectiva
- Expresar sentimientos
- Reconocer el valor del dialogo y la comunicación

**ANEXOS:**

**Materiales para el juego:**



## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA 06

**6.1 Denominación de la actividad: Dibujos en equipo**

**6.2 Duración** 55 min

**6.3 Hora de Inicio** 9:00 am      **Hora de término** 10am

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidades Lúdicas	aplaude esfuerzos individuales y comunes	Se expresa con mucha facilidad

### 6.4 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	Empezaremos el día dando la bienvenida a los niños Se empezara cantando y bailando la canción “saco mis manitos” Se les comunica a los niños que vamos a realizar una ctividad llamada <b>Dibujos en Equipo.</b>	<b>Canción</b>  <b>Radio</b>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>Antes de empezar</b> , se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 niñas. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un folio de papel.  <b>Comenzamos el juego</b>  El juego comienza cuando la maestra nombra un tema. por ejemplo: “Los Medios de Transportes”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado.	<b>un lápiz</b>   <b>folios de papel.</b>	<b>10´ min</b>   <b>20´ min</b>

	<p>Después de unos 10 segundos, la maestra gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo.</p> <p>Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo) y el dibujo que más se parece o se acerca al tema que la maestra indico.</p> <p>El alumno deberá indicar porque le gustó y que fue lo que mas le gustó del dibujo elegido.</p>		<b>10´min</b>
<b>Cierre</b>	<p>¿Les gusto?</p> <p>¿Qué es lo que mas les gusto?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿les gustaría volver a jugar?</p>		<b>05´min</b>

## OBJETIVOS

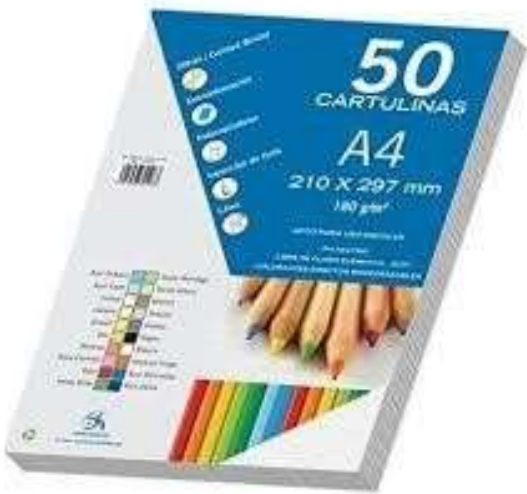
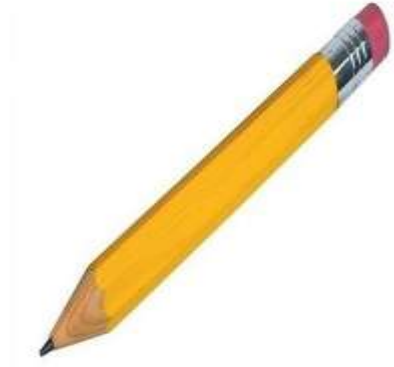
Pertenecer a un grupo

Enriquecer las relaciones sociales,

Reconocer los errores

**ANEXOS:**

**Materiales para el juego:**



## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA 07

**7.1 Denominación de la actividad:** armamos rompecabezas

**7.2 Duración** 45 min

**7.3 Hora de Inicio** 9:00 am **Hora de término** 10am

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidad de interacción social	Inicia y mantiene conversaciones espontáneas,	Se expresa con mucha facilidad

### 7.4 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	Se empezara cantando y bailando la canción “la batalla de calentamiento” Se les comunica a los niños que vamos a realizar una ctividad llamada <b>Rompecabezas gigantes</b> Establecemos las normas de convivencia	<b>Canción</b> <b>Radio</b>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>Antes de empezar</b> , la docente ira diciendo adivinanzas e indicara que los niños que logren adivinar serán los lideres de cada equipo.  La docente dirá seis adivinanzas una por una, por lo tanto deberá tener seis lideres. Cada líder elegirá a los integrantes de su grupo.  La docente entrega un sobre sorpresa grande a cada equipo. Cantamos la canción de la sorpresa, y cada líder del grupo abre su sobre y saca las piezas del rompecabezas; para colocarlas luego en el centro del grupo.  La docente indica que al escuchar el sonido del silbato, se abren los sobres y cada grupo	<b>Adivinanzas</b>  <b>Sobre sorpresa</b>  <b>Silbato</b>	<b>10´min</b>  <b>10´min</b>



