



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

**Programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en
niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Montoya Fernández, Milagros Andrea (ORCID: 0000-0002-3381-2131)

ASESORA:

Monteagudo Zamora, Vilma (ORCID: 0000-0002-7602-1807)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

CHICLAYO - PERÚ

2020

Dedicatoria

A mis padres, Ricardo y Edith, quienes son el pilar fundamental y apoyo en mi formación académica, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, con valores, principios, perseverancia

A mis hermanas, Jeanette y Carolina, quienes han sido mi ejemplo y lucha para alcanzar mis metas.

A mi ahijado, Gael, que por medio de su alegría y cariño me motivó a seguir adelante.

A todas las personas que hicieron posible este trabajo.

Milagros Andrea Montoya Fernández

Agradecimiento

Agradezco a todos los que me brindaron su apoyo y motivaron para seguir adelante en la realización de este trabajo de investigación.

Milagros Andrea Montoya Fernández

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Índice de abreviaturas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	10
3.1. Tipo y diseño de la investigación.....	10
3.2. Variables y operacionalización	11
3.3. Población, muestra y muestreo	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimientos	13
3.6. Método de análisis de datos.....	13
3.7. Aspectos éticos.....	14
IV. RESULTADOS	15
V. DISCUSIÓN	19
VI. CONCLUSIONES	22
VII. RECOMENDACIONES.....	23
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS	29

Índice de tablas

Tabla 1: Promedio de habilidades sociales en los infantes de cuatro años “A” de la I.E. “Ceibos”	23
Tabla 2: Promedio de habilidades sociales en los infantes de cuatro años “B” de la I.E. “Ceibos”	24
Tabla 3: Promedio de habilidades sociales en los infantes de cuatro años “C” de la I.E. “Ceibos”	25
Tabla 4: Promedio total de desarrollo de las habilidades sociales en infantes de cuatro años de la I.E. “Ceibos”	26
Tabla 5: Análisis descriptivo de los ítems de la Escala de Habilidades Sociales en niños de 4 años (n = 102)	27

Índice de figuras

Figura 1: Nivel de H.H.S.S del aula de cuatro años "A".

Figura 2: Nivel de H.H.S.S del aula de cuatro años "B".

Figura 3: Nivel de H.H.S.S del aula de cuatro años "C".

Figura 4: Nivel total de Habilidades Sociales en niños de cuatro años.

Índice de abreviaturas

EBR: Educación Básica Regular.

HH. SS: Habilidades Sociales.

I.E: Institución Educativa.

MINEDU: Ministerio de Educación Inicial.

OMS: Organización Mundial de la Salud.

V.I: Variable independiente.

V.D: Variables dependiente.

Resumen.

El presente informe de investigación titulado Programa para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”, de tipo básico, de enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, de diseño no experimental o *expost – facto* y de corte propositivo tuvo como objetivo general diseñar un programa lúdico para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”. La población estuvo comprendida por 50 niños de cuatro años. El instrumento utilizado para la variable dependiente habilidades sociales fue una escala de habilidades sociales el cual cumple con los requisitos de validez y confiabilidad. A partir del análisis de datos se identificó el promedio de destrezas sociales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”, ubicándose en un nivel alto de desarrollo. Los resultados obtenidos permitieron la elaboración de un programa lúdico para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de dicha institución y el cual fue validado por juicio de expertos señalando que, de ser aplicado el programa lúdico, desarrolla las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”.

Palabras clave: programa lúdico, habilidades sociales, educación inicial, juegos, destrezas sociales.

Abstract

This research report entitled Program for the progress of social skills in four-year-old children of "Ceibos" school, of a basic type, with a quantitative approach, a descriptive level, an ex-post-facto design and a proactive nature Its general objective was to design a playful program to develop social dexterities in four-year-old children from "Ceibos" school. The population was comprised of 50 four-year-old children. The instrument used for the dependent variable social skills was a social skills scale which meets the validity and reliability requirements. From the data analysis, the average social skills of the four-year-old children from "Ceibos" school were identified, placing them at a high level of development. The results obtained allowed the development of a playful program to grow social dexterities in four-year-old children of said institution and which was validated by experts' judgment indicating that, if the playful program is applied, it grows social dexterities in four-year-old children of "Ceibos" school.

Keywords: recreational program, social skills, play, infant education.

I. INTRODUCCIÓN

El individuo es un ser que tiene dos dimensiones: individual y social, las cuales desarrolla a lo largo de toda su vida, empezando desde la infancia, interactuando con el medio y sus relaciones pero siendo la familia el principal modelo que el infante necesita y comienza a imitar para aprender a desenvolverse e interactuar de manera asertiva dentro de la sociedad; es decir, la familia es el primer lugar donde se originan los aprendizajes e intercambios de conducta sociales y emocionales; asimismo donde se adquieren los valores, las creencias, los principios y costumbres (Calsina, Flores y García, 2016, p. 4).

No obstante, estamos viviendo en una era digital donde los niños interactúan con la tecnología, siendo habilidosos en su manipulación, pero con escasa supervisión adulta; lo cual afecta los invaluable momentos de interacción con sus compañeros, familiares y su entorno. En consecuencia, se hace cada vez más frecuente encontrar niños con habilidades sociales básicas poco desarrolladas o que carecen de las mismas, teniendo dificultades para interactuar, comunicarse, expresar sus sentimientos, autorregular e inhibir sus impulsos, entre otras dificultades de carácter social y de carácter individual.

Estas situaciones se han observado en diferentes contextos sociales, principalmente en el hogar y en la escuela, en donde una no debe apartar a la otra, sino laborar en equipo para la mejora óptima de las destrezas sociales básicas, que posibilitan a los infantes integrarse satisfactoriamente a la sociedad. En un seminario en Salzburgo, Austria, los exponentes aseveran que desarrollar las destrezas sociales en la escuela es imprescindible para que los alumnos adquieran una educación íntegra que les admita aprender a gestionar sus emociones, manifestarse, interactuar y poder precisar sus propios objetivos.

Esta problemática ha sido objeto de numerosos estudios a nivel mundial, siendo en 1993 que la Organización Mundial de la Salud (OMS), determinó la existencia del déficit en el proceso psicológico y social del infante y adolescente y comenzó a impulsar internacionalmente la formación en habilidades para la vida, con el propósito de conseguir bienestar físico, mental y social para que las

personas tengan los medios para satisfacer sus necesidades psicológicas y sociales a través de diferentes estrategias que les ayuden y permitan controlar las emociones e impulsos para mejorar los espacios y las interacciones sociales. La realidad nacional peruana no es indiferente a la educación en habilidades sociales básicas, porque el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), mediante el currículo de Personal, orienta la educación del infante por medio de dos capacidades: individual y social. Sin embargo, las estadísticas indican que algo está fallando, pues en el año 2020, el reporte de la plataforma digital SíSeVe revela que existe un total de 39, 315 casos de violencia. De este informe, 20, 694 son casos de violencia física, psicológica y cyber acoso entre escolares; del cual se registraron 3, 322 en el nivel inicial. (MINEDU, 2020, p.1)

Esta situación es preocupante y el primer nivel educativo no es impropio y nos hace cuestionarnos como sociedad y como docentes el por qué se llega a este tipo de conductas. La carencia de habilidades sociales trae consigo inconvenientes en diferentes momentos del desarrollo del infante tales como distanciamiento social, conductas agresivas, baja autoestima, malestar emocional; las cuales si no se logran intervenir en el momento preciso pueden llegar a ser perjudiciales en la etapa adolescente cuando la interacción con sus pares y el cambio a la vida adulta supongan nuevos retos y exigencias sociales.

La realidad local tampoco es ajena, pues en la Institución Educativa “Ceibos” de Chiclayo, a través de entrevistas con las tutoras de cuatro años manifestaron que algunos niños tienen algunas dificultades para relacionarse entre pares y adultos, son tímidos, hablan tapándose la boca con las manos o con un tono de voz bajo, no responden a la pregunta de un adulto, juegan solos y no se integran a un grupo, tienen problemas para trabajar en equipo, entre otros comportamientos. A partir de lo expuesto, se propuso este problema a investigar: ¿En qué medida un programa lúdico mejora las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”?

La investigación se justifica en tres niveles; a nivel teórico, evidenció la existencia de diferentes teorías acerca del desarrollo de las destrezas sociales y la lúdica; las cuales respaldaron y sustentaron el estudio de investigación, asimismo

esta búsqueda de información contribuyó al diseño del programa lúdico y los resultados provenientes de esta investigación pretendieron sobre la sustancialidad de las destrezas sociales en los niños en edad preescolar.

A nivel metodológico se justificó ya que el diseño, elaboración y valoración de un programa lúdico para el desarrollo de destrezas sociales sirve como herramienta para las profesoras del nivel inicial, especialmente para la edad de cuatro años, a quienes va dirigido el mismo, facilitando el trabajo en las aulas de clase; además como fuente de consulta para quienes estén interesados en utilizar las diferentes estrategias lúdicas que se plasmaron en el diseño del programa.

A nivel práctico, es significativo mencionar que el diseño y elaboración de un programa lúdico educativo estuvo destinado para servir como una herramienta para el progreso de la capacidad socializadora en menores de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”, siendo empleado por todas las profesoras que desempeñan sus funciones en ella y consecuentemente a los estudiantes. Por ello la presente investigación resultó pertinente porque a través de la propuesta, sustentada con diferentes modelos teóricos, buscó mejorar las prácticas docentes.

La investigación planteó como objetivo general diseñar un programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”; para ello se delimitaron tres objetivos específicos. Primero, identificar el nivel de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”. Segundo, elaborar un programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”. Tercero, valorar el programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”.

La hipótesis H1 de la investigación quedó expresada de la siguiente manera: la propuesta de un programa lúdico desarrollará las habilidades en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”.

II. MARCO TEÓRICO

Se han considerado los siguientes trabajos previos, los mismos que se presentan en tres niveles. Internacionalmente se encuentra el trabajo científico de Gómez y Villegas (2017) relacionada a la mejora de destrezas sociales en menores de tercer grado del colegio Luis Carlos Galán Sarmiento, y del Instituto Integrado Custodio García Rovira del Municipio de Inírida ubicado en Colombia, donde los autores concluyeron que los niños con dificultades para socializar presentan déficit para aprender, relacionarse y gestionar las emociones.

