



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades
sociales en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018

AUTORA:

Diana Suarez Lopinta

ASESOR:

Dr. Sánchez Díaz, Sebastián

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación del aprendizaje

LIMA – PERÚ

2018

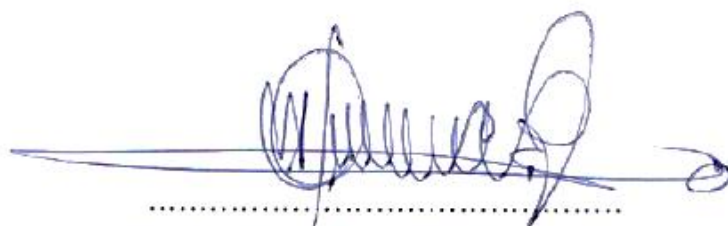
Página del jurado



.....
Dr. Sebastián Sánchez Díaz
PRESIDENTE



.....
Mgtr. Carmen Rojas Espinoza
SECRETARIO



.....
Dr. Edgar Ramiro Cerazo Quispe
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre Paulina Lopinta Surco quien es un modelo a seguir por sus cualidades y virtudes, por enseñarme a ser perseverante y tener ganas de superación por estar en cada momento difícil y bueno apoyando con sus consejos de madre para ser una persona de bien.

La autora

AGRADECIMIENTO

A mi asesor Dr. Sánchez Díaz por su apoyo y vocación para el desarrollo de la tesis por sus consejos en cada revisión de mi trabajo de investigación.

También a mis profesoras de la universidad Cesar vallejo quienes me brindaron apoyo y enseñanza en esta linda carrera que es educación inicial.

Y a las personas que me brindaron su apoyo y consejos en seguir luchando por mis objetivos.

La autora

Declaratoria de autenticidad

RESOLUCIÓN DE VICERRECTORADO ACADÉMICO N° 00011-2016-UCV-VA

Lima, 20 de julio 2018

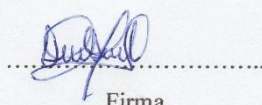
DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Diana Suarez Lopinta, estudiante de la Escuela profesional de Pregrado, de la Universidad César Vallejo, sede/filial Lima Este; declaro que el trabajo académico titulado “Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años San Juan de Lurigancho, 2018”, presentado en 99 folios para la obtención del grado académico de Licenciada en educación inicial.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- * He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo estipulado por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- * No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- * Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- * Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- * De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.

Lima, 20 de Julio del 2018



Firma

CAMPUS LIMA ESTE

Av. Del Parque 640. Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho

Teléfono: (01) 200 9030 Anexo: 8181.

Presentación

Presento ante ustedes la tesis titulada “Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018” con el objetivo de determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E. Niño Jesús, en cumplimiento de reglamentos de grados y títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

El documento consta de siete capítulos: Capítulo I: introducción: contiene la realidad problemática, trabajos previos, teorías relacionadas al tema, formulación del programa, justificación del estudio y los objetivos. Capítulo II: Método: diseño de investigación, variables y operacionalización, población y muestra, técnica e instrumentos de recolección de datos y por último los aspectos éticos. Capítulo III: Resultados. Capítulo IV: Discusión. Capítulo V: Conclusión. Capítulo VI: Recomendaciones. Capítulo VII: referencias bibliográficas. Finalmente los anexos.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES:

PÁGINA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
ÍNDICE.....	vii
LISTA DE TABLAS.....	ix
LISTA DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1 Realidad problemática.....	14
1.2 Trabajos previos.....	16
1.3 Teorías relacionadas al tema.....	19
1.4 Formulación del problema.....	34
1.5 Justificación del estudio.....	35
1.6 Hipótesis.....	36
1.7 Objetivos.....	36
II. MÉTODO.....	38
2.1 Diseño de investigación.....	39

2.2 Variable, operacionalización.....	40
2.3 Población y muestra.....	43
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	44
2.5 Métodos de análisis de datos.....	48
2.6 Aspectos éticos.....	48
III. RESULTADOS.....	49
IV. DISCUSION.....	59
V.CONCLUSION.....	62
VI. RECOMENDACIONES.....	65
VII. REFERENCIAS.....	67
ANEXOS.....	72

Lista de tablas

		Pág.
Tabla 01:	<i>Denominación de las sesiones de aprendizajes según las dimensiones.</i>	22
Tabla 02:	<i>Matriz de operacionalización de la variable.</i>	42
Tabla 03:	<i>Distribución de la población de los estudiantes.</i>	43
Tabla 04:	<i>Validez de contenido del instrumento de habilidades sociales por juicio de expertos.</i>	46
Tabla 05:	<i>Estadístico de fiabilidad del instrumento de habilidades sociales.</i>	47
Tabla 06:	<i>Prueba de normalidad.</i>	54
Tabla 07:	<i>Prueba de hipótesis general: Efecto del programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales.</i>	55
Tabla 08:	<i>Prueba de hipótesis específico 1: Efecto del programa de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva de las habilidades sociales.</i>	56
Tabla 09:	<i>Prueba de hipótesis específico 2: Efecto del programa de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva de las habilidades sociales.</i>	57
Tabla 10:	<i>Prueba de hipótesis específico 3: Efecto del programa de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva de las habilidades sociales.</i>	58

Lista de figuras

		Pág.
Figura 1	Diseño Pre experimental	39
Figura 2	Confiabilidad del instrumento	47
Figura 3	Gráfico de barras de la variable habilidades sociales del pre y post	50
Figura 4	Gráfico de barras de la dimensión cognitivo	51
Figura 5	Gráfico de barras de la dimensión emocional	52
Figura 6	Gráfico de barras de la dimensión instrumental	53

Resumen

En la presente investigación el objetivo general de estudio fue el determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho, 2018.

La investigación es de tipo aplicada, diseño experimental de subtipo pre experimental de nivel explicativo casual, con una población de 27 niños entre niños y niñas de 4 años se usó un instrumento de ficha de observación para la recolección de datos.

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en inicio, proceso y logro, con un 18,52% en inicio, con un 48,15% en proceso y un 33,33 en logro, pero en el post test vemos que los estudiantes están en proceso y logro, con un 18,52 en proceso y con un 81,48% en logro. Esto se debe a que se ha potencializado las habilidades sociales de los estudiantes con el programa de actividades lúdicas en la I.E.I “Niño Jesús”.

La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a 0,05 lo que permite señalar que hay un efecto significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pre test y pos test, concluyendo que el programa de actividades lúdicas influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años.

Palabras claves: Actividades lúdicas, habilidades sociales.

Abstract

In this research, the objective was to determine the effects of a program about play activities in the development of social skills in 4 years old children in the “Niño Jesus” kindergarten, San Juan de Lurigancho, 2018.

This applied research is an experimental design, of pre-experimental and casual explanatory level, with a population of 27 children among 4-year-old boys and girls, an instrument of observation card was used for data collection.

From the descriptive results of the pretest, it can be observed that the students are in the beginning, process and achievement, with 18.52% in the beginning, with 48.15% in process and 33.33 in achievement, but in the post test we see that the students are in process and achievement, with 18.52 in process and with 81.48% in achievement. This is due to the fact that the social skills of the students have been strengthened with the program of recreational activities in the I.E.I "Niño Jesus".

The significance of $p = 0.000$ shows that p is less than 0.05, which indicates that there is a significant effect, therefore the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, that is, there are significant differences in the results of the pretest and posttest, of the measure of the variable social skills.

Key words: play activities, social skills.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

Las habilidades sociales cumple un rol importante en la sociedad que permite al ser humano ser parte de un grupo social ya que el ser humano es un ser social por naturaleza así como mencionó Aristóteles, Sin embargo en la actualidad existen personas que muestran dificultades de poder integrarse a un contexto social como en el colegio, universidad o en centros laborales, es decir que como consecuencia a esta escasa habilidad con lleva a la dificultad de resolver conflictos en su entorno social desatando baja autoestima entre otros aspectos negativos que no permiten una vida plena a cada ser humano.

A nivel mundial, se observa estudios y programas para el desarrollo de habilidades sociales dirigidas a niños del pre escolar hasta secundaria. En España; Barrientos (2016) manifestó que en su país existe un porcentaje alto de alumnos que sufren de problemas familiares y presentan ansiedad, temor, fobias entre otros trastornos mentales, en su investigación. Llega a la conclusión que los profesores quienes manejan mejor las habilidades socioemocionales generan más habilidades sociales y cognitivas en sus estudiantes por generar un ambiente cómodo que genera confianza para sus estudiantes.

También en España, Gonzales (2014) realizó un proyecto para el desarrollo de las habilidades sociales en niños con escasa competencia socioemocional a través de la Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO); en el cual se observó que los estudiantes si no tienen un seguimiento de sus habilidades sociales en la etapa escolar a pesar de no mostrar actitudes agresivas, tiende a presentar dificultad en sus habilidades sociales en su entorno.

En Ecuador (2016) Montesdeoca y Villamarín realizaron un estudio en el que observó que la falta de autoestima en los estudiantes genera deficiencia en las interacciones con sus pares por ser estas dos, relacionadas para el desarrollo de habilidades sociales y la deficiencia de este genera consecuencias negativas en diversas áreas de la vida del estudiante. Y en Bogotá (2012), Salamanca hizo un estudio en el cual observó que a pesar que los niños presenten un ambiente de violencia pueden desarrollar habilidades sociales por medio de proyectos de socialización.

Dando estas situaciones, se determinó que en diversos países las habilidades sociales se trabajan desde pequeños para que esta habilidad sea satisfactoria en las etapas del ser

humano; generando desde pequeños la capacidad de empatía, tolerancia y respeto para lograr y alcanzar una conducta positiva y asertiva, disminuyendo la conducta pasiva y agresiva en su ámbito social.

A nivel nacional se presentó el fascículo de rutas de aprendizaje del área de personal social (2015) por el MINEDU en el cual manifiesta que muchos padres limitan a sus hijos pequeños a participar en actividades diarias. Sin embargo son estas actividades diarias son los que le permiten al niño ser parte de un grupo social conociendo así más sobre su entorno social; asimismo se realizó unos estudios en Lima por Melo (2013), en donde se observó que en aula de 3 años el egocentrismo y la falta de expresión oral generó conflictos ocasionando que los niños golpeen a sus compañeros y los niños agredidos copian estas actitudes negativas o fomentaran el miedo ante sus agresores.

Con esta información se determina que las habilidades sociales se trabajan desde el nivel inicial para generar un ambiente de seguridad fomentando actividades en el aula para enseñar a los niños a convivir y autorregularse ante situaciones que no sean de su agrado y manifestarlos verbalmente.

En el nivel local se observó que en la I.E.I. Niño Jesús , que los niños del aula celeste de 4 años del turno tarde de san juan de Lurigancho, demuestran ser tímidos con conducta pasiva y ceder lo que los demás compañeros decidan por él, también existen niños que demuestran conducta agresiva o violenta ocasionando que sean rechazados por el grupo, como consecuencia de mantener estas conductas puede generar que en su adolescencia y adultez tenga problemas de socialización y poca inteligencia emocional.

El desarrollo de las habilidades se forma en el niño, es por ello que el uso de actividades lúdicas en la etapa de inicial fomentara la seguridad, autoestima y autoconcepto el cual estimulara la inteligencia emocional y aprenda valorarse y quererse para interactuar asertivamente en su ámbito social e integrarse en forma positiva en donde manifieste y defienda sus opiniones, sus gustos y sentimientos libremente, de lo contrario al no desarrollar sus habilidades se convierte en una persona sumisa que acepta situaciones no deseadas debido a la presión del grupo, desarrollando en él una conducta pasiva en la sociedad. Por otro lado sin estas habilidades también puede desarrollar una conducta agresiva ocasionando su poca tolerancia llegando al punto de agredir a sus pares y no sentirse feliz en su entorno.

En tal sentido desde mi condición de estudiante de educación pretendo hacer un aporte a través de un programa titulado “jugando a socializar” el cual brinda actividades que el niño interactúe con sus pares generando acciones positivas durante el juego rescatando soluciones, dialogo y disminuyendo la agresividad en el aula.

1.2 Trabajos previos

En este trabajo de investigación tomó los siguientes antecedentes nacionales e internacionales como evidencias de la existencia de estudios con relación a este tema de investigación.

Antecedentes internacionales:

Cepeda, y Avilés, (2015) presentó la tesis *“La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo social de los niños en el nivel maternal del centro desarrollo infantil Jardín de infantes Niño de Praga periodo lectivo 2015-2016”* en la universidad Laica Vicente Roca fuerte para optar la licenciatura en educación. Se planteó el objetivo de determinar la importancia de la aplicación de la actividad lúdica como terapia para estimular el desarrollo social en el nivel maternal de los niños del centro de desarrollo infantil Jardín de infantes Niño de Praga periodo lectivo. La institución cuenta con una población de 40 niños y 5 docentes y se utilizó una ficha de observación y encuesta como instrumento. Teniendo como uno de los resultados que el 80% de los docentes mencionaron que la institución debería contar con una guía de actividades lúdicas. En conclusión que los niños pueden mejorar su conducta y desarrollarse socialmente, pero se necesita de la participación de los padres como de los docentes.

Gómez y Molano (2015) presentó la tesis: *“la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga”* en la universidad del Tolima en Colombia para optar el grado de licenciado en pedagogía infantil. Se planteó el objetivo de favorecer el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el interés y habilidades en el aprendizaje de los niños y niñas de la institución Educativa Niño Jesús de Praga. Este trabajo se inclinó a un desarrollo de corte cualitativo además se presentó como un modelo formativo y se trabajó con un muestra de 29 alumnos. Por lo cual se determina que a base de sesiones se observó un resultado positivo ante la sensibilización de padres como

profesores. En conclusión se menciona que las escuelas deben de invertir a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas para mejorar la educación según las necesidades e interés de los estudiantes.

Martínez (2012) presentó la tesis: *“Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación Inicial”* en la Universidad Abierta Interamericana, para optar la licenciatura en educación inicial en Argentina. Se planteó el objetivo indagar el modo el cual los docentes de los jardines de infantes del Partido de Tres de Febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales; la institución cuenta con 70 alumnos la muestra consta de 3 docentes a cargo de las aulas de 5 años, el instrumento que se utilizó fue una entrevista semiestructurada. Además es estudio de diseño cualitativo puro de tipo documental de alcance descriptivo y la unidad de análisis consta de 3 docentes, los resultados dieron que en líneas generales puede decirse que las tres docentes analizadas reconocen en su discurso, otorgar mayor importancia al trabajo “real” en el aula, que a la planificación del mismo, por lo cual en sus carpetas didácticas no se ven reflejados determinados propósitos a actividades que ellas en la entrevista mencionan como trabajado y como conclusión menciona que en el caso de los Jardines de infantes analizados, se observa que las Carpetas Didácticas no siempre son utilizadas por los docentes como un recurso para plasmar el trabajo e realizar en la sala.

Antecedente nacional

Ybañez (2017) presentó la tesis: *“Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública Trujillo-2017”*, en la Universidad César Vallejo, para optar el título de licenciado en educación, Se planteó el objetivo determinar que el programa de actividades lúdicas desarrolla las habilidades sociales en los niños de cinco años de la institución Educativa N° 209 Trujillo – 2017, se trabajó con una muestra de 54 niños de diseño cuasi experimental usando una ficha de observación, con un resultado, el 88% se sitúan en el nivel bueno y el 12% en regular en el según los gráficos. Llegando a la conclusión de la efectividad del programa en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 5 años.