	<p>empieza armar su rompecabeza, con un límite de tiempo de cinco a diez minutos.</p> <p>Al cumplir el tiempo limite la docente vuelve a sonar el silbato, que indica, que el juego terminó y ya nadie puede seguir armando los rompecabezas.</p> <p>Inmediatamente después se realiza un análisis con los niños de :</p> <p>¿cómo se sintieron?</p> <p>¿qué es lo que pensaban y qué es lo más importante cuando jugamos?</p> <p>De la misma manera se analiza por qué un equipo lo logro armar el rompecabezas y el otro no lo logró.</p> <p>¿Cómo hicieron para lograr armar el rompecabezas?</p>	<b>Piezas de Rompecabeza</b>	<b>10´min</b>
<b>Cierre</b>	<p>Realizamos la meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que mas les gusto?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿les gustaría volver a jugar?</p>		<b>05´min</b>

## OBJETIVOS

- Pertenecer a un grupo
- Enriquecer las relaciones sociales
- Reconocer los errores
- Conseguir objetivos comunes.

## ANEXOS:

### Materiales para el juego:



### ADIVINANZAS

Soy más alta que un gigante,

Pero no puedo bailar,

Estoy en todas las fábricas,

Y no paro de fumar



Materiales PAC

Habla y no tiene boca,  
oye y no tiene oído, es  
chiquito y hace ruido,  
muchas veces  
se equivoca.



Materiales PAC

Vuelo de noche, duermo  
de día y nunca verás  
plumas en  
el ala mía.



Materiales PAC

Es venta y no se vende,  
es Ana, pero  
no es gente.



Materiales PAC

Tengo escamas no soy  
pez tengo corona  
no soy rey soy  
una fruta ¿quién  
soy?



## ADIVINANZAS

Soy de los que tengo garra  
y una muy larga melena,  
y digo que la carne de explorador,  
Esta muy buena.



## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA 08

**8.1 Denominación de la actividad: Buen Comportamiento**

**8.2 Duración 45 min**

**8.3 Hora de Inicio 9:00 am Hora de término 10am**

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidad de interacción social	Inicia y mantiene conversaciones espontáneas,	Responde y analiza preguntas
		Se expresa con mucha facilidad

### 8.4 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	Daremos la bienvenida a los niños entonando la canción Establecemos las normas de convivencia	<b>Canción</b>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	<p>Dividimos la clase en grupos pequeños a cada grupo les entregamos una imagen donde se aprecie problemas de conducta en el aula, y les pedimos que en grupo dialoguen sobre esos comportamientos es correcto.</p> <p>Luego la docente entregará una cajita con diferentes imágenes de actitudes correctas e incorrectas.</p> <p>La docente les indicara que deben elegir la imagen que les ayudará a dar solución a ese comportamiento.</p> <p>Luego cada grupo mostraran sus imágenes de la conducta que les tocó y la imagen o imágenes que ayudó a dar solución a ese tipo conducta.</p> <p>En el momento de la asamblea la docente muestra unas imágenes donde un niño es</p>	<p><b>Imágenes</b></p> <p><b>Cajas</b></p> <p><b>Bits</b></p>	<p><b>10´ min</b></p> <p><b>10´ min</b></p>

	<p>molestado por su compañero, pedimos que la observen y planteamos la pregunta ¿Qué hacemos cuando un amigo nos molesta?</p> <p>Anotamos sus respuestas y a continuación analizamos que sucede en cada una de ellas con los implicados. “si le pegas, ¿Cómo se siente el amigo?... ¿Cómo te sentirás tú? elegimos aquellas que son aceptables en el aula y la I.E</p>		<b>10´min</b>
<b>Cierre</b>	<p>Realizamos la meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que mas les gusto?</p> <p>¿Cómo lo realizamos?</p> <p>¿les gustaría volver a jugar?</p>		<b>05´min</b>

## OBJETIVOS

Disminuir las conductas agresivas de los niños de tal forma que puedan interactuar socialmente de manera efectiva en el contexto educativo.