Este aporte a la comunidad científica se diferencia de mi informe de investigación en relación con la edad de la muestra; en el presente trabajo científico las edades de la muestra de estudio oscilaron entre los cuatro y cinco años ubicándose en el segundo ciclo de la educación básica regular (EBR), que pertenece a educación inicial. A partir de ello no solo se identificó el promedio de destrezas sociales en los infantes de cuatro años, sino también se diseñó un programa para desarrollar habilidades sociales como alternativa de solución.

Ylarragorry (2018) en su tesis trabajo referido a actividades recreativas mediante la cooperación y su relación con las destrezas sociales, desarrollada en Argentina, planteó como objetivo saber la analogía entre la utilización juegos cooperativos y la mejora de destrezas sociales en infantes de ocho y nueve años. El programa estuvo comprendido por 80 estrategias que estimulaban el comportamiento social, a partir de la investigación la autora concluyó que la utilización de juegos cooperativos mejora las destrezas sociales en infantes de ocho y nueve años.

Esta investigación presentó similitud respecto a la propuesta que se planteó; sin embargo, se diferenció con el presente trabajo de investigación en cuanto no sólo se enfocará en los juegos cooperativos, sino en diversas herramientas recreativas para potenciar las destrezas sociales en menores de cuatro años. Además, la población escogida para la investigación pertenece al segundo ciclo de EBR, a diferencia del aporte científico de Ylarragorry, quien utilizó como ejemplar a infantes de entre ocho y nueve años del nivel primario.

A nivel nacional, Huertas (2017), ejecutó un estudio acerca de éstas destrezas en los alumnos de cuatro del colegio inicial María Concepción Ramos Campos de la ciudad de Piura en el año 2016, la cual tuvo como finalidad establecer las destrezas sociales de los alumnos de cuatro años, concluyendo que es necesario que los niños reciban un soporte y sugiriendo que se ejecuten programas lúdicos para mejorar las destrezas sociales orientado a profesores y padres de familia asumiendo su función como ejemplo para sus hijos e hijas.

La tesis citada en el párrafo anterior se relacionó con la presente investigación porque la edad de la población de estudio es la misma, es decir ambas estuvieron dirigidas al nivel inicial. Asimismo, la autora sugirió el diseño y la implementación de programas lúdicos en las escuelas y estén dirigidas a mejorar y fomentar, en los menores de cuatro años, la capacidad de relacionarse asertivamente. Cabe recalcar que el informe tuvo como parte de sus objetivos la elaboración de una propuesta conteniendo el mismo propósito.

Campos (2018) en su tesis titulada “Programa diverticuentos en las destrezas sociales de los estudiantes de educación inicial de cinco años del colegio César Vallejo de Villa María del Triunfo, realizada en Lima, tuvo como objetivo mejorar la conducta social en los niños de educación inicial, fortaleciendo la estima personal y permitirles una adecuada adaptación al entorno en el que se desarrollan. Se concluyó que el programa tuvo efectos significativos en el avance de las conductas sociales positivas en los menores.

Este aporte científico se relacionó con la investigación en cuanto a la estrategia lúdica que se utilizó, puesto que la estrategia de cuenta cuentos también se incluyó en la propuesta para la mejora de destrezas sociales en infantes de cuatro años. Asimismo, la autora afirmó que este tipo de estrategias resultan positivas como posibles alternativas de solución al problema planteado, es por ello que se elaboró un programa lúdico y se sometió a juicio de expertos para que, a través de criterios científicos, se demuestre su validez y eficacia.

A nivel local, en la ciudad de Monsefú, Correa (2018) en su propuesta de unas estrategias de juego para optimizar las destrezas sociales en infantes de tres,

cuatro y cinco años del colegio particular “Santa Teresita” tuvo como objetivo diseñar un programa lúdico sustentado en el aprendizaje social del teórico Albert Bandura para potenciar habilidades socioafectivas. La autora concluyó que mediante la aplicación de diferentes actividades de juego se fomenta la capacidad de socialización en los infantes menores de seis años.

La tesis de Correa presentó similitud en cuanto a la variable independiente; además, se utilizó el instrumento para medir y saber el promedio de destrezas sociales en infantes de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”, siendo la muestra de estudio la diferencia con la tesis referida anteriormente, puesto que la autora tomó las tres edades del segundo ciclo de EBR, en cambio el presente proyecto se dirigió solo a niños de cuatro años.

A partir de los antecedentes científicos presentados se puede que educación de los niños en el desarrollo de la conducta social desde edades tempranas es prioritario haciendo uso de diversas estrategias lúdicas que permitan estimularlas y que éstas sean el conocimiento previo para que la conducta adaptativa sea el deseado (Aubone, Franco y Mustaca, 2016, p. 62).

Para tener una definición contextualizada y precisa fue importante diferenciar las dos variables de estudios y argumentarlas por autores. En primera instancia se estudió el término de lúdica, el cual, Según Domínguez (2015) en su publicación “La lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada” precisó que este tipo de actividades de juego generan en las personas una disposición emocional de bienestar, disintimiento, alegría y placer, la cual favorece mucho a la creatividad y produce emociones positivas y placenteras.

Foronda et al (2016) manifiestan que la lúdica potencializa el desarrollo del pensamiento humano enriqueciendo los procesos académicos, a través del deseo de comunicarse, apreciar, manifestarse y generar emociones encaminadas hacia el disfrute del proceso de enseñanza. Por lo tanto, el componente lúdico es una herramienta que permite motivar y mantener la atención dentro del aula. Montero (2017) opina que el uso de estos recursos capta la atención de los estudiantes generando en ellos el deseo por participar activamente de las actividades, logrando

múltiples aprendizajes significativos.

La teoría de Karl Groos, citado por Samamé (2019), considera el juego como un fenómeno progresivo del pensamiento y la actividad, pues al jugar, el niño desarrolla diferentes capacidades y adquiere nuevos aprendizajes que le serán útiles a lo largo de su vida. También, Piaget, citado por Samamé (2019), dice que jugar es pieza clave de la cognición del infante plasmando en la comprensión del contexto real en relación con los estadios del ser humano. A partir de ello intervienen tres diferentes estructuras: la recreación como un simple ejercicio humano, la manifestación simbólica y el juego reglado.

Otro sustento teórico es el de Vygotsky, citado por Samamé (2019), el cual expresa que el juego es una necesidad para el niño, ya que a través de él puede conectarse con los demás, integrarse y formar parte de un grupo social. Es decir, que el niño al recrearse se relaciona consigo mismo y va generando nuevos conocimientos, así como también ganar nuevas destrezas y habilidades.

De acuerdo con el párrafo anterior, el jugar es una necesidad del infante, siendo una manera nativa de acercar y comprender la realidad. El ejercicio lúdico se reconoce cuando el infante se entretiene jugando y está sometido a su creatividad, planificando sus propios escenarios y en concordancia con los materiales que en él involucra. Es por ello que el uso de diferentes estrategias lúdicas, con objetivos y actividades bien definidas para una determinada sesión se consideran como recurso valioso para el proceso enseñanza – aprendizaje.

Para definir la variable dependiente habilidades sociales se presenta el aporte del psicoanalista Erick Erickson y su teoría Psicosocial, la cual afirma que la sociedad influye sobre la personalidad. A partir de este planteamiento, Erickson jerarquiza ocho etapas que comprenden el progreso cíclico de vida del individuo; éstas son procesuales y en continuo desarrollo por lo que es normal presentar problemas al pasar de una etapa a otra, por eso se busca que el niño sea capaz de superarlas y fomentar habilidades y capacidades para conseguir entrar a la siguiente de acuerdo con su nivel madurativo (Cotrina, 2015, p. 23).

El autoconocimiento permite al niño que su conducta social sea más

ordenada y eficaz, por ello el aprendizaje de habilidades sociales le posibilita conocer pautas, reglas, normas y prohibiciones, formar lazos afectivos y aprender conductas socialmente aceptables que le permitan adaptarse e integrarse a diferentes grupos y contextos sociales (Cotrina, 2015, p. 35).

Las habilidades sociales son parte del comportamiento de la persona y debe ser adaptativo. Cuando el niño no está preparado para relacionarse con otros se generan emociones negativas, manifestando frustraciones que interfieren con su bienestar, siendo imprescindible e indispensable potenciarlas para aprender a interactuar con los demás y que en el futuro sean de utilidad en diferentes ámbitos de la vida (Aubone, Franco y Mustaca, 2016, p. 58).

La capacidad de socialización es la unión de diferentes conductas que permiten el desenvolvimiento eficaz ante situaciones sociales y se establecen relaciones con otras personas para la resolución de conflictos. Estas habilidades sociales comienzan a evolucionar desde las primeras etapas del desarrollo humano, con la participación de la familia, tutores o cuidadores, y de tal manera perdurar la continuidad a lo largo de su evolución en base a las experiencias vividas con sus pares en diferentes entornos en los que interactúa y desarrolla.

La adquisición de habilidades sociales permite una interacción positiva del niño con sus iguales y también con los adultos, así el niño obtiene autoconocimiento y de los demás, formando y mejorando la autoestima. Caballo señala que ante una respuesta socialmente habilidosa (expresión de la conducta: deseos, opiniones y sentimientos) se espera un reforzamiento positivo más que un castigo (Aubone, Franco y Mustaca, 2016, p. 59).

Sin embargo, la escasez de habilidades sociales genera desajustes y dificultades como el rechazo, la inadaptabilidad, problemas emocionales, bajo rendimiento académico, aislamiento, desajustes psicológicos; lo cual, si no es intervenido a tiempo, a futuro puede generar vandalismo juvenil y problemas psicológicos en la etapa adulta (Aubone, Franco y Mustaca, 2016, p. 60).

El primer contacto social para el aprendizaje y adquisición de conductas sociales positivas se manifiesta en la familia, ya que es el primer contacto y espacio

social originando los aprendizajes de comportamientos sociales y afectivos. Además, cumple un rol imprescindible en la adquisición de la personalidad del infante; asimismo, es el soporte donde se crean condiciones propicias para el desarrollo infantil (Aubone, Franco y Mustaca, 2016, p. 60).

Por otra parte, durante la escolarización, los niños realizan los primeros procesos de socialización fuera del entorno familiar; observan, imitan y aprenden nuevos comportamientos y normas sociales. Castilla sostiene que se pueden desarrollar habilidades sociales en la escuela a partir de diversas situaciones, tales como: la creación de climas afectivos que contemplen la comunicación positiva y el apoyo entre iguales; la cooperación entre todos y el compromiso responsable de cada uno de los integrantes del grupo; el proceso entre la actividad práctica y la reflexión positiva sobre la acción a través de la mediación y orientación del profesor (Aubone, Franco y Mustaca, 2016, p. 60).

