



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**PROGRAMA LÚDICO PARA MEJORAR LA  
INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1561  
CHISPITAS DE AMOR DEL DISTRITO DE  
CHIMBOTE DEL AÑO 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

**VEGA VARGAS, KARINA MAYBELY**

**ORCID: 0000-0002-5540-6695**

**ASESOR**

**QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA**

**ORCID: 0000-0003-2031-7809**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2021**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Vega Vargas, Karina Maybely  
ORCID: 0000-0002-5540-6695  
Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESOR**

Quiñones Negrete, Magaly Margarita  
ORCID: 0000-0003-2031-7809  
Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Facultad de Derecho y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Garro Ayala, Maximo Sabino

ORCID: 0000-0002-7986-1713

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

### **3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

**PRESIDENTE**

---

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana  
**MIEMBRO**

---

Garro Ayala, Maximo Sabino  
**MIEMBRO**

---

Quiñones Negrete, Magaly Margarita  
**ASESOR**

#### **4. DEDICATORIA**

A mis queridos padres, a mis hermanos ya que ellos son mi razón, mi fortaleza para salir adelante y así poder conseguir mis metas, lo que he conseguido y la persona que soy se lo debo a ellos por haberme formado con reglas, disciplina, cariño y siempre me brindaron motivación cuando ya quería desistir y nunca desconfiaron de mí. Gracias Familia.

## **AGRADECIMIENTO**

Le doy gracias a Jehová por darme la fortaleza y por siempre guiarme por el camino correcto para poder lograr mis metas.

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, a los Docentes, por ser parte de mi formación académica, por darnos una enseñanza de calidad.

## 5. RESUMEN

La interacción social es fundamental en la vida de los niños, muchos de los niños tenían la dificultad de relacionarse entre sí, a trabajar en equipo, dificultad a desenvolverse y fue un problema grave ya que empezaron aislarse. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar si el programa lúdico mejora la Interacción Social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020. La investigación fue de tipo cuantitativa, un nivel explicativo con un diseño pre experimental, con una población de 40 niños y una muestra de 17 niños y niñas, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento guía de observación que fue validada por expertos. Para el procesamiento de datos se utilizó el programa estadístico SPSS en el estadístico de prueba se observó la significancia asintótica bilateral de 0.002 menor al valor estándar P de 0.05, lo que concluye que se rechaza la hipótesis Nula. Se encontró que en el pre test que el 76% se encontraban en el nivel de proceso y en el post test el 88% obtuvieron un nivel de logro. En conclusión el programa lúdico ayudo significativamente en el desarrollo de la interacción social, la hipótesis reporta que el programa lúdico como estrategia mejoro la interacción Social en los niños de 4 años a un nivel de significancia del 5%.

**Palabras claves:** cooperativos, interacción, juegos, niños, social.

## **ABSTRACT**

Social interaction is essential in the lives of children, many of the children had difficulty relating to each other, working as a team, difficulty getting along and it was a serious problem since they began to isolate themselves. The general objective of this research was to determine if the playful program improves Social Interaction in 4-year-old children of the Educational Institution No. 1561 Chispitas de Amor in the Chimbote district of the Year 2020. The research was quantitative, an explanatory level with a pre-experimental design, with a population of 40 children and a sample of 17 boys and girls, the technique used was observation and the observation guide instrument was validated by experts. For data processing, the SPSS statistical program was used. In the test statistic, the bilateral asymptotic significance of 0.002 less than the standard P value of 0.05 was observed, which concludes that the Null hypothesis is rejected. It was found that in the pre test that 76% were at the process level and in the post test 88% obtained an achievement level. In conclusion, the playful program helped significantly in the development of social interaction, the hypothesis reports that the playful program as a strategy improved Social interaction in 4-year-old children at a significance level of 5%.

**Keywords:** cooperatives, children, games, interaction, social.

## 6. CONTENIDO

1. TITULO DE TESIS.....	i
<b>2. EQUIPO DE TRABAJO .....</b>	<b>ii</b>
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.....	iii
<b>5. RESUMEN Y ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>6. CONTENIDO .....</b>	<b>iii</b>
<b>7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS .....</b>	<b>iii</b>
Tablas.....	iii
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Antecedentes.....	5
2.1.1. Nacionales.....	5
2.1.2. Regionales.....	6
2.1.3. Locales .....	8
<b>2.2. Bases teóricas de la investigación.....</b>	<b>9</b>
2.3 Variables .....	9
2.3.1 Interacción social .....	9
2.3.1.1 Definición socialización.....	10
2.3.1.2 Padres de Familia y la Socialización .....	10
2.3.1.3 La socialización del niño:.....	11
2.3.1.4 La interacción en el juego .....	12
2.3.1.5 Importancia del juego en el desarrollo del niño .....	12
2.3.1.6 Dimensiones: .....	13
a) Las emociones.....	13
b) La autoafirmación .....	14
c) La comunicación.....	16
d) Interacción en el juego .....	17
2.3.2 Programa lúdico .....	17
2.3.2.1 Programa .....	18
2.3.2.2 Lúdico.....	18
2.3.2.3 Estrategias lúdicas.....	19
2.3.2.4 Teoría de Lev Vygotsky .....	19
2.3.2.5 Juego como Fuerza Socializadora .....	19
2.3.2.6 Beneficios didácticos.....	19
2.3.2.7 Tipos de actividades lúdicas.....	20
2.3.2.8 La secuencia didáctica.....	21
2.3.3 Educación no presencial .....	22



III.HIPOTESIS .....	23
IV. METODOLOGÍA.....	24
4.1 Diseño de la investigación.....	25
4.1.1. Tipo de estudio .....	25
4.1.2. Nivel de Investigación .....	25
4.1.3. Diseño de Investigación .....	25
4.2 Población y muestra .....	26
4.2.1 Población .....	26
4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión .....	27
4.2.3. Muestra.....	27
4.2.4. Técnica de muestreo.....	27
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores .....	29
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	31
4.4.1 Técnicas de recolección de datos: La observación. ....	31
4.4.2 Instrumento de recolección de datos: Guía de observación. ....	31
4.4.2.1. Validez del Instrumento.....	32
4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento .....	34
4.5 Plan de análisis.....	34
4.5.1 Procedimiento.....	34
4.5.2 Experimento.....	35
4.6. Matriz de consistencia .....	36
4.7. Principios éticos .....	38
V. RESULTADOS .....	39
5.1 Resultados.....	39
5.2Análisis de Resultado .....	54
5.2.1 Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años a través de un pre test.....	54
5.2.2 Aplicar el programa lúdico para mejorar la interacción social en los niños de 4 años .....	55
5.2.3 Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años a través de un post test .....	57
5.2.4 Comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa .....	58
VI. CONCLUSIONES.....	60
6.1 Conclusiones .....	60
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	61
Recomendaciones.....	61
a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico: .....	61
b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico: .....	61
c) Recomendaciones desde el punto de vista académico: .....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
ANEXOS.....	65

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

### Figuras

Figura 1 La interacción social a través de un pre test.....	37
Figura 2 Actividad de aprendizaje 1.....	38
Figura 3 Actividad de aprendizaje 2.....	39
Figura 4 Actividad de aprendizaje 3.....	40
Figura 5 Actividad de aprendizaje 4.....	41
Figura 6 Actividad de aprendizaje 5.....	42
Figura 7 Actividad de aprendizaje 6.....	43
Figura 8 Actividad de aprendizaje 7.....	44
Figura 9 Actividad de aprendizaje 8.....	45
Figura 10 Actividad de aprendizaje 9.....	46
Figura 11 Actividad de aprendizaje 10.....	47
Figura 12 post test.....	48

### Tablas

Tabla 1 Población.....	26
Tabla 2 Definición operacional.....	28
Tabla 3 Matriz de consistencia.....	34
Tabla 4 Pre test.....	37
Tabla 5 Actividad de aprendizaje 1.....	38
Tabla 6 Actividad de aprendizaje 2.....	39
Tabla 7 Actividad de aprendizaje 3.....	40

Tabla 8 Actividad de aprendizaje 4.....	41
Tabla 9 Actividad de aprendizaje 5.....	42
Tabla 10 Actividad de aprendizaje 6.....	43
Tabla 11 Actividad de aprendizaje 7.....	44
Tabla 12 Actividad de aprendizaje 8.....	45
Tabla 13 Actividad de aprendizaje 9.....	46
Tabla 14 Actividad de aprendizaje 10.....	47
Tabla 15 pos test.....	48
Tabla 16 Comparación de pre test y post test.....	49

## I. INTRODUCCIÓN

En la presenta tesis titulada: Programa Lúdico para mejorar la Interacción Social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020, surgió debido a que los niños no se relacionaban entre sí, tenían dificultad para trabajar en equipo, dificultad a expresarse, lo que generaba dificultades en su desarrollo educativo, personal y emocional. Ante la problemática se formuló la siguiente interrogante: ¿Cómo el Programa lúdico mejora la interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del año 2020?

Como un antecedente de la problemática a nivel nacional contamos con la investigación de León, (2018) con su tesis titulada: "Talleres de juegos estructurados en la interacción social de niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 1637 Chalán – Conchucos" se hizo un estudio que el 60% de niños mostraban un nivel bajo en su interacción social ya que se observó que se les hacía difícil involucrarse en actividades, y trabajar en equipo. Así mismo a nivel local en la I.E N°1542 Capullitos de amor se encontró un nivel bajo en su desarrollo de interacción social en los niños de 4 años.

Por lo consiguiente, se planteó el objetivo general: determinar si el Programa Lúdico mejora la Interacción Social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020, y como objetivo específicos: Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.a través de un pre test. Aplicar el programa lúdico para

mejorar la interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020. Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020 a través de un pos test Y comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa.

La justificación de la investigación constituye una reflexión sobre la experiencia. En lo práctico en esta investigación se desarrolló el programa lúdico en la que se propuso una estratégica con el juego cooperativo para que nos ayude a ver la problemática y poder mejorarla con las actividades de aprendizaje planificadas, en la que los niños demuestren a trabajar en equipo, a comunicarse, demuestren sus sentimientos para fortalecer y desarrollar la interacción social en los niños y niñas. En lo teórico se sustenta mi variable independiente con la teoría de Piaget y Vygotsky ya que ellos nos justifican que el juego es un espacio donde el niño interactúa, se desenvuelve y se va relacionando con el mundo que les rodea. Y mi variable dependiente con la teoría de Durkheim nos habla de las formas de comportamiento en las relaciones sociales, ya sea con un individuo, grupo o comunidad. En lo metodológico en esta investigación se elaboró una guía de observación en la que se tomó 4 dimensiones con un total de 16 ítems sobre la Interacción social y se aplicó en el pre test como también el post test y fue validado por ocho expertos seis maestras licenciados en educación inicial y dos psicólogos. Y en lo social en esta investigación se benefició a 17 niños y niñas de la I.E N°1561 Chispitas de Amor de cuatro años, con la aplicación de actividades de aprendizaje, y juegos cooperativos en la que les ayudo a relacionarse entre sí y eso les ayudara para su presente y para un futuro.

Dentro la hipótesis tenemos: El programa lúdico influye en el desarrollo de interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020. Ha. El programa lúdico mejora significativamente la interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020. Ho. El programa lúdico no mejora significativamente la interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.

Con respecto a la metodología es de tipo cuantitativa, de nivel explicativo con un diseño pre experimental, con una población muestral de 17 niños y niñas, la técnica utilizada es la observación y el instrumento guía de observación que fue validada por expertos, se utilizó un consentimiento informado en la que los Padres de familia estaban al tanto y todas las actividades realizadas fue vía internet. Los resultados obtuvimos al aplicar el pre test se visualizó que el 24% estaban en nivel logrado y el 76% se encontraban en el nivel proceso y luego de aplicar las actividades de aprendizaje, y realizar el pos test se visualizó que el 88% se encuentran en un nivel logrado y el 12% se encuentran en el nivel proceso. Lo que nos muestra que los niños y niñas si lograron desarrollar su interacción social. En el estadístico de prueba se observa la significancia asintótica bilateral de 0.002 menor al valor estándar P de 0.05, lo que concluye que se rechaza la hipótesis Nula y se evidencia que cuando se aplica e Programa Lúdico si mejora la interacción Social en los niños de 4 años a un nivel de significancia del 5%.