Pertenecer a un grupo

Enriquecer las relaciones sociales

Reconocer los errores

## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA 09

**9.1 Denominación de la actividad:** Telaraña

**9.2 Duración** 45 min

**9.3 Hora de Inicio** 9:00 am **Hora de término** 10am

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidad de interacción social	participa con sonrisas sinceras	Expresar mediante gestos las emociones
		Se expresa con mucha facilidad

### 9.4 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	Empezaremos el día dando la bienvenida a los niños Se empezara cantando la canción “Si te sientes muy contento” Se les explicara a los niños que el día de hoy realizaremos una divertida actividad llamada: <b>Telaraña</b> para ellos pediremos a los niños que deben estar atentos a las indicaciones.	<b>Canción</b>  <b>Preparación la actividad</b>	<b>10´ min</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>Antes de empezar</b> , la docente indica Todos los participantes se sienten formando un círculo, y luego da las indicaciones del juego.  <b>Comenzamos el juego</b>  El profesor empieza lanzando el ovillo de lana a un niño sin soltar una punta. Al mismo tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore del niño al que se lo lanza. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otro niño. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña.	<b>ovillo de lana</b>	<b>10´min</b>  <b>20´min</b>  <b>20´min</b>

	El juego termina cuando todos hayan cogido el ovillo. Después realizamos un diálogo para ver ¿cómo se han sentido?, ¿cómo hemos recibido las valoraciones?, y si nos reconocemos en ellas.		
<b>Cierre</b>	¿Les gusto? ¿Qué es lo que mas les gusto? ¿les gustaría volver a jugar?		<b>05´min</b>

## OBJETIVOS

- Reconocer sentimientos y emociones ajenos
- Aprender a escuchar a los demás cuando hablan
- Fomentar la comunicación efectiva
- Expresar sentimientos
- Reconocer el valor del dialogo y la comunicación
- . Respetar los turnos.
- Reconocer la pertenencia a un grupo.
- Conseguir objetivos comunes

## ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL 10

**4.1 Denominación de la actividad:** No me quedo sin silla

**4.2 Duración:** 45 min

**4.3 Hora de Inicio:** 9:00 am.

Dimensión	Indicadores	Ítems
Habilidades de interacción social	Realiza actividades en grupo de manera amistosa	Es tolerante y resuelve sus problemas de manera adecuada.

### 4.4 Secuencia metodológica

Momentos	Estrategias didácticas	Materiales y recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<p>La maestra empezara la actividad dándoles la bienvenida y cantando</p> <p>Luego de haber terminado la canción, les mostraremos una imagen de una silla con la finalidad que ellos expliquen que realizaremos respect a la actividad a realizar ; les diremos que el dia de hoy realizaremos un juego llamado <b>no me quedo sin silla</b> y para empezar la actividad primero daremos las indicaciones de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estar atentos</li> <li>- Saber resolver los problemas dentro del grupo</li> <li>- Trabajaremos todos juntos en grupo</li> <li>- Saldremos al patio</li> <li>- Jugaremos con las sillas</li> </ul> <p>Serán evaluados</p>	<p>Canción</p> <p>Imagen</p> <p>Indicaciones</p>	10´ min
<b>Desarrollo</b>	<p>En un principio se colocan en círculo el mismo número de sillas que alumnos haya. El maestro pondrá música y estos deberán bailar alrededor de las sillas. Cuando la música pare, los alumnos tendrán que subirse a las sillas, pero en cada ronda se irá quitando una de las sillas, pero ninguno de los niños y niñas será eliminado, si no que tendrán que ideárselas para subirse todos en las sillas que vayan quedando. El juego finalizará cuando sólo queden 5 sillas, siempre pensando en la seguridad de los alumnos, ya que tendrán que ideárselas para subir todos, de esta forma, todos los alumnos habrán ganado el juego.</p>	<p>Patio</p> <p>Musica</p> <p>Silla</p>	20´ min