Huasco (2017) presenta la tesis: *“Juegos Cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Las Palmeras, Los Olivos”*, en la universidad Cesar Vallejo para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, se planteó el objetivo de determinar como el juego cooperativo influye en la mejora de las habilidades sociales de los niños de 5 años. Dicho trabajo de investigación es un diseño pre experimental con un diseño de pre y post test con una muestra de 21 niños se usó como instrumento una lista de cotejo, y sus resultados demostraron que un 41% obtuvo el nivel de logro intermedio y un 37% en el nivel logro avanzado; llegando a la conclusión que el programa influye positivamente el desarrollo de las habilidades sociales.

Carlos (2017) presentó la tesis: pregrado *“Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa N° 389, Rímac - 2016”*, en la Universidad César Vallejo, para optar el título de licenciado en educación, Se planteó el objetivo de determinar en qué medidas los juegos cooperativos mejoran las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa N° 389, Rímac - 2016, se trabajó con una muestra de 50 niñas de diseño cuasi experimental con dos grupos (grupo control y grupo experimental y usando una ficha de observación como instrumento, obteniendo como resultados en el post test el grupo control obtuvo un 6 % y el grupo experimental obtuvo un porcentaje de 38% existiendo un aumento significativo. Concluyendo en una mejora significativa luego de aplicación del programa.

Cotrina (2015) presenta la tesis: *“Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego”* en el distrito de San Miguel en el año 2015, en la universidad Pontificia Universidad Católica del Perú, para optar el el Título de Licenciado en Educación con especialidad en Educación Inicial que presenta la bachiller. Se planteó el objetivo de Identificar las habilidades sociales que muestran los niños de cuatro años durante sus actividades de juego en una IE particular del distrito de San Isidro, se trabajó con la muestra del 50% de varones y mujeres escogido al azar (4 niños y 4 niñas) con un tipo de investigación descriptiva y sus resultados en la habilidad básicas social juego en el recreo con un buen resultado debido a que a esa edad han logrado desarrollar la socialización primaria generando que expresen sus sentimientos, emociones ,y presten

atención. Llegando a la conclusión de que el juego ayuda a los niños y a las niñas a desarrollarse y a conocerse, ya que el juego contribuye a ser mejor persona, porque optimiza el proceso de socialización cuya finalidad es que una persona se integre adecuadamente a la sociedad, es así que pueda tener la capacidad de manejar sus sentimientos, situaciones de agresión y estrés.

Rodriguez (2015) presenta la tesis: *“Taller “mi mundo feliz” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa particular “Mi casita” - Trujillo – 2015”*, en la universidad Cesar Vallejo, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, se planteó el objetivo de determinar que el taller “MI MUNDO FELIZ” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Particular “Mi Casita”– Trujillo - 2015. Dicho trabajo de investigación es un diseño experimental de tipo pre experimental, con un diseño de pre y post test con una muestra de 20 alumnos (9 niñas y 11 niños) matriculados en dicha institución usando la técnica de la observación; y sus resultados demostraron que en el post-test, la media aumentó a 41.5 (42) % se ubica en el bueno; la desviación estándar de 6.38 y el coeficiente de variación porcentual disminuyó a 15.37 %, el grupo es más homogéneo. Por lo tanto, los resultados de la post-guía demuestran que el taller fue eficaz porque los niños mejoraron en las habilidades sociales. Llegando a la conclusión de que se identificó el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años después de la aplicación del taller se encuentran en los niveles bueno y regular lograron el 50 % cada uno después de la aplicación del taller “Mi Mundo Feliz”.

1.3 Teorías relacionadas al tema

Base teórica programa de actividades lúdicas (variable independiente)

Programa

Según a la Cine citado por Ybañez (2017) menciona que programa es la continuidad de actividades organizadas con un fin u objetivo propuesto. Además Ybañez (2017) define programa como una actividad social limitada en el tiempo y espacio.

Según Pérez (2006) define que: “Genéricamente se suele afirmar que un programa es un plan destinado a dar respuestas a las necesidades de determinadas personas o grupos” (p. 164).

Por ello programa es un conjunto de actividades con un propósito ante respuesta de una solución. En este programa basada en actividades lúdicas enfatiza el desarrollo de la socialización del infante para que se desenvuelva eficaz en su área social.

Según Alvarado (2017) menciona las características de programa basada en ser flexible, exacto y continuo, concretando que el programa es adaptable según las condiciones que se lleva a cabo, además de ser limitado por el tiempo y de ser continuo.

Por ello este programa de actividades lúdicas se realiza en un centro educativo y en un tiempo determinado con actividades programadas según la edad de los niños con el fin de desarrollar sus habilidades sociales.

Actividades lúdicas

Según Domínguez (2015) define a la actividad lúdica es una importante repercusión en el enseñanza, por contener características que beneficia al desarrollo del niño en habilidades, destrezas y experiencias; por ello conviene la elaboraciones de programas dirigidos al aprendizaje del niño; para ello la docente debe tener en concepto la importancia de las actividades lúdicas con el juego.

Las actividades lúdicas realizadas por el ser humano siempre serán de un bienestar y de placer que está presente en la etapa del niño como juego en donde puede usar materiales o acciones humanas.

Según Vélez y Fernández (2003) manifestaron que:

La actividad lúdica contribuye al desarrollo integral del niño, pues impulsa y favorece el despliegue de todas sus potencialidades y constituye el eje metodológico sobre el que se asienta la intervención educativa de 0 a 6 años y responde a la necesidad vital de jugar que tienen los niños. (p. 129)

Según Montessori (2003) citado por Carrasco (2017) menciona que las actividades lúdicas es la actividad que genera placer y satisfacción entre los integrantes y que en ocasiones es usada con fin educativo.

Podemos definir que toda actividad lúdica se da a través del juego el cual está presente en el desarrollo evolutivo del niño, por ello servirá con un fin de un recurso educativo para el docente incorporando este en sus sesiones para desarrollar habilidades y aprendizaje en sus estudiantes

Es por ello la elaboración de este programa que ayuda a los niños a desarrollar habilidades que le fomentaran una mejor convivencia en su vida siendo de esta manera una opción de aprendizaje de autoconocimiento autorregulación de sus emociones ocasionando asertividad en su toma de decisiones mostrando acciones, actitudes de empatía y comunicativas respetándose y respetando a sus compañeros del aula. Este proyecto se desarrolla usando la secuencia didáctica que consisten en un inicio, desarrollo y cierre, en estos tres momentos con actividades de juegos lúdicos tiene como objetivo llegar a un aprendizaje significativo para el niño en el área social; las sesiones son de tiempo regular en el cual el niño será motivado y reforzado ante un aprendizaje vivencial al interactuar con sus pares, en donde la profesora solo interviene en los momentos requeridos o necesarios permitiendo al niño ser el sujeto principal en las sesiones para que desarrolle sus habilidades sociales en su entorno.

Este programa se realiza en un centro educativo nacional de nivel inicial con un grupo de determinada edad. Con el fin de motivar e incentivar por medio de actividades lúdicas la socialización e iniciativa de desarrollar una competencia social en sus etapas futuras que enfrentara en su vida escolar y superiores.

Este programa tiene una duración de 3 meses, con un total de 12 horas pedagógicas incluyendo la evaluación del pre test y pos test, 4 sesiones por mes, iniciando el mes de abril al mes de junio del 2018

Las sesiones basadas en el área social inician con una motivación que puede ser un cuento, luego durante el desarrollo analizamos acciones que podemos tomar proponiendo normas y estrategias de juego para lograr el objetivo del jugar, al iniciar el juego nos dirigimos al patio y adaptando el lugar con los materiales que se requieren, la culminación

del juego termina en una socialización formando un semicírculo y mencionando como se sintieron y halagando la participación del equipo y si encontramos dificultades del juego como poder solucionarlos de manera amical respetando al compañero.

Tabla 1

Denominaciones de las sesiones de aprendizaje según las dimensiones:

N°	DIMENSIONES	SESIONES
1	Cognitivo	Conejito, conejitos
2	Instrumental	Tortuguita
3	Cognitivo	Armando normas
4	Cognitivo	Ganchitos divertidos
5	Instrumental	Al son de muestra de cariño
6	Emoción	Unidos lo lograremos
7	Emoción	Aros de amistad
8	Emoción	Camilla de la alegría
9	Instrumental	Trencito obediente
10	Emocional	Buscando mi mitad
11	Cognitivo	Caminito creciente
12	Instrumental	Reptando alcanzo a mi presa

Nota: adaptado del programa.

Definición de juego

Los niños disfrutaban más su vida diaria basada en juegos con sus pares y a la vez conociendo su entorno y comunidad de manera divertida. Según Ribes menciona que:

“Mediante el juego el niño asimila las nuevas experiencias con los aprendizajes previos y los adapta a sus necesidades” (p.22).

Según Rodríguez de los Ríos (1997) mencionó que, el juego es una actividad más propia del niño para el descubrimiento de su entorno a diferencia del adulto en donde el juego no tiene la misma validez y necesidad que de un niño.

Demostrando así que el juego es vital y necesario en el niño ya que el sentimiento de placer es de más potencia desarrollando no solo alegría sino también conocimiento de aprendizaje

García y Llull (2009) clarificó que la acción de jugar tiene como resultado de entretener y divertir al ser humano usando objetos, personas e imaginación.

Según Ribes (2011) menciona que luego de la iniciación del juego simbólico, inicia la etapa de juego social donde los niños interactúan más con sus pares y con adultos, en este juego va asimilando normas y acuerdos llevándolo a un juego de reglas, en donde este tipo de juego es denominado por la autora como la esencia de la evolución de la civilización.

Según Ribes (2011) menciona que: “A partir de los 7 años los niños pueden utilizar reglas para manipular los objetos, interactuar socialmente o para generar conocimiento” (p.18).

El juego si bien sabemos es parte del niño y es demostrarlo según los libros de psicología desarrollo en el cual mencionan que el juego es parte del desarrollo del ser humano que inicia desde la infancia y va cambiando según el interés y capacidades que el niño desarrolla según su madurez y crecimiento.

Según Delgado (2011) menciona que el juego determina la madurez del niño además de permitir saber cómo el niño ve su entorno, podemos observar la madurez del niño según el tipo de juego que realiza en su vida diaria.

Características del Juego

Las características del juego muestran el por qué el niño lo considera su actividad favorita e importante en su desarrollo evolutivo.

Según Delgado (2011) mencionaron características resaltando en primer lugar que el juego es libre y produce placer y es autotelico, también implica actividad ya que es motora, innato ya que desde pequeño descubren el placer del juego, el niño pone propone sus propias reglas durante el juego, además de ser una actividad socializadora en donde el juguete no es necesario para el juego, por ultimo tiene límite de tiempo y espacio. El juego es necesario en el adulto ya que esta actividad ayuda a reducir el stress debido al trabajo, en cambio para el niño es necesario ya que le permite conocer y que se familiarice con su entorno de manera adaptiva.

Por otro lado Ribes (2011) menciona que en las características del juego, este estimula 3 funciones denominadas: Función formativa basada en que el juego favorece la maduración intelectual, procesos de adaptabilidad y socialización. La función afectiva en donde el niño es libre de usar su creatividad e imaginación para descargar su frustración a lo real; por último, la función psicodiagnóstica y psicoterapéutica basada en que el niño puede mostrar por medio del juego cómo ve su entorno real en el que vive.

Mencionando estas características se define que el juego cumple un rol importante en el desarrollo integral del niño ya que está presente en la vida cotidiana como en el crecimiento y aprendizaje del infante. Estas características dan a conocer como poder usar el juego en la intervención de una enseñanza o de un proceso

La observación del juego infantil

Al observa el juego podemos obtener información relevante de la conducta y desarrollo del niño, en el cual está información puede ser usado para diversos fines. Según Ribes (2011) menciona que observar el juego permite evaluar aspectos como el ámbito social, emocional, cognitivo, psicomotor, curricular.

Por medio de esta técnica evaluamos según los ítems de las dimensiones ya que usaremos la observación durante las actividades lúdicas, para monitorear el progreso de los estudiantes.

Por otro lado la observación como menciona Minedu debe ser permanente para saber cómo el niño ve su contexto, además de conocer las necesidades y competencias que presenta en su edad.

Tipos de juegos

Según MINEDU (2009) en su guía para educadores de servicios educativos para niños menores de 6 años muestra la evolución del juego en los primeros 6 años de vida en donde menciona que el juego funcional inicia a partir de los 3 meses a 2 años, el juego constructivo inicia a partir de los 2 a 3 años, el juego dramático a partir de 18 meses pero más sobresaliente a la edad de 3,4 y 5 años y el juego con reglas inicia a partir de los 5 años.

Juego funcional

Según Rodríguez de los Ríos menciona que este tipo de juego se basa según la satisfacción de un movimiento que le agrada al niño ya sea con un objeto o sin este, y este juego será olvidado cuando el niño se aburra y le llame la atención otra actividad a realizar.

Según Venegas y García (2013) determinan al juego como actividad motriz ya que lo relaciona con movimientos sin alguna estimulación externa; Ya que el niño aun no toma conciencia de nociones usará sus sentidos y cuerpo a base de movimientos para poder jugar.

De lo expresado por los autores, se concluye que el juego funcional se basa en una actividad de movimiento produciendo placer en los infantes menores de 2 años en donde en esa edad explorara y manipula objetos adecuados proporcionado por el adulto para evitar accidentes en el hogar.

Juego constructivo

Según Rodríguez de los Ríos menciona que el juego constructivo se basa en la construcción de un objeto usando diversos materiales a su alcance e imaginación del niño es decir que si el niño desea crear un carro puede usar bloques, cajas dándole un uso con el fin de elaborar un objeto que desea representar. Además este tipo de juego produce que el infante conozca nociones de tamaño, formas y textura.

Juego dramático

Según Rodríguez (1997) menciona que a esta edad preescolar este tipo de juego se presenta en la representación de personajes que pueden ser de diferentes características según el agrado del niño, este juego puede ser tomado ya sea solitario o en compañía de sus pares.

En este juego también llamado juego simbólico el niño usa su imaginación llevando a una situación real en el cual le dará funciones a objetos con otra representación según el juego del niño.

Juego con reglas

Según Rodríguez (1997) menciona que este juego basado en reglas le permite al niño ser incluido a un grupo siempre y cuando comprenda y siga las instrucciones del juego, una vez perfeccionado las instrucciones será capaz de crear sus propias reglas de juego. Este juego con reglas le permite al niño conocer los límites de manera divertida por medio del juego.

Con lo mencionado podemos determinar que el juego con reglas contiene restricciones y acciones no permitidas durante el juego donde el niño con una edad mayor puede acatarlas con el objetivo de seguir divirtiéndose con sus pares.

Modelo Lúdico en la intervención educativa

El juego por ser parte del ser humano en su crecimiento y aprendizaje de su entorno también es utilizado para el maestro como recurso de su enseñanza en sus sesiones de aprendizaje y también lo vemos en los juegos de sectores. García y Lull (2009) menciona que el juego desarrolla habilidades e incentiva alegría, la autoestima y el área personal.