Esta investigación está estructurada de VI capítulos, el primer capítulo se realizó la introducción, segundo capítulo la revisión de la literatura que conforma

los antecedentes y las bases teóricas de las dos variables, tercer capítulo la hipótesis, cuarto capítulo la metodología: tipo, nivel, diseño, población, muestra, técnica, y el instrumento, quinto capítulo el resultado de cada objetivo y sexto capítulo las conclusiones.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### 2.1.1. Nacionales

Rodríguez (2018) formuló la tesis llamado: Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial. Universidad César Vallejo. Lima norte. Tiene como objetivo general: La aplicación de los juegos cooperativos como estrategia educativa mejoraba significativamente el desarrollo psicomotor y competencia de interacción social en niños de educación inicial, el estudio corresponde a una investigación aplicada y explicativa, bajo un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental, estuvo constituida por 25 niños, tiene como resultado: El pre test evidenciaron que el 72% de los niños presentan niveles de riesgo respecto a su desarrollo psicomotor y que sólo el 32% había alcanzado niveles de competencia de interacción social adecuados (entre alto y superior), éstos resultados mejoraron en el pos test (luego del programa de intervención): el 68% de los niños alcanzó un nivel de desarrollo psicomotriz acorde a su edad (normal) y el 100% de los niños presentaron niveles de interacción social entre promedio y altos. Llego a la Conclusión: Los juegos cooperativos influían significativamente en la psicomotricidad y competencia de interacción social que presentaban los niños de nivel inicial del distrito ( $\text{sig} = ,000$  y  $,002 < \alpha = ,005$ ).

Ortiz (2019) tiene como tesis: Programa Lúdico Armonía para mejorar la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E N° 103 Ada Alegría de Bazán – Trujillo. Tiene como objetivo general: Determinar en qué medida el



Programa Lúdico Armonía para mejorar la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N° 103 Ada Alegría de Bazán – Trujillo. El tipo de investigación es aplicada, diseño de investigación pre – experimental, instrumento guía de observación. La población estuvo conformada por toda el aula de 4 años con una muestra de 6 niñas y 10 niños con un total de 16 niños. Se encontraron diferencias en el aprendizaje de la socialización antes y después de aplicar el programa lúdico Armonía ( $t(9,830) > 2,9468$ ,  $p < 0,05$ ). Se observó un mayor desarrollo de la socialización después de haber aplicado el programa Lúdico Armonía. Llego a la conclusión que la aplicación del programa Lúdico Armonía favoreció el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N° 103 Ada Alegría de Bazán – Trujillo.

### **2.1.2. Regionales**

Hidalgo (2017) desarrollo la tesis titulada: Estrategias Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Sociales en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 100, Distrito Piscoyacu, Provincia Huallaga, Región San Martín-2017. Tiene como objetivo general: Determinar si las estrategias lúdicas desarrolla las habilidades sociales en niños y niñas de 04 años de la institución educativa inicial N° 100, distrito de Piscoyacu, provincia de Huallaga, región San Martín – 2017. El Tipo es Explicativo, de nivel: Cuantitativo y de Diseño: Pre - experimental con pretest – pos test. La técnica es la observación, el instrumento es la lista de cotejo. La población que se tuvo para la presente investigación fue de 90 niños y niñas de las diferentes secciones y edades, La Muestra de estudio fue de tipo no probabilística; es de 20 niños de aula de 4 años. Con respecto a los resultados del pre test, reflejaron que el 45 % de los estudiantes

han obtenido una calificación “C”, es decir están en inicio. Se aplicó un pos test los resultados obtenidos mediante el pos test fueron: el 20 % de los niños y niñas alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso, y el 80 % de los niños alcanzaron un nivel A, es decir nivel de logro según el Diseño Curricular Nacional (DCN) y se encuentran en un logro previsto. Del mismo modo, para comprobar la hipótesis mediante la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis se obtuvo el valor de  $P = 0,005 < 0,05$ , nos da a conocer que el uso de la estrategia didáctica genera expectativas en los estudiantes generando así una mejora significativa en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución

Cuya (2018) desarrollo la tesis titulada: Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa n° 395 del distrito de belén Región Ayacucho durante el año Académico 2018. Tiene como objetivo general: Determinar la relación de las actividades lúdicas y el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 395 del distrito de Belén región Ayacucho durante el año académico 2018. El Tipo de Investigación es Cuantitativa, el nivel es Descriptivo, tiene como diseño: Correlacional. El instrumento es el Cuestionario, El test. 24 estudiantes de la de la institución educativa inicial N° 395 del distrito de Belén. El 50% (12) estudiantes expresan una opinión adecuada acerca de las actividades lúdicas, de los cuales: 33% (8) tienen un aprendizaje significativo eficiente, 17% (4) un aprendizaje significativo regular y ninguno un aprendizaje significativo deficiente. Llego a la conclusión, la significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ( $P < 0.05$ ) determina que las actividades lúdicas se relacionan de manera directa con el aprendizaje significativo de los estudiantes de

la institución educativa inicial N° 395 de Belén. La significancia de la prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ( $P < 0.05$ ) determina que todas las dimensiones de las actividades lúdicas se relacionan directamente con el aprendizaje significativo de niños de la Institución Educativa Inicial N° 395 de Belén.

### **2.1.3. Locales**

Saldaña (2017) desarrollo la tesis titulada El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la Institución Educativa Inicial N°304 San Juan de Chota 2017. Universidad San Pedro. Perú- Nuevo Chimbote. Tiene como objetivo general: Determinar que el juego como estrategia educativa desarrolló la interacción social en los niños y niñas de 5 años, Aula celeste de la Institución Educativa Inicial N° 304 “San Juan” de Chota, 2017. La investigación adoptó como diseño, pre experimental, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento la guía de observación. La población y muestra estuvo constituidas por 25 estudiantes entre niños y niñas de 5 años del aula celeste. Los resultados del pre test fue que el 48% se encontraron en el nivel bajo, 52% se encontraron en el nivel medio. En los resultados del post 0% se encontraron en el nivel bajo, 28 % en el nivel medio y el 72% se encontraron en el nivel alta. Se llegó a la Conclusión el fin primordial es fue mejorar las interacciones sociales a través del juego como estrategia educativa que sirvió, en este caso, como instrumento fundamental para mejorar el proceso de aprendizaje dentro de un clima de bienestar y paz; de esto se supone que no solo mejorarán las interrelaciones en la institución, sino también en la familia, en la sociedad y con quienes se junten para desarrollar trabajos y jugar; puesto el proceso

educativo no solo significa preocupación e interés por lo cognitivo, sino también por el aspecto emocional.

León (2018) con una tesis titulada: Talleres de Juegos Estructurados en la Interacción Social de niños y niñas de 5 años de La I. E. N° 1637. Chalán-Conchucos. Y cuyo propósito se planteó: Demostrar que la aplicación de talleres de juegos estructurados desarrolla la interacción social de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1637. Se trabajó con una muestra que estuvo conformada por 15 niñas y niños de 5 años de edad y empleándose el diseño de investigación pre experimental de un solo grupo con pre y post test. Se obtuvo como resultados en el pre test el 7% se encuentra en el nivel medio y el 93% se encuentran en el nivel bajo, en el post test el 7% se encuentran en el nivel medio y el 93% se encuentran en el nivel alto.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.3 Variables**

#### **2.3.1 Interacción social**

León (2018) la interacción social es un conjunto de conductas esenciales que nos ayuda a interactuar y relacionarnos con alguien más, de forma efectiva y satisfactoria.

En la interacción social, los individuos se influyen entre sí y acoplan su comportamiento frente a los demás. La interacción social nace cuando dos o más individuos interactúan entre sí. Cada individuo forma su identidad específica en la interacción con otros miembros de la sociedad a la que debe ser reconocido.

Maestre (2016) los seres humanos construyen relaciones con los demás a través de interacciones que pueden clasificarse como procesos sociales. La

comunicación es la base de cualquier relación social, es un mecanismo que regula y, en última instancia, posibilita la interacción entre las personas.

Según Goffman, la interacción siempre define la situación de una determinada manera que nos permite controlar la impresión que otras personas tienen de nosotros. De ese criterio, corresponde a una persona que es un actor que desempeña un papel y actúa interactuando con otros ante una sociedad.

### *Teoría*

Mead (1973) plantea que la interacción social vincula la acción de los individuos y los roles sociales que ha proyectado los agentes sociales. Esta teoría de la acción busca dar una pauta acerca de cómo una interacción social puede darse. Desde la teoría de Mead, esta comprensión puede darse en función de una comunicación simbólica, que permite una especie de reconstrucción de la intersubjetividad que posibilita un entendimiento, no coactivo, entre los individuos.

#### 2.3.1.1 Definición socialización

Yllanes, (2019) la socialización es la adopción de individuos. Con la socialización adquirimos conocimientos, habilidades y destrezas que conceda actuar efectivamente como componente de un grupo. Para la mayoría de los niños, la socialización es un desarrollo respectivamente fluido y no invasivo, a través de él, casi sin saberlo desarrollan hábitos y reglas, el mismo que fácil les resulta adquirir el idioma.

#### 2.3.1.2 Familia y la Socialización

Sánchez (2018) la familia es el tema educativo más importante en la educación de los niños. Por tanto, una de las funciones de la tutoría es coordinar a la familia y orientar su labor educativa. La familia juega un papel protagonista en

el desarrollo de los niños, ya que es necesarios para el desarrollo autónomo en la sociedad con: valores, lenguaje, control de impulsos, etc. La familia es la base del proceso de la socialización. La relación interpersonal de un niño comienza en el círculo familiar, y su primera experiencia allí afectará los patrones de comportamiento que obtiene y los tipos de ajustes que logra. Estos primeros contactos con padres y hermanos determinarán cuánto se adaptará una persona a sí misma y a su entorno en el futuro.

García (2020) la familia es un pilar indispensable para los niños. La familia es el primer agente que muestra a los bebés cómo y cómo debe comportarse en la sociedad, en la que debemos formar a nuestros hijos para que se conviertan en sujetos que puedan vivir como parte de la ciudadanía y contribuya con buenos actos.

#### 2.3.1.3 La socialización del niño

Davinkin (2016) el desarrollo de socialización comienza a una edad muy temprana, lo que llamamos primera infancia. Aunque empezamos a aprender desde el primer minuto de vida, y nunca dejaremos de aprender a lo largo de nuestra vida, estos son los primeros años en los que nos resulta más fácil aprender. Hemos escuchado muchas veces que "un niño es como una esponja". Sin embargo, no hay una edad fija para decir que una persona comienza a desarrollar sus habilidades sociales, porque todos siguen su propio modelo de aprendizaje.

Entendemos la socialización como el proceso de adaptación de los elementos sociales y culturales del entorno a su individualidad para integrarse en la sociedad. A través de la socialización, los niños comprenden lo que es aceptable e inaceptable en su sociedad, a medida que los niños establezcan contacto con los demás y aumenten sus relaciones sociales, se sentirán más seguros.

Cortejo (2016) los amigos son extremadamente importantes para el desarrollo de los niños, especialmente para su autoestima, porque es a través de estas relaciones que los niños pueden adquirir una gran cantidad de conocimientos sobre sí mismos, sus habilidades y limitaciones, y conceptos que son propios de los demás. Aprende a compartir, comunicarse, generar empatía con los demás, jugar, cooperar, competir, su dinámica de relación con los compañeros es completamente diferente a sus pautas en la familia, por lo que permite descubrir sobre sí mismo y sus nuevos aspectos de la interacción con los demás.

#### 2.3.1.4 La interacción en el juego

Haro (2015) el juego permitirá a los niños interactuar y les ayudará a establecer contacto con todo lo que les rodea, lo que les permitirá conectarse con los niños que encuentran mientras juegan. Como hemos visto, los juegos y las relaciones en esta etapa de la vida son muy importantes y son una de las formas en que los niños aprenden a comunicarse y socializar.