<b>Cierre</b>	¿Les gusto? ¿Cómo lo realizamos? ¿Para qué nos sirvió? ¿ te fue fácil trabajar en equipo?		10´min
---------------	--	--	--------

## VIII. REFERENCIAS

- Aldecoa, J. (2015). *Problemas de convivencia escolar en escuelas de Valladolid*. Thomson Editores S.A.; Madrid, España.
- Ardiles, G. y Rivera, V. (2014). *Construcción de convivencia institucional y actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje en competencias transversales en la educación superior: impactos y oportunidades en sociedades desarrolladas y en vías de desarrollo en el contexto de la modernidad tardía*. (Tesis de Doctorado en Administración Educativa). Universidad de Barcelona: España.
- Arnal, J. (2010). *Metodología de la investigación científica*. Universidad Santo Toribio de Mogrovejo: Chiclayo
- Barone, C. (2012). *La gestión organizativa en las escuelas de la provincia de Andalucía*. España, Barcelona: Cátedra.
- Bautista, N. y Perales, N. (2016). *Estrategias lúdicas como herramientas psicopedagógicas para mejorar aprendizajes de matemáticas en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad de la I. E. I. N° 470 del distrito de Pátapo, Chiclayo*. (Tesis de Maestría en Educación. Lambayeque: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Bustamante, F. (2014). *Diseño de actividades lúdicas para desarrollar procesos interpersonales en alumnos de quinto grado de Educación Primaria de la I.E. N° 104340 de Pampa Cancha- Lajas-Chota, Región de Cajamarca*. (Tesis de Doctorado en Ciencias de la Educación). Universidad Nacional de Cajamarca.
- Boisot, L. (2012). *Cómo desarrollar habilidades sociales y cómo promover capacidades*. Uruguay, Montevideo: Lexus.
- Campos, R. y Espejo, H. (2013). *Programa de actividades lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales en los estudiantes del VI ciclo, 2do. Grado Sección "B" del nivel secundario de Educación Básica Regular de la I.E. Karl Weiss*

- Chiclayo*. (Tesis de Doctorado en Educación). Universidad César Vallejo de Chiclayo.
- Carozzo, M. (2013). *El buylling no es un juego. Guía para enfrentar situaciones adversas en la escuela*. Lima: Colegio de Psicólogos del Perú.
- Casado, M. (2012). *El buylling no es un juego. Guía para enfrentar situaciones adversas en la escuela*. Lima: Colegio de Psicólogos del Perú.
- Colom, L. y Núñez, M. (2012). *Circunstancias socioeconómicas y sociales en zonas rurales del Perú*. Lima: Fondo Editorial de PUCP.
- Cuya, G. y Valenzuela, V. (2018). *Actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa n° 395 del distrito de Belén, región Ayacucho*. (Tesis de Licenciatura en Educación). Lima: Universidad Nacional Guzmán y Valle.
- Faure, K. (2012). *Estrategias cognitivas en el procesamiento de la información*. Madrid: Cátedra.
- Foster, L. (2010). *Visiones estratégicas en el mundo empresarial y competencias en el liderazgo*. Madrid: Pirámide.
- García, L. (2012). *Principios de competitividad y estándares internacionales para medir la calidad*. Buenos Aires: Alianza.
- Gardner, H. (2012). *Niveles de creatividad e imaginación en niños del Proyecto Spectrum Zero*. México: Graw Hill Interamericana.
- Goleman, D. (2010). *Aporte de la inteligencia emocional en formación de preescolares*. Barcelona: Cátedra.
- Gonzales, J. (2012). *Investigación y construcción del saber pedagógico*. Revista del Encuentro Encinas. Lima: Derrama Magisterial.