Según Delgado (2011) afirmo que “el juego implica aprendizaje y es el docente quien debe habilitar en el contexto de la escuela diferentes oportunidades lúdicas para que los niños aprendan” (p.36).

Además el juego al estar dentro de la enseñanza permite al niño ser feliz y aprendiendo feliz, generando así niños con la disponibilidad de querer seguir aprendiendo y no sentirse forzados o con la obligación de ir a la escuela. Delgado (2011) menciona que el juego tiene como característica de motivación del alumno ya que al aprender jugando se sentirá a gusto al realizar las tareas.

Además, el juego es utilizado por el docente con un propósito educativo, sin la necesidad que sus estudiantes conozco dicho propósito ya que ellos juegan con la intención de divertirse. Rescatando esta definición, el juego que está en relación de un aprendizaje, se logra aprender de manera significativa ya que también estamos tocando emociones en donde el niño manifiesta felicidad y tristeza con sus compañeros

Según Ribes (2011) menciona que: “el juego es una experiencia lúdica con un fuerte componente social, por el que el papel de los adultos proporciona una interacción lúdica y socio-afectiva que va más allá del propio juego” (p. 104).

En una sesión de clase que no esté incluido la motivación no está cumpliendo con la secuencia didáctica; en ese momento, se puede trabajar un juego como una entrada aun aprendizaje más complejo, en ese momento de motivación el niño muestra entusiasmo e interés y usando el juego como motivación el niño se encuentra con su atención en su totalidad al profesor, quien a su vez ese es su objetivo tener todo el sentido del niño sobre para llegar a una enseñanza y aprendizaje significativo.

El juego y la socialización

El juego tiene como característica el ámbito social, permitiendo al niño desarrollar sus habilidades para pertenecer a un grupo social, en donde manifiesta su conducta y opiniones con sus pares quienes también muestra diversas conductas en el entorno, Además el juego permite adaptarse y seguir normas de convivencia para integrarse con facilidad al grupo.

Según Delgado (2011) manifestó que:

El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales, aprende a simular conductas deseables como

compartir, saludar, respetar los turnos y aprender también a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o imponer su voluntad.(p. 25)

Según Ribes (2011) menciona que el juego colectivo y las leyes de colectividad son de gran importancia para la socialización del niño.

Base teórica de habilidades sociales (variable dependiente)

Definición de habilidades sociales

Peñañiel y Serrano (2010) sostuvo que los niños que no demuestran conductas de interacción con sus pares en su entorno, tiene como consecuencia el alejamiento, exclusión, ocasionando depresión, retraimiento e infelicidad en el entorno del niño al no poder pertenecer a un grupo social. Es decir que todo niño necesita de un entorno social para sentirse emocionalmente pleno al ser partícipe de un grupo social que comparte sus gustos y preferencias.

Por ello la importancia de las habilidades sociales en el ser humano para su interacción social desarrollando sus capacidades durante su crecimiento y estimularlas para que sean constantes y aprendidas, de este modo el ser humano es apto para desenvolverse en cualquier ámbito de su vida tal como profesional, amorosa y social.

Delgado (2014) manifestó que los componentes sociales los cuales son empatía y habilidades sociales se adquieren en la infancia desarrollando su inteligencia interpersonal; generando que el niño pueda autorregular sus emociones y resolver conflictos exitosamente entre sus pares. Es decir que al adquirir estas habilidades, el niño demuestra actitudes asertivas para poder interactuar en su grupo social.

Peñañiel y Serrano (2010) menciono que: “Las habilidades sociales son las conductas o destrezas sociales específicas, requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal (por ejemplo, hacer amigos)” (p. 10).

Según Trujillo y Martín (2010) concluye que el desarrollo social y las habilidades sociales deben ser promovidos a temprana edad para un mejor desenvolvimiento en la sociedad ya que el ser humano necesita aprender sus normas para pertenecer a este.

Con lo mencionado de los autores podemos concluir que el desarrollo de habilidades sociales en un adulto significa que de niño supo desarrollar sus capacidades para desenvolverse socialmente, desarrollo su inteligencia emocional significativamente para desenvolverse asertivamente en su entorno disminuyendo comportamientos negativos ante su interacción social.

Dimensiones de Habilidades sociales

En esta investigación nos basaremos según Peñafiel y Serrano (2010) en su libro habilidades sociales, en donde se encuentra tres dimensiones de habilidades sociales las cuales son: cognitivo, emocional e instrumental.

Dimensión 1: cognitivas

Según Peñafiel y Serrano (2010) clarifica que esta dimensión se relaciona con el aspecto psicológico del niño, por lo cual el niño toma decisiones ante situaciones de su entorno social una vez que haya analizado y reflexionado para luego actuar.

Se puede concluir que el niño al analizar la situación sabrá en qué situación se encuentra y conocer las alternativas de solución y aprendiendo a desarrollar una conducta asertiva resolviendo conflictos teniendo en cuenta la empatía.

Según Minedu (2009) menciona la importancia del juego en la etapa preescolar definiendo que durante los seis años de vida ocurre sinapsis que le permiten al niño a desarrollarse y aprender, y el juego es un factor para estas conexiones, de lo contrario no hay un desarrollo de capacidades y de personalidad.

Determinando así la importancia del juego para un buen desarrollo cognitivo en las habilidades sociales para que crezca y aprenda mejor tanto en lo intelectual como en lo social.

Dimensión 2: emocional

Según Peñafiel y Serrano (2010) se refirió que en esta dimensión se relaciona con los sentimientos y emociones que el niño reconocerá ante vivencias de su entorno al compartir situaciones con sus pares, en estas situaciones el niño mostrara emociones de placer o desagrado.

El niño al reconocer estas emociones se sentirá confianza como también autoconociéndose y buscara ser parte de un grupo en donde él se sienta a gusto y comparta gustos afines. Es decir que el niño al tener las habilidades de reconocimiento de sus emociones desarrolla sus habilidades sociales ya que expresa sus emociones y transmite un mensaje a sus compañeros.

Dimensión 3: instrumental

Según Peñafiel y Serrano (2010) en esta dimensión se relaciona con la acción que toma el niño su contexto social, y para ello existe la conducta verbal y no verbal en donde el niño demuestra estas habilidades por medio del lenguaje expresivo y gestual rechazando una conducta agresiva.

Según Peñafiel y Serrano (2010) manifestó que: “La falta de habilidades sociales cognitivas y emocionales conlleva también carencias en las habilidades instrumentales, por eso las personas con pocas habilidades sociales tienen dificultades para interactuar con los demás” (p.14).

Por otro lado también otros autores como Delgado (2014) mencionan que los componentes de habilidades sociales clasificándolos en: componente cognitivo, componente emocional y componente conductual. Delgado manifiesta estos componentes enfocándose en el área de geriatría; sin embargo ya que esta investigación se basa en infantes se opta por trabajar con las dimensiones de Peñafiel y Serrano.

Aprendizaje de las habilidades sociales

Según Peñafiel (2010) menciona que: “El entorno que rodea al niño y la estimulación que reciba de él resultan fundamentales en el aprendizaje de las habilidades sociales” (p. 11).

Se concluye que el ambiente y situaciones que involucra al niño se pueden prestar a un aprendizaje positivo siempre y cuando sea reforzado en ese mismo momento con estímulos o retroalimentación positiva, es decir que si el niño expresa su opinión o sentimiento adecuadamente, brindarle palabras positivas por su acción y no reprimirlo con gritos o regaños ya que ocasiona de que desarrolle una conducta pasiva ante otra futura situación que enfrente.

Además el aprendizaje de estas habilidades seguirá en aumento durante el desarrollo social por ello debe ser motivado para que permanezca y mantenga y desarrolle nuevas capacidades que le brindaran satisfacción y mejor calidad de relación social en el entorno.

Mecanismo de aprendizaje en las Habilidades sociales

Aprendizaje por experiencia directa

En este aprendizaje se usa un estímulo reforzador para que la acción tomada se repita. Mientras se presente un estímulo positivo y satisfactorio para el niño esta acción se repetirá hasta convertirse en un hábito.

Según Peñafiel y Serrano menciona que es una consecuencia del comportamiento social y dependerá de su existencia según el estímulo que recibe dicha acción.

Por ello ante un comportamiento social asertivo, la consecuencia debe ser respondida de la misma manera, debe ser positivamente evitando regaños o gritos que puedan afectar el desarrollo emocional del niño.

Aprendizaje por observación

En este aprendizaje existe un modelo en el cual el niño imita después de haber observado una consecuencia positiva, es decir que el niño imita y repite el comportamiento de una persona que admira convirtiendo dicha acción en un aprendizaje. Por ello las acciones que los adultos realicen deben de ser apropiados ya que serán repetidos por el niño.

Según Peñafiel y Serrano (2010) menciona que la televisión es un medio del aprendizaje social ya que al estar expuesto libremente al niño, este copiará las conductas de

sus personajes televisivos. Por ello es que se observa actitudes agresivas o violentas en casa o en la escuela cuando los programas no son monitoreados por la supervisión de los adultos.

Aprendizaje verbal o instruccional

En este aprendizaje, la comunicación oral va ser el medio que el niño aprenda una conducta por medio de consejos y sugerencias de personas de su entorno, indicándoles la conducta que tiene que seguir logrando que estas se adhieran en sus hábitos.

Según Peñafiel y Serrano (2010) menciona que: “Por ejemplo, una situación de aprendizaje verbal se da cuando los padres le dicen a su hijo que debe pedir las cosas por favor y, después, dar gracias” (p. 16).

Aprendizaje por retroalimentación interpersonal

En este aprendizaje, el niño realiza una acción según el refuerzo positivo que recibe para volver a repetir la acción, es decir que el niño espera una aprobación de la persona para sentirse a gusto y volver a rehacer. La acción inapropiada puede desaparecer si esta es regañada si tiene un reforzador negativo y premiar con un refuerzo positivo si la conducta es adecuada.

Según Delgado (2014) menciona que estas conductas una vez interiorizadas y aprendidas ya no necesitaran reforzadores en el niño. Estos reforzadores pueden ser sonrisas, abrazos, halagos o también con una mirada de enfado y regaños.

Según Peñafiel y Serrano (2010) define que las habilidades sociales se desarrolla en el proceso de socialización del niño y su primera escuela es la familia ya en el colegio afianzara nuevas conductas más complejas de socialización con sus compañeros. Es por ello que el desarrollo de habilidades sociales es importante en la etapa infantil para lograr mejores resultados en la relación con sus pares logrando en ellos seguridad y confianza de ser parte de un grupo.

Socialización

La socialización se da desde muy pequeño desde que el niño manifiesta una necesidad fisiológica y cuando siente apego y seguridad en su entorno.

Según Trujillo y Martín (2009) menciona que para que un individuo sea participe de un grupo social debe aprender las normas de este, de lo contrario se genera la exclusión del individuo, El aprenderá de sus pares conocer su cultura y costumbre por ello los factores que generan este conocimiento son la familia, con sus pares, escuela, medios de comunicación.

Por ello, la escuela se convierte en un agente de socialización para el niño en donde no solo aprenderá conocimientos si no que a la vez aprende como socializar por medio de un desarrollo de habilidades sociales y poder ser integrante de acuerdo a su contexto o según en el ambiente en que se encuentre, es decir que el niño aprenderá las normas de su sociedad según el lugar y costumbres según el área geográfica que se encuentre.

Estilos de relación

Existen tipos de relación o conducta en las relaciones con los demás en el cual se diferencia según las características que presenta según la personalidad y las experiencias de aprendizaje

Según Peñafiel y Serrano (2010) presenta dos estilos denominados déficit en habilidades sociales: denominados conducta agresiva en el cual el niño ocasiona daño verbal o física a otra persona no limitando su fuerza o vocabulario siendo esto agresión físico o verbal. Por otro lado se presenta conducta pasiva en donde el niño no hace valer sus derechos ni su toma de decisiones mostrando una personalidad tímida no mostrando sus pensamientos, sentimientos y opiniones.

Por otro lado Ribes menciona tres estilos denominados inhibido-pasivo en donde se muestra en conducta verbal o no verbal actitudes donde la inseguridad, timidez y miedo a problemas resalta en este estilo, el estilo agresivo que al igual a Peñafiel este estilo no muestra empatía frente a los demás; y por ultimo menciona estilo asertivo denominado

estilo adecuado, permite expresar opiniones, sentimientos sin sentir presión por el grupo y llega a soluciones sin dañar a nadie ni sentirse con miedo ante un conflicto.

Se considera que se quiere lograr en los niños un estilo asertivo donde respete a sus compañeros y sea respetado disminuyendo su inseguridad y frustración ante conflictos y que sepa actuar de manera oportuna en cada situación para que de esa manera durante su desarrollo integral logre habilidades que le permitan ser parte de un grupo en donde demuestre ser quien es y no ser excluido y sumiso.

1.4 Formulación del problema

Problema General

¿Cuáles son los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho?

Problemas específicos

Problema específico 1

¿Cuáles son los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho?

Problema específico 2

¿Cuáles son los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo emocional de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho?

Problema específico 3

¿Cuáles son los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo instrumental de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho?

1.5 Justificación del estudio

Justificación:

Justificación teórica:

Este trabajo se justificó ya que presenta conceptos científicos que permite conocer la importancia de las variables para desarrollar y fortalecer habilidades que hoy en día son esenciales para la convivencia del ser humano en la sociedad; es por cual este trabajo, se enfatiza en la potencialización de habilidades sociales del infante para un buen desarrollo social como emocional del niño; también servirá de antecedente para posteriores investigaciones, además este programa “jugando a socializar” puede servir como herramienta en clase para desarrollar el área social de los estudiantes en los centros educativos.

Justificación metodológica

Esta investigación me permite elaborar los instrumentos que poseen validez respaldada por el asesor metodológico y confiabilidad realizada a través de alfa crombach. Los instrumentos utilizados se contextualizaron en el ámbito universitario, para determinar los efectos de una actividad lúdica en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años del turno tarde. Las conclusiones y recomendaciones permitieron tomar medidas que con lleven al mejoramiento del desarrollo social de los niños de 4 años del turno tarde de la institución Niño Jesús, San Juan de Lurigancho, 2018.

Justificación practica

Este programa resuelve el déficit de habilidades sociales que presenta el centro de nivel inicial en el aula de 4 años, por lo consiguiente, este programa se basa en desarrollar las habilidades sociales en lo niños para evitar dificultades y problemas de conducta en el aula y en entorno social del niño y gozar de una interacción social satisfactoria.

1.6 Hipótesis

Hipótesis general

El programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo de habilidades Sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

Hipótesis 1

El programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo cognitivo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

Hipótesis 2

El programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo emocional de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

Hipótesis 3

El programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo instrumental de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

1.7 Objetivos

Objetivo general

Determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

Objetivo específico 1

Determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en las habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

Objetivo específico 2

Determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo emocional en las habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

Objetivo específico 3

Determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo instrumental en las habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I. Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

Según, Arias (2012) manifestó: que el diseño pre experimental como su nombre lo indica, es una especie de prueba o ensayo que se realiza ante de un experimento verdadero, su principal limitación es el escaso control que tiene el proceso y se realiza con un solo grupo el pretest – postest.