Los juegos permitirán a los niños a integrarse en la sociedad. Por eso es importante que los niños jueguen. A través de este juego, se estimulará y mejorará en diferentes áreas como la psicomotora, cognitiva y emocional. Desarrollo - sociales De igual manera, los juegos infantiles tienen una finalidad educativa, ayudan a mejorar su creatividad y se consideran un medio eficaz para comprender la realidad.

#### 2.3.1.5 Importancia del juego en el desarrollo del niño

Olano y Vélez (2020) los juegos son una parte básica de la vida de un niño, no solo son un entretenimiento, sino que también son insustituibles durante su crecimiento. Es esencial que los niños tengan la capacidad de crecer y mejorar sus

habilidades en la educación y el desarrollo general a medida que descubren la vida a través de los juegos. Debido a que los juegos son formativos, los niños harán las cosas antes de que se den cuenta y podrán dominarlas o adaptarse a ellas. Los niños con juegos explorarán, explorarán y descubrirán el universo por sí mismos, es una herramienta educativa eficaz y práctica.

#### 2.3.1.6 Dimensiones:

##### a) Las emociones

Miniland (2018) son estados internos que se caracterizan por pensamientos, sentimientos, reacciones fisiológicas y comportamientos subjetivos. Son universales, son características típicas del ser humano y se utilizan, entre otras cosas, para comunicarse con los demás. Algunas emociones se denominan emociones positivas porque están relacionadas con la felicidad, mientras que otras emociones negativas van acompañadas de malestar, pero todas estas emociones son válidas y necesarias. No podemos evitarlos, pero podemos aprender a lidiar con ellos porque tienen una gran influencia en nuestro comportamiento y pensamiento.

Tipos de emociones:

Martínez (2021) nos dice que:

**Alegría:** La sensación placentera frente a personas, deseos o cosas. Nos impulsa a actuar. Hay muchos ejemplos de niños felices, desde comerse su bocadillo de galletas favorito hasta ver regalos en la Noche de los Reyes Magos.

**Triste:** Asociada con una pérdida real o imaginaria. Nos hace pedir ayuda. La situación en la que los niños pierden uno de sus juguetes favoritos o su mascota está enferma es un momento triste para ellos.



Asustado: Inseguridad anticipada ante un peligro real o imaginario. Nos ayuda a sobrevivir porque nos hace proceder con cautela. Los encuentros con algunos animales o extraños pueden ser ejemplos del miedo de los menores.

Ira: Enojado cuando las cosas no salen bien. Nos impulsa a hacer algo para resolver el problema. Hay muchas ocasiones en las que los niños se enfadan: cuando los ponemos a dormir, cuando tienen que levantar, cuando apagamos la tele.

Sorpresa: Conmocionado, confundido. Nos ayuda a comprender cosas nuevas porque nos permite encontrar respuestas a lo desconocido. Es bueno para la atención, la exploración, la curiosidad y el interés.

#### b) La autoafirmación

Nicuesa (2016) la autoafirmación significa respetar deseos, necesidades y valores, y encontrar expresiones adecuadas en la realidad. Esta persona es el único protagonista de su vida. Después de aprender, por supuesto, debe tener su propio plan de vida coherente y centrarse en el entusiasmo, la energía y la perseverancia.

A veces, las personas venenosas son las que molestan a los demás a su manera, depende de que todos y de su confianza no se contaminen por ellos. A veces, esto depende de qué tan exitoso sea para superar la presión de diferentes personas (posiblemente tóxicas) o costumbres sociales no probadas. Los individuos pasan toda su vida intentando dejar de necesitar la aprobación de los demás, dejar de vivir mientras esperamos que otros les digan cómo hacer las cosas, dejar de

pensar que todo es culpa suya, dejar de contar con los pensamientos de los demás. Superar esto es el primer paso hacia la autoafirmación.

La confianza en uno mismo también ayuda a incrementar el valor de la fe y los disparos, que es irracional y dañino. Eso es volver a ejercer el liderazgo. La autoafirmación significa expresar nuestras opiniones, quejas y afirmar la relación solidaria con todos. Existe un delicado equilibrio, debemos ser conscientes de nuestros derechos como personas y respetar los derechos de los demás para no romper las relaciones.

Velásquez (2016) la autoafirmación es la propia actitud, dirigida a buscar la consideración y aprobación de los demás. Cuando se utiliza como mecanismo de defensa, las personas enfrentan conflictos emocionales y amenazas de fuentes internas o externas.

Características personales con un alto grado de autoafirmación:

- Esta persona se ve a sí misma con confianza.
- Se acepta a sí mismo para aceptar desafíos y responsabilidades.
- Tienen ideas flexibles.
- Adopta metas más realistas.
- Comunicación madura.
- Se muestra como es.
- Acepta sus errores.
- Se preocupa por ser honesto consigo mismo y con los demás.

### c) La comunicación

La comunicación es interesante y fundamental para el desarrollo de la sociedad. Sin comunicación, los niños no pueden interactuar con otras personas.

Chubarovsky (s.f) manifiesta:

Las habilidades de lenguaje de los niños son la base de habilidades emocionales, sociales y cognitivas. Cuanto mayor sea el vocabulario y la expresión menor será el nivel de agresión. Verbalmente y por comunicación. Las habilidades inapropiadas aumentan el riesgo de comunicación violenta. El lenguaje desarrolla aspectos esenciales del futuro. Los niños primero necesitan aprender a hablar y escuchar bien. De esa forma, pueden aprender a leer y escribir correcta y fácilmente sin complicar su trabajo.

Cordero (2016) la comunicación es un fenómeno de carácter social e incluye todas las acciones humanas mediante las cuales el hombre interactúa, se expresa y, sobre todo, con sus compañeros para expresarse. Envíe o intercambie información relevante. Es el intercambio de pensamientos, sentimientos y experiencias que han formado actitudes, conocimientos, emociones y formas de afrontar la vida y la sociedad. Por tanto, tiene una forma similar a la de la sociedad moderna. Encontrar y mantener buenas relaciones con todos los ámbitos de la vida es fundamental, especialmente con la familia, el trabajo y las personas que lo rodean. Todos los seres vivos utilizan signos, sonidos, imágenes e incluso movimientos para comunicarse a su manera, especialmente a través del lenguaje hablado.

Robbins (2015) la mala comunicación debe evitarse. La comunicación consta de cuatro funciones importantes, el desarrollo en equipo, motivación,

expresión de emociones e información. La comunicación es eficaz para controlar y motivar el comportamiento de las personas.

#### d) Interacción en el juego

Haro (2015) el juego permitirá a los niños interactuar y les ayudará a establecer contacto con todo lo que les rodea, lo que les permitirá conectarse con los niños que encuentran mientras juegan. Como hemos visto, los juegos y las relaciones en esta etapa de la vida son muy importantes y son una de las formas en que los niños aprenden a comunicarse y socializar.

Los juegos permitirán a los niños a integrarse en la sociedad. Por eso es importante que los niños jueguen. A través de este juego, se estimulará y mejorará en diferentes áreas como la psicomotora, cognitiva y emocional. De igual manera, los juegos infantiles tienen una finalidad educativa, ayudan a mejorar su creatividad y se consideran un medio eficaz para comprender la realidad.

#### **2.3.2 Programa lúdico**

Carranza (2015) es un grupo de estrategias diseñadas para crear un medio armónico en el que los niños puedan sumergirse en el desarrollo académico. Esta técnica está diseñada para que niños y niñas utilicen juegos que estén integrados a las asignaturas impartidas por los profesores.

Ruiz (2017) el juego es, ante todo, una parte necesaria de la vida infantil. A través del juego, los niños pequeños se conectan con otros niños pequeños y adultos, pierden el miedo y comienzan a formar relaciones con las muchas especies y universos en los que se encuentran. A través del juego, los niños pequeños descubren, conocen, interactúan, desarrollan su personalidad y promueven la

interacción social, las habilidades intelectuales y la resolución de conflictos, entre otras cosas.

Según Meneses y Monge (2001), define que a través del juego, los niños aprenden a colaborar y desarrollan conceptos de contribución y hábitos de trabajo. También aprendió a protegerse a sí mismo y a sus derechos. El juego también te ayuda a desarrollarte físicamente y también apoya el desarrollo cultural y emocional. El juego es una forma de liberar estos sentimientos en un niño que se involucra en actitudes y comportamientos inapropiados como el temperamento, la impotencia y el control fatal de la ira.

Gómez (2018) afirma que el juego es una recreación divertida e independiente y que, aunque no es un resultado fijo, tiene una buena calidad para el avance de los niños pequeños. Otro sentimiento de comodidad e independencia muy importante en el juego, que debemos potenciar acortando nuestra destreza.

#### 2.3.2.1 Programa

Huamán (2016) una serie de actividades orientadoras que están deliberadamente dirigidas a resolver problemas específicos y requieren soluciones con prácticas. Podemos decir que un programa es una serie de acciones. Las acciones son sistematizadas y planificadas por desarrollo y gestión docente.

#### 2.3.2.2 Lúdico

Yllanes (2019) incluye no solo los juegos, sino también la relación entre la autoconciencia y el entorno a través de experiencias más tratables. El significado de este ejercicio es mejorar el pensamiento abstracto, la innovación, la creatividad y la coherencia para ayudar con el desarrollo. Es la capacidad para comprender problemas, encontrar posibles soluciones, desarrollar habilidades de comunicación

y colaboración. Cuando se trata de aprender, el juego promueve la creatividad, la curiosidad y la imaginación, combina emociones y percepciones para procesar mejor la información y evitar la memorización y la repetición.

#### 2.3.2.3 Estrategias lúdicas

Bruner (1996) es el mejor modelo para la existencia de un aprendizaje espontáneo. El entorno de juego se considera un invernadero para el aprendizaje temprano y la estimulación recreativa para ganar solidez en nuevas áreas.

#### 2.3.2.4 Teoría de Lev Vygotsky

Vygotsky (1924) el juego va a manifestarse como falta de reparar el trato con otros. A través del juego se ven acontecimientos que van crecidamente al otro lado de los reflejos. Hay dos líneas de variación progresiva que reúne en la persona: una más unido de la biología y otra más de muestra sociocultural. Vygotsky detalla que el juego es una actividad social, gracias a la socialización con otros pequeños, se descubre a seguir papeles o roles que serán suplementarios.

#### 2.3.2.5 Juego como Fuerza Socializadora

Los niños se destacan y disfrutan en una actividad que no sea solitaria, sino una actividad en conjunto, es una actitud firme de la sociedad y la comunidad. Contar con amigos de la misma edad los hace sentir bien y se expresara adecuadamente. Son lecciones que el niño puede aprender al aire libre, en casa, en la escuela, etc.

#### 2.3.2.6 Beneficios didácticos

El juego infantil se realiza mediante la seducción, la liberación y se elige para señalar la contribución positiva del niño. Donde el juego contribuirá en el desarrollo y la acción social.

Gómez (2018) describe los siguientes beneficios:

- El juego en sí funciona más cómodamente en todas las situaciones con un equipo mínimo, por lo que a los niños les encanta reunirse y unirse al universo que controlan.
- Fomenta la creatividad y promover el legado de la creatividad.
- Ayuda a organizarse.
- Expectativas, intereses, conexiones y referencias al avance y la educación. Las habilidades sociales y sociales tempranas son muy útiles.
- Enseña a respetar las reglas y a cumplirlas.
- Ayuda a dejar el miedo, la ira y asume las victorias y las derrotas.

#### 2.3.2.7 Tipos de actividades lúdicas

Según Matos (2002), define un juego:

El juego de actitud; la mayoría de las actividades efectuadas pierden la energía del sujeto a través del movimiento físico. Esto suele ocurrir en los primeros años de existencia, ya que este modelo de juego es gratuito y hay otros juegos disponibles. Esta se considera una fase exploratoria y, aunque prolongada, el niño pequeño contribuye al proceso de adquirir conocimientos de los demás y mejorar la fluidez y la determinación.

Los juegos dramáticos representan recursos o diálogos de personas en los que los niños pequeños juegan un papel dramático, heroico y maravilloso y se les da una dimensión de imaginación que será eliminada de su vida actual. Posicionamiento claro. Además, ha aparecido un amigo ficticio que hicimos. Este modelo de juego es reproducible y se dice que es creativo porque promueve la

imaginación y la creatividad. La permanencia de esta etapa varía de un niño a otro y se puede arreglar de acuerdo a la presencia de la escuela.