- Herrera, N. (2013). *Habilidades sociales y conductas positivas en estudiantes de la I.E. María Negrón de la ciudad de Trujillo*. (Tesis de Doctorado en Ciencias de la Educación). Universidad Nacional de Trujillo.
- Hidalgo, E. (2012). *Teoría de la ciencia*. Perú, Trujillo: Líderes del nuevo milenio.
- Huamán, J. y Lizárraga, C. (2012). *Pensamiento sociocultural de Vigotsky en el plano educacional*. Huancayo: El Tambo.
- Londoño, L. (2013) *Diseño instruccional por competencias: Reflexiones y perspectivas*. Medellín, Colombia: Fundación Universitaria.
- Llontop, J. y Santa Cruz, K. (2013). *Desarrollo de habilidades lúdicas en alumnos del Quinto Grado de Educación Primaria de la I.E. 10923 Fanny Abanto Calle de José L. Ortiz*. (Tesis de Doctorado en Educación). Universidad Particular de Chiclayo.
- Ministerio de Educación (2017). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima, Perú.
- Monjas, M. (2010). *El desarrollo de habilidades sociales en las escuelas españolas*. España. Madrid: Cátedra.
- Montessori, M. (1998). *Libertad y autodisciplina en integración de preescolares*. Buenos Aires: Alianza S.A.
- Nanfuñay, D. y Oliva, Y. (2014). *Programa de actividades lúdicas en el nivel de adaptación en alumnos de la IEP Peruano Canadiense-Chiclayo*. (Tesis de Doctorado en Educación). Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque.
- Ochoa, F. y Salinas, B. (2015). *Diagnóstico de habilidades sociales y convivencia escolar en escuelas de educación básica de la ciudad de Querétaro*. (Tesis de Doctorado en Educación Inclusiva). Universidad Autónoma de México.

- Posligua, J. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica (Tesis de Maestría en Educación Infantil. Ecuador: Universidad Nacional de Guayaquil
- Quintero, F. y Rentería, M. (2013). Sistema de actividades lúdicas para mejorar los niveles de convivencia en el colegio Rafael Uribe de Ciudad Bolívar. (Tesis de Doctorado en Administración Educativa). Universidad Bolivariana de Bolívar, Venezuela.
- Ralph, F. (2012). Perspectivas globalizadoras de la Administración en el mundo empresarial. México: Mc Graw Hill.
- Raffo, L. (2012). Actitudes positivas en instituciones educativas de Lima Metropolitana. Lima: Colegio de Psicólogos del Perú.
- Rengifo, G. (2015, agosto, 24). Situación de las relaciones sociales en los preescolares de la región de Lambayeque. Chiclayo: Diario La industria
- Senger, P. (2015). La quinta disciplina. El arte y la práctica de la organización abierta al aprendizaje. Buenos Aires: Granica S. A.
- Trahtemberg, L. (2016). La gestión de calidad en centros educativos nacionales. Lima: Gráfica Ángeles S.A.C.
- Valdivieso, G. (2015, agosto, 16). Programa pro niño de la Fundación Telefónica de Bolivia. Lima: Informe Diario La República.
- Vallumbrosio, E. (2013). Estrategias lúdicas para mejorar la práctica de los valores: respeto y puntualidad en las niñas del sexto grado de primaria de la Institución Educativa Nuestra Señora de Lourdes de Arequipa. (Tesis de Doctorado en Ciencias de la Educación). Universidad Nacional San Agustín de Arequipa.
- Vigotsky, L. (1998). La zona de desarrollo próximo y su influencia en ámbitos escolares. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

## ANEXOS

### Guía de Observación de habilidades sociales

Instrucciones: Querido niño (a), escucha la lectura de los indicadores que hará tu profesora y responde con seriedad y veracidad a cada una de las proposiciones.