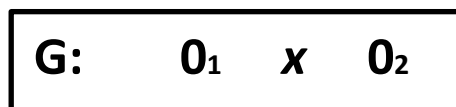


Figura 1. Diseño Pre experimental

La presente investigación se basó en la teoría positivista. En este paradigma, según Bernal (2010). “Para el positivismo, solo se puede entender de una única forma aquello que se considere como auténtica explicación científica. La ciencia debe dar respuesta a las causas o motivos fundamentales de los fenómenos” (p.37).

Enfoque de la investigación: Cuantitativa

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014). El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o aludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones. (p.4)

Tipo

Según Sánchez y Reyes (2006) menciona que: “Este tipo de investigación se caracteriza por el interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se derivan” (p.37).

Esta investigación está basada en los conocimientos de las investigaciones básicas, de la información y teorías ya existentes, para que de ese modo se pueda aplicar en nuestro planteamiento del problema que vemos plasmado en nuestra realidad.

Nivel

Es de nivel explicativa causal.

Según Arias (2012) La investigación explicativa se basa en buscar las relaciones la causa y efecto, ya que puede ocuparse tanto de las causas, en el post facto, como también en efectos que resulten de la investigación experimental, todo ello mediante la prueba de hipótesis. Los resultados y conclusión que se den de aquella investigación constituyen el nivel más profundo de los conocimientos.

2.2 Variables, operacionalización

2.2.1 Variables

Según Arias (2012) “variable es una característica o cualidad; magnitud o cantidad, que puede sufrir cambios, y que es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación” (p. 58).

Variable independiente: actividades lúdicas

Según Ribes (2011) menciona que luego de la iniciación del juego simbólico, inicia la etapa de juego social donde los niños interactúan más con sus pares y con adultos, en este juego va asimilando normas y acuerdos llevándolo a un juego de

reglas, en donde este tipo de juego es denominado por la autora como la esencia de la evolución de la civilización.

Variable dependiente: Habilidades sociales

Peñañiel y Serrano (2010) sostuvo que los niños que no demuestran conductas de interacción con sus pares en su entorno, tiene como consecuencia el alejamiento, exclusión, ocasionando depresión, retraimiento e infelicidad en el entorno del niño al no poder pertenecer a un grupo social. Es decir que todo niño necesita de un entorno social para sentirse emocionalmente pleno al ser partícipe de un grupo social que comparte sus gustos y preferencias

2.2.2 Operacionalizacion

Según Arias (2012) Manifestó que la operacionalizacion, es un tecnicismo en la investigación científica para transformar la variable que es abstracto en algo concreto y que de ese modo sea observable y medible, traduciendo en elementos tangibles y cuantificadores. En los cuales se establecerán indicadores para cada dimensión, así también de los indicadores se desprenderán sus ítems en el cual se establecerán a través de un cuadro.

Operacionalización

Tabla 2

Matriz de operacionalización de la variable habilidades sociales

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores Ordinal	Niveles y rangos
Cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de conflictos • Pensamiento 	1-3	Nunca A veces siempre	Inicio:[7-11] Proceso:[12-16] Logro:[17-21]
		4-7		
Emocionales	<ul style="list-style-type: none"> • Alegría • Ira • Tristeza 	8-10	Nunca A veces siempre	Inicio:[7-11] Proceso:[12-16] Logro:[17-21]
		11-12		
		13-14		
Instrumentales	<ul style="list-style-type: none"> • No verbales • Verbales 	15-17	Nunca A veces siempre	Inicio:[6-9] Proceso:[10-13] Logro:[14-18]
		18-20		

Adaptado de Peñafiel y Serrano (2010)

Nota:

2.3 Población

Según Arias (2012) La población, o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio.

La población de la institución educativa cuenta con 80 alumnos de 4 años incluyendo turno tarde y turno mañana de la I.E.I. Niño Jesús de S.J.L.

Tabla 3

Población de estudiantes de 4 años

Aula	Turno	Nº de alumnos
Celeste	tarde	27
Naranja	tarde	27
Celeste	mañana	26
Total		80

Nota: Tomado de la nómina de matrícula 2018 de la I.E.I. “Niño Jesús”.

Muestra

Según Bernal (2010) Es la parte de la población que se selecciona, de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio y sobre la cual se efectuarán la medición y la observación de las variables objeto de estudio. (p.161).

Se trabajará con una población de 27 estudiantes de 4 años del nivel inicial del aula celeste siendo una población pequeña y accesible que se encuentra en el turno tarde de la institución inicial “Niño Jesús”

Muestreo

Según Arias (2012) “Expreso que el muestreo no probabilístico es un procedimiento de selección en el que se desconoce la probabilidad que tienen los elementos de la poblacional para integral la muestra” (p.86).

Por lo tanto, el muestreo con el cual se está trabajando es un muestreo intencional, por lo que se está seleccionando este muestreo en el aula celeste por ser los niños de la edad de 4 años, en el cual se evaluará a todos los elementos que conforman la población del aula, que está constituido por 27 estudiantes en el cual se realiza el pre test y post test.

Criterio de inclusión Y exclusión

1.- Inclusión:

Se incluye todos los alumnos que asisten regular a las clases. El 100% de estudiante que asistan a la prueba

2.- Exclusión:

No se incluían los estudiantes que no hayan asistido el día de la prueba

No participaran los estudiantes de otros salones.

2.4 Técnicas

Según Arias (2012) menciona que: “Se entenderá por técnica de investigación, el procedimiento o forma particular de obtener datos o información. Las técnicas son particulares y específicas de una disciplina, por lo que sirven de complemento al método científico, el cual posee una aplicabilidad general” (p.67).

La técnica que se ha utilizado para el presente trabajo de investigación es la de observación, en las cuales nos ha permitido recoger información respecto a la población de los niños de 4 años de la I.E.I “Niño Jesús” San Juan de Lurigancho 2018.

La observación nos permite ver las acciones del niño para poder anotar y registrar la información requerida para la investigación.

Según Minedu (2006) menciona que: “Es un proceso espontaneo y natural, usa principalmente la percepción visual, es la técnica que más se usa en el proceso diario de aprendizaje y nos permite recoger información individual o grupal.”(p. 38)

Es por ello que se escoge esta técnica ya que se vincula con el aprendizaje y acciones que el niño realiza diario para tener información más específica.

2.4.1 Técnica de observación

Ficha de observación

Según Minedu (2006) menciona que: “Permite registrar las conductas en forma sistemática para valorar la información en forma adecuada”(p.47).

2.4.2 Instrumento de recolección de datos

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) menciona que: Una vez que seleccionamos el diseño de investigación apropiado y la muestra adecuada de acuerdo con nuestro problema de estudio e hipótesis, la siguiente etapa consiste en recolectar los datos pertinentes sobre los atributos, conceptos o variables de las unidades de muestreo análisis o casos implica elaborar un plan detallado de procedimientos que nos conduzcan a reunir datos con un propósito específico. (p.198)

2.4.3 Ficha técnica del instrumento

Nombre: Ficha de observación de habilidades sociales.

Autora: Diana Suarez Lopinta

Objetivo: Determinar el efecto de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la I.E.I “Isabel Flores de Oliva” de San Juan de Lurigancho 2017

Lugar de aplicación: I.E.I “Isabel Flores de Oliva” de San Juan de Lurigancho 2017

Forma de aplicación: individual

Duración de la aplicación: 60 minutos por niño

Descripción del instrumento: El instrumento que se ha utilizado en el presente trabajo, es la ficha de observación que consta de 20 preguntas para desarrollar las habilidades sociales, en la cual esta ficha consta de 3 dimensiones y siete indicadores con sus respectivos ítems, escalas y rango.

2.4.4 Validez

Este trabajo tiene una validación mediante el criterio de juicios de expertos.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2006) mencionan que la validez; “se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (p.277).

Tabla 4

Validez de contenido del instrumento de habilidades sociales por juicio de expertos

Experto	Nombre y Apellidos	DNI	Aplicable
1	Mg. Carmen Ríos	07121341	Aplicable
2	Dr. Ignacio de Loyola Pérez Díaz	08341128	Aplicable
3	Mg. Mirella Villena Guerrero	10676038	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

Por ello se consideró el apoyo de profesionales en el área de educación inicial y uno del área de psicología.

2.4.5 Confiabilidad

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014): “La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p.200).

En este trabajo la confiabilidad se basa a través de alfa de crombach ya que el instrumento es politómico por contar con 3 valores.

Figura 2. Confiabilidad del instrumento

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_{iS}^2}{S_T^2} \right]$$

Tabla 5

Estadístico de fiabilidad del instrumento de habilidades sociales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,835	20

La confiabilidad de esta investigación es realizada a través del alfa de Cronbach en el cual si es mayor a 0.6 nos indica que es confiable. En mi trabajo he obtenido 0,835 el cual nos indica que es altamente confiable por ser cercano a 1.

2.5 Métodos de análisis de datos

El método de análisis de datos a utilizar será en programa IBM SPSS, permitiendo adquirir los resultados de este estudio y teniendo en cuenta los objetivos y las hipótesis para interpretar los resultados de las fichas de observación de los niños de 4 años de la I.E.I “Niño Jesús” de San Juan de Lurigancho 2018.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) menciona que: “El análisis de los datos se efectúa sobre la matriz de datos utilizando un programa computacional.”(p. 448)

Se entiende que se hará el uso del análisis descriptivo calculando esencialmente la frecuencia, el porcentaje acumulado para luego pasar la información a través de tablas de frecuencia, el porcentaje acumulado para después pasar la información a través de tablas de frecuencia y gráficos de barras.

2.6 Aspectos éticos

Para esta investigación, se tendrá en cuenta los fundamentos éticos de contar con información y conceptos ciertos, y con la veracidad de los resultados obtenidos en la evaluación de la ficha de observación, del mismo modo citar a los autores correspondientes de cada información que se ha tomado como base para esta investigación, por lo que se aplicó el consentimiento informado accediendo a participar en el método.

III. RESULTADOS

3.1 Resultados descriptivos

Descripción de los resultados de la variable dependiente: Habilidades sociales

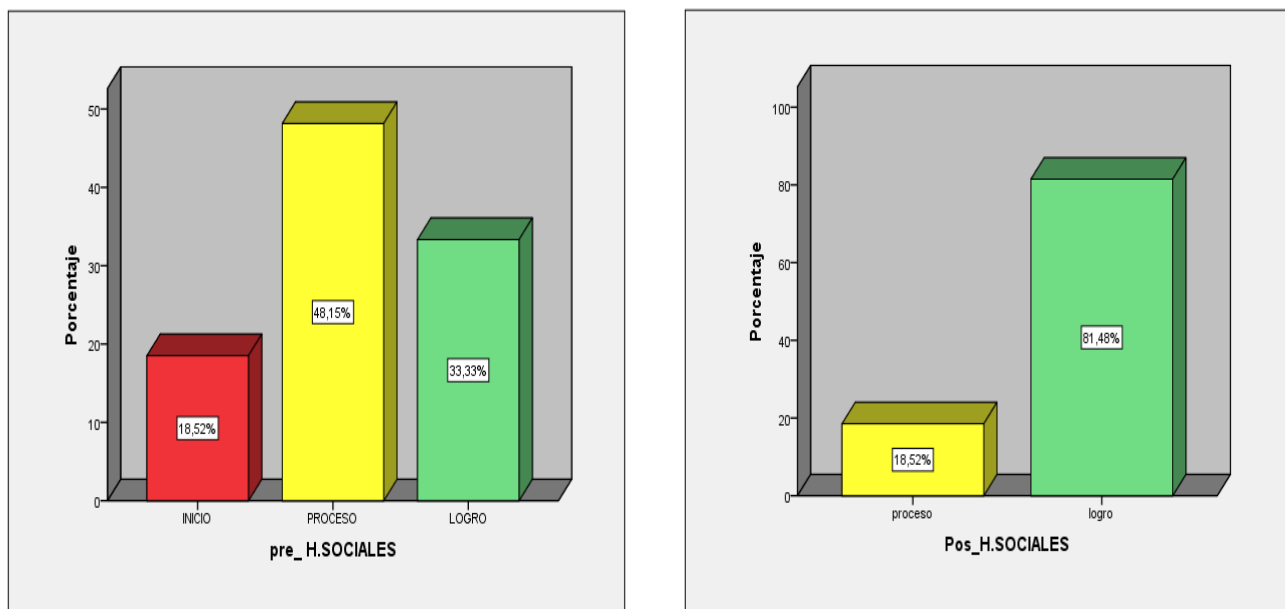


Figura 03: gráfico de barras de la variable habilidades sociales del pre y post

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en inicio, proceso y logro, con un 18,52% en inicio, con un 48,15% en proceso y un 33,33 en logro, pero en el post test vemos que los estudiantes están en proceso y logro, con un 18,52 en proceso y con un 81,48% en logro. Esto se debe a que se ha potencializado las habilidades sociales de los estudiantes con el programa de actividades lúdicas en la I.E.I “Niño Jesús”.

Descripción de los resultados de la dimensión: Cognitivo

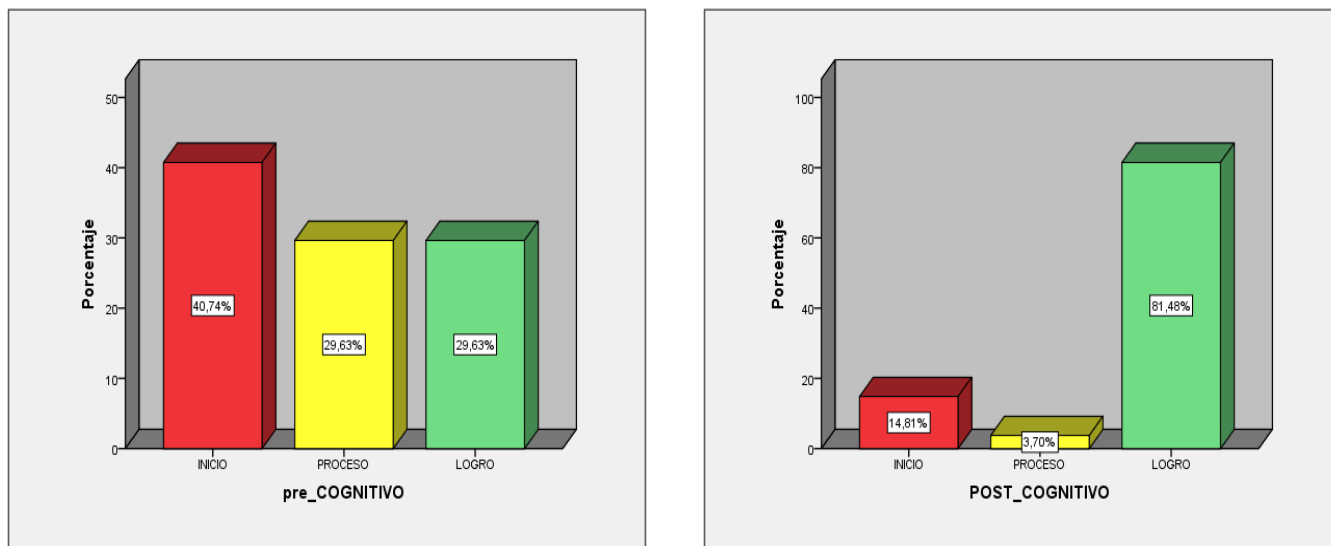


Figura 04: gráfico de barras de la dimensión cognitivo del pre y post.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en inicio, proceso y logro, con un 40,74% en inicio, con un 29,63% en proceso y un 29,63 en logro, pero en el post test vemos que los estudiantes están en inicio, proceso y logro, con un 14,81 en inicio, con un 3,70% en proceso y con un 81,48% en logro. Esto se debe a que el programa de actividades lúdicas ha desarrollado las capacidades cognitivas de las habilidades sociales en los estudiantes con un incremento en el porcentaje de logro con el programa de actividades lúdicas en la I.E Niño Jesús.