Los juegos de construcción, que pueden tener entre 5 y 6 años, utilizan recursos específicamente y de acuerdo con los términos que él fundó. También estimulan la creatividad de los niños. La actividad más atractiva y atractiva para los niños es cantar, que puede requerir un juego activo, si se usa. Se llama activo cuando se utilizan canciones con calidad de canto, tocando instrumentos y tipos de juegos activos. También se puede jugar. A medida que su hijo aprende, canta, baila y repite palabras útiles, imagine las palabras como el entorno con canciones que le son familiares o cree canciones para el niño.

Los juegos pasivos, debe identificar las actividades que se consideran ocio de juego pasivo y trasladarlas a lugares donde los niños puedan desarrollarse con la máxima atención. Los niños pequeños tienen un impacto en la promoción de la complacencia, invirtiendo más energía en ver jugar a otros, mirar televisión, ver dibujos animados y jugar con sus dispositivos electrónicos actuales.

Los juegos cooperativos proponen reducir la expresión agresiva en el juego promoviendo actitudes cooperativas, comunicativas y solidarias. Promueven el encuentro con otras personas o el acceso a la naturaleza. Piden la participación de cualquier propósito común que tenga prioridad sobre los objetivos individuales. Todos jugarán contra otros, no contra otros. Juegan para superar retos y obstáculos, no para superar a otros.

#### 2.3.2.8 Dimensión

Según Risco (2015) define



Planificación: Una jugada facilita el inicio de un juego significa un tratado o contrato que permite definir diferentes reglas o tipos de juegos.

Ejecución: En este proceso, las acciones del niño se realizan en relación con lo que constituyen las reglas del juego.

Evaluación: Al final del juego, puede mostrar una gran comprensión y una mejora de las habilidades a medida que acumula más puntos, cuántos puntos han alcanzado los participantes o grupos de participantes según las reglas especificadas.

### 2.3.3 Relación entre el programa lúdico y el desarrollo de interacción social

Guerra (2016) manifestó que el programa lúdico favorece a la interacción social de un niño, ya que es una estrategia y lograra el desarrollo integral del niño que permitirá la integración y adaptación social en el medio donde este se desenvuelva. Ya que el programa lúdico es un término complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones lo que en psicología se le conoce como bienestar psicológico o salud mental.

### 2.3.4 Educación no presencial

Ante la situación de la pandemia la educación tuvo que pasar a no presencial para el bienestar de los niños y niñas, es así que El Ministerio de educación (2020) por medio de R.M N°160-2020-MINEDU, para no perder el año escolar y los estudiantes no se perjudiquen en su educación se empleó una estrategia llamada

“Aprendo en casa” que se inició el 6 de abril de 2020, se da a nivel inicial, primario y secundario, qué se puede dar en estas modalidades por televisión, por internet y radio, dependiendo a las situaciones o condiciones de las familias o las instituciones, así las familias podrán acceder a la modalidad de su alcance, pero eso no quiere decir que el docente se va a desvincular del estudiante, el docente tiene que estar en contacto con los padres de familia para poder guiar y acompañar en el aprendizaje del niño. En el nivel inicial es de suma importancia que el niño siempre este acompañado con un adulto para que guie su aprendizaje, el docente tiene que emplear estrategias pedagógicas, tiene que ser innovador buscar la manera de que el niño desarrolle su aprendizaje. Asimismo, una buena comunicación y coordinación entre padres de familia y docentes permitirán asegurar el logro de los aprendizajes propuestos desde el ministerio, convirtiendo así al juego en el principal aliado para cumplir este reto. Como se ha podido evidenciar a lo largo de este documento, el juego es la oportunidad ideal para el aprendizaje de los niños y niñas. Por lo que la forma en la que los padres de familia perciban el juego influirá tanto en la creación de espacios de juego como en el aprovechamiento de estos para el aprendizaje.

### **III.HIPOTESIS**

El programa lúdico influye en el desarrollo de interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.

Ha. El programa lúdico mejora significativamente la interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.

Ho. El programa lúdico no mejora significativamente la interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1 Diseño de la investigación**

#### **4.1.1. Tipo de estudio**

El tipo de estudio fue Cuantitativa

Muñoz (2015) Es cuantitativo cuando se prefiere la información o los datos numéricos, generalmente los datos estadísticos interpretados para proporcionar una nueva base del objeto, el fenómeno o la búsqueda.

Esta investigación es cuantitativa ya que se necesitó dar una solución al problema, objetivos e hipótesis. Para que los niños desarrollen su interacción social con el desarrollo del programa lúdico.

#### **4.1.2. Nivel de Investigación**

El Nivel fue explicativo porque:

Marroquín (2012) define que el nivel explicativo se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas (investigación postfacto), como de los efectos (investigación experimental), mediante la prueba de hipótesis. Sus resultados y conclusiones constituyen el nivel más profundo de conocimientos.

#### **4.1.3. Diseño de Investigación**

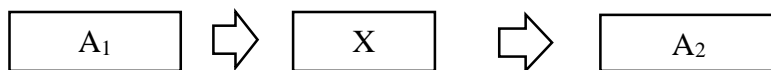
El diseño fue Pre experimental según:

Ayala, Paniagua y Pérez (2010) manifiestan que el diseño pre experimental se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. No existe

la manipulación de la variable independiente ni se utiliza grupo control. En una investigación pre- experimental no existe la posibilidad de comparación de grupos. Este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de solo pos prueba o en la de pre prueba.

En esta investigación fue pre experimental ya que solo se obtuvo el resultado de un grupo con el seguimiento de la variable dependiente, se aplicó un pre test para ver cómo se encontraban los estudiantes de ese grupo y un post test para ver los resultados finales después haber aplicado las actividades de aprendizaje.

El esquema que adopta este diseño es el siguiente:



Donde:

A<sub>1</sub>: Pre test sobre interacción social

X: La aplicación del Programa lúdico.

A<sub>2</sub>: Post test sobre interacción social

## **4.2 Población y muestra**

### **4.2.1 Población**

Tamayo (2012) es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto.

En la Institución Educativa, N° 1561 Chispitas de Amor. Ubicado en el Distrito de Chimbote, Provincia del Santa, Región Ancash. La población está conformada por la totalidad de estudiantes matriculados en el presente año que suman la cantidad de 40 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa

N°1561 Chispitas de Amor en el distrito de Chimbote. La institución educativa publica, tiene como directora a Celeste Acosta Huanca.

**Tabla 1**

*Distribución poblacional del grupo de estudio*

<b>Edad</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>N° Estudiantes</b>
3	4	3	7
4	11	6	17
5	9	7	16
Total			40

*Fuente:* Nomina de Matricula, 2020

#### **4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión**

**Criterio de inclusión:** En esta investigación se realizó con los estudiantes del aula de 4 años que está conformado por 17 niños y niñas de la institución educativa N°1561 Chispitas de amor que estaban aptos para realizar las actividades planificadas, con el consentimiento y apoyo de los padres de familia. No se incluyó a los estudiantes de otras edades.

**Criterios de exclusión:** En esta investigación se excluyó a los niños de 3 y 5 años.

#### **4.2.3. Muestra**

Arias (2006) un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible.

La muestra fue una aula de 4 años que está conformado por 11 niños y 6 niñas teniendo un total de 17 estudiantes de la I.E N° 1561 Chispitas de amor.

#### **4.2.4. Técnica de muestreo**

-Técnica de muestreo por conveniencia.

Alvizar (2021) es una técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar.

Esta investigación fue no probabilística porque se tomó un grupo de 17 niños y niñas de la población seleccionada

### 4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

*Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
<b>Variable independiente</b>  Programa Lúdico	Carranza (2015) es un grupo de estrategias diseñadas para crear un medio armónico en el que los niños puedan sumergirse en el desarrollo académico. Esta técnica está diseñada para que niños y niñas utilicen juegos que estén integrados a las asignaturas impartidas por los profesores.	Conjunto de estrategias para crear un ambiente de armonía en los niños y niñas	Planificación	-Seleccionar los juegos lúdicos apropiados para las actividades didácticas en el aula acorde a su edad. -Agrupar adecuadamente a los estudiantes para el trabajo en aula.	1,2	Nominal  Si  No
			Ejecución	-Socializa sus conocimientos y experiencias en el marco de un clima de aprendizaje y de responsabilidad. -Desarrolla actividades de aprendizaje empleando medios, recursos y materiales educativos adecuados, variados y actualizados.	1,2	
			Evaluación	- Determinar los efectos del programa juegos didácticos y el nivel de logro de las capacidades de las estudiantes. -Se aplica una evaluación de diagnóstico de proceso y salida.	1,2	



<b>Variable dependiente</b>  Interacción Social	León (2018) la interacción social es un conjunto de conductas esenciales que nos ayuda a interactuar y relacionarnos con alguien más, de forma efectiva y satisfactoria.	Consiste en la interacción de persona a persona, en la que se involucre en actividades y sepa trabajar en conjunto. Y así se sienta bien consigo mismo por lo que puede lograr sin miedo alguno.	Interacción en el juego	-Comparte los juguetes con sus compañeros. -Se acerca a otros niños para iniciar un juego o conversar. -Se adapta a los juegos o a otras actividades que otros niños ya están haciendo. -Muestra interés por participar en los juegos.	1,2,3,4	Ordinal  -Inicio  -Proceso  -Logrado
			Autoafirmación	-Reconoce su sexo (niña o niño). -Puede decir su nombre cuando le preguntan. -Escribir su nombre según sus posibilidades. -Se reconoce como persona.	1,2,3,4	
			Emoción	-Tiene dificultad para expresar lo que tiene. -Prefiere estar solo en lugar de relacionarse con otros niños. -Suele hacer cosas sin pensar en las consecuencias. -Es tímido para realizar una actividad.	1,2,3,4	
			Comunicación	-Se comunica de manera libre y abierta con su maestra. -Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as. -Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros. -Expresa espontáneamente sus opiniones y experiencias entre sus compañeros.	1,2,3,4	

#### **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Teniendo en cuenta el diseño de la investigación así como los objetivos de la misma se consideró como técnica para la recolección de datos, las siguientes:

##### **4.4.1 Técnicas de recolección de datos: La observación**

Según Campos y Lule (2012) la observación simboliza una de las apariencias más sistematizadas y lógicas para el registro visual e verificable en lo que se procura comprender, requiere utilizar los sentidos en forma de saber describir, analizar, o explicar desde un punto, ya sea científica, válida y confiable.

En esta investigación se utilizó la técnica de observación con los niños de cuatro años de la I.E N°1561 Chispitas de amor y con esta técnica se pudo evaluar la muestra y aplicar estrategias para que los niños y niñas desarrollen su interacción social.

##### **4.4.2 Instrumento de recolección de datos: Guía de observación.**

Pérez y Merinos (2021) manifiesta que la Guía de observación es un documento que va a permite procesar la labor de observar a verdaderos fenómenos. Esta guía, en lo particular, se organiza por medio de columnas que benefician la organización de los datos recolectados.

En esta investigación se utilizó el instrumento guía de observación aplicado en el pre test y el pos test. Este instrumento me permitió ver el nivel de la interacción social luego de haber aplicado las actividades de aprendizaje utilizando el juego cooperativo como estrategia, el instrumento está compuesto por 16 ítems distribuido en las cuatro dimensiones de la interacción social, los valores fueron de (3) logrado, (2) proceso y (1) inicio.

## **FICHA TÉCNICA**

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación.

AUTORA : Vega Vargas Karina Maybely.

FORMA DE ADMINISTRACIÓN: Individual.

MONITOREO: Investigadora.

PARTICIPANTES: 17 niños y niñas.

### **4.4.2.1. Validez del Instrumento**

#### **La validación:**

Pérez & Gardey (2013) la validación es el acto y efecto de validar (es de transformar algo en valido, fortalecer y dar firmeza a algo), es algo que tiene un peso justo y legal.

Se utilizara la guía de observación titulada " Interacción social" la cual fue valida por 8 expertos quienes han dado fe de la confiabilidad y validez del mismo.