Dimensiones	Indicadores	Siempre	A veces	Nunca
<b>Habilidades básicas</b>	1.Escucha atentamente			
	2.Saluda con respeto			
	3.Dialoga con facilidad			
	4.Se expresa en público sin temor			
	5.Utliza gestos y mímicas al expresarse			
	6.Formula preguntas			
	7.Agradece servicios			
<b>Habilidades avanzadas</b>	8. Solicita ayuda inmediata			
	9.Se disculpa oportunamente			
	10.Pide perdón por errores cometidos			
	11. Convence a los demás en trabajos grupales			
	12.Calma a otros en situaciones de peligro			
	13. Comparte sentimientos			
	14.Expresa elogios por buenas intervenciones			
<b>Habilidades alternativas</b>	15.Eres cortés y respetuosa ante los adultos			
	16.Actúa con seguridad cuando te agreden			
	17.Defiendes derechos de los débiles			
	18.Te alejas de problemas ajenos			
	19.Proteges a los que sienten miedo			
	20.Procuras ambiente de cordialidad			

**Matriz de consistencia:**

Sistema de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular Carmelitas de Pimentel.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Tipo y diseño
<p>¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Privada Carmelita de Pimentel ?</p>	<p><b>General:</b> Elaborar un sistema de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular Carmelitas de Pimentel.</p> <p><b>Específicos</b></p> <p>Analizar con enfoque epistemológico el sistema de actividades lúdicas en niños de cuatro años que conforman la muestra de estudio.</p> <p>Abordar con terminología actualizada los enfoques relacionados con las actividades lúdicas en los jardines de infancia.</p>	<p>Si se propone un sistema de actividades lúdicas, entonces se contribuye con el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de Institución Educativa Particular Carmelitas de Pimentel.</p>	<p>Variable Independiente: Actividades lúdicas</p> <p>Variable Dependiente: Habilidades sociales</p>	<p>Descriptiva- mixta: cuantitativa y cualitativa</p> <p>Diseño No experimental, transversal, propositiva.</p>

	<p>Diagnosticar los niveles de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la muestra, mediante una Lista de cotejo.</p> <p>Diseñar el sistema de actividades lúdicas propuestas para el desarrollo de habilidades sociales.</p> <p>Validar por criterio de juicio de expertos los instrumentos propuestos.</p>			
--	--	--	--	--



## Fichas de Validación

### INFORMACION GENERAL

- 1.1. Nombres y apellidos del validador: MARITZA IRMA HUAMAN PEREZ  
 1.2. DNI: 16134286  
 1.3. Cargo e institución donde labora: C.P. "JESUS EL BUEN PASTOR"  
 1.4. Nombre del aporte evaluado: GUIA DE OBSERVACION DE HABILIDADES SOCIALES  
 1.5. Autor del aporte: RAMIREZ ZENIA RIANA MARIBEL  
RUFASO VASQUEZ FIORELA LIZET

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

1. **Deficiente** (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)  
 2. **Regular** (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)  
 3. **Buena** (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	La estrategia posibilita transformar lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte de la estrategia es congruentes entre si y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las etapas de la estrategia son suficientes en cantidad para transformar la práctica expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las etapas posibilita contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán modificadas según el diagnóstico fáctico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las partes de la estrategia se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las etapas y sesiones de la estrategia han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las etapas o sesiones de la estrategia están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes o sesiones de la estrategia que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	La estrategia gerencial cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>Total</b>


Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} = A$

### III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

VALIDEZ MUY BUENA

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

  
 MAGISTER EN PSICOLOGIA  
 EDUCATIVA  
 REGISTRO N° A015350

**INFORMACION GENERAL**

1.1. Nombres y apellidos del validador: *Ramiro Gómez Irujo*  
 1.2. DNI: *16983723*  
 1.3. Cargo e institución donde labora: *Catedrático de Post grado USS*  
 1.4. Nombre del aporte evaluado: *Cayo de observación de habilidades sociales*  
 1.5. Autor del aporte: *Ramírez, Leizaola, Diana, Navarrete*