La postura del docente al momento de la acción lúdica implica acompañar acciones secuenciadas que van desde la observación activa del desarrollo del juego, utilizando diferentes materiales, recursos, juguetes y espacios, así como también brindar el soporte que requieran hasta profundizar en los detalles que percibe en el juego de los niños para ampliar su desarrollo creativo e imaginario.

Las habilidades sociales son adquiridas mediante el aprendizaje, por ello es necesario crear actividades, sesiones o protocolos para fomentarlas. Los documentos o planes de intervención abarcan el entrenamiento de éstas destrezas, principalmente en jardines infantiles (Aubone, Franco y Mustaca, 2016, p. 61). Asimismo, no se debe dejar de lado el factor lúdico ya que favorece un óptimo aprendizaje y desarrollo íntegro de los niños en todos sus aspectos, notándose que durante el juego no solo se divierten, sino que enfrentan diversos conflictos y retos que ellos mismos buscan solucionarlos, aunque no siempre de la manera más adecuada, aquí radica la importancia del docente como guía.

Los padres y maestros deben comprender que su actuar influye en el comportamiento de los niños, ya que todo lo que observan y escuchan lo aprenden, por eso debemos educar a los niños enseñando con el buen ejemplo; tal como

Samamé (2019) menciona, que las conductas de los niños se van modificando mediante refuerzos positivos y negativos. Muchos estudios indican la relevancia de las acciones lúdicas en distintos aspectos de vida del niño utilizando el juego como estrategia valiosa, garantizando a los docentes el buen desarrollo de las destrezas sociales, las cuales son hoy en día una exigencia.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

El actual informe de tesis es de tipo básico debido a que la finalidad de esta es conocer y ahondar en el conocimiento de un conjunto de fenómenos o en un solo fenómeno, con lo cual se busca comprender mejor sus peculiaridades, describiendo las características propias de los hechos observables y medidos sin que existan la necesidad de intervenir o aplicar una herramienta, estrategia o programa para causar un cambio. Solo se toman los datos tal cual se encuentren (Concejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 2018).

Los autores Hernández, Fernández, & Baptista (2014) manifiestan que la investigación sigue un enfoque cuantitativo cuando la recogida de información para la aprobación de hipótesis es mediante bases numéricas y análisis estadísticos, los cuales ayuden a observar y establecer comportamientos y probar teorías. El enfoque que se desarrolló en la investigación es cuantitativo.

La presente investigación pertenece al nivel descriptivo; Hernández, Fernández, & Baptista (2014) señalan que este tipo de investigaciones buscan puntualizar propiedades, peculiaridades y rasgos relevantes de una manifestación, también especifica las predisposiciones de un grupo o población. El trabajo de tesis realizó una explicación detallada del problema de investigación, donde también se analizó y discutió la información recopilada.

El diseño de investigación fue no experimental o *ex post – facto*, estos se ejecutan sin la manipulación de inconstantes y solo se examinan los fenómenos en su medio natural para luego examinarlos, debido a que no es posible asignar de manera aleatoria a los sujetos o manipular las variables (Hernández, Fernández &

Baptista, 2014, p. 123). Finalmente, es de corte propositivo porque diseñó una propuesta como alternativa de solución al problema planteado.

3.2. Variables y operacionalización

Las variables de estudio fueron clasificadas según la relación de causalidad; Kerlinger manifiesta que la variable independiente (V.I) es aquella que el evaluador asume hipotéticamente como la causa de la variable dependiente (V.D). La variable independiente de la tesis quedó determinada en programa lúdico definido conceptualmente como un instrumento técnico realizado por especialistas y fundamentado científicamente, en donde se plasman los objetivos y responde al diseño de un plan de acción (Campos, 2018, p. 180).

Según Kerlinger la variable dependiente constituye los efectos de la variable independiente. La presente tesis determinó como variable dependiente: habilidades sociales, las cuales son las primeras que se aprenden en la primera infancia; Caballo señala que es un grupo de comportamientos que permiten al individuo conocer su contexto interpersonal, permitiéndole identificar y manifestar sus sentimientos, actitudes, deseos y opiniones en diferentes escenarios. Asimismo, permiten la capacidad de resolución y disminución de problemas respetando las diferencias de los demás. (Fernández, 2018, p. 7).

Respecto a la operacionalización de las variables, Fidias (2012), hace referencia a esta terminología de manera científica al proceso que permite caracterizar las operaciones que permiten medir el concepto observable, es decir que sean accesibles a ser medidas empírica o cuantitativamente, precisando los indicadores y dimensiones a ser evaluados (ver anexo n°3).

3.3. Población, muestra y muestreo.

La población es el total de unidades de análisis que componen un fenómeno de estudio y debe ser cuantificado para la investigación. Hernández et al (2014) señalan que la muestra es un conjunto distintivo de la población y cuando ésta es menor a 50 elementos, la población y muestra son iguales. En el presente informe de tesis la población se conformó por 50 infantes de las aulas de cuatro de inicial

del colegio privado “Ceibos” matriculados en el año académico 2020, por lo que se trabajó con la población y no con una muestra.

Los criterios de inclusión fueron establecidos teniendo en cuenta la situación actual que estamos viviendo, donde la provincia de Chiclayo se encontró en cuarentena total, la selección de la población se dio en base a la posibilidad de conectividad por parte de las docentes y estudiantes, para la posible observación y recolección de datos, evidencias necesarias para la ejecución de la indagación científica; por ello la población estuvo conformada por los 50 niños, donde las edades fluctuaron entre los cuatro y cinco años.

Los criterios de exclusión que se tomaron en consideración fueron descartar de la investigación a aquellos estudiantes que faltaron a más de dos clases virtuales, también a aquellos estudiantes que tuvieron dificultades de conectividad o que no presentaron los requisitos mínimos digitales para realizar la observación virtual (audio y video) y finalmente se exceptuaron a los que sus padres, tutores o apoderados no autorizaron el consentimiento de participación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Con la finalidad de adquirir información relevante y lograr el cumplimiento de los objetivos establecidos se utilizaron técnicas e instrumentos que posibilitaron la recogida de datos en relación con el diseño propuesto. Se empleó la técnica de la observación, la cual fue realizada por las tutoras de cuatro años durante las clases virtuales mediante el uso de la plataforma digital ZOOM para establecer la relación básica entre observado y observador.

Se empleó también la técnica de la encuesta de manera virtual, mediante la plataforma digital ZOOM, dirigida a las tutoras para medir el promedio de la conducta social de los infantes de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”. El instrumento que se utilizó es la Escala de Habilidades Sociales para niños de cuatro años tomado de Castro, A., Contini, N. & Lacunza, A.

3.5. Procedimientos.

El procedimiento para iniciar la tesis fue comentando por vía telefónica a la coordinadora del nivel inicial acerca de la investigación, sus objetivos y beneficios, se solicitó mediante correo electrónico la autorización correspondiente a la directora de la Institución Educativa, mediante una carta conteniendo información básica de la investigación, se efectuó una reunión con las tutoras a través de la plataforma ZOOM para acordar fecha y hora para la aplicación del instrumento; se envió a los padres un consentimiento informado de manera virtual con la finalidad de que aprueben la participación de los niños.

Se envió a través del correo electrónico las invitaciones para cada profesora de cuatro años y se realizó la aplicación de las encuestas a través de en la plataforma digital ZOOM con una duración de 45 minutos cada una cumpliéndose la recolección de datos y asegurando la confidencialidad.

3.6. Método de análisis de datos.

Después de obtener los datos del instrumento, se empleó la herramienta Office Excel 2013 para procesar y sistematizar los resultados del instrumento con la finalidad de realizar el análisis estadístico correspondiente con la finalidad de ver las puntuaciones que ocurren con mayor frecuencia.

3.7. Aspectos éticos.

Se tomaron en cuenta los principios éticos que se deben considerar cuando hay participación de personas. Hernández, Fernández & Baptista (2014) indican que la primera norma es el respeto a los derechos de quienes participan, por lo tanto, se tomó en cuenta lo siguiente:

Informar el objetivo de la investigación, la manipulación que se realizará de los resultados y posibles secuelas que pueden tener en sus vidas; asimismo pueden negarse a participar y abandonarlo en el momento que consideren oportuno, así como negarse a suministrar la información. Cuando se maneja información personal, el anonimato debe ser asegurado y garantizado por el

estudioso (Hernández, Fernández & Baptista, 2014, p. 10).

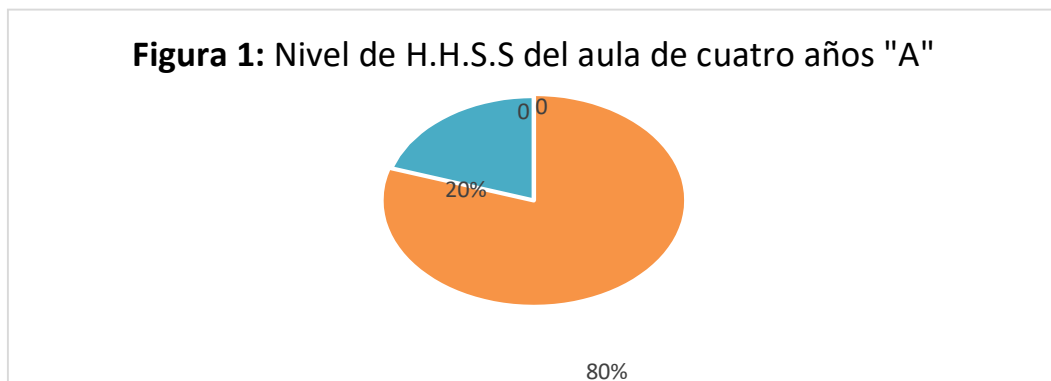
Se tuvo en cuenta la confiabilidad de datos, los que se utilizaron únicamente para fines académicos de la presente investigación y los resultados fueron anónimos. Asimismo, las tutoras de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”, estuvieron informadas de cada los pasos que siguió la investigación, asimismo se les hizo firmar de manera voluntaria un consentimiento de participación, además se aseguró la privacidad numerando las encuestas, al igual que se reservó al investigador los contenidos personales manifestados por las tutoras, aseverando de este modo la confidencialidad y anonimato. Finalmente se reservó la privacidad y se evitó poner en compromiso cualquier aspecto físico, psicológico y espiritual.