Del mismo modo, el instrumento está compuesto por un total de 16 ítems, los cuales están divididos en cuatro dimensiones, cada dimensión está conformada por cuatro ítems que servirán para evaluar la dimensión de interacción en el juego, la autoafirmación, las emociones y la comunicación, teniendo como propósito el nivel de la interacción social en los niños de cuatro años. Dicho instrumento se calificará por medio de escalas de puntuación, en donde el baremo es el siguiente:

<b>VALORACIÓN</b>		
<b>INICIO (1)</b>	<b>PROCESO (2)</b>	<b>LOGRADO (3)</b>

Validez de contenido:

La medición de la validez de contenido se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR):

$$CVR = \frac{n_e - \frac{N}{2}}{N/2}$$

$n_e$  = número de expertos que indican “esencial”

$N$  = número total de expertos

Al validar el instrumento, se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de 8 expertos es de 0,75.

De acuerdo con Lawshe si más de la mitad de los expertos indica que una pregunta es esencial, esa pregunta tiene al menos alguna validez de contenido.

Procedimiento llevado a cabo para la validez:

Se solicitó la participación de un grupo 8 expertas del área de Educación.

Se alcanzó a cada una de las expertas la “Ficha de validación de la Guía de Observación para evaluar la interacción social en los niños y niñas del nivel inicial”

Cada experto en forma individual marcando si los ítems eran “esencial”, “útil pero no esencial”, “no necesario” y también darle un menos o mayor puntuación que es del 1 al 5 si estaban adecuadamente formulados, también los expertos podían dar un comentario respecto a los ítems.

Una vez llenas la ficha de validación, se anotó el número de expertas que afirma que la pregunta es esencial.

Luego se procedió a calcular el CVR para cada una de las preguntas

Se evaluó qué preguntas cumplían con el valor mínimo de CVR teniendo en cuenta que fueron 8 expertos que evaluaron la validez del contenido. Valor mínimo 0,75.

Se identificó las preguntas en los que más de la mitad de las expertas lo consideraron esencial.

#### **4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento**

Moreno (2017) la confiabilidad es el grado de seguridad y confianza en la que se aceptan resultados adquiridos por un investigador centrado en el procedimiento empleado para efectuar su estudio.

Se procedió a calcular el coeficiente de validez total del cuestionario:

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVR_i}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = 0,92.$$

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a los determinantes interacción social en los niños y niñas.

#### **4.5 Plan de análisis**

Para el análisis estadístico de los datos se empleará el programa informático SPSS versión 22 para Windows y la prueba Wilcoxon para determinar el nivel de significancia entre el pre test y pos test en función a la variable dependiente interacción social con sus dimensiones en la que los datos fueron registrado en figuras y tablas.

##### **4.5.1 Procedimiento**

Se conformó un grupo de 17 estudiantes.

La investigación se realizó en seis fases:

- Se seleccionó a la población
- Gestione con la Directora y la Docente del aula, permiso para aplicar el proyecto de investigación.
- Se seleccionó la muestra.
- Se aplicó el pre test

- Se ejecutó las actividades de aprendizaje
- Se aplicó el pos test

#### **4.5.2 Experimento**

Se realizó 10 actividades de aprendizajes con el objetivo de que si el uso del programa lúdico ayudaba adecuadamente al desarrollo de la interacción social de los niños y niñas. Se aplicó la técnica de la observación empleando el instrumento: guía de observación en la cual nos ayudó a obtener los resultados de forma concreta y útil para esta investigación.

Las actividades de aprendizaje fueron aplicadas en un tiempo de un mes. La duración de las actividades fue de 45 minutos y se realizó por las mañanas.

#### 4.6. Matriz de consistencia

Titulo	Formulación del problema	Objetivo	Hipótesis	Metodología
<p><b>PROGRAMA LÚDICO PARA MEJORAR LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1561 CHISPITAS DE AMOR DEL DISTRITO DE CHIMBOTE DEL AÑO 2020</b></p>	<p>¿Cómo el Programa lúdico mejora la interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar si el Programa Lúdico mejora la Interacción Social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.</p> <p><b>Objetivo Específico:</b> O Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020 a través de un pre test.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> El programa lúdico influye en el desarrollo de interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.</p> <p>Ha. El programa lúdico mejora significativamente la interacción</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativa. <b>Nivel:</b> Explicativo. <b>Diseño:</b> Pre Experimental. <b>Población:</b> 40 <b>Muestra:</b> 17 <b>Variable 1:</b> Programa lúdico. <b>Variable 2:</b> Interacción social <b>Técnica:</b> Observación <b>Instrumento:</b> Guía de observación</p>

		<p>O Aplicar el programa lúdico para mejorar a interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.</p> <p>O Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020 a través de un pos test.</p> <p>O Comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa.</p>	<p>social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.</p> <p>Ho. El programa lúdico no mejora significativamente la interacción social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.</p>	<p><b>Análisis de información:</b></p> <p>Tabulación en Excel, procesado SPSS versión 22 para Windows y la prueba Wilcoxon</p> <p><b>Principio ético:</b></p> <p>Libre participación y derecho a estar informado</p>
--	--	---	--	--



#### **4.7. Principios éticos**

Los principios éticos fueron muy importante para la construcción de esta investigación para cuidar y proteger la integridad de los niños/as que fueron parte de esta investigación. La Universidad Católica los Ángeles de Chimbote a través de su código de ética para la investigación (2020) los investigadores tienen que cumplir con estos principios éticos:

**Protección a las personas:** Se tomó en cuenta este principio, en el cual se aseguró la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no se consignaron los nombres de los sujetos, asignándoles un código para el procesamiento de la información.

**Libre participación y derecho a estar informado:** En esta investigación se conversó con la Directora, Docente para darles a conocer lo que se iba a trabajar con los niños y niñas de la muestra elegida en la que se hizo saber el propósito de esta investigación. Los padres de familia recibieron un consentimiento informado donde se pide permiso de trabajar con su menor hijo/a donde se les explico que toda afirmación obtenida será completamente confidencia para cuidar y proteger el bienestar de su menor hijo/a y se revolió todas las dudas que los Padres de familia tenían de la investigación. Ellos firmaron la hoja de consentimiento y nos dieron la aceptación y así se dio el inicio para poder realizar esta investigación.

**Beneficiencia o no maleficiencia:** En esta investigación la Directora, Docente y Padres de familia estaban informados de cómo se iba a realizar la investigación con los niños/as. Con el objetivo de lograr que desarrollen su interacción social. La participación de los estudiantes se mantuvo sin riesgo u obligarles que hagan un fuerza más de lo que los ya estaban demostrando.

**Justicia:** En esta investigación se ante puso a justicia, a todos se trató por igual y se les brindo sus resultados.

**Integridad científica:** Se respecto los derechos de autor que fueron justificados por citas y referencias. Al recolectar la información de la muestra elegida se tuvo mucho cuidado para no evidenciar los datos y proteger a los estudiantes.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Resultados

La presente investigación está organizada para dar respuesta al objetivo general: Determinar si el Programa Lúdico mejora la Interacción Social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020. Se organiza conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

5.1.1 Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años a través de un pre test.

#### Tabla 4.

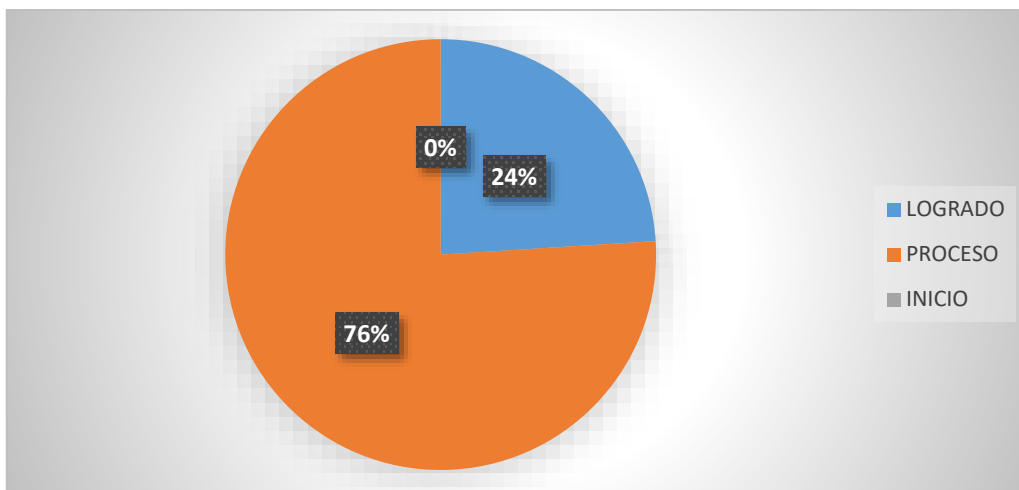
*Nivel de la interacción social en niños de 4 años, mediante un pre test*

<b>Nivel de Logro</b>	<b>Ni</b>	<b>%</b>
Logrado	4	24%
Proceso	13	76%
Inicio	0	0%
Total	17	100

Fuente: Guía de observación

#### Figura 1.

Grafico circular del nivel de la interacción social en niños de 4 años, pre test.



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y grafico 1, con relación al nivel de interacción social en los niños de 4 años de la I.E N°1561 Chispitas de amor- Chimbote en el pre test, los resultados obtenidos en la muestra investigada indica que el 24% ha obtenido un nivel muy alto, el 76% en el nivel proceso. Por lo que concluye que el nivel de interacción social en los niños de 4 años no estaba desarrollando adecuadamente su interacción social al aplicar el pre test.

5.1.2 Aplicar el programa lúdico para mejorar la interacción social en los niños de 4 años

**Tabla 5.**

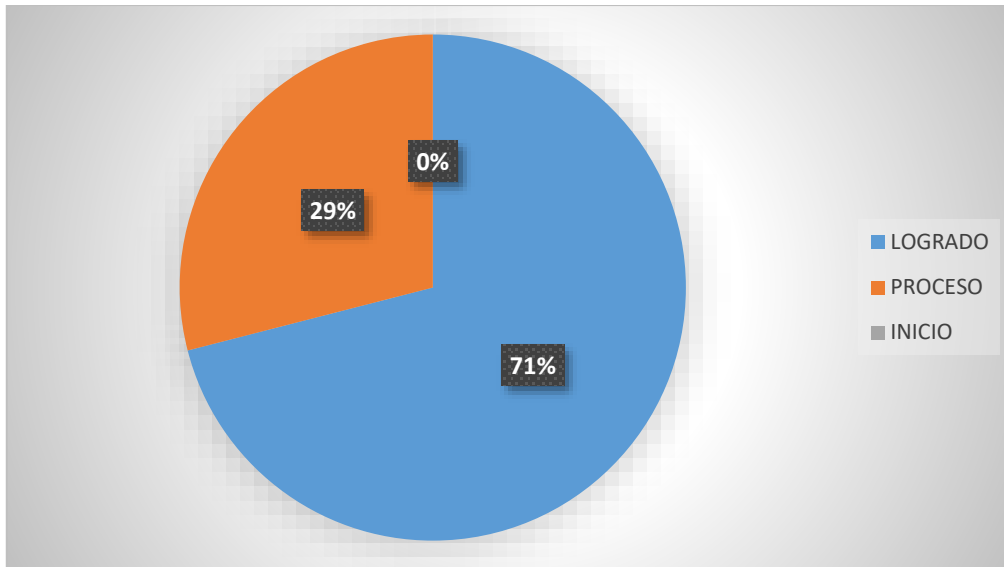
*Actividad 1 Dibujo a ciegas*

<b>Nivel de logro</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Logrado	12	71%
Proceso	5	29%
Inicio	0	0%
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de observación

**Figura 2.**

Grafico circular del nivel de la Actividad 1 Dibujo a ciegas



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, los resultados obtenidos indicaron que el 71% se encuentran en el nivel logrado y solo el 29% se encontraron en el nivel proceso. Por lo que se concluyó que la mayoría de niños respondió bien a la actividad realizada.