*Rafaelo Vázquez, Fiorella Lizet*

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X), según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Aspectos de validación del instrumento		1	2	3	Observaciones Sugerencias
Criterios	Indicadores	D	R	B	
• PERTINENCIA	La estrategia posibilita transformar lo previsto en los objetivos de investigación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• COHERENCIA	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONGRUENCIA	Cada parte de la estrategia es congruentes entre sí y con los conceptos que se miden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• SUFICIENCIA	Las etapas de la estrategia son suficientes en cantidad para transformar la práctica expresada en la variable, sus dimensiones e indicadores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• OBJETIVIDAD	Cada una de las etapas posibilita contrastar los comportamientos y acciones observables, que serán modificadas según el diagnóstico fáctico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CONSISTENCIA	Las partes de la estrategia se han formulado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos y metodológicos) de la variable a modificar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ORGANIZACIÓN	Las etapas y sesiones de la estrategia han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable, de forma lógica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• CLARIDAD	Las etapas o sesiones de la estrategia están redactados en un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a evaluar. (metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• FORMATO	Cada una de las partes o sesiones de la estrategia que se evalúa están escritos respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, interlineado, nitidez, coherencia).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
• ESTRUCTURA	La estrategia gerencial cuenta con los fundamentos, diagnóstico, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>CONTEO TOTAL</b>					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)		<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>Total</b>

Coefficiente de validez :  $\frac{A+B+C}{30} =$

Intervalos	Resultados
0.00 – 0.49	Validez nula
0.50 – 0.59	Validez muy baja
0.60 – 0.69	Validez baja
0.70 – 0.79	Validez aceptable
0.80 – 0.89	Validez buena
0.90 – 1.00	Validez muy buena

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

*Validez muy buena*

*Gomez*

IN: del validador: f. J ? ?  
 1.2.DNI: f:15J3f/ J6  
 1.3.Cargo e institución donde labora: J  
 1.4.Nombre del aportado: il:aj; U ?  
 1.5.Autor del aporte: Vaor:5 z:97

II. ASPECTOS DE VALIDACION

Revisar cada uno de los ítems del instrumento y marcar con un aspa dentro del recuadro (X) según la calificación que asigne a cada uno de los indicadores.

- 1. Deficiente (si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador)
- 2. Regular (si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador)
- 3. Buena (si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador)

Criterios	Indicadores	Aspectos de validación del instrumento			Observaciones - Sugerencias
		1	2	3	
• PERTINENCIA	La estrategia permite transformar lo previsto en los objetivos de investigación				
	Las acciones planificadas y los indicadores de evaluación responden a lo que se debe medir en la variable sus dimensiones e indicadores.				
• COHERENCIA	Cada parte de la estrategia es congruente e íntegra				
• CONGRUENCIA	Los conceptos que se miden				
• SUFICIENCIA	transformar la práctica expresada en la variable sus				
	Las etapas de la estrategia son suficientes en cantidad para				
• OBJETIVIDAD	dimensiones e indicadores				
	Cada una de las etapas posibilita contrastar comportamientos y acciones observables que serán modificadas según el día nóstico fáctico.				
• CONSISTENCIA	Las partes de la estrategia se han fundamentado en concordancia a los fundamentos epistemológicos (teóricos				
• ORGANIZACIÓN	Las etapas y sesiones de la estrategia han sido elaboradas secuencialmente y distribuidas de acuerdo a dimensiones e indicadores de cada variable de forma lógica				
• CLARIDAD	un lenguaje científicamente asequible para los sujetos a				
• FORMATO	evaluar metodologías aplicadas, lenguaje claro y preciso				
	Cada una de las partes o sesiones de la estrategia que se evalúa están escritas respetando aspectos técnicos exigidos para su mejor comprensión (tamaño de letra, espaciado, intermeado, nitidez, coherencia)				
ESTRUCTURA	La estrategia gerencial cuenta con los fundamentos diagnósticos, objetivos, planeación estratégica y evaluación de los indicadores de desarrollo.				
CONTEO TOTAL					
(Realizar el conteo de acuerdo a puntuaciones asignadas a cada indicador)					

Coeficiente de validez : *te*

III. CALIFICACIÓN GLOBAL

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0.00 - 0.59	Validez baja
0.60 - 0.69	Validez aceptable
0.70 - 0.79	Validez buena
0.80 - 0.89	Validez muy buena
0.90 - 1.00	Validez excelente