IV. RESULTADOS

La presente tesis tuvo como objetivo general diseñar un programa lúdico para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”. En concordancia con los objetivos específicos se estableció identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de cuatro años donde se aplicó la encuesta y se observa en las siguientes tablas y figuras.

Tabla 1: Promedio de habilidades sociales en los infantes de cuatro años “A” de la I.E. “Ceibos”

VALORACIÓN CUALITATIVA	R		%	
	ANGOS			
Alto				8
	8	6	2	0.00
Medio				2
	9	7		0.00
Bajo				0
	0	8		.00
Muy bajo				0
				.00
TOTAL			5	1
			5	00.00



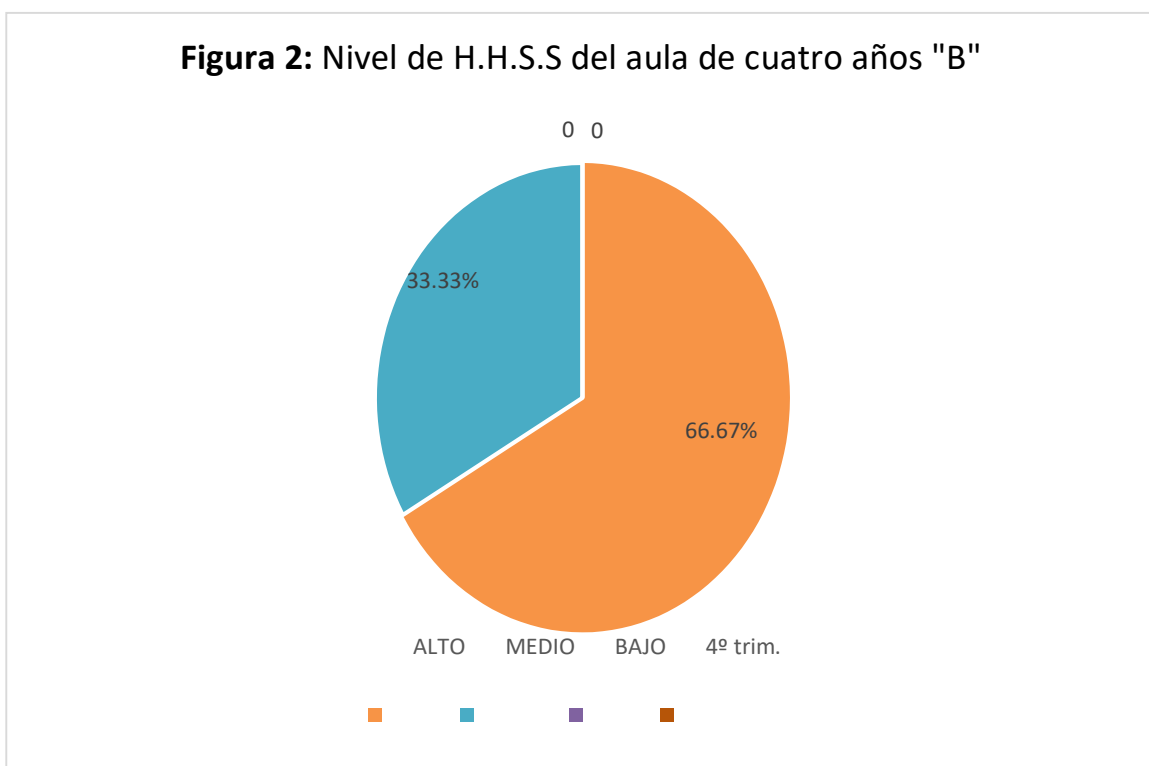
Fuente: Escala de Habilidades Sociales para cuatro años.

Interpretación: en la tabla 1 y gráfico 1, se estableció que el 80% de infantes está en un nivel alto de desarrollo de las destrezas sociales y el 20% de ellos se encuentran en un nivel medio. Esto significa que la mayoría de los niños han desarrollado satisfactoriamente la capacidad de socializar, sin embargo, hay quienes continúan en el proceso, por ello es necesario que las docentes trabajen juntamente con los padres para ayudar en su desarrollo.

Tabla 2: Promedio de habilidades sociales en los infantes de cuatro años “B” de la I.E. “Ceibos”

VALORACIÓN CUALITATIVA	R			%
	ANGO			
Alto				6
	8	6	0	6.67
Medio				3
	9	7		3.33
Bajo				0
	0	8		.00
Muy bajo				0
				.00
TOTAL				1
			5	00.00

Figura 2: Nivel de H.H.S.S del aula de cuatro años "B"



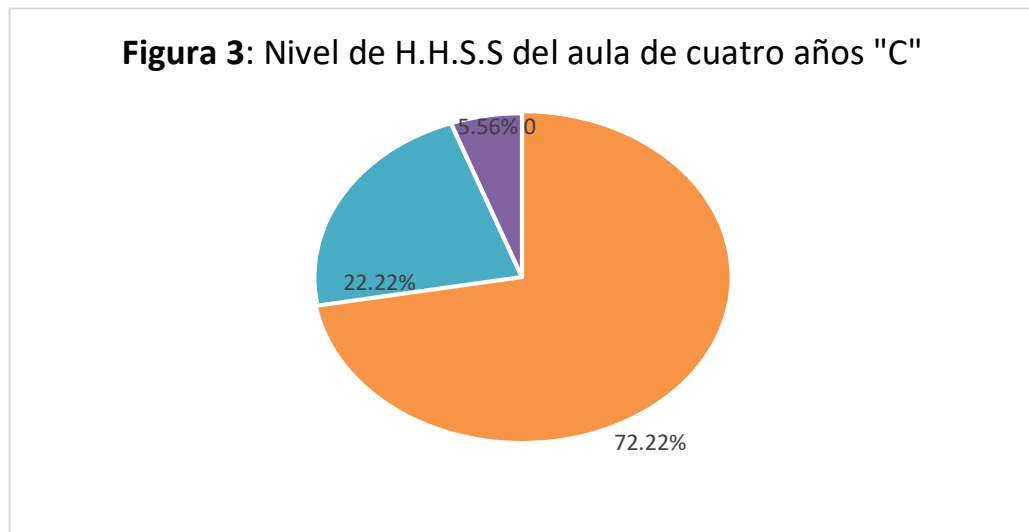
Fuente: Escala de Habilidades Sociales para cuatro años.

Interpretación: Los datos obtenidos del instrumento aplicado a los niños de cuatro años “B”, que se presenta en la tabla 2 y gráfico 2, se percibió que el 66, 67% de infantes está en un nivel alto de desarrollo de las destrezas sociales y el 33, 33% de ellos se encuentran en un nivel medio. Esto expresa que más de la mitad de los niños han desarrollado satisfactoriamente la capacidad de socializar, sin embargo, a comparación de la primera aula hay más niños que siguen en proceso de desarrollo por lo cual se hace necesario intervenir mediante actividades lúdicas para ayudar a los niños en su progreso social.

Tabla 3: Promedio de habilidades sociales en los infantes de cuatro años “C” de la I.E. “Ceibos”

VALORACIÓN CUALITATIVA	R			%
	ANGO			
Alto				7
	8	6	3	2.22
Medio				2
	9	7		2.22
Bajo				5
	0	8		.56
Muy bajo				0
				.00
TOTAL				1
			8	00.00

Fuente: Escala de Habilidades Sociales para cuatro años.



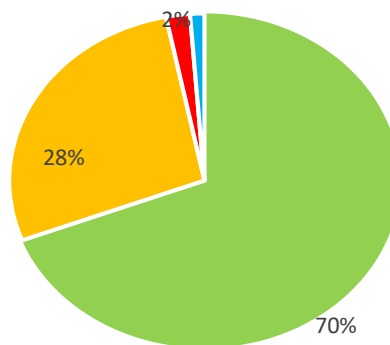
Interpretación: los datos del instrumento aplicado a los niños de cuatro años “C”, que se presenta en la tabla 3 y gráfico 3, proyectan que el 72, 22% de niños está en un nivel alto de desarrollo de las destrezas sociales, el 22, 22% de infantes están en el nivel medio y 5, 56% en el nivel bajo. Esto significa que más de la mitad de los niños han desarrollado satisfactoriamente la capacidad de socializar, sin embargo, a comparación de la primera y segunda aula hay más niños que siguen en proceso de desarrollo o que carecen de ellas., por lo cual se hace necesario intervenir mediante diferentes actividades lúdicas para estimular estas destrezas en los niños.

Tabla 4: Promedio total de desarrollo de las habilidades sociales en infantes de cuatro años de la I.E. “Ceibos”

VALORACIÓN CUALITATIVA	R			%
	ANGO			
Alto				7
	8	6	5	0.00
Medio				2
	9	7	4	8.00
Bajo				2
	0	8		.00
Muy bajo				0
				.00
TOTAL				1
				0 00.00

Fuente: Escala de Habilidades Sociales para cuatro años.

Figura 4: Nivel total de Habilidades Sociales en niños de cuatro años



Interpretación: en la tabla 4 y figura 4 se identificó que el 70% de infantes están en un promedio alto de habilidades sociales, el 28% de ellos se identificaron en la categoría medio, el 2% en el promedio bajo y ningún niño en el nivel muy bajo. Esto significa que la generalidad de los infantes de cuatro años ha desarrollado las habilidades sociales propias de su edad. Sin embargo, hay niños que están en vías de desarrollarlo o que no las han desarrollado y necesitan potenciarlos. Por ello se propuso la elaboración del diseño de un programa haciendo uso de la lúdica para fomentar las conductas sociales (ver anexo 9), el cual fue validado a juicio de expertos (ver anexo 10).

V. DISCUSIÓN

El perfeccionamiento de las destrezas sociales es significativo y necesario porque facilitan la resolución de conflictos y la depreciación de problemas futuros, siempre y cuando el sujeto respete las diferencias conductuales de los demás. La presente investigación fue realizada para demostrar que la elaboración de un programa lúdico mejora las habilidades sociales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”, para ello se realizó una encuesta y de esta manera permitió encontrar con exactitud la cantidad de estudiantes que necesitan una intervención inmediata mediante el diseño de un programa lúdico con actividades pertinentes para cuatro años.