**Tabla 6.**

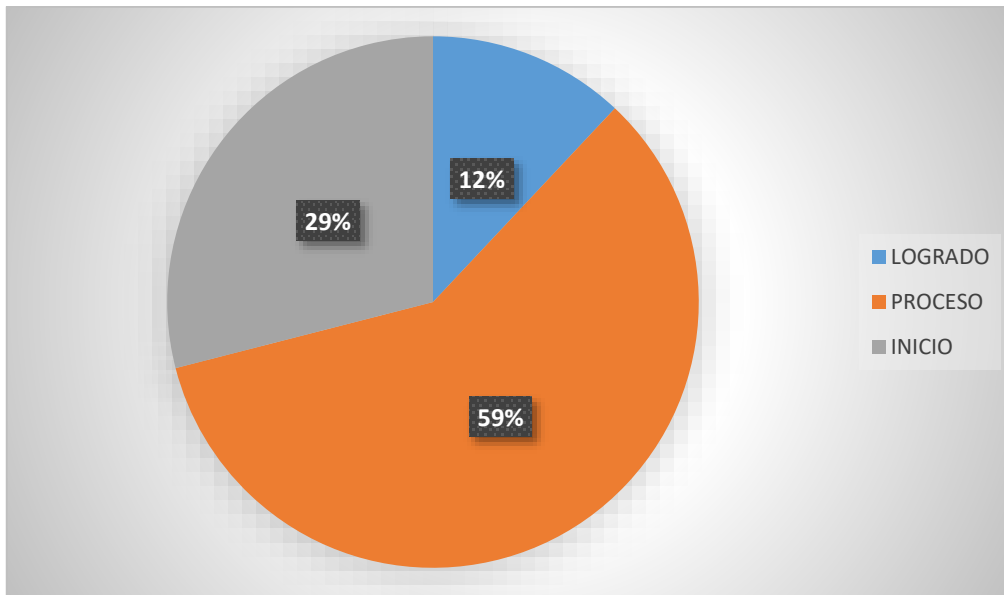
*Actividad 2 Reconozco mis emociones*

<b>Nivel de logro</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
Logrado	2	12%
Proceso	10	59%
Inicio	5	29%
Total	17	100

Fuente: Guía de observación

**Figura 3.**

Grafico circular del nivel de la Actividad 2 Reconozco mis emociones



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 3, los resultados obtenidos indicaron que el 59 % se encuentran en el nivel de proceso, el 29% se encontraron en el nivel inicio y el 12% en el nivel proceso. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años la mayoría se encontró en el nivel proceso.

**Tabla 7.**

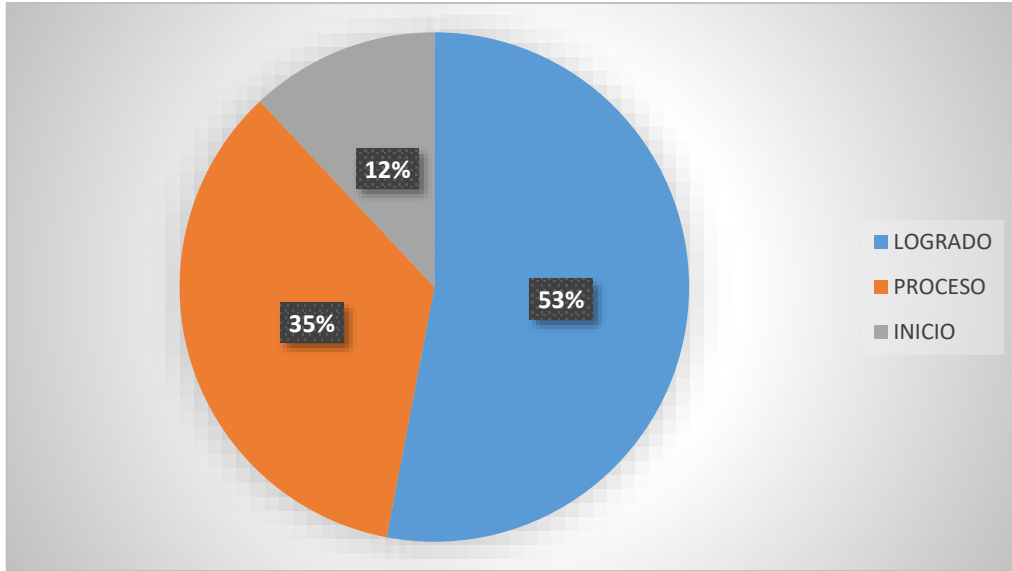
*Actividad 3 Presentamos nuestras máscaras y jugamos*

<b>Nivel de logro</b>	<b><i>n</i></b>	<b>%</b>
Logrado	9	53%
Proceso	6	35%
Inicio	2	12%
Total	17	100

Fuente: Guía de observación

**Figura 4.**

Grafico circular del nivel de la Actividad 3 Presentamos nuestras máscaras y jugamos



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 4, los resultados obtenidos indicaron que el 53 % se encuentran en el nivel de logrado, el 35% se encontraron en el nivel proceso y el 12% en el nivel inicio. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años la mayoría se encontró en el nivel logrado.

**Tabla 8.**

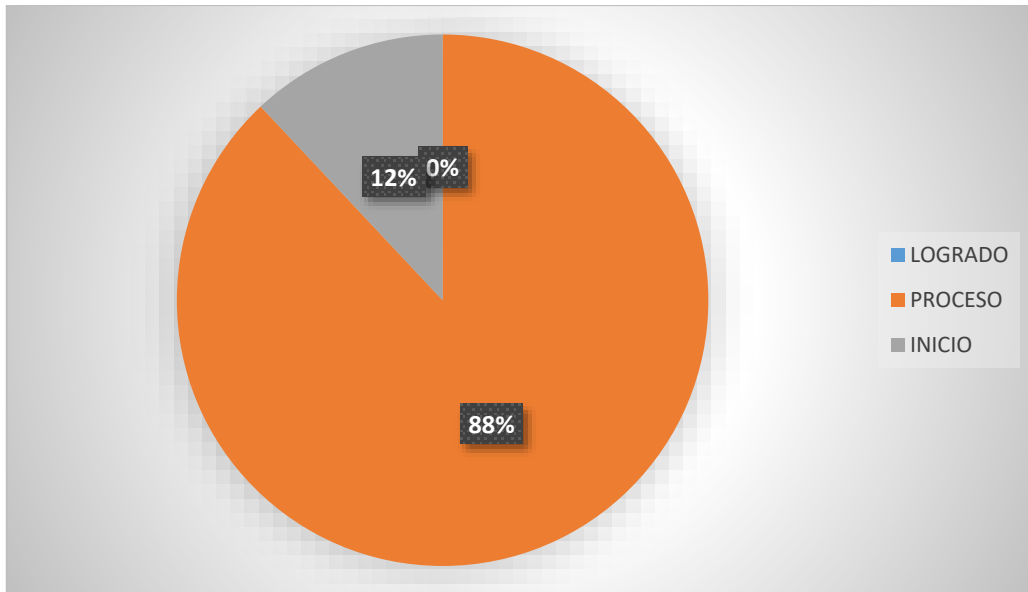
*Actividad 4 Jugando aprendo a participar*

<b>Nivel de logro</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
Logrado	0	0%
Proceso	15	88%
Inicio	2	12%
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Fuente: Guía de observación

**Figura 5.**

Grafico circular del nivel de la Actividad 4 Jugando aprendo a participar



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 5, los resultados obtenidos indicaron que el 88 % se encuentran en el nivel de proceso y solo 12% se encuentran en el nivel inicio. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años la mayoría se encontró en el nivel proceso.

**Tabla 9.**

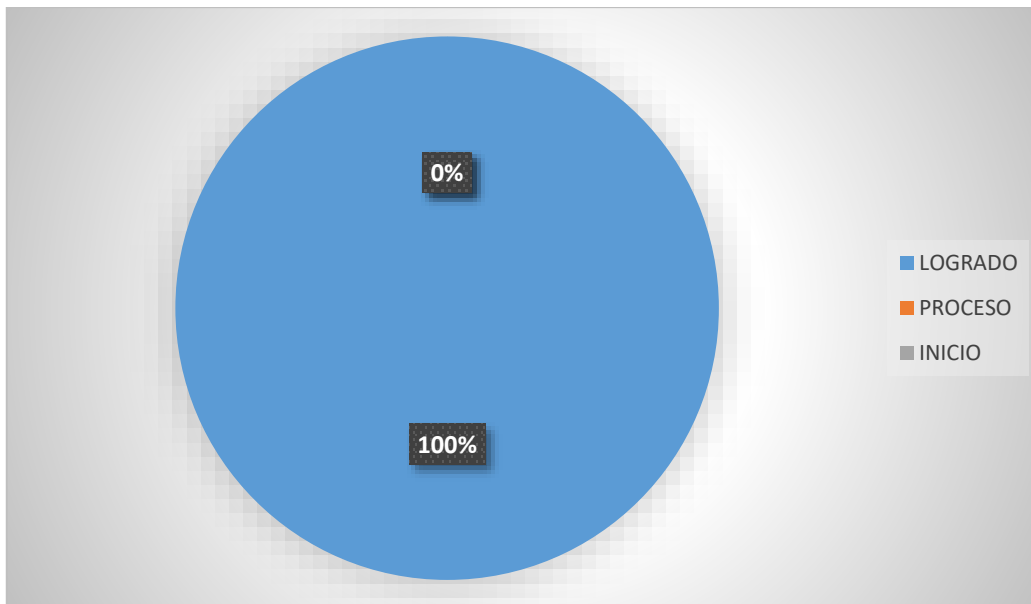
*Actividad 5 Reconozco si soy niña o niño*

<b>Nivel de logro</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
Logrado	17	100%
Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	17	100

Fuente: Guía de observación

**Figura 6.**

Grafico circular del nivel de la Actividad 5 Reconozco si soy niña o niño



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 6, los resultados indicaron que el 100% se encuentran en el nivel logrado. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años todos se encontraron en el nivel logrado.

**Tabla 10.**

*Actividad 6 Jugando con mi Nombre*

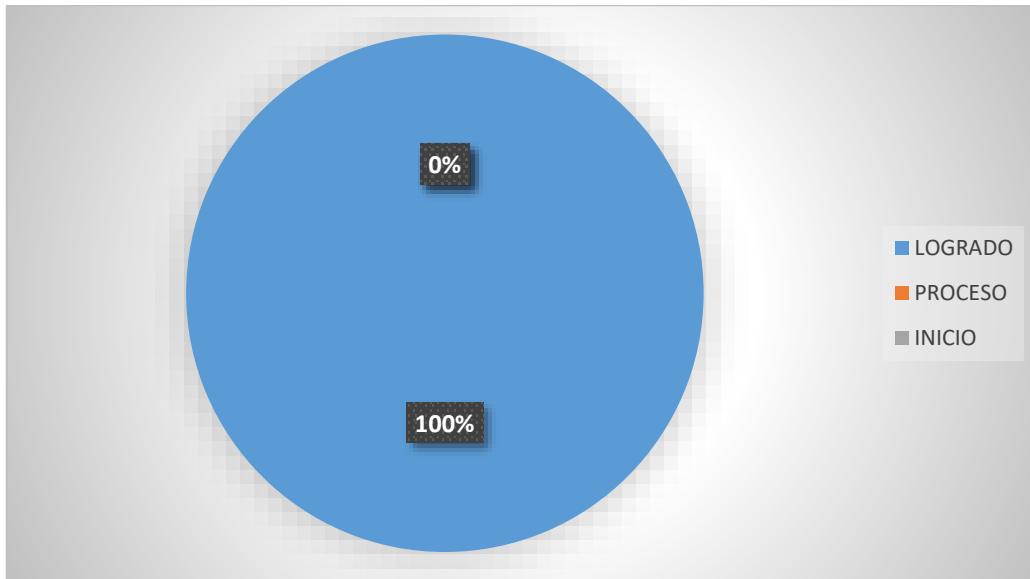
<b>Nivel de logro</b>	<b><i>n</i></b>	<b>%</b>
Logrado	<i>17</i>	<i>100%</i>
Proceso	<i>0</i>	<i>0%</i>
Inicio	<i>0</i>	<i>0%</i>
Total	<i>17</i>	<i>100</i>

Fuente: Guía de observación



**Figura 7.**

Grafico circular del nivel de la Actividad 6 Jugando con mi Nombre



Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 7, los resultados indicaron que el 100% se encuentran en el nivel logrado. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años todos se encontraron en el nivel logrado.