*Validez muy buena*

*Carroll*  
 DNI: 16453841  
 CPP: 1616453841

## **Sistema de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de edad.**

### **I. DATOS GENERALES**

- 1.1 IEP: “Carmelitas de Pimentel”
- 1.2 Nivel: Inicial
- 1.3 Edad: 4 años
- 1.4 Turno: Mañana
- 1.5 Duración: 3 meses

### **II. FUNDAMENTACIÓN**

En el proceso educativo de nivel inicial se brinda la máxima atención a las formas de organización de diferentes actividades, especialmente a las relacionadas con: convivencia democrática en las aulas, relaciones sociales, valores vivenciados en respeto al ambiente natural; por ello, se incentivan y estimulan permanentemente actividades lúdicas para la formación integral de los futuros ciudadanos del país.

El fundamento teórico de la presente propuesta está constituida por María Montessori, quien con sus constructos teóricos de libertad y disciplina postula aprendizajes en infantiles que requieren crecer corporalmente y desarrollar auto disciplinadamente su mente. La escuela es la institución social encargada de otorgar amplia libertad para la adquisición de la autodisciplina.

Epistemológicamente, Montessori (1998), en Italia, sustentó filosofía educativa basada en respeto profundo entre y hacia preescolares, valoró sus impresionantes capacidades de aprendizaje, otorgó esperanzas en ellos para el progreso de la humanidad, utilizó herramientas de la libertad para enfrentar con éxito, decisión y creatividad los diversos problemas cotidianos.

Metodológicamente, el sistema desarrolla diez sesiones mediante los siguientes pasos:

**Sensibilización – Motivación:** Para explorar a los demás y descubrirse internamente, despertando observación, curiosidad, deseos, intereses, expectativas; jugando intersubjetivamente, desarrollando creatividad, sensibilidad, adhesión de valores positivos y actitudes éticas.

**Conocimiento – Información:** Para comprender a sus pares y al entorno ambiental en que se desenvuelve, adquiriendo habilidades y destrezas necesarias para desenvolverse amistosamente.

**Experimentación – Interacción:** Para facilitar el contacto directo con sus pares y con la naturaleza, vivenciando experiencias gratificantes, determinando problemas y consensuando ideas para resolverlos.

**Valoración – Compromiso:** Para que educadores orienten a los niños en la construcción de su personalidad, fortaleciendo actitudes positivas, valorando actuación de sus padres, maestros y miembros de la sociedad organizada.

**Acción – Participación:** Para asumir posibilidades de participación activa, como líderes o colaboradores, en tareas de fortalecimiento de socialización, implicándose y comprometiéndose con el trabajo común.

## II. OBJETIVOS

**General:** elaborar un sistema de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de edad.

### **Específicos:**

Analizar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en la muestra de niños de cuatro años.

Determinar intereses y expectativas de los niños, así como sus disposiciones para participar en el sistema propuesto

Diseñar el sistema de actividades lúdicas propuesta para el futuro trabajo con los niños de cuatro años de edad.

Monitorear la práctica constante de las actividades lúdicas para efectuar los reajustes que fueran necesarios.

## III. BENEFICIARIOS

De forma directa, los niños de cuatro años de edad; indirectamente, los demás niños que conforman el universo poblacional.

## IV. FACTORES DE ÉXITO

El éxito de la propuesta se sustenta en la participación activa del grupo: dinámica, emotiva, consciente, creativa, responsable. Cada niño reflexiona de manera individual y colectivamente, realiza aportes y

sugerencias, desarrolla conocimientos, reconoce sus fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades, fortalece su sentido de responsabilidad. En consecuencia, el sistema de actividades lúdicas se constituye en alternativa idónea y en factor de éxito con la integración de todos los participantes.

## **V. FACTORES DE RIESGO**

Una probable dificultad sería la escasa disposición y voluntad de los niños al inicio del trabajo, pero con la metodología constante y sugerente se logrará motivarlos. Otra eventualidad que tendría que superarse con la adecuada planificación sería la escasez de medios audiovisuales para realizar experiencias sensoriales: olfato, tacto, gusto, vista, oído.