Respecto al primer objetivo específico, identificar el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”, Aubone et al (2016), señalan la importancia del diagnóstico para la elaboración de un programa, ya que las destrezas sociales posibilitan al niño conocer pautas, normas, prohibiciones, lazos afectivos, conductas socialmente aceptables, entre otras; y éstas son adquiridas mediante el aprendizaje, por ello es necesario crear actividades, sesiones o protocolos para fomentarlas.

En la tabla 4 y figura 4 se evidencia el nivel total de destrezas sociales de los infantes de cuatro años. De acuerdo con el instrumento aplicado el 70% de niños están el promedio alto de desarrollo de destrezas sociales, lo que significa que la familia está desempeñando de manera eficaz su función socializadora. Según Rhodes, la familia es la primera referencia del niño para aprender a socializar y cuenta con los medios para el progreso de quienes la conforman y también responde a las exigencias sociales (Rhodes, 2015, p. 12).

Se determinó también que el 30% de infantes de la Institución Educativa “Ceibos” carecen o presentan aún dificultades para socializar, ubicándose en el nivel medio y bajo de habilidades sociales. Esta situación es alarmante para las docentes de inicial porque ellas tienen que tomar funciones que les concierne a los padres, siendo ellos los principales instructores. Por esta razón los docentes y los padres o tutores deben colaborar en el progreso de las destrezas sociales.

En el ámbito metodológico, las fortalezas que se rescatan en esta etapa, es en cuanto a la recolección de datos, aplicándose una encuesta de manera virtual mediante la plataforma ZOOM, donde las tutoras de cuatro años pudieron responder con facilidad y rapidez al instrumento, de esta manera guiadas por la investigadora se efectuó una rápida recolección de datos y elaboración de base de datos de los 50 infantes de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”.

En concordancia con los antecedentes revisados, Huertas (2017) en su tesis sobre las destrezas socializadoras de los infantes de cuatro años del colegio público María Concepción Ramos Campos de Piura, tuvo como finalidad determinar las destrezas sociales de los alumnos de cuatro años, concluyendo que es necesario que los niños reciban un soporte sugiriendo que se ejecuten programas lúdicos para desarrollar habilidades sociales orientado a tutores y padres, quienes deben ser reflexivos de su función como ejemplo para sus hijos.

El segundo objetivo específico estuvo relacionado a elaborar un programa lúdico para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos” (ver anexo n°9), respecto a ello, la organización que se realizó en la propuesta del programa estuvo basada en diferentes estrategias lúdicas como el juego cooperativo, juego de reglas y juego simbólico, como señala Piaget el juego forma parte del área cognitiva del niño donde intervienen tres estructuras: el juego como un simple ejercicio, el juego simbólico y el juego con reglas. (Samamé, 2019, p. 53). Para ello se organizaron ocho actividades lúdicas que satisfacen las prioridades sociales de los infantes de cuatro años en concordancia con los datos recolectados.

Mediante el programa lúdico para desarrollar habilidades sociales se potencia un aprendizaje activo basado en las experiencias de los niños, así ellos son los principales responsables de su aprendizaje tanto de forma individual como colectiva. La metodología se planteó para ser flexible a las diferentes necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje, tal como lo considera Karl Groos, el juego es un fenómeno progresivo del pensamiento y la actividad, pues al jugar, el niño desarrolla capacidades y adquiere nuevos aprendizajes que le serán útiles a lo largo de su vida. (Samamé, 2019, p. 59).

La investigadora Correa (2018) en su aporte científico concluyó que estructurar un programa de actividades lúdicas fomenta el mejoramiento de destrezas sociales en infantes de educación inicial. Asimismo, Ylarragorry (2018) concluyó que la ejecución de juegos cooperativos potencia estas habilidades en infantes. A partir de estos antecedentes podemos entender la significatividad de la educación de los menores en la mejora de las destrezas sociales desde edades tempranas. (Aubone, Franco y Mustaca, 2016, p. 62).

El tercer objetivo específico fue validar el programa lúdico para desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”, el cual estuvo sometido a juicio de expertos por docentes altamente calificados mediante la utilización de una ficha de validación (ver anexo n°10), cumpliéndose así los requisitos para que el producto sea posteriormente aplicado en los niños para mejorar sus habilidades sociales.

La presente investigación tuvo el carácter de confiable ya que se aplicaron los requisitos, normativas y estándares requeridos por la Universidad César Vallejo – Filial Chiclayo para sustentar una tesis de este nivel académico. Mi calidad de investigadora y de acuerdo con los estándares publicados por la misma universidad para sustentar la presente investigación, me comprometo a defender y garantizar la veracidad de datos recolectados y resultados obtenidos dentro de la institución elegida para investigar, respetando los valores éticos y profesionales con respecto a asumir las responsabilidades y consecuencias de lo investigado.

VI. CONCLUSIONES

1. Se identificó el promedio de las conductas sociales de los menores de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos mediante una encuesta a las tutoras de aula y utilizando la plataforma virtual ZOOM, notándose que el mayor porcentaje se encuentra en el nivel alto de desarrollo con 70%, sin embargo, hay niños que carecen de destrezas sociales y necesitan mejorar y potenciar mediante un plan de acción.

2. Se elaboró la propuesta de un programa lúdico para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años en base a diferentes estrategias metodológicas la cual contempla ocho actividades lúdicas con sus respectivos objetivos, planificación, desarrollo, estrategia lúdica, aplicación e instrumento de evaluación.

3. Se validó el programa lúdico mediante la evaluación por juicio de expertos, quienes cuentan con experiencia en el tema de investigación, siendo una exigencia del proceso de valoración del diseño para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”.

VII. RECOMENDACIONES.

Se pide a las docentes de la I.E “Ceibos” ejecutar o adaptar el programa lúdico para cubrir las necesidades sociales y potenciar conductas sociales positivas en los menores de inicial. Asimismo, verificar el control y seguimiento para tener conocimiento de los resultados a través de la aplicación.

Las profesoras deben identificar, valorar, destacar y comunicar a los padres los actos espontáneos de los niños en beneficio de otros, encaminados a gestionar y reponer su prosperidad en contextos que lo soliciten, todo ello se debe indicar en los objetivos estratégicos del Proyecto Educativo Institucional (PEI) del colegio.

Es preciso originar la responsabilidad de la sociedad, especialmente de las cunas familiares, quienes son núcleo principal de la sociedad y trabajar en conjunto con los colegios para un progreso favorable de las habilidades sociales en los infantes permitiéndoles construir conductas asertivas y excluir aquellas que no son tolerables en vista a un buen clima social.

REFERENCIAS

- Aksoy, P. y Baran. G. (abril, 2016). ScienceDirect: Procedia. Recuperado de <https://pdf.sciencedirectassets.com/277811>
- Alfano, C. Pina, A. Villalta, I. Beidel, D., Ammerman, R y Crosby, L (2009). Mediators and Moderators of outcome in the behavioral treatment of childhood social phobia. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry.
- Alonso, D. (2017). El desarrollo de las habilidades sociales de las personas con diversidad funcional a través del proceso creativo, en Arteterapia. Papeles de Arteterapia y educación para inclusión social. Madrid- España. ISSN-e 1988-8309.
- American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-V) Arlington, Estados Unidos: American psychiatric publishing.
- Arellano, D. (2019). Programa “Jugamos expresando las emociones” para mejorar las habilidades sociales no verbales en estudiantes inclusivos de la institución educativa “Manuel Gonzales Prada” San Borja-2019. Universidad César Vallejo. Lima-Perú.
- Aubone, N., Franco, P. y Mustca, A. (diciembre, 2016). Revista Conciencia EPG (2517). Recuperado de <http://revistaconciencia.byethost32.com/ojs/index.php/RCCEPG/article/view/70>
- Bagwell, C.L., Molina, B.S., Pelham, W.E., y Hoza, B. (2001). Attention-deficit hyperactivity disorder and problems in peer relations: Predictions from childhood to adolescence. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 40(11), 1285-1292.
- Bandura, A y Walters, R (1982), Social learning and personality development. Alianza. Madrid.España.
- Bernal, L (2017). Programa de intervención para potenciar las habilidades sociales infantil. Universidad Nacional de la Rioja facultad de educación. Salamanca; España.
- Bierman, K (2004). Peer rejection. Developmental, processes and intervention strategies. The Guilford Press. New York. Estados Unidos de America.

- Brodeski, J. y Hembrough, M. Improving social skills in Young children. (Degree of Master). Recuperada de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED496699.pdf>
- Caballo V. (1999). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Siglo veintiuno editores. Madrid. España.
- Calsina, W., Flores, E., García, M., Yapuchura, A. (diciembre, 2016). Comunicación: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449849320001>
- Campos, Y. (2018). Programa diverticuentos en las habilidades sociales de los estudiantes de educación inicial -5 años-, institución educativa César Vallejo, Villa María del Triunfo 2017 (Tesis de maestría). Recuperada de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/23694>
- Carrillo, G. (2015). Validación de un Programa Lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. Universidad de Granada. España.
- Correa, K. (2018). Propuesta de un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa Inicial Particular "Santa Teresita" Monsefú-2018 (Tesis de maestría). Recuperada de <http://190.108.84.117/bitstream/handle/UNPRG/7062/BC-%203950%20CORREA%20VASQUEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cotrina, S. (2015). Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. (Tesis de licenciatura). Recuperada de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/6378>
- Del Prette, A., y Del Prette, Z.A.P (2013). Programas eficaces de entrenamiento en habilidades sociales basados en métodos vivenciales. Santo André, Brasil: Apuntes de Psicología.
- Domínguez, L. (23 de abril de 2020). La lúdica: Una estrategia pedagógica deprecada. [Mensaje en un blog] Recuperada de <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Ergin, B. y Ergin, E. (agosto, 2017). Redfame: Journal of education and training studies. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1151964.pdf>