**Tabla 11.**

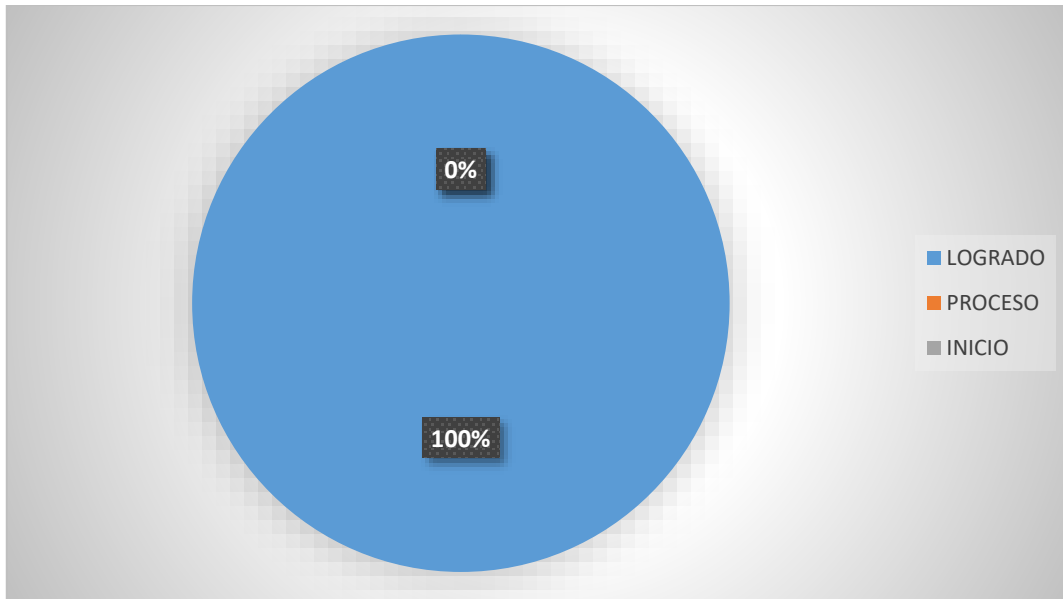
*Actividad 7 El modelo y su espejo*

<b>Nivel de logro</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Logrado	17	100%
Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	17	100

Fuente: Guía de observación

**Figura 8.**

Grafico circular del nivel Actividad 7 El modelo y su espejo



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 8, los resultados indicaron que el 100% se encuentran en el nivel logrado. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años todos se encontraron en el nivel logrado.

**Tabla 12.**

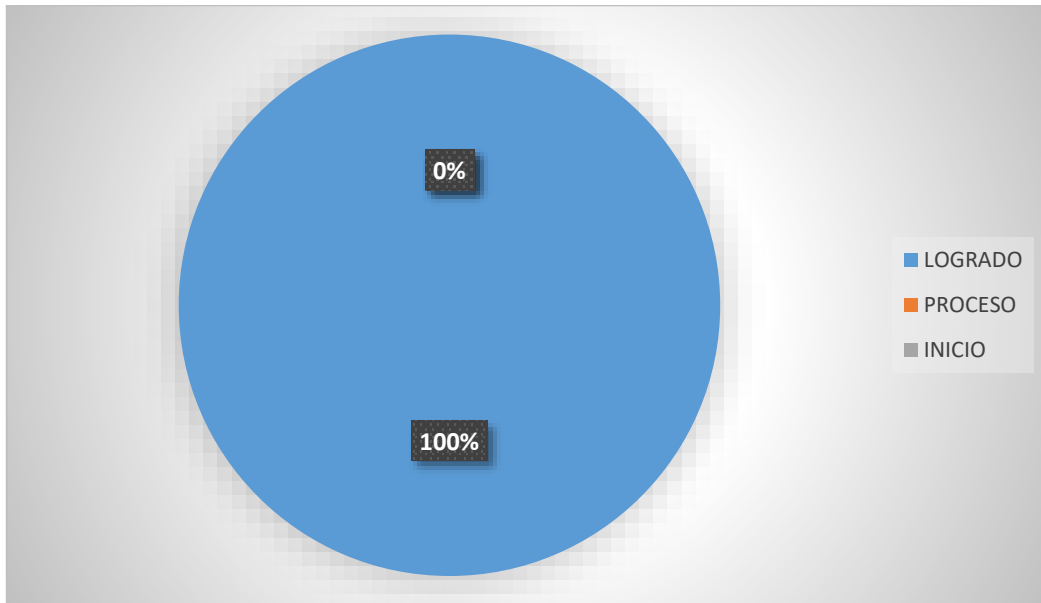
*Actividad 8 Imitando aprendo a comunicarme*

<b>Nivel de logro</b>	<b><i>n</i></b>	<b>%</b>
Logrado	17	100%
Proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	17	100

Fuente: Guía de observación

**Figura 9.**

Grafico circular del nivel Actividad 8. Imitando aprendo a comunicarme



Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 9, los resultados indicaron que el 100% se encuentran en el nivel logrado. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años todos se encontraron en el nivel logrado.

**Tabla 13.**

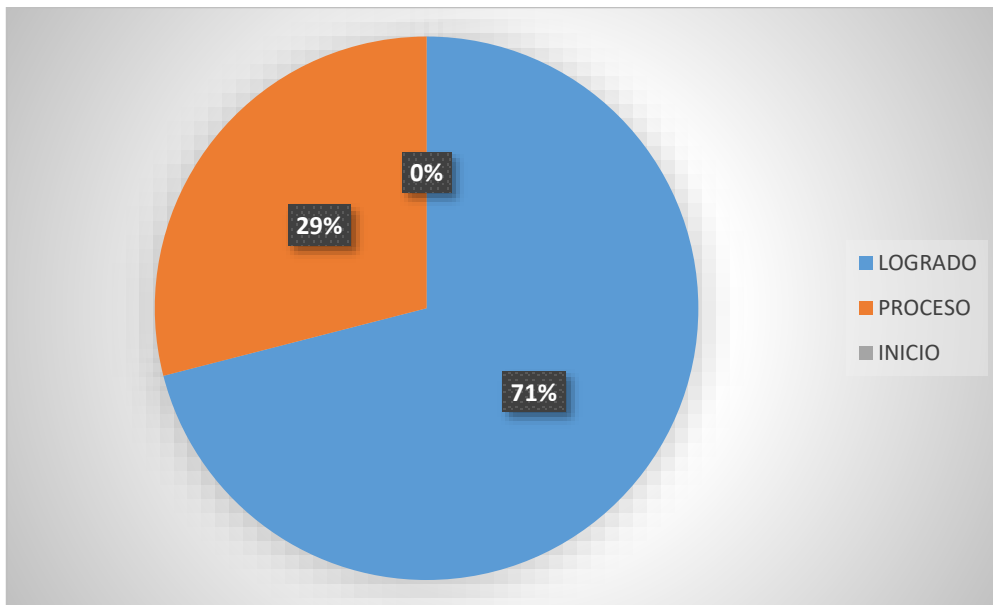
*Actividad 9 La peluquería*

<b>Nivel de logro</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
Logrado	12	71%
Proceso	5	29%
Inicio	0	0%
Total	17	100

Fuente: Guía de observación

**Figura 10.**

Grafico circular del nivel Actividad 9 La peluquería



Fuente: Tabla 13.

En la tabla 13 y figura 10, los resultados indicaron que el 71% se encuentran en el nivel logrado. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años la mayoría se encontró en el nivel logrado.

**Tabla 14.**

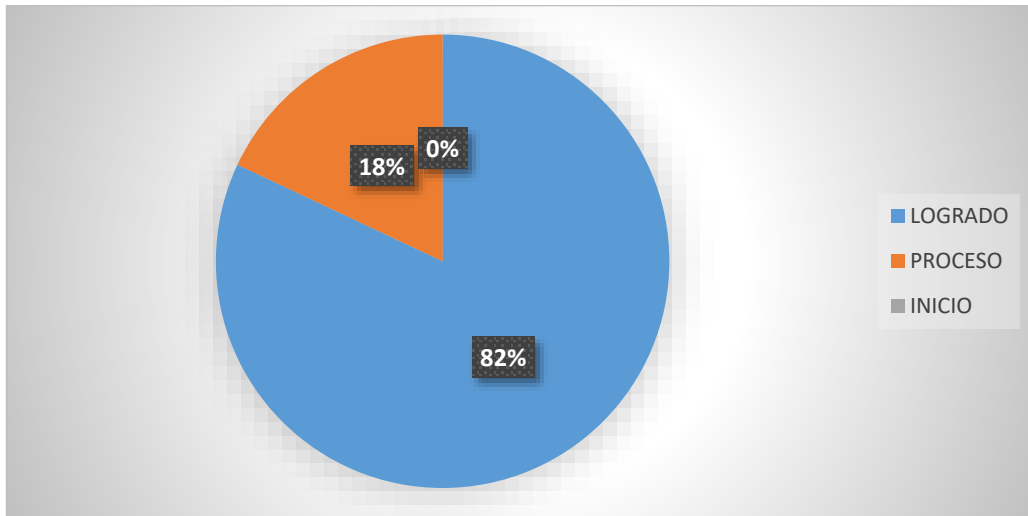
*Actividad 10 Corre, busca y tráelo*

<b>Nivel de logro</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Logrado	14	82%
Proceso	3	18%
Inicio	0	0%
Total	17	100

Fuente: Guía de observación

**Figura 11.**

Grafico circular del nivel de la Actividad 10 Corre, busca y tráelo



Fuente: Tabla 14

En la tabla 14 y figura 11, los resultados indicaron que el 82% se encuentran en el nivel logrado. Por lo que se concluye al aplicar la actividad de aprendizaje a los niños de 4 años la mayoría se encontró en el nivel logrado.

5.1.3 Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años a través de un post test

**Tabla 15.**

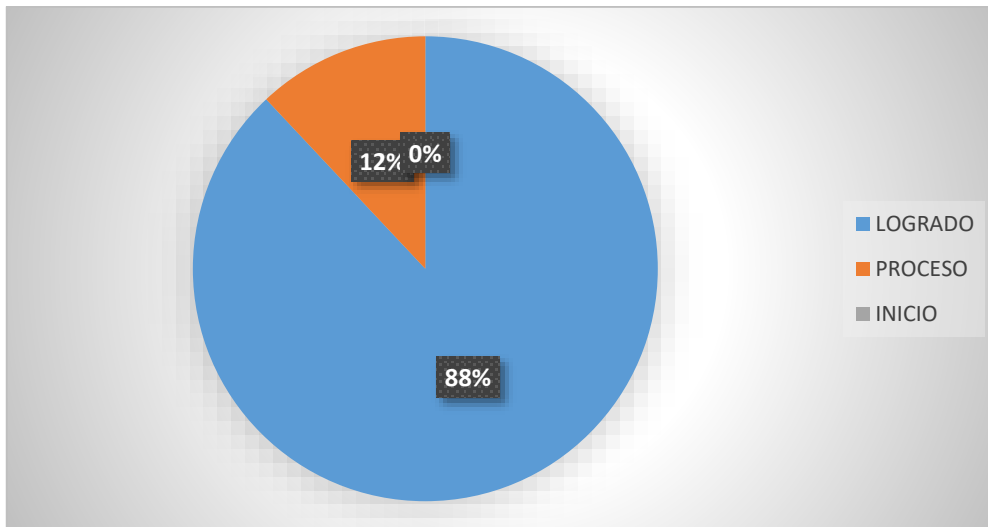
*El nivel de la interacción social a través de un post test.*

<b>Nivel de logro</b>	<b>n</b>	<b>%</b>
Logrado	15	88%
Proceso	2	12%
Inicio	0	0%
Total	17	100%

Fuente: Guía de observación

**Figura 12.**

Grafico circular del nivel de la interacción social en niños de 4 años, pos test.



Fuente: Tabla 15

En la tabla 15 y figura 12 con relación al nivel de interacción social en los niños de 4 años de la I.E N°1561 Chispitas de amor- Chimbote en el pos test, los resultados obtenidos en la muestra investigada indica que el 88% ha obtenido un nivel muy alto, el 12% en el nivel proceso. Por lo que concluye que el nivel de interacción social en los niños de 4 años se desarrolló adecuadamente al aplicar el post test ya que la mayoría de estudiantes respondió bien.