Descripción de los resultados de la dimensión: Emocional

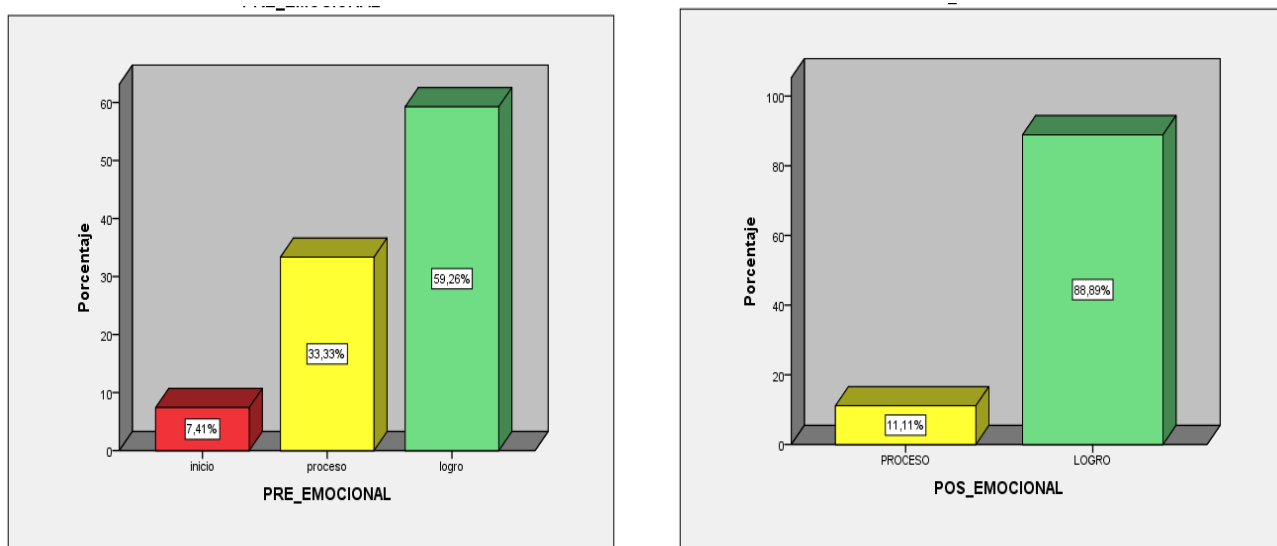


Figura 05: gráfico de barras de la dimensión emocional del pre y post.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en inicio, proceso y logro, con un 7,41% en inicio, con un 33,33% en proceso y un 59,26% en logro, pero en el post test vemos que los estudiantes están en proceso y logro, con un 11,11% en proceso y con un 88,89% en logro. Se ha potencializado el desarrollo emocional de las habilidades sociales en los estudiantes con un incremento en el porcentaje de logro disminuyendo el inicio y proceso con el programa de actividades lúdicas en la I.E Niño Jesús.

Descripción de los resultados de la dimensión: instrumental

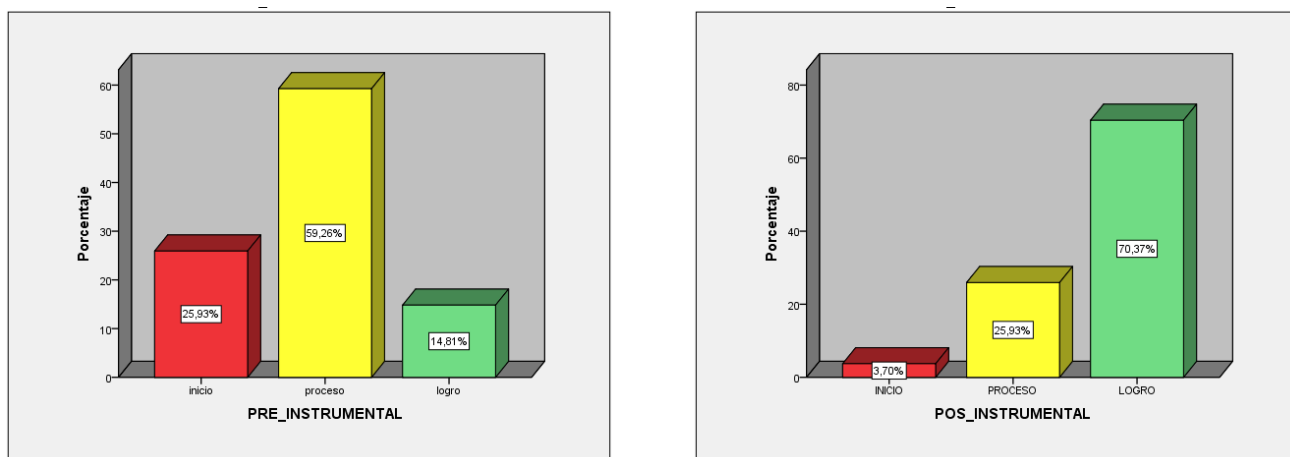


Figura 06: gráfico de barras de la dimensión instrumental del pre y post.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observan que los estudiantes están en inicio, proceso y logro, con un 25,93% en inicio, con un 59,26% en proceso y un 14,81 en logro, y en el post test vemos que los estudiantes siguen en inicio, proceso y logro, pero con un 3,70 en inicio, con un 25,93% en proceso y con un 70,37% en logro. Esto se debe a que el programa de actividades lúdicas ha desarrollado las capacidades instrumentales de las habilidades sociales en los estudiantes con un incremento en el porcentaje de logro con el uso del programa de actividades lúdicas en la I.E Niño Jesús.

3.2 Resultados inferenciales

Tabla 6
Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
diferencia	,136	27	,200*	,937	27	,100

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

La prueba de normalidad que se va a considerar para este trabajo de investigación, será la prueba de shapiro-wilk, por tener 27 elementos la muestra de estudio lo cual hace un valor menor a 30 que contempla la prueba de shapiro-wilk se observa que tiene un p valor de 0,100 que es mayor a 0,05 de nivel de significancia, por lo tanto se aplicara una prueba paramétrica dado que los datos presentan una distribución normal. Por ello utilizaremos para la prueba de hipótesis la prueba de T students, para una muestra relacionada.

3.3 Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H0: el programa de actividades lúdicas no tiene un efecto significativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E Niño Jesús

Ha: el programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E Niño Jesús.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba t student

Tabla 7

Prueba de hipótesis general: Efecto del programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST HABILIDADES SOCIALES	38,117	26	,000	50,852	48,11	53,59
PRETEST HABILIDADES SOCIALES	30,099	26	,000	41,037	38,23	43,84

Decisión estadística

La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pre test y pos test, de la medida de la variable habilidades sociales.

Prueba de hipótesis

Hipótesis 1

H0: el programa de actividades lúdicas no tiene un efecto significativo en el desarrollo cognitivo de habilidades sociales en niños de 4 años en la I.E Niño Jesús.

Ha: el programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo cognitivo de habilidades sociales en niños de 4 años en la I.E Niño Jesús.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba t student.

Tabla 8

Prueba de hipótesis específico 1: Efecto del programa de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva de las habilidades sociales.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST COGNITIVO	26,995	26	,000	17,741	16,39	19,09
PRETEST COGNITIVO	16,689	26	,000	13,222	11,59	14,85

Decisión estadística

La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pre test y pos test, de la medida de la dimensión cognitivo.

Prueba de hipótesis

Hipótesis 2

H0: el programa de actividades lúdicas no tiene un efecto significativo en el desarrollo emocional de habilidades sociales en niños de 4 años en la I.E Niño Jesús.

Ha: el programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo emocional de habilidades sociales en niños de 4 años en la I.E Niño Jesús.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba de t student

Tabla 9

Prueba de hipótesis específico 2: Efecto del programa de actividades lúdicas en la dimensión emocional de las habilidades sociales.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST EMOCIONAL	55,812	26	,000	18,444	17,77	19,12
PRETEST EMOCIONAL	30,801	26	,000	16,370	15,28	17,46

Decisión estadística

La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pretest y pos test, de la medida de la dimensión emocional.

Prueba de hipótesis

Hipótesis 3

H0: el programa de actividades lúdicas no tiene un efecto significativo en el desarrollo instrumental de habilidades sociales en niños de 4 años en la I.E Niño Jesús.

Ha: el programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo instrumental de habilidades sociales en niños de 4 años en la I.E Niño Jesús.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: prueba t student

Tabla 10

Prueba de hipótesis específico 3: Efecto del programa de actividades lúdicas en la dimensión cognitiva de las habilidades sociales.

	Valor de prueba = 0			95% de intervalo de confianza de la diferencia		
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
POSTEST INSTRUMENTAL	28,341	26	,000	14,667	13,60	15,73
PRETEST INSTRUMENTAL	27,378	26	,000	11,444	10,59	12,30

Decisión estadística

La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a 0,05 lo que permite señalar que hay un efecto significativa, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, es decir existen diferencias significativas en los resultados del pre test y pos test, de la medida de la dimensión instrumental.

IV. DISCUSIÓN

4.1 Discusión

Los resultados que se obtuvieron en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales debido al valor de $p=0,000$ que es menor a 0,05. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna. Esta interpretación es sustentada por Ybañez (2017), en su tesis: “ *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa pública Trujillo-2017*” en la universidad Cesar Vallejo. Llegando a los siguientes resultados en el grupo control con el post test fue de 88% se situaron en un nivel bueno y un 12% en regular. Mostrando una efectividad en el uso del programa para el desarrollo de las habilidades sociales en la etapa preescolar. Así mismo, señala que existe correspondencia mutuamente entre las variables es decir; cuando aumenta la primera variable la otra variable también aumenta. Esto influye debido a que Ribes (2011) menciona que el juego es una experiencia lúdica que permite el desarrollo de las habilidades sociales.

Los resultados que se obtuvieron en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de las habilidades sociales debido al valor de $p=0,000$ que es menor a 0,05. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna. Esta interpretación es sustentada por Huasco (2012) con su tesis de pregrado “*Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I las palmeras, los olivos*” en la Universidad Cesar Vallejo, menciona en la dimensión relacionada a habilidades sociales avanzadas; llegando a los resultados en el pre test con un 29 de logro sin embargo luego del pos test se obtuvo un 55% en nivel de logro, demostrando una efectividad del programa de estas actividades. Esto sucede como también lo menciona Minedu (2009) que si el niño tiene más oportunidades de tiempo de juego tiene más posibilidad a conexiones neuronales y mejor desarrollo de su personalidad.

Los resultados que se obtuvieron en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo de las actividades lúdicas en el desarrollo emocional de las habilidades sociales debido al valor de $p=0,000$ que es menor a 0,05. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna. Esta interpretación es sustentada por Huasco (2012) con su tesis de pregrado "*Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I las palmeras, los olivos*" en la Universidad Cesar Vallejo, menciona que en la dimensión relacionada en habilidades relacionadas a los sentimientos. Llegando a los siguientes resultados en donde en el pos test se amplió el porcentaje de logro con un 50 % dejando en un porcentaje de inicio a un 5 % al grupo de inicio, concluyendo así. Así mismo, señala que existe correspondencia mutuamente entre las variables es decir; Cuando aumenta la primera variable la otra variable también aumenta. Esto influye ya que Según Ribes (2011) menciona que a través del juego el niño expresa alegría y diversas emociones y le ayuda a liberar tensiones y solucionar conflictos.

En la hipótesis 3, los resultados que se obtuvieron en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo de las actividades lúdicas en el desarrollo instrumental de las habilidades sociales debido al valor de $p=0,000$ que es menor a 0,05. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna. Esta interpretación es sustentada por Carlos (2017) con su tesis: "*los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa N° 389, Rímac - 2016*" en la universidad Cesar vallejo, basada en su dimensión de iniciar, sostener y terminar una conversación de manera satisfactoria. En donde los resultados dieron que la medición del pos test del Grupo control fue de 8% y 36% del Grupo experimental logrando un nivel alto. Esto sucede ya que según Vélez y Fernández menciona que la actividad lúdica contribuye al desarrollo integral del niño, pues impulsa y favorece el despliegue de todas sus potencialidades tanto en lo cognitivo, emocional y social

V. CONCLUSIÓN

Primera

Gracias a los resultados que se obtuvieron en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del programa de actividades lúdicas jugando a socializar. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo general que es determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E. Niño Jesús.

Segundo

Visto el resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del programa de actividades lúdicas jugando a socializar en la dimensión cognitiva en las habilidades sociales. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en las habilidades sociales en niños de 4 años.

Tercero

Según el resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del programa de actividades lúdicas jugando a socializar en la dimensión emocional en las habilidades sociales. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo emocional en las habilidades sociales en niños de 4 años.

Cuarto

El resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del programa de actividades lúdicas jugando a socializar en la dimensión instrumental en las habilidades sociales. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo instrumental en las habilidades sociales en niños de 4 años.

VI. RECOMENDACIONES

Primera

A la directora, dar a conocer los resultados de la investigación al centro educativo Niño Jesús de nivel inicial, con la finalidad de desarrollar las habilidades sociales en los niños de la institución a través del programa de actividades lúdicas en su plan anual de trabajo.

Segunda

A las docentes, dar a conocer los resultados de la investigación a todos los docentes de la institución, con la finalidad de desarrollar las habilidades sociales de los niños por medio de actividades lúdicas como un recurso de enseñanza dentro o fuera del aula para fomentar valores y conducta asertiva en los estudiantes.

Tercero

A las docentes, dar a conocer los resultados de la investigación a los padres de familia para apoyar a sus hijos a continuar con el uso de las actividades lúdicas en la vida diaria de sus hijos, con el fin de un crecimiento sano y próspero en la interacción social promoviendo actitudes positivas ante situaciones que sus hijos enfrentaran en su entorno social.

Cuarta

A la universidad, dar a conocer el efecto que tiene este programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales como antecedente a futuras investigaciones, con objetivos del uso de las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo positivo en el área social de niños de nivel inicial.