- Fernandez, K. y Montoya, M. (2018). Desarrollo de las habilidades sociales en niños de tres, cuatro y cinco años de una institución educativa según la percepción de los padres de familia, Chiclayo-2018. (Tesis de pregrado).
- Fontana, A. y Oros, L. (junio, 2015). Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines. Revista Interdisciplinaria (1668-7027). Recuperado de <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/14392>
- Foronda, R., Mena, S. y Monsalve, M. (2016). La lúdica como instrumento para la enseñanza aprendizaje. (Trabajo de grado de especialización). Recuperada de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/910/MenaC%C3%B3rdobaSamuelEgidio.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Funk, S. y Ho, J. (marzo, 2018). Promoting Young Children's social and emotional health. [Mensaje en un blog] Recuperado de <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/mar2018/promoting-social-and-emotional-health>
- Gómez, R. y Villegas, J. (2017). Desarrollo de las habilidades sociales en los niños de tercero de la institución educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, y del Instituto Integrado Custodio García Rovira del Municipio de Inírida, Departamento de Guainía (Tesis de maestría). Recuperada de <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/3598>
- Gonzales, C. (2014). Las habilidades sociales y emocionales en la infancia. (Tesis de licenciatura) Recuperada de https://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf
- Gooding, L (2011). The effect of a music therapy social skills training program on improving social competence in children and adolescents with social skills deficits. Journal of Music Therapy. Volume 48. Issue 4. Oxford Academic.
- Gürbüz, E. y Kiran, B. (febrero, 2018). Research of social skills of children who attend to kindergarten according to the attitudes of their mothers. Redfame: Journal of education and training studies. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1171087.pdf>

- Huertas, R. (2017). Habilidades sociales de los estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 001 María Concepción Ramos Campos – Piura, 2016 (Tesis de maestría). Recuperada de <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3140>
- Izuzquiza, D. y Ruiz R. (2007) Tú y yo aprendemos a relacionarnos. Manual de Habilidades Sociales para profesores. Fundación Prodis y Caja Madrid Obra Social. Madrid. España.
- Kazemnezhad, E., Maleki, M., Mardani, A., Mitra, M. y Vaismoradi, M. (mayo, 2019). Social Skills in preschool children from teachers' perspective. MDPI: Children. Recuperado de https://pdfs.semanticscholar.org/ce1f/63b968bc1e4dc4e8765d5e1acdcceb87f5be.pdf?_ga=2.192257516.75770673.1590687391-1243021559.1590687391
- Kuebel, L. y Ohaio, D. (2017). Effectiveness of a social skills curriculum on preschool prosocial behavior and emotion recognition. (Tesis de especialidad). Recuperado de https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=dayton1502050398817235y_disposition=inline
- MINEDU. (15 de abril de 2020). Estadística sobre violencia escolar en el Perú [Mensaje en un blog] Recuperado de <http://www.siseve.pe/Seccion/Estadisticas>
- Montero, B. (abril, 2017). Maic: Pensamiento matemático. Recuperada de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Munakib, A., Riyad, M., Pramana, C. y Maselena, A. (enero, 2020). Preschool education: knowledge or social skills. Test: engineering and management. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/338831625_Preschool_Education_Knowledge_or_Social_Skills
- Neale, D. y Whitebread, D. (noviembre, 2017) The Lego Foundation. Recuperado de https://www.legofoundation.com/media/1065/play-types--development-review_web.pdf
- Oneren, C. y Tantekin, F. (abril, 2016). ScienceDirect: Procedia. Recuperado de <https://pdf.sciencedirectassets.com/277811>

REVEDUC. (diciembre, 2017). Revista de Educación. Recuperada de <http://www.revistadeeducacion.cl/desarrollo-habilidades-socioemocionales-una-tarea-involucra-los-colegios/>

Samamé, L. (2019). Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la institución educativa inicial 370 – Pomalca, Chiclayo (Tesis de maestría) Recuperada de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/38678/Samam%c3%a9_ALB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Smogorozewska, J. ySzumski, G. (setiembre, 2017). Developing preschoolers' social skills: The effectiveness of two educational methods. International Journal of disability, development and education. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1080/1034912X.2017.1368461>

Ylarragorry, E. (2018). Juegos cooperativos y su relación con las habilidades sociales (Tesis de licenciatura). Recuperada de <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/563>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de variables.

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
HABILIDADES SOCIALES (VARIABLE DEPENDIENTE)	<p>Conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. (Caballo, como se citó en Fernández, 2018, p. 7)</p>	<p>Esta variable presenta una dimensión: habilidades básicas, con un total de 12 ítems. Se recopilarán los datos y percepción de los sujetos consideramos como muestra de estudio.</p>	Habilidades básicas	Sonríe y responde cuando las personas le hablan.	<p>Escala de Habilidades Sociales para niños de cuatro años de Castro, A., Contini, N. & L. Acunza, A. (octubre, 2009).</p> <p>Escala Valorativa</p> <p>Nunca, algunas veces, frecuentemente.</p>
				Saluda cuando ingresa a un lugar desconocido.	
				Se presenta espontáneamente a otros niños.	
				Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades.	
				Menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado.	
				Se acerca a otros niños del mismo sexo (los mira, sonríe y/o habla).	
				Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños.	
				Puede preguntar o responder a otros niños con frases cortas.	

				Es amable con sus padres y otros adultos conocidos.	
				Menciona halagos para sus padres o algunos de ellos.	
				Puede responder a una pregunta sencilla por un adulto.	
				Pregunta a los adultos sobre el por qué de algunas situaciones.	
PROGRAMA LÚDICO (VARIABLE INDEPENDIENTE)	Documento elaborado por personal especializado, donde déja constancia de objetivos y actuaciones. (Campos, 2018, p. 180).	Plan de acción: objetivos planificación, Estrategia lúdica, aplicación, evaluación. (Campos, 2018, p. 180).	Programa	Objetivos	Lista de cotejo
				Planificación	
				Estrategia lúdica	
				Aplicación	
				Evaluación	

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos.

Escala de Habilidades Sociales (para padres/cuidadores) – 4 años

Nombres: **Edad:** **Cod. Id:**

Persona que responde: **Fecha actual:** .../.../.....

De las siguientes afirmaciones señale cuál es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales de su niño. Elija solo una de las opciones indicadas.

Tenga en cuenta que, para responder, debe considerar los comportamientos efectivos del niño, es decir, su COMPORTAMIENTO OBSERVABLE durante los últimos tres meses. Evite las posibles interpretaciones e inferencias.

Las opciones de respuesta son las siguientes:

NUNCA

ALGUNAS VECES

FRECUENTEMENTE

	Nunca	Algunas veces	Frecuentemente	Puntaje
1. Sonríe y responde cuando las personas le hablan.				
2. Saluda cuando ingresa a un lugar conocido.				
3. Se presenta espontáneamente a otros niños.				
4. Pregunta a otros niños si puede ayudarlos en actividades.				
5. Menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado.				
6. Se acerca a otros niños del mismo sexo (los mira, sonríe y/o habla).				
7. Intenta comprender las actividades que están realizando otros niños ("¿Qué estás haciendo?").				
8. Puede preguntar o responder a otros niños con frases cortas.				
9. Es amable con sus padres y otros adultos conocidos.				
10. Menciona halagos para sus padres o a algunos de ellos.				
11. Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto.				
12. Pregunta a los adultos el porqué de algunas situaciones.				

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Escala de Habilidades Sociales para cuatro años.

Autor: Ana Betina, Alejandro Castro y Norma Contini

Año: 2009

Origen: Argentina

Administración: Individual y grupal

Tiempo de duración: 30 minutos aproximadamente (dependiendo de las características de los niños evaluados)

Alcance: Miden presencia o ausencia del comportamiento social en niños de tres a cinco años: discriminan a aquellos niños con un alto o bajo nivel de habilidades sociales.

Calificación: Respecto a la puntuación de la escala, se determinó un puntaje total de la prueba considerando la valoración asignada a las distintas opciones de respuesta (Nunca: un punto, Algunas veces: dos puntos, Frecuentemente: tres puntos). El mayor valor obtenido en la prueba indica una presencia superior de habilidades sociales. Esta modalidad permite identificar a aquellos niños con altas y bajas habilidades sociales.

Descripción del instrumento:

Para las distintas escalas se efectuó un análisis factorial exploratorio de primer grado utilizando el método de análisis de componentes principales con rotación tipo Varimax. En la escala para niños de cuatro años, resultaron separados cinco ítems agrupados en dos dimensiones que explicaban el 57% de la varianza (Test de Adecuación Muestral de Kaiser Meyer Olkin: .774, Test de Esfericidad de Bartlett: .000). Si bien este análisis factorial indico dos factores, la eliminación de ciertos ítems implicaba una limitación al momento de evaluar otros indicadores de las habilidades sociales de niños de cuatro años, tal como habilidades relacionadas con la expresión de emociones positivas (por ejemplo, ítem 5: menciona una aprobación cuando otros niños hacen algo de su agrado). Por ello se decidió que este análisis factorial no fuera considerado en la versión final. Cabe aclarar que las restantes soluciones factoriales para las escalas de todas las edades, aquellas que incluían a ítems vinculados a interacción con pares y adultos como la expresión de emociones positivas, resultaron confusas y de difícil interpretación. Además, se

prefirió contar con una puntuación total de las pruebas porque resultó ser más fiable para la evaluación de las habilidades sociales infantiles. De este modo, las escalas diseñadas miden presencia o ausencia del comportamiento social en niños de tres a cinco años: discriminan a aquellos niños con un alto o bajo nivel de habilidades sociales.

FICHA DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

La Escala de Habilidades Sociales para niños de cuatro años se componía de 23 ítems. Siguiendo el mismo procedimiento, se eliminaron los ítems 5, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 16, 17, 18 y 19. La escala incluyó 12 ítems con un Alpha de Cronbach global de .77. Se detallan las características psicométricas de los ítems de la versión final de la prueba (véase la Tabla 5).

Tabla 5: Análisis descriptivo de los ítems de la Escala de Habilidades Sociales en niños de cuatro años (n = 102)

ÍTEM	M	DE	Correlación ítem-total
1	2.44	.82	.320
2	2.29	.87	.338
3	1.84	.95	.303
4	2.27	.91	.396
5	2.48	.84	.399
6	2.22	.94	.463
7	2.41	.83	.675
8	2.53	.77	.564
9	2.35	.80	.318
10	2.55	.77	.382
11	2.55	.76	.466
12	2.67	.69	.343

Anexo 4. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN
<p>¿En qué medida un programa lúdico mejora las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa "Ceibos".</p>	<p>Objetivo general:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Diseñar un programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa "Ceibos" <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar el nivel de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa "Ceibos". ❖ Elaborar un programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa "Ceibos". ❖ Valorar el programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa "Ceibos". 	<p>H1: La propuesta de un programa lúdico desarrollará las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa "Ceibos".</p>	<p>Variable Independiente: Habilidades Sociales</p> <p>Variable Dependiente: Programa lúdico</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básica</p> <p>Diseño: No experimental</p> <p>Corte: Propositivo</p>	<p>La población está constituida por 50 niños de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa "Ceibos" de Pimentel, matriculados durante el año académico 2020.</p>

Anexo 5. Autorización del desarrollo de la investigación.