VII. REFERENCIAS

Referencia

- Alvarado, V. (2017). *Programas de juegos ecológicos para desarrollar la conciencia ambiental en los niños y niñas de tres años de una institución educativa pública, Trujillo 2017 (tesis pregrado)*. Cesar vallejo, Perú. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/15240/alvarado_av.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica*. Caracas, Venezuela: Episteme.
- Barrientos, A. (2016). *Habilidades sociales y emocionales del profesorado de educación infantil y con la gestión del clima del aula (tesis postgrado)*. Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/40450/1/T38117.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Editorial Pearson.
- Ybañez (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de 5 años de una institución educativa publica Trujillo- 2017. (Tesis de pregrado)*. Universidad Cesar Vallejo, Perú. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/15248/yba%C3%B1ez_bf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carlos, M. (2017). *Los juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa N° 389, Rímac - 2016 (tesis de pregrado)*. Universidad Cesar Vallejo, Perú. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/1017/Carlos_VMP.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Carrasco, C. y Teccsi, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015*. Universidad Cesar Vallejo, Perú. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/5128/Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf?sequence=6
- Cepeda, I. L., & Avilés Moran, D. A. (2015). *La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo social de los niños en el nivel maternal del centro de desarrollo infantil Jardín de Infantes Niño de Praga Periodo 62 Lectivo 2015 – 2016*. Guayaquil,

- Ecuador: Universidad Laica Vicente Rocafuerte. Recuperado de <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1150/1/T-ULVR-0998.pdf>
- Cotrina (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego (tesis de pregrado)*. Universidad Católica Del Perú, Perú. Recuperado de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/6378>
- Delgado, I. (2014). *Atención y apoyo psicosocial*. España: Paraninfo
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica: una estrategia Pedagógica depreciada*. Universidad Autónoma de ciudad Juárez, México. Recuperado de <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- García, A y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España, Editex
- Gonzales, C. (2014) *Las habilidades sociales y emocionales en la infancia (tesis de pregrado)*. Universidad de Cádiz, España. Recuperado de http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf?sequence=1
- Gómez, T. y Molano, O. (2010). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución Niño Jesús de Praga (tesis de pregrado)*. Universidad del Tolima, Colombia. Recuperado de <http://repositorio.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20lúdica%20como%20estrategia%20pedagógica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>
- Hernández, R. Fernández C. y Baptista P (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Hernández, R. Fernández C. y Baptista P (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Huasco, N. (2017). *Los juegos cooperativos para las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. Las palmeras, Los Olivos*. Perú: Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/26/discover?query=huasco&submit=&rp=10>

- Martínez, (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la educación Inicial (tesis de pregrado)*. Universidad Abierta Interamericana, Argentina. Recuperado de <http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC105810.pdf>
- Melo, I. (2013). *Desarrollo del valor del respeto para favorecer la convivencia a través de actividades dramáticas en niños de tres años (tesis de pregrado)* Universidad Católica del Perú, Perú. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/5113/GRADOS_MELO_NORA_DESARROLLO_CONVIVENCIA.pdf?sequence=1
- MINEDU (2015). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños?* Lima: MINEDU.
- MINEDU (2009). *Pautas para docentes y padres de familia: ¿Cómo apoyar el juego el juego de los niños?* Lima: MINEDU
- MINEDU (2006). *Guía de evaluación de educación inicial*. Lima: MINEDU.
- Montesdeoca, Y. y Villamarin, J. (2016). *Autoestima y habilidades sociales en los estudiantes de segundo de bachillerato de la unidad educativa “Vicente Anda Aguirre” Riobamba, 2015-2016 (tesis pregrado)*. Universidad nacional de Chimborazo, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3409/1/UNACH-FCEHT-TG-P-EDUC-2017-000004.pdf>
- Peñafiel E. y Serrano C. (2010). *Habilidades sociales*. España: Editex
- Pérez, R. (2006). *Evaluación de programas educativos*. Madrid: Editorial La Muralla
- Ribes, D (2011). *El juego infantil y su metodología*. Colombia: Mad
- Ribes, D (2011). *Habilidades sociales y dinamización de grupos*. Colombia: Mad
- Rodríguez del Rio L. (1997). *Psicología del desarrollo*. Perú: Editorial Universitaria.
- Rodríguez (2015). *Taller “mi mundo feliz” de teatro para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa particular “Mi casita” - Trujillo – 2015. (Tesis de pregrado)*. Universidad Cesar vallejo, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/173?show=full>
- Salamanca, L. (2012). *Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego. (Tesis pregrado)*. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá.

Recuperado de
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/xmlui/bitstream/handle/123456789/162/TO-15376.pdf>

Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseño de la investigación científica*.

Bussines Suport Aneth

Trujillo, M. y Martín, S. (2009). *Desarrollo socioafectivo*. España: Editex

Vélez, R. y Fernández, L. (2003). *Servicio a la comunidad educación infantil 1*. España: mad

Venegas, F. y García, M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Málaga: IC editorial

VIII. ANEXOS

Anexo A

Matriz de consistencia

Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho – 2018

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
General ¿Cuáles son los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho?	General Determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.	General El programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.	VI: Actividades lúdicas VD: Habilidades sociales	Paradigma. Positivista Enfoque. Cuantitativa
Específicos a. PE1: ¿Cuáles son los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de habilidades sociales en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho? b. PE2: ¿Cuáles son los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo emocional de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho?	Específicos a. OE1: Determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo en las habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho. b. OE2: Determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo emocional en las habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de	Específicos a. El programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo cognitivo de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho. b. El programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo emocional de habilidades sociales en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho. c. El programa de actividades lúdicas tiene un efecto significativo en el desarrollo instrumental de habilidades	VD: habilidades sociales • Cognitivo • Emocional • Instrumental.	Tipo de investigación Aplicada Diseño de investigación No experimental, de alcance pre experimental. El diagrama representativo de este diseño es el siguiente

c. PE3: ¿Cuáles son los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo instrumental de habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho?

Lurigancho.
c. OE3: Determinar los efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo instrumental en las habilidades sociales en niños de 4 años en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho..

sociales en I.E.I Niño Jesús, San Juan de Lurigancho.

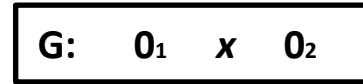


Figura 1. Diseño Pre experimental

Nota: Adaptado de Arias (2012) Metodología de la investigación.

Dónde:

G = Grupo

O1= observación

X = programa

O2= observación

Población: 115 alumnos

Muestra: 24 alumnos

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre:

Fecha:

Aula:

Edad:

Marque con una "X" debajo del número que usted vea conveniente de acuerdo a la siguiente escala.

Marca 1 nunca utiliza la habilidad.

Marca 2 a veces utiliza la habilidad.

Marca 3 siempre utiliza la habilidad.

Instrumento:

		EVALUACION		
Total	DIMENSIONES/ITEMS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
	cognitivos			
1	Muestra autonomía en la manipulación y uso de los materiales lúdicos			
2	Planifica las actividades lúdicas			
3	Lidera la actividad lúdica con sus compañeros			
4	Comunica a sus compañeros las estrategias de juego			
5	Propone ideas durante el juego			
6	Organiza la actividad lúdica con sus compañeros			
7	Es creativo durante la actividad lúdica			
	Emocionales			
8	Se muestra contento frente a la aprobación de sus compañeros			
9	Expresa sus emociones de alegría con espontaneidad			
10	Muestra satisfacción al encontrar soluciones ante una dificultad			
11	Evita lanzar objetos ante la reacción de su enojo			
12	Se controla antes de agredir a su compañero cuando algo no le sale bien			
13	Muestra gestos de tristeza frente una frustración			
14	Busca otras alternativas de solución ante una dificultad			
	Instrumentales			
15	Controla gestos de agresividad frente a sus compañeros			
16	Utiliza la expresión corporal o la mímica para comunicarse a sus compañeros			

17	Hace gestos de aprobación a los demás (sonrisa, abrazos)			
18	Distribuye funciones durante la actividad lúdica a sus compañeros			
19	Expresa a sus compañeros las estrategias de juego			
20	Comunica sus estados emocionales durante la actividad lúdica			

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE
MEDICIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Carmen Rios Espinoza

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la escuela de Pre-grado de educación inicial de la UCV, en la sede Lima Este aula 600 B, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual obtendré el grado de Licenciada de Educación Inicial.

El título de mi proyecto de tesis es: Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Firma

Suarez Lopinta Diana

D.N.I: 45141910

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Mirella Villena Guerrero

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la escuela de Pre-grado de educación inicial de la UCV, en la sede Lima Este aula 600 B, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual obtendré el grado de Licenciada de Educación Inicial.

El título de mi proyecto de tesis es: Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Firma

Suarez Lopinta Diana

D.N.I: 45141910

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Ignacio de Loyola Pérez Díaz

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de la escuela de Pre-grado de educación inicial de la UCV, en la sede Lima Este aula 600 B, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual obtendré el grado de Licenciada de Educación Inicial.

El título de mi proyecto de tesis es: Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de la variable y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Firma

Suarez Lopinta Diana

D.N.I: 45141910

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE Y DIMENSIONES

Variable: Habilidades sociales

Peñañiel y Serrano (2010) sostuvo que los niños que no demuestran conductas de interacción con sus pares en su entorno, tiene como consecuencia el alejamiento, exclusión, ocasionando depresión, retraimiento e infelicidad en el entorno del niño al no poder pertenecer a un grupo social. Es decir que todo niño necesita de un entorno social para sentirse emocionalmente pleno al ser partícipe de un grupo social que comparte sus gustos y preferencias.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

DIMENSIÓN COGNITIVO

Según Peñañiel (2010) clarifica que este componente se relaciona con el aspecto psicológico del niño, por lo cual el niño toma decisiones ante situaciones de su entorno social una vez que haya analizado y reflexionado para luego actuar.

DIMENSIÓN EMOCIONAL

Según Peñañiel (2010) se refirió que este tipo de clase se relaciona con los sentimientos y emociones que el niño reconocerá ante vivencias de su entorno al compartir situaciones con sus pares, en estas situaciones el niño mostrara emociones de placer o desagrado.

DIMENSIÓN INSTRUMENTAL

Según Peñafiel (2010) esta clase se relacionó con la acción y reacción que toma el niño en su contexto social, y para ello existe la conducta verbal y no verbal en donde el niño demuestra estas habilidades por medio del lenguaje expresivo y gestual rechazando una conducta agresiva.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE
Variable: HABILIDADES SOCIALES

Dimensiones	indicadores	ítems	Escala
Cognitivas	Resolución de conflicto	Muestra autonomía en la manipulación y uso de los materiales lúdicos	Ordinal
		Planifica las actividades lúdicas	
		Lidera la actividad lúdica con sus compañeros	
		Comunica a sus compañeros las estrategias de juego	
	Pensamiento	Propone ideas durante el juego	
		Organiza la actividad lúdica con sus compañeros	
Es creativo durante la actividad lúdica			
Emocional	Alegría	Se muestra contento frente a la aprobación de sus compañeros	
		Expresa sus emociones de alegría con espontaneidad	
		Muestra satisfacción al encontrar soluciones ante una dificultad	
	Ira	Evita lanzar objetos ante la reacción de su enojo	
		Se controla antes de agredir a su compañero cuando algo no le sale bien	
	Tristeza	Muestra gestos de tristeza frente una frustración	
Busca otras alternativas de solución ante una dificultad			
Instrumental	No verbal	Controla gestos de agresividad frente a sus compañeros	
		Utiliza la expresión corporal o la mímica para comunicarse a sus compañeros	
		Hace gestos de aprobación a los demás (sonrisa, abrazos)	
	Verbal	Distribuye funciones durante la actividad lúdica a sus compañeros	
		Expresa a sus compañeros las estrategias de juego	
		Comunica sus estados emocionales durante la actividad lúdica	

Fuente: Elaboración propia.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN cognitivos							
1	Muestra autonomía en la manipulación y uso de los materiales lúdicos	/		/		/		
2	Planifica las actividades lúdicas	/		/		/		
3	Lidera la actividad lúdica con sus compañeros	/		/		/		
4	Comunica a sus compañeros las estrategias de juego	/		/		/		
5	Propone ideas durante el juego	/		/		/		
6	Organiza la actividad lúdica con sus compañeros	/		/		/		
7	Es creativo durante la actividad lúdica	/		/		/		
	DIMENSIÓN EMOCIONALES	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se muestra contento frente a la aprobación de sus compañeros	/		/		/		
9	Expresa sus emociones de alegría con espontaneidad	/		/		/		
10	Muestra satisfacción al encontrar soluciones ante una dificultad	/		/		/		
11	Evita lanzar objetos ante la reacción de su enojo	/		/		/		
12	Se controla antes de agredir a su compañero cuando algo no le sale bien	/		/		/		
13	Muestra gestos de tristeza frente una frustración	/		/		/		
14	Busca otras alternativas de solución ante una dificultad	/		/		/		
	DIMENSIÓN INSTRUMENTALES	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Controla gestos de agresividad frente a sus compañeros	/		/		/		
16	Utiliza la expresión corporal o la mimica para comunicarse a sus compañeros	/		/		/		
17	Hace gestos de aprobación a los demás (sonrisa, abrazos)	/		/		/		
18	Distribuye funciones durante la actividad lúdica a sus compañeros	/		/		/		
19	Expresa a sus compañeros las estrategias de juego	/		/		/		
20	Comunica sus estados emocionales durante la actividad lúdica	/		/		/		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN cognitivos							
1	Muestra autonomía en la manipulación y uso de los materiales lúdicos	✓		✓		✓		
2	Planifica las actividades lúdicas	✓		✓		✓		
3	Lidera la actividad lúdica con sus compañeros	✓		✓		✓		
4	Comunica a sus compañeros las estrategias de juego	✓		✓		✓		
5	Propone ideas durante el juego	✓		✓		✓		
6	Organiza la actividad lúdica con sus compañeros	✓		✓		✓		
7	Es creativo durante la actividad lúdica	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN EMOCIONALES	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se muestra contento frente a la aprobación de sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Expresa sus emociones de alegría con espontaneidad	✓		✓		✓		
10	Muestra satisfacción al encontrar soluciones ante una dificultad	✓		✓		✓		
11	Evita lanzar objetos ante la reacción de su enojo	✓		✓		✓		
12	Se controla antes de agredir a su compañero cuando algo no le sale bien	✓		✓		✓		
13	Muestra gestos de tristeza frente una frustración	✓		✓		✓		
14	Busca otras alternativas de solución ante una dificultad	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN INSTRUMENTALES	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Controla gestos de agresividad frente a sus compañeros	✓		✓		✓		
16	Utiliza la expresión corporal o la mímica para comunicarse a sus compañeros	✓		✓		✓		
17	Hace gestos de aprobación a los demás (sonrisa, abrazos)	✓		✓		✓		
18	Distribuye funciones durante la actividad lúdica a sus compañeros	✓		✓		✓		
19	Expresa a sus compañeros las estrategias de juego	✓		✓		✓		
20	Comunica sus estados emocionales durante la actividad lúdica	✓		✓		✓		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN cognitivos							
1	Muestra autonomía en la manipulación y uso de los materiales lúdicos	✓		✓		✓		
2	Planifica las actividades lúdicas	✓		✓		✓		
3	Lidera la actividad lúdica con sus compañeros	✓		✓		✓		
4	Comunica a sus compañeros las estrategias de juego	✓		✓		✓		
5	Propone ideas durante el juego	✓		✓		✓		
6	Organiza la actividad lúdica con sus compañeros	✓		✓		✓		
7	Es creativo durante la actividad lúdica	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN EMOCIONALES	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Se muestra contento frente a la aprobación de sus compañeros	✓		✓		✓		
9	Expresa sus emociones de alegría con espontaneidad	✓		✓		✓		
10	Muestra satisfacción al encontrar soluciones ante una dificultad	✓		✓		✓		
11	Evita lanzar objetos ante la reacción de su enojo	✓		✓		✓		
12	Se controla antes de agredir a su compañero cuando algo no le sale bien	✓		✓		✓		
13	Muestra gestos de tristeza frente una frustración	✓		✓		✓		
14	Busca otras alternativas de solución ante una dificultad	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN INSTRUMENTALES	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Controla gestos de agresividad frente a sus compañeros	✓		✓		✓		
16	Utiliza la expresión corporal o la mímica para comunicarse a sus compañeros	✓		✓		✓		
17	Hace gestos de aprobación a los demás (sonrisa, abrazos)	✓		✓		✓		
18	Distribuye funciones durante la actividad lúdica a sus compañeros	✓		✓		✓		
19	Expresa a sus compañeros las estrategias de juego	✓		✓		✓		
20	Comunica sus estados emocionales durante la actividad lúdica	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg:

Mg. Villeda Cuervo, Milda

DNI: 10676058

Especialidad del validador:

Educación Inicial

... de 12 del 2017

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

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



Firma del Experto Informante.

Especialidad

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento es aplicable

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

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

Especialidad del validador: Psicólogo y Doc. CESS. Doc. de E.P. Biología UCV - Lima Este

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

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

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



Firma del Experto Informante.

Especialidad
CPP 2633

Anexo

res. Proble			pensamiento				alegria			ira		tristeza		C. no V			C.ver		
p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20
1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3	3	2	3	3	1	2	1	1	1
3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2
2	2	1	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	1	1	2	2
2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2
3	3	2	1	1	1	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	1	1	2
3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3	1	1	2
3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	1	2	3	1	2	2	2	2	2
3	3	2	2	1	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2	2
3	1	1	2	1	1	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2
3	3	1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3	1	2	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	3	3
2	2	1	1	2	2	2	3	3	1	1	1	3	3	2	3	3	1	1	2
3	2	1	1	1	1	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1
2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	3
3	3	1	1	1	2	1	2	3	2	1	1	2	3	1	1	3	1	1	2
3	3	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	1	2	3
1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	2	3	3	1	3	2	2	1
3	1	1	1	1	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	1	1	2
2	2	1	2	1	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	1	3
3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1	2	2	3	3
2	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	3	1	2	2
3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	1	2	2	1	1	3	2	2	2
1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	3	1	1	1	2
3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3
2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	1	1	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1
3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	1	3	1	1	2

◀ ▶
variable dependiente-pre
variable dependiente post

Anexo

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	
res. Proble	pensamiento							alegria			ira		tristeza			C.no V			C.ver			
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20		
	2	1	1	2	1	2	2	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3	1	1	1		
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3		
	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3		
	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2		
	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2		
	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3		
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	3	3	3	3		
	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	1	3	3	2	3	3		
	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3		
	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3		
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3		
	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3		
	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3		
	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3		
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3		
	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	1	3	3	1	2	2	2	2	3		
	2	2	1	1	1	1	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	1	1	1		
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3		
	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3		
	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3		
	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3		
	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3		
	3	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	3		
	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3		
	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	3		
	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	2	1	1	1		
	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	1	3		

◀ ▶
variable dependiente-pre
variable dependiente post



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades
sociales en niños de 4 años S.J.L., 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE EDUCACION
INICIAL

AUTOR:

Diana Suarez Lopina

ASESOR:

Dr. Sánchez Díaz, Sebastián

TÍTULO DE REGISTRO:

Todas las fuentes



Coincidencia 1 de 138

Entregado a Universida...	15 %
Trabajos del estudiante: 91 trabajos	
Entregado a Universida...	5 %
Trabajos del estudiante: 6 trabajos	
tesis.pucp.edu.pe	5 %
Fuente de Internet: 5 URL	
repositorio.unh.edu.pe	5 %
Fuente de Internet: 2 URL	
repositorio.uns.edu.pe	5 %
Fuente de Internet: 3 URL	
repositorio.unsa.edu.pe	4 %
Fuente de Internet: 4 URL	
repositorio.uncp.edu.pe	4 %
Fuente de Internet: 9 URL	
repositorio.uladech.ed...	4 %
Fuente de Internet: 5 URL	
es.slideshare.net	4 %
Fuente de Internet: 11 URL	
Entregado a Universida...	4 %
Trabajos del estudiante: 2 trabajos	

Excluir fuentes





CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sra: Directora:

Carmen Ysabel Samaniego Onofre

Soy estudiante de la Escuela Académico profesional de Educación Inicial Universidad Cesar Vallejo actualmente me encuentro en el X ciclo, estoy realizando un trabajo de investigación cuyo propósito es aplicar en que consiste la sesiones de aprendizaje. "Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años S.J.L., 2018" con la finalidad de favorecer el desarrollo de sus habilidades sociales.

Agradeciendo anticipadamente su autorización de la aplicación del programa "jugando a socializar" el cual será en beneficio de los niños.

Responsable de la aplicación del programa:

✓ Diana Suarez Lopinta

San Juan de Lurigancho, 22 de Junio del 2018

A circular official stamp of the Universidad César Vallejo is positioned to the left of a handwritten signature in blue ink. Below the signature, the name "Carmen Ysabel Samaniego Onofre" and the title "DIRECTORA" are printed in a small font. A horizontal line is drawn across the signature and name area.

FIRMA

Samaniego Onofre Carmen ysabel

DNI: 06275084

Anexo



REGISTRO DE SESIONES

Para la presente investigación titulada Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años S.J.L. 2018

Se estableció las siguientes sesiones, el cual se aplicará en el aula celeste turno tarde en las siguientes fechas determinadas:

- Fecha de inicio: 01 de abril del 2018
- Fecha de término: 22 de junio del 2018

Nº	DENOMINACIÓN DE LAS SESIONES
1	Conejito, conejitos
2	Tortuguita
3	Armando normas
4	Ganchitos divertidos
5	Al son de muestra de cariño
6	Unidos lo lograremos
7	Aros de amistad
8	Camilla de la alegría
9	Trencito obediente
10	Buscando mi mitad
11	Caminito creciente
12	Reptando alcanzo a mi presa



Carmen I. Samaniego Onofre
Carmen I. Samaniego Onofre,
DIRECTORA
DNI: 06275084

Carmen Ysabel Onofre
Samaniego

DNI: 06275084

DIRECTORA

PROGRAMA
“JUGANDO A
SOCIALIZAR”



Programa de actividades lúdicas

“Jugando a socializar”

I. Nombre del programa: “Jugando a socializar”

II. Fundamentación:

La necesidad de potencializar las habilidades sociales a temprana ayuda a aprender destrezas de interacción con los pares; existen diversas investigaciones internacionales y nacionales fomentando la importancia de las habilidades sociales para una vida más plena.

A través de este programa, fomentamos en nuestros niños a desarrollar sus habilidades sociales que le ayuden a interactuar en su vida cotidiana, motivándolos por medio de actividades lúdicas, interactuando con sus amigos, reconociendo sus gustos y preferencias y que los exprese abiertamente en un grupo social. Estas actividades permiten el trabajo grupal que les ayuda a desarrollar la comunicación y la tolerancia en su entorno.

La unidad contiene 12 actividades que está basado en actividades lúdicas e intercambio de opiniones que se desarrolla al final del juego al socializando a través de preguntas, como se sintieron y si hubo algún conflicto y como lo solucionaron.

III. Duración: 12 sesiones. Edad de los niños 4 años.

Para una mayor observación en la interacción social de los niños se puede realizar las actividades por más tiempo repitiendo los juegos considerando y respetando sus cualidades y preferencias de los niños.

IV. Aprendizajes esperados:

Objetivo: desarrollar habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución inicial por medio de actividades lúdicas que se dará a través de juegos según el interés del niño.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 1:
Conejito, conejitos.



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con sus compañeros. • Dialoga con sus compañeros durante la actividad.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	Habilidades cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas durante el juego. • Comunica a sus compañeros las estrategias de juego. • Es creativo durante la actividad

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde todos participamos y proponiendo ideas para jugar.</p> <p>Asamblea: Se les invita a los niños a sentarse en semicírculo para empezar la actividad</p> <p>Motivación: Relato de una historia de los conejos en su primer día de clase.</p> <p>Saberes Previos: ¿Qué hemos escuchado? ¿Qué opinas de la historia escuchada?</p>	10 min.	
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: Se conversa con los niños sobre el relato y se les pregunta ¿Cómo se sentían los conejos? ¿Qué sucedió en el cuento?</p> <p>Análisis de información: En conjunto se les invita a los niños a debatir sobre la historia escuchada y que puedan hacer comparaciones o semejanzas con su propia realidad, mostramos unas mascararas de conejos y se pregunta ¿qué podemos hacer con estas mascararas? ¿Cómo podemos jugar con estas mascararas?, escuchamos las propuestas de los niños.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones:</p>	40 min.	Cuento Patio Mascararas

	<p>Los niños proponen acuerdos de normas del juego para poder ir a jugar al patio usando las máscaras y lo colocamos en un cartel de compromiso para poder jugar en el patio.</p> <p>Durante el juego: invitamos a los niños a jugar con las propuestas dadas en el aula. Ellos interactúan con sus compañeros usando la máscara, la maestra solo interviene si en caso sea necesario o solicitado</p>		
CIERRE	<p>Mencionamos que pronto se culminara el juego. Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo</p>	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 2: Tortuguita



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se relaciona con niños de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus ideas. Escucha las indicaciones de sus compañeros para seguir con el juego.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	instrumental	<ul style="list-style-type: none"> Distribuye funciones durante la actividad lúdica. Expresa a sus compañeros las estrategias de juego

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde un compañero nos indicara que hacer en el juego para llegar a la meta.</p> <p>Asamblea Se les invita a los niños a sentarse en semicírculo para empezar la actividad y mencionar las normas de convivencia.</p> <p>Motivación: Relato de una historia del cumpleaños de la tortuga Josefina.</p> <p>Saberes Previos: ¿Qué hemos escuchado? ¿Qué opinas de la historia escuchada? ¿Cómo eran los amigos de Josefina con ella? ¿Cómo lograron llegar a la meta?</p>	10 min.	
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: ¿Cuántos líderes había en el cuento? ¿Podemos jugar y tener un solo líder como Josefina? ¿Quién puede ser? ¿Qué necesitamos para escoger un líder en el grupo?</p> <p>Análisis de información: mostramos una canasta cerrada y quien saque la bolita roja será el quien distribuya las funciones a su grupo.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos dirigimos al patio formamos dos grupos, mencionamos que debe haber una cabeza y esa cabeza será quienes sacaron las pelotas rojas e ira adelante, ellos mencionan las funciones de quienes serán el cuerpo y la cola de la tortuga formando así una</p>	40 min.	Cuento Patio tela

	<p>columna formando así el cuerpo y la cola de la tortuga. Mencionamos que cubiertos con la manta en sus cabezas para formar el caparazón y llegar a la meta. Tocamos el silbato para iniciar la carrera.</p> <p>Escuchamos y los ayudamos en forma pertinente.</p> <p>Mencionamos que pronto se culminara el juego. Entramos al aula y brindamos una hoja para que dibujen el juego que realizamos en el patio.</p>		
CIERRE	<p>Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo</p>	10 min.	
BIBLIOGRÁFIA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		



**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 3:
Armando normas**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Construye normas, y asume acuerdos y leyes	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se relaciona con otros niños y se integra en actividades grupales

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus ideas frente del grupo.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> Planifica la actividades del juego Organiza la actividad con sus compañeros Muestra autonomía en la manipulación y uso de los materiales lúdicos.

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde nos organizamos para jugar usando materiales</p> <p>Asamblea: Se les invita a los niños a sentarse en semicírculo para empezar la actividad y mencionar que realizaremos una actividad recordando las normas del aula.</p> <p>Motivación: Mencionamos que tenemos una caja sorpresa y sacamos de la caja sorpresa paquetes de rompecabezas desarmados</p> <p>Saberes Previos: Mencionamos que hay 5 rompecabezas preguntamos ¿qué imagen tendrá estas rompecabezas? Escuchamos las respuestas de los niños.</p>	10 min.	Caja sorpresa
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: Una vez formados los grupos preguntamos: ¿Podemos armar estos rompecabezas? ¿Podemos armar en equipo?</p> <p>Análisis de información: entregamos los rompecabezas permitimos a los niños dialogar para organizarse de como armar los rompecabezas en equipo, al finalizar de armarlos, escuchamos que opinan sobre estas imágenes si son correctas o incorrectas. Compartimos los rompecabezas para que cada grupo arme y tenga la oportunidad de dialogar y organizarse y observe las imágenes de las acciones de cada</p>	40 min.	Caja sorpresa Rompecabezas pizarra limpiatipo

	<p>rompecabezas, pegamos las rompecabezas en la pizarra y mencionamos si las acciones son correctas o incorrectas en el aula, Observamos que las acciones son comportamientos incorrectos, preguntamos ¿Crees que estas acciones se deben realizar en el aula? ¿Qué acciones debemos realizar en el aula? Escuchamos las respuestas y opiniones de los niños.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Luego entregamos sus rompecabezas del aula para que armen en equipo y se organicen para armarlo en equipo. Observamos y la maestra interviene solo si es necesario y solicitado por los niños</p>		rompecabezas
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto armar los rompecabezas? ¿Les gusto elaborar su cartel de normas de convivencia?	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 4 : Ganchos divertidos



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses	Juega con otros niños en actividades grupales siguiendo las reglas de los demás de acuerdo a sus intereses.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con sus compañeros siguiendo reglas de juego dadas por un compañero

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> Comunica a sus compañeros las estrategias de juego. Lidera la actividad lúdica con sus compañeros

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde todos participamos en equipo seguirán las indicaciones de un líder.</p> <p>Se les invita a los niños a sentarse en semicírculo para empezar la actividad recordando las normas de convivencia</p> <p>Motivación: presentamos imágenes de dos grupos de amigos, mencionando que son equipos de juego, pero que en ese equipo hay problemas todos quieren ser el capitán?</p> <p>Saberes Previos: ¿sabes que hace un líder?</p>	10 min.	Imágenes de equipos
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: se menciona a los niños que jugaremos en equipo, ¿Quién puede ser el líder? ¿Cuál es la función del capitán? Escuchamos sus opiniones y propuestas.</p> <p>Análisis de información: Escuchamos las respuestas de los niños y hacemos una votación en la pizarra colocamos los nombres de los niños que deseen ser líderes y pedimos a todos los niños que coloquen un círculo de papel en el nombre del líder que ellos deseen. Los dos niños que tienen más bolitas serán los líderes para cada equipo. Recordamos que el líder distribuirá funciones y debemos seguir las funciones que el líder nos da para poder ganar.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones:</p> <p>Indicamos que jugaremos poniendo ganchos en la soga y el equipo que termine de regresar los ganchos a su caja, ganara.</p> <p>Nos dirigimos al patio y formamos dos grupos indicamos a</p>	40 min.	Plumón Pizarra Ganchos de colores

	los niños que deben organizarse escogiendo a un capitán y repartiéndose funciones de quien pondrán los ganchos en la soga y quienes lo sacaran y colocaran en la caja. Una vez organizados. Empezamos el juego contamos hasta tres y el grupo deberá colocar los ganchos lo más rápido posible, una vez puesto sus siguientes compañeros deberán sacarlo lo más rápido que puedan, el equipo ganador será quien culmine en dejar el ultimo gancho en la caja. La maestra observa las conductas de los niños e interviene cuando considere necesario.		Soga caja
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none">Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú.		