“Año de la Universalización de la Salud”



Chiclayo, 18 de julio de 2020

RESPUESTA A SOLICITUD DE REALIZACIÓN DE INVESTIGACIÓN

SEÑORA

Lic. Milagros Andrea Montoya Fernández.
Pimentel - Chiclayo

ASUNTO : Respuesta a solicitud de realización de investigación
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha 18 de julio de 2020.

Estimada Lic. Milagros Andrea Montoya Fernández, el Consejo de Dirección felicita por los resultados que viene obteniendo en sus estudios de post grado y le anima a seguir trabajando en post de las metas trazadas.

Al mismo tiempo le comunica que su solicitud para aplicar su tema de investigación en el Colegio ha sido **APROBADA**.

Atentamente,

Mgtr. Jenny Mercedes Rubio Seminario
DIRECTORA

Anexo 6. Consentimiento para participación en la recolección de datos.

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

NOMBRE DEL PROYECTO:

Programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa “Ceibos”.

Yo
identificado (a) con DNI n° y número telefónico
..... actuando en calidad de padre de familia del menor
..... estudiante de cuatro años
del nivel inicial de la I.E “Ceibos”, acepto que participe de manera voluntaria del
proceso de recolección de datos para el proyecto en mención, realizado por la
investigadora licenciada: Milagros Andrea Montoya Fernández.

Autorizo que los datos que se obtengan del proceso de investigación sean
utilizados, solo para efectos de sistematización y publicación de los resultados
finales de la investigación en mención.

Expreso que la investigadora me ha explicado anteriormente el proceso dando
alcances de dicho proceso. Firmo el presente documento dejando constancia de mi
consentimiento.

FIRMA

Anexo 7. Desarrollo de la propuesta.

PROGRAMA LÚDICO PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES

1. OBJETIVO

Desarrollar habilidades sociales en niños de cuatro años.

2. PLANIFICACIÓN

El presente programa está compuesto por ocho sesiones lúdicas de 45 minutos de duración cada una, donde se desarrollan juegos que abordan diferentes habilidades sociales para mejorar: escuchar, compartir, hablar en público, tomar iniciativa, afrontar las críticas constructivas, reconocer emociones. Para garantizar la eficacia del programa es necesario desarrollar las actividades en el orden establecido y que a continuación se detalla:

N°	Actividad	Objetivo	Estrategia Lúdica
1	Yo tengo la palabra	Desarrollar la habilidad de escuchar.	Juego cooperativo
2	El monstruo de colores	Desarrollar la habilidad de reconocimiento de emociones.	Juego de reglas
3	Rascacielos	Desarrollar la habilidad de compartir.	Juego cooperativo
4	Formando figuras	Desarrollar la habilidad de compartir	Juego cooperativo
5	Teléfono malogrado	Desarrollar la habilidad de hablar en público.	Juego cooperativo
6	¡Luces, cámara, acción!	Desarrollar la habilidad de hablar en público.	Juego simbólico
7	Formando palabras	Desarrollar la habilidad de toma de iniciativa.	Juego cooperativo y de reglas.
8	¿Tú qué harías?	Desarrollar la habilidad de toma de iniciativa.	Juego simbólico

APLICACIÓN

ACTIVIDAD N°1

Nombre: Yo tengo la palabra

Objetivo: Desarrollar la habilidad social de escuchar a los demás.

Estrategia lúdica: Juego cooperativo

Materiales: Pelota, imágenes para colorear (objetos, personas, animales, frutas, personajes de cuento, etc.).

Desarrollo:

Proponemos a los niños comenzar un juego, se manifiestan las indicaciones de la actividad estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo.

Se muestra una caja sorpresa, la cual contiene las imágenes seleccionadas con anterioridad. Al azar, los niños introducen su mano y cogen una de ellas. Se les indica a los niños que la deben colorear y decorar a su gusto y luego pensar en una pequeña historia con la imagen que les tocó.

Los niños se reúnen en círculo junto a la profesora, quien tiene una pelota y se dan las instrucciones del juego: quien tiene la pelota cuenta la historia. Se inicia con la profesora para servir de ejemplo y lo pasa a un niño. Luego el niño lo entrega a otro compañero y así sucesivamente todos escuchan y narran sus historias.

Al finalizar se dialoga sobre cómo se sintieron cuando les tocó hablar, también se resalta la importancia de escuchar a los compañeros sin interrumpirlos, finalmente se les pregunta por la parte favorita del juego.

Instrumento de evaluación:

LISTA DE COTEJO		
ESTUDIANTE:		
INDICADORES	SI	NO
Escucha sin interrumpir al compañero que está hablando.		
Demuestra su atención mediante expresiones faciales.		
Evita distraer a los demás durante la actividad.		
Espera su turno para hablar.		
Opina sobre las historias de sus compañeros.		
OBSERVACIONES:		

ACTIVIDAD N°2

Nombre: El monstruo de colores

Objetivo: Desarrollar la habilidad social de reconocimiento de emociones.

Estrategia lúdica: Juego de reglas.

Materiales: Cuento “monstruo de colores”, monstruos (alegría, tristeza, rabia, miedo y calma), sobres de colores.

Desarrollo:

Proponemos a los niños comenzar un juego, se manifiestan las indicaciones de la actividad estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo.

Para iniciar el juego, todos reunidos en asamblea, escuchamos el cuento “El Monstruo de Colores”. Luego, se agrupa a los niños en parejas y se les indica a los niños que uno por equipo estará con los ojos vendados y el otro niño lo guiará hacia un sobre de color (distribuidos por el aula) evitando chocar con los obstáculos. Al encontrar el sobre, el niño que tenía la venda lo abre y observa la emoción que le tocó e inmediatamente debe recordar una situación vivida donde experimentó esa emoción y contarle a su compañero, el otro debe escucharlo sin interrumpir y luego dar una opinión sobre su historia. Después, los niños intercambian funciones y así ambos experimentan la actividad.

Al finalizar dialogan sobre cómo se sintieron cuando les tocó hablar, también se resalta la importancia de escuchar a los compañeros y ser escuchados, a la vez comentan las experiencias de sus compañeros y finalmente se les pregunta por la parte favorita del juego.

Instrumento de evaluación:

LISTA DE COTEJO		
ESTUDIANTE:		
INDICADORES	SI	NO
Escucha la narración del cuento.		
Sigue las instrucciones del juego.		
Escucha sin interrumpir al compañero que está hablando.		
Demuestra su atención a través de expresiones faciales.		
Opina sobre las historias de sus compañeros.		
OBSERVACIONES:		

ACTIVIDAD N°3

Nombre: Rascacielos

Objetivo: Desarrollar la habilidad social de compartir.

Estrategia lúdica: Juego cooperativo.

Materiales: Útiles escolares.

Desarrollo:

Proponemos a los niños comenzar un juego, se manifiestan las indicaciones de la actividad estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo.

Reunidos en círculo proponemos a los niños convertirse en constructores de torres altísimas, para ello utilizarán sus útiles escolares y se dividirán en cuatro equipos. Cada equipo hace uso de sus útiles y planifican la manera de construir la torre más alta. Al concluir el tiempo, todos hacemos un recorrido por las diversas torres, dialogamos sobre cómo lo hicieron y qué utilizaron y finalmente seleccionamos la torre más alta.

Al finalizar se dialoga sobre cómo se sintieron al trabajar con sus equipos, qué dificultades tuvieron al realizarlas y cómo lo solucionaron y se destaca la importancia de compartir los materiales con los demás para obtener mejores resultados y finalmente se les pregunta por la parte favorita del juego.

Instrumento de evaluación:

LISTA DE COTEJO		
ESTUDIANTE:		
INDICADORES	SI	NO
Escucha la narración del cuento.		
Sigue las instrucciones del juego.		
Escucha sin interrumpir al compañero que está hablando.		
Demuestra su atención a través de expresiones faciales.		
Opina sobre las historias de sus compañeros.		
OBSERVACIONES:		

ACTIVIDAD N°4**Nombre:** Formando figuras**Objetivo:** Desarrollar la habilidad social de compartir.**Estrategia lúdica:** Juego cooperativo.**Materiales:** Colores, plumones, sobres de colores, imágenes de formas.**Desarrollo:**

Proponemos a los niños comenzar un juego, se manifiestan las indicaciones de la actividad estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo.

Reunidos en círculo proponemos a los niños formarse en 5 equipos y se le pide a cada uno de los equipos colocar sus colores o plumones dentro de una tina. Se escoge a un representante por equipo para que escoja un sobre de color y saber cuál es la figura que deben realizar con los materiales de sus tinas. El equipo que forma la figura primero gana una estrella; se repite lo mismo 4 veces y finaliza obteniendo un grupo ganador.

Al finalizar se dialoga sobre cómo se sintieron al trabajar con sus equipos, qué dificultades tuvieron al realizarlas y cómo lo solucionaron y se destaca la importancia de compartir los materiales con los demás para obtener mejores resultados, también la importancia de escuchar la opinión de todos los integrantes del equipo para obtener mejores resultados y finalmente se les pregunta por la parte favorita del juego.

Instrumento de evaluación:

LISTA DE COTEJO		
ESTUDIANTE:		
INDICADORES	SI	NO
Comparte sus materiales con el equipo.		
Sigue las instrucciones del juego.		
Escucha y acepta las opiniones de los integrantes del equipo.		
Colabora en la construcción de la figura.		
Acepta el triunfo o derrota de su equipo, como resultado del trabajo realizado por todos.		
OBSERVACIONES:		

ACTIVIDAD N°5

Nombre: Teléfono malogrado.

Objetivo: Desarrollar la habilidad social de hablar en público.

Estrategia lúdica: Juego cooperativo.

Materiales: cinco imágenes de películas, cinco nombres de películas escritas.

Desarrollo:

Proponemos a los niños comenzar un juego, se manifiestan las indicaciones de la actividad estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo.