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 5: Al son de muestra de cariño

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Construye su identidad	Se valora así mismo.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Juega con agrado expresando sus emociones.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	Instrumental	<ul style="list-style-type: none"> Comunica sus estados emocionales durante la actividad lúdica. Hace gestos de aprobación a los demás (sonrisa, abrazos)

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizamos un baile en donde demostraremos cariño al compañero por medio de gestos y movimientos (sonrisas, abrazos, etc.) Invitamos a los niños a formar un semicírculo para realizar la asamblea, recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Saberes previos: realizamos una pregunta ¿te gustan los abrazos?</p>	10 min.	
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: escuchamos las respuestas de los niños, y preguntamos ¿a quién abrazas en el aula? ¿Le das acaricia o un beso en la mejilla a tu amigos del salón?</p> <p>Análisis de información: escuchamos las respuestas de los niños ¿le das abrazos a tus amigos? ¿Qué sientes cuando abrazas a tus amigos? ¿Te sientes feliz o te molesta?, escuchamos las respuesta de los niños respetando los turnos para que todos puedan participar en la conversación. Usamos las respuestas de los niños para lograr el mensaje que mostrar cariño al compañero es con delicadeza cuidando al compañero.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Indicamos que jugaremos escuchando música y bailaremos al son de la música y cuando este deje de sonar abrazaremos a un beso en la mejilla, Luego volveremos a jugar pero esta vez daremos una caricia al amigo que ellos deseen, después daremos un abrazo al parar la música, podemos seguir jugando con propuestas de los niños de muestras de cariño hacia sus compañeros durante el juego.</p>	40 min.	Radio Música
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 6 : Unidos lo lograremos



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones de alegría cuando resuelve problemas.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Muestra alegría en la actividad.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	Emocional	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus emociones de alegría Muestra satisfacción encontrar soluciones ante una dificultad

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego en donde habrá una dificultad y en equipo lo resolveremos.</p> <p>Invitamos a los niños a formar un semicírculo para realizar la asamblea, recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Saberes previos: ¿alguien ha visitado al parque de las leyendas o parque Huachipa?</p>	10 min.	
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: mencionamos que buscaremos animales del zoológico, pero lo haremos usando un pie del compañero, ¿puedes caminar con un pie amarrado con el de tu compañero? ¿Cómo podemos hacerlo?</p> <p>Análisis de información: escuchamos las respuestas de los niños y supuestas estrategias que pueden utilizar para poder alcanzar a los animales del zoológico. Colocamos las estrategias propuestas por los niños en la pizarra de como caminar con las piernas amarradas del compañero. La maestra les recuerda sus propuestas de solución mencionando el cuidado con el compañero para no lastimarse durante el juego.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones:</p> <p>Nos dirigimos al patio y la maestra coloca peluches de animales del zoológico alrededor del patio, pide a los niños que se agrupen de dos y se amarra con el uso de un elástico uniendo una pierna derecha y la otra izquierda del compañero. En un papelografo apuntamos que animal atrapa para cada grupo según</p>	40 min.	<p>Elásticos</p> <p>Peluches de animales</p> <p>Papelografo</p>

	elección de ambos compañeros, tocamos el silbato para iniciar el juego. Le damos libertad a los niños para que busquen soluciones al lograr caminar en equipo		
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo.	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		



**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 7:
Aros de amistad**

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.	Expresa sus emociones de ira evitando agredir a su compañero

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa cuidando su cuerpo y el de sus compañeros

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	Emocional	<ul style="list-style-type: none"> Evita lanzar objetos ante la reacción de su enojo. Se controla antes de agredir a su compañero cuando algo no le sale bien Muestra tristeza frente una frustración

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde respetaremos al compañero sin lastimarlo. Invitamos a los niños a sentarse en semi círculo. Recordamos las normas de convivencia</p> <p>Saberes previos: preguntamos ¿han jugado a la ronda de la silla? Sacamos a un grupo de niños y al son de la música dan una ronda y cuando pare la música deben sentarse y uno se quedara sin silla</p>	10 min.	Sillas Música
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: preguntamos si les gusta el juego, y preguntamos cómo se siente el compañero que se quedó sin silla, ¿está molesto o triste? ¿Qué puede hacer para que ya o este triste? ¿Qué puede hacer si está molesto?</p> <p>Análisis de información: Escuchamos las respuestas de los niños motivando a controlar su enojo usando palabras y esperando su turno para poder jugar de nuevo. Mencionamos que jugaremos con aros en vez de sillas en el patio, para ello estableceremos normas y reglas de juego si es que perdemos en el juego saber que acción tomar para volver a salir de nuevo diciendo que si no encontramos aro nos sentamos a esperar a jugar nuevamente con todos. Anotamos en la pizarra de sus propuestas de solución en el caso de no encontrar aros.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones:</p>	40 min.	Aros Plumón

	<p>Iniciamos el juego mostrando los aros en el piso y mencionado las normas: gana el niño que respeta al compañero si llego primero al aro.</p> <p>Escuchamos una canción y cuando acabe la canción corremos hacia un aro, el niño que se queda sin aro deberá sentarse y esperar su turno para volver a salir, conversamos con él para que controle su emoción de frustración o ira respetando al compañero evitando que muestre agresión al compañero con el incentivo que volverá a jugar si espera su turno para jugar nuevamente.</p>		Música
CIERRE	<p>Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo.</p>	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 8:
Camilla de la alegría.

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones de ira evitando agredir a su compañero

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa cuidando su cuerpo y el de sus compañeros.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	Emocional	<ul style="list-style-type: none"> Controla gestos de agresividad frente a sus compañeros Utiliza la expresión corporal o la mímica para comunicarse a sus compañeros

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde respetaremos al compañero sin lastimarlo y usando palabras o gestos para comunicarnos. Invitamos a los niños a sentarse en semi círculo. Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Motivación: Contamos el cuento del gatito gruñón usando dibujos.</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿qué sucedió en el cuento? ¿el osito era feliz? Escuchamos las respuestas de los niños</p>	10 min.	Cuento
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: mostramos los gestos del osito gruñón en la pizarra, y preguntamos ¿Alguien pone esos gestos de molesto y que quiere pegar a sus amigos?</p> <p>Análisis de información: ¿Qué podemos hacer si algo nos molesta o nos enoja? ¿Pegarías a tu amigo? ¿Qué podemos hacer para solucionar los problemas? Colocamos sus ideas en la pizarra.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Mencionamos que jugaremos en dos grupos usaremos dos sabanas, y será la camilla que lleve a un herido. Pero debemos esperar nuestro turno para ser el herido y los demás llevaremos la camilla jalando hacia el hospital y el doctor lo curara al llegar a la línea del hospital, planteamos las normas del juego el cual es que si no somos escogidos para ser el herido esperaremos nuestro turno y participaremos en llevar la camilla, y los que ya fueron</p>	40 min.	Sabanas

	heridos deben dar oportunidad a quienes aún no han participado. La maestra interviene si ve una reacción de gesto de agresividad.		
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo.	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 9:
Trencito obediente.



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.	Se relaciona con niños de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa expresando sus ideas.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	Instrumental	<ul style="list-style-type: none"> Distribuye funciones durante la actividad lúdica. Expresa a sus compañeros las estrategias de juego

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde los niños propondrán ideas para jugar. Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo. Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Motivación: colocamos un dibujo de un tren en la pizarra.</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿cuáles son las partes del tren? Escuchamos sus respuestas y lo anotamos en el tren de papel de la pizarra</p>	10 min.	Dibujo del tren
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: preguntamos ¿podemos jugar formando nosotros un tren? ¿Cómo lo haríamos?, ¿Qué parte del tren serías? ¿necesitamos un conductor? escuchamos las repuestas de los niños</p> <p>Análisis de información: se escoge a un alumno para que inicie el juego como el conductor, y mencionamos que el indicara las funciones de cada niño formando las partes del tren. Establecemos las normas del juego respetando</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: Nos dirigimos al patio recordando las normas y quienes son los conductores de los trenes, una vez formado los</p>	40 min.	Plumón Patio

	trenes en columna empezamos la carrera los conductores deben mencionar las indicaciones (avanza, pare, despacio, rápido, etc.) hasta que el tren llegue a su estación.		
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo.	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 10:
Buscando mi mitad.



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones de alegría cuando resuelve dificultades

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa demostrando satisfacción durante el juego.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	Emocional	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra contento a la aprobación de sus compañeros. Busca otras alternativas de solución ante una dificultad.

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde buscaremos una solución para armar unas piezas</p> <p>Invitamos a los niños a sentarse en semi círculo.</p> <p>Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Motivación: Contamos el cuento de las figuras geométricas</p> <p>Saberes previos: Preguntamos ¿Qué figuras tenemos en el cuento?</p>	10 min.	Cuento
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: Colocamos 5 figuras geométricas elaboradas de cartón y la maestra los corta por la mitad y los coloca en tres cajas combinando las piezas, pregunta a los niños ¿qué podemos hacer para unir las piezas de cada figura? ¿Qué pasa si no encontramos las piezas? Escuchamos las respuestas de los niños.</p> <p>Análisis de información: anotamos la respuesta de los niños. Apoyamos a los niños mencionando que todas las piezas están combinadas en las 3 cajas y que ellos deben buscar la solución de encontrar las piezas, planteamos las reglas del juego y anotamos en la pizarra.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones:</p> <p>Mencionamos que solo tomaran una pieza y deben</p>	40 min.	Cajas Figuras geométricas Tijera Silbato

	unir con la pieza del compañero hasta completar la figura correcta. Si no encuentran deben buscar alternativas de lograr encontrar cada pieza y formar la figura con el compañero. Empezamos al sonar el silbato.		
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo.	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 11:
Caminito creciente.



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones de alegría durante la actividad.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa demostrando sus emociones.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	cognitivas	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra contento frente a la aprobación de sus compañeros Expresa sus emociones de alegría con espontaneidad.

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego donde los niños mostraran gestos de alegría ya que jugarán en equipo Invitamos a los niños a sentarse en semicírculo. Recordamos las normas de convivencia.</p> <p>Motivación: mostramos 8 imanes y los colocamos en un tira hasta llegar a un cierto punto que determine la profesora, prestamos los imanes para que los niños también observen</p> <p>Saberes previos: ¿Qué se ha formado? ¿Se unieron rápido los imanes?</p>	10 min.	Imanes
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: ¿te gusto unir los imanes? ¿Podemos unir otros materiales en el patio y formar un camino? ¿Qué materiales pueden ser?</p> <p>Análisis de información: Mostramos unas cajas de colores, ¿podemos formar un camino con estas cajas? ¿Cómo podemos hacerlo? Escuchamos las ideas de los niños y acordamos las reglas del juego.</p> <p>Acuerdo o toma de decisiones: nos dirigimos al patio formamos 3 grupos para separarlos por turnos, recordamos las reglas de la actividad, en el cual las cajas están dispersas en diferentes lugares y los niños irán rápido por una caja y formaran un camino colocando una caja uno tras de otro al</p>	40 min.	Cajas de colores Silbato

	culminar colocando la última caja colocaremos una medalla al grupo. Empezamos al sonar el silbato.		
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo.	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD 12:
Reptando alcanzo a mi presa.



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	DESEMPEÑO PRECISADOS
Personal Social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Expresa sus emociones de alegría cuando resuelve dificultades

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Orientación al bien común.	<ul style="list-style-type: none"> Dialoga expresando sus ideas.

Variable	Dimensión	Ítems
Habilidades sociales	Instrumental	<ul style="list-style-type: none"> Comunica sus estados emocionales durante la actividad lúdica

SECUENCIA DIDÁCTICA	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO	<p>Propósito: mencionamos que realizaremos un juego y comunicaremos como nos sentimos usando imágenes. Invitamos a los niños a sentarse en semi círculo. Recordamos las normas de convivencia. Motivación: Colocamos un video sobre dinosaurios Saberes previos: Preguntamos ¿los dinosaurios que comían? ¿Atrapaban a sus presas? ¿Podemos jugar a ser dinosaurios y reptar para atrapar a nuestras presas? ¿Quiénes serán las presas?</p>	10 min.	Video
DESARROLLO (Proceso didáctico)	<p>Problematización: ¿Estarías feliz si te atrapa el dinosaurio? ¿Cómo podemos saber si estas feliz o triste en el juego? Escuchamos las respuestas Análisis de información: anotamos la respuesta de los niños. Mostramos dos imágenes de dos caras una triste y una feliz comentamos que cuando nos atrapa el dinosaurio cogemos un carita y lo colocaremos en la pared así sabremos si estas contento o triste Acuerdo o toma de decisiones: Nos dirigimos al patio y escogemos quienes serán los dinosaurios y quienes las presas, los dinosaurios deberán reptar para moverse y atrapar a sus presas, las presas deberán colocar su carita de emoción cuando es atrapado, empezamos al sonar</p>	40 min.	Plumón Caritas felices y triste Patio

	el silbato. Culminamos cuando todas las presas fueran atrapadas; nos sentamos y observamos las caritas y contamos cuantos niños estuvieron triste y cuantos contentos durante la actividad. Seguimos el juego intercambiando de personaje, quienes fueron dinosaurios ahora serán presas.		
CIERRE	Finalizado la actividad indicamos que nos sentaremos en un círculo e invitamos a los niños a comentar como se sintieron jugando, ¿les gusto el juego? Invitamos a los niños a mencionar como jugaron, a los niños que mencionan su opinión le brindamos halagos por su participación. Finalizamos con aplausos para todo el grupo.	10 min.	
BIBLIOGRAFÍA	<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de Educación (2017) <i>Programa Curricular de Educación Inicial</i>. Dirección de Imprenta: Perú. 		

Anexos








Feedback Studio - Google Chrome
Es seguro | https://ev.turnitin.com/app/carta/es/?s=1&o=989764352&lang=es&u=1049021646

feedback studio | Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años S.J.L., 2018

1 de 21



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Efectos de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años S.J.L., 2018

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL

AUTOR:
Diana Suarez Lopiata

ASESOR:
Dr. Sánchez Díaz, Sebastián

Todas las fuentes

Coincidencia 1 de 138

- Entregado a Universida... 15 %
Trabajos del estudiante: 91 trabajos
- Entregado a Universida... 5 %
Trabajos del estudiante: 6 trabajos
- tesis.pucp.edu.pe 5 %
Fuente de Internet: 5 URL
- repositorio.unh.edu.pe 5 %
Fuente de Internet: 2 URL
- repositorio.uns.edu.pe 5 %
Fuente de Internet: 3 URL
- repositorio.unsa.edu.pe 4 %
Fuente de Internet: 4 URL
- repositorio.uncp.edu.pe 4 %
Fuente de Internet: 9 URL
- repositorio.uladech.ed... 4 %
Fuente de Internet: 5 URL
- es.slideshare.net 4 %
Fuente de Internet: 11 URL
- Entregado a Universida... 4 %
Trabajos del estudiante: 2 trabajos

Excluir fuentes

Página: 1 de 122 | Número de palabras: 20161 | Text-only Report | High Resolution | Activado

14:31 20/08/2018