Reunidos en semicírculo proponemos separarnos en dos equipos, cada equipo con una profesora y se ubican todos en línea recta, mirándose frente a frente. Cada profesora será el inicio de cada fila y al final habrá una mesa con las frases. Comienza el juego donde cada profesora escoge una tarjeta y dice al oído del niño que sigue la película que estuvo escrita, así cada niño va diciendo lo que escucho a su compañero del costado y el ultimo niño tiene que pararse y escoger la imagen de la película que escuchó y cuente al frente su parte favorita de ella. Se jugarán cinco rondas y gana el equipo con más películas acertadas.

Al finalizar se dialoga sobre cómo se sintieron al trabajar con sus equipos, qué dificultades tuvieron al realizarlas y finalmente se les pregunta por la parte favorita del juego.

Instrumento de evaluación:

LISTA DE COTEJO		
ESTUDIANTE:		
INDICADORES	SI	NO
Sigue las instrucciones del juego.		
Menciona la película en voz alta.		
Muestra seguridad al expresarse.		
Evita el uso de muletillas al expresarse.		
Se expresa haciendo uso de un tiempo prudente.		
OBSERVACIONES:		

ACTIVIDAD N°6

Nombre: ¡Luces, cámara, acción!

Objetivo: Desarrollar la habilidad social de hablar en público.

Estrategia lúdica: Juego simbólico

Materiales: Accesorios, imágenes.

Proponemos a los niños comenzar un juego, se manifiestan las indicaciones de la actividad estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo.

Se crea un escenario y los niños se dividirán en cuatro equipos, cada uno representará un cuento. Pueden escoger usar accesorios para entrar en personaje.

Una vez que se organizan los roles, el cuento inicia cuando todos dicen: ¡Luces, cámaras, acción! Y así participan todos los equipos.

Al finalizar se dialoga sobre cómo se sintieron al trabajar con sus equipos, qué dificultades tuvieron al realizarlas, se destaca la importancia de tener seguridad en sí mismo para hablar en público y finalmente se les pregunta por la parte favorita del juego.

Instrumento de evaluación:

LISTA DE COTEJO		
ESTUDIANTE:		
INDICADORES	SI	NO
Escucha la opinión de todos para organizar la historia.		
Muestra seguridad al expresarse.		
Escucha y acepta la opinión de los demás.		
Usa un tono de voz adecuado para llegar a todos sus compañeros.		
Se expresa haciendo uso de un tiempo prudente.		
OBSERVACIONES:		

ACTIVIDAD N°7

Nombre: El dragón

Objetivo: Desarrollar la habilidad social de toma de iniciativa.

Estrategia lúdica: Juego cooperativo y de reglas.

Materiales: Pañuelos

Proponemos a los niños comenzar un juego, se manifiestan las indicaciones de la actividad estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo.

Reunidos en semicírculo proponemos separarnos en cuatro equipos de cinco a seis niños. El primer niño será la cabeza del dragón y el último la cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza del dragón intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el equipo tratará de evitar ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego termina cuando todo el grupo forme un único dragón.

Al finalizar se dialoga sobre cómo se sintieron al trabajar con sus equipos, qué dificultades tuvieron al realizarlas y finalmente se les pregunta por la parte favorita del juego.

Instrumento de evaluación:

LISTA DE COTEJO		
ESTUDIANTE:		
INDICADORES	SI	NO
Sigue las instrucciones del juego.		
Solicita y ofrece ayuda.		
Propone ideas para ganar el juego.		
Acepta las ideas de los integrantes del equipo.		
Demuestra su atención a través de expresiones faciales.		
OBSERVACIONES:		

ACTIVIDAD N°8

Nombre: ¿Tú qué harías?

Objetivo: Desarrollar la habilidad social de toma de iniciativa

Estrategia lúdica: Juego simbólico

Materiales: situaciones escritas en papel.

Proponemos a los niños comenzar un juego, se manifiestan las indicaciones de la actividad estableciendo las normas claras y precisas para el desarrollo.

Reunidos en semicírculo proponemos separarnos en dos equipos, cada equipo con una profesora y se ubican todos en dos círculos diferentes. Cada profesora coge una situación y la lee a su equipo. Se dan 10 minutos para que, orientados por la profesora, los niños dialoguen sobre el caso expuesto y decidan una solución. Después de ellos, cada equipo presenta la solución a la situación planteada.

Finalmente, reunidos todos en asamblea dialogan sobre la actividad que se realizó se les pregunta cómo se sintieron, si les gustó el juego y cuál fue su parte favorita de la actividad.

Instrumento de evaluación:

LISTA DE COTEJO		
ESTUDIANTE:		
INDICADORES	SI	NO
Escucha, sin interrumpir, la situación planteada.		
Expresa sus ideas.		
Escucha y acepta la opinión del equipo.		
Propone alternativas de solución.		
Participa en clase para llegar a la conclusión sobre la situación planteada.		
OBSERVACIONES:		

Anexo 8. Validación del programa a juicio de expertos.

FICHA N° 1 DE VALIDACIÓN DE EXPERTO

Estimado (a)

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicio de la propuesta "Programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años", que se le presenta. Para alcanzar este objetivo se ha seleccionado como experto(a) en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con un aspa (x) en la columna que considere para cada indicador.

I. EVALUACIÓN DEL EXPERTO

Se solicita que, basado en la experiencia y conocimiento en la materia, emita un juicio sobre la propuesta del programa educativo implementado, elaborado para la aplicabilidad sobre la muestra detallada, teniendo en cuenta los criterios aplicados según la tabla establecida.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB: Muy Bueno (18 – 20)

B: Bueno (14 – 17)

R: Regular (11 – 13)

D: Deficiente (0 – 10)

N°	INDICADORES	MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa.	X			
2	Los términos utilizados son propios de la investigación.	X			
3	Está formulado con lenguaje apropiado.	X			
4	Está expresado en conductas observables.	X			
5	Tiene rigor científico.	X			
6	Existe una organización lógica.	X			
7	Formulado en relación con los objetivos de la Investigación.	X			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	X			
9	Observa coherencia con el título de la investigación.	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación.	X			
11	Es apropiado para la recolección de información.	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	X			

Adaptado por el (la) investigador(a)

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) EL INSTRUMENTO PUEDE SER APLICADO SEGÚN LO EVALUADO.

() EL INSTRUMENTO DEBE SER MEJORADO ANTES DE LA APLICACIÓN.

VALIDADO POR:

Nombre del experto(a): Juanita Miriam Torres Estela.

DNI: 16470688

Grado académico y/o especialidad: Dra. en Ciencias de la Educación.

Tiempo de experiencia: 26 años.

Cargo actual: Subdirectora de la I.E. N° 10828 Ex Cosome – Chiclayo

Fecha: 24 de julio del 2020


.....
FIRMA DE EXPERTO

FICHA N° 2 DE VALIDACIÓN DE EXPERTO

Estimado (a)

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicio de la propuesta "Programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años", que se le presenta. Para alcanzar este objetivo se ha seleccionado como experto(a) en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con un aspa (x) en la columna que considere para cada indicador.

I. EVALUACIÓN DEL EXPERTO

Se solicita que, basado en la experiencia y conocimiento en la materia, emita un juicio sobre la propuesta del programa educativo implementado, elaborado para la aplicabilidad sobre la muestra detallada, teniendo en cuenta los criterios aplicados según la tabla establecida.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB: Muy Bueno (18 – 20)

B: Bueno (14 – 17)

R: Regular (11 – 13)

D: Deficiente (0 – 10)

N°	INDICADORES	MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa.	X			
2	Los términos utilizados son propios de la investigación.	X			
3	Está formulado con lenguaje apropiado.	X			
4	Está expresado en conductas observables.	X			
5	Tiene rigor científico.	X			
6	Existe una organización lógica.	X			
7	Formulado en relación con los objetivos de la Investigación.	X			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	X			
9	Observa coherencia con el título de la investigación.	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación.	X			
11	Es apropiado para la recolección de información.	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	X			

Adaptado por el (la) investigador(a)

II. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

(X) EL INSTRUMENTO PUEDE SER APLICADO SEGÚN LO EEVALUADO.

() EL INSTRUMENTO DEBE SER MEJORADO ANTES DE LA APLICACIÓN.

VALIDADO POR:

Nombre del experto(a): Carlos Alfredo Chang Jiménez

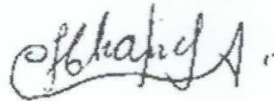
DNI: 16618387

Grado académico y/o especialidad: Doctor en Educación

Tiempo de experiencia: 29 años.

Cargo actual: Docente UCU EPG/ Director de la I.E.N °10828

Fecha: 29 de julio del 2020



.....
FIRMA DE EXPERTO

FICHA N° 3 DE VALIDACIÓN DE EXPERTO

Estimado (a)

Solicito apoyo de su sapiencia y excelencia profesional para que emita juicio de la propuesta "Programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años", que se le presenta. Para alcanzar este objetivo se ha seleccionado como experto(a) en la materia y necesito su valiosa opinión. Para ello debe marcar con un aspa (x) en la columna que considere para cada indicador.

I. EVALUACIÓN DEL EXPERTO

Se solicita que, basado en la experiencia y conocimiento en la materia, emita un juicio sobre la propuesta del programa educativo implementado, elaborado para la aplicabilidad sobre la muestra detallada, teniendo en cuenta los criterios aplicados según la tabla establecida.

Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB: Muy Bueno (18 – 20)

B: Bueno (14 – 17)

R: Regular (11 – 13)

D: Deficiente (0 – 10)

N°	INDICADORES	MB	B	R	D
1	La redacción empleada es clara y precisa.	X			
2	Los términos utilizados son propios de la investigación.	X			
3	Está formulado con lenguaje apropiado.	X			
4	Está expresado en conductas observables.	X			
5	Tiene rigor científico.	X			
6	Existe una organización lógica.		X		
7	Formulado en relación con los objetivos de la Investigación.	X			
8	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación.	X			
9	Observa coherencia con el título de la investigación.	X			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación.	X			
11	Es apropiado para la recolección de información.	X			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes.	X			

Adaptado por el (la) investigador(a)

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- (X) EL INSTRUMENTO PUEDE SER APLICADO SEGÚN LO EEVALUADO.
() EL INSTRUMENTO DEBE SER MEJORADO ANTES DE LA APLICACIÓN.

VALIDADO POR:

Nombre del experto(a): Graciela Pacheco Escobar

DNI: 4016270

Grado académico y/o especialidad: Doctora en Educación.

Tiempo de experiencia: 6 años.

Cargo actual: Docente universitario y docente de aula

Fecha: 29 de julio del 2020



FIRMA DE EXPERTO