5.1.4 Comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa.

**Tabla 16.**

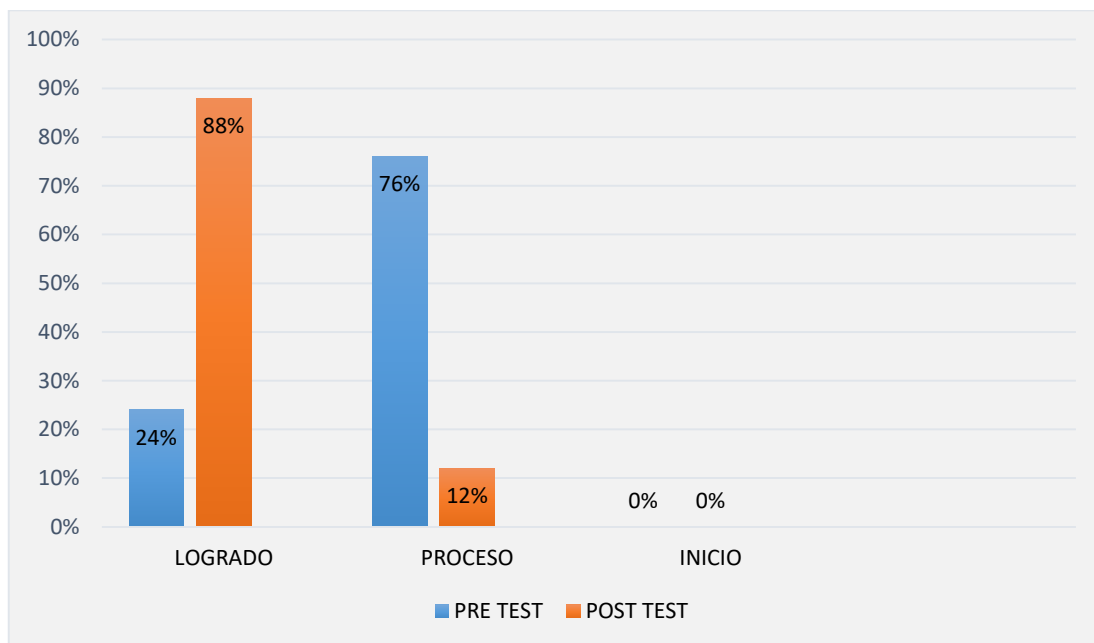
*Comparación de pre test y del post test.*

<b>Nivel de logro</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>
Logrado	24%	88%
Proceso	76%	12%
Inicio	0%	0%
Total	100%	100%

Fuente: Guía de observación

**Figura 13.**

Gráfico de barras comparación del pre test y del post test.



Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y figura 13 en el resultado del pre test se observó que el 24 % se encuentran en el nivel logrado, el 76 % están en el nivel proceso. Mientras en el post test el 88% de niños y niñas alcanzaron el nivel logrado, mientras el 12% se encuentran en el nivel proceso y ningún niño se encuentra en el nivel nunca. Demostrando que la aplicación del programa lúdico contribuyo positivamente en la interacción social de los niños y niñas.

### **Contraste de hipótesis**

Objetivo específico: desarrollo de la Interacción Social en niños de 4 años a través de un pre test, se aplicó la Programa Lúdico para mejora la Interacción Social en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor, se evaluó el progreso a través del post test.

Hipótesis:

H<sub>0</sub>: No hay diferencia entre el pre test y el post test cuando se aplicó el Programa Lúdico para el progreso de la Interacción Social para los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.

H<sub>1</sub>: Si hay diferencia entre el pre test y el post test cuando se aplicó el Programa

Lúdico para el progreso de la Interacción Social para los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1561 Chispitas de Amor del distrito de Chimbote del Año 2020.

### PRUEBA DE RANGOS DE WILCOXON

**Tabla N° 01:**

El desarrollo de la interacción Social en niños de 4 años a través de un pre test, se aplicó el programa Lúdico para establecer la mejora de la interacción social para los niños de 4 años, se evaluó el progreso a través del post test.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pos test -	Rangos positivos	16 <sup>b</sup>	7,50	105,00
Pre Test	Empates	1 <sup>c</sup>		
	Total	17		

a. Postest < Pre Test

b. Postest > Pre Test

c. Postest = Pre Test

#### *Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

	Postest - Pre Test
Z	-3,624 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### *Resumen de contrastes de hipótesis*

	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de diferencias entre Pre Test y Postest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,002	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es de ,050.



**Resumen de prueba de rangos con signo de  
Wilcoxon para muestras relacionadas**

N total	17
Estadístico de prueba	136,000
Error estándar	18,370
Estadístico de prueba estandarizado	3,624
Sig. asintótica (prueba bilateral)	,002

Conclusión:

En la tabla de rangos vemos que se analizaron 17 pares de niños donde hubo 0 rangos negativos, 16 rangos positivos y 1 Empate, en el estadístico de prueba se observa la significancia asintótica bilateral de 0.002 menor al valor estándar P de 0.05, lo que concluye que se rechaza la hipótesis Nula y se evidencia que cuando se aplica e Programa Lúdico si mejora la interacción Social en los niños de 4 años a un nivel de significancia del 5%

## **5.2 Análisis de Resultado**

Se procedió a realizar el análisis de los resultados de los resultados presentados anteriormente en las tablas y figuras, con la finalidad de ver el resultado de la aplicación de la variable independiente: Programa lúdico utilizando sobre la variable dependiente. El análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos específicos.

### **5.2.1 Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años a través de un pre test**

Los resultados obtenidos en relación al primer objetivo específico, en la interacción social a través del pre test aplicada a los niños y niñas de 4 años, se encontró que el 24 % están en el nivel logrado, el 76 % en el nivel proceso.

Estos resultados corroborados con esta investigación por Saldaña (2017) en su investigación titulada: El juego como estrategia educativa para desarrollar la

interacción social de los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la Institución Educativa Inicial N°304 San Juan de Chota 2017. Universidad San Pedro. Perú-Nuevo Chimbote. Donde obtuvo como resultado en su pre test que el 48% se encontraron en el nivel inicio, 52% se encontraron en el nivel proceso.

Por lo que se concluye, que la mayoría de los estudiantes presenta un nivel en proceso en su interacción social, el autor Saldaña tiene como resultado en el pre test un nivel en proceso, también nuestro resultado es de 76% en el nivel de proceso, lo que nos hace saber que los estudiantes no estaban desarrollando su interacción social.

Por otro lado Arias (2019) los vínculos entre niños están impregnadas de opciones valorativas, que se ven reflejadas por medio de la interacción comunicativa, acciones, actitudes y comportamientos. Por lo anterior, es importante conceptualizar al interpretar la connotación de una situación específica; tomando en afecto el discurso patente e íntimo de las relaciones sociales.

### **5.2.2 Aplicar el programa lúdico para mejorar la interacción social en los niños de 4 años**

Los resultados obtenidos durante la aplicación del programa lúdico de las 10 actividades de aprendizaje en la primera actividad se muestra que la mayoría de niños y niñas 71 % se encuentran en el nivel logrado, en la segunda actividad la mayoría 59% se encuentra en el nivel proceso, en la tercera actividad la mayoría 53% en el nivel logrado, en la cuarta actividad la mayoría 88% en el nivel proceso, en la quinta actividad la mayoría 100% en el nivel logrado, en la sexta actividad la mayoría 100% en el nivel logrado, en la séptima actividad la mayoría 100% en el

nivel logrado, en la octava actividad la mayoría 100% en el nivel logrado, en la novena actividad la mayoría 71% en el nivel logrado y por último en la décima actividad la mayoría 82% en el nivel logrado.

Los resultados obtenidos durante la aplicación de las actividades se puede observar un claro logro de la aplicación del programa lúdico, y potencia la interacción social en todas sus dimensiones: interacción en el juego, la comunicación, las emociones y autoafirmación, lo que demuestra que la aplicación del programa es una herramienta útil y fundamental para las profesoras, porque permite interacciones y permite que el niño se vaya desarrollando socialmente.

Según Gómez, Molano y Rodríguez (2015) el programa lúdico va a estar en todos los momentos de la vida de las personas, accediendo aprender e interactuar con el universo y las cosas, conocer y crear su universo, beneficia en los niños su autoconfianza, la autonomía y la creación de la identidad, transformándose preciso en una de las actividades recreativas y educativas esenciales. Y accede al niño afirmarse, ayuda en el desarrollo de la socialización.

Como manifiesta, Toro (2019) en su tesis, programa lúdico para desarrollar el proceso de socialización en los niños de 5 años en el área de personal social, de la Institución Educativa Inicial N°983 “Palo Solo” de la ciudad Cutervo, año 2019, aplicó el programa lúdico (diez actividades de aprendizaje), obtuvo que el 85% de los niños están en el nivel siempre y, el 15% casi siempre.

De acuerdo a los resultados, en el proceso de socialización después de la aplicación del programa lúdico se observa en los estudiantes que generó un cambio significativo en el proceso de socialización y se manifiesta en el mayor interés que tienen los estudiantes en el juego, cumpliendo las reglas que se propone,

participando del juego en forma voluntaria y se evidencian cambios importantes en sus actitudes.

Como sostiene, Carranza (2015) el programa lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para formar un ambiente de armonía en los niños y niñas que están inmersos en el desarrollo de aprendizaje. Esta técnica busca que los niños y niñas se apoderen de los temas impartidos por los profesores usando el juego.

Para todo ello es importante que se aplique el programa lúdico correcto y se use el juego como estrategia para desarrollar la interacción social del niño, para que sea más atractivo y no lo vea con miedo al realizarlo, sino sea divertido para él/ella.

### **5.2.3 Evaluar el nivel de interacción social en los niños de 4 años a través de un post test**

Los resultados en el nivel de interacción social del post test muestran que el 88% de niños y niñas han alcanzado el nivel logrado, mientras el 12% se encuentran en el nivel proceso y ningún niño se encuentra en el nivel inicio. Demostrando que la aplicación del programa lúdico contribuyo positivamente a la interacción social de los niños y niñas.

Estos resultados corroborados con esta investigación por Modesto (2019) tiene como tesis: Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 5 años de la I.E. Rayitos del sol Trujillo 2017. En sus resultados se observa que el 94 % de los niños ha obtenido A, el 6 % de los niños ha obtenido B y el 0 % han obtenido C.

Con estos resultados se puede ver que guardan una relación en relación al pos test, ya que en los resultados se visualiza un nivel alto y es la mayor cantidad de niños lo que nos demuestra que el programa lúdico si beneficia en el desarrollo del niño.

Como manifiesta, Montalván (2018) sostiene que el programa lúdico es una dimensión del desarrollo integral de la persona que fomenta el desarrollo psicológico, social y orgánico. Como también viene a ser, la adquisición de saberes, la conformación y estructuración de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el entrenamiento, la actividad creativa y el conocimiento en el niño.

#### **5.2.4 Comparar los resultados antes y después de la aplicación del programa**

En el resultado del pre test se observó que el 24 % se encuentran en el nivel logrado, el 76 % están en el nivel proceso. Mientras en el post test el 88% de niños y niñas han alcanzado el nivel logrado, mientras el 12% se encuentran en el nivel proceso y ningún niño se encuentra en el nivel inicio. Demostrando que la aplicación del programa lúdico contribuyo positivamente a la interacción social de los niños y niñas.

Guerra (2016) en su tesis se obtuvo en el resultado del pre test que el 11 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 47% en el nivel de regular, el 15% en el nivel de bueno y el 25 % en el nivel de deficiente. Mientras en el post test el 11 % de evaluados se ubicó en la en nivel de deficiente, el 31% en el nivel de regular, el 35% en el nivel de bueno y el 21% en el nivel de excelente.

Se evidencio que los resultados no se asemejan, ya que en la investigación de Guerra vemos que hay un pequeño cambio en su pre test y post test.

Como afirma, Guerra (2016) El programa lúdico es para los niños una actividad que les da placer acá ellos se manifiestan de manera libre y espontánea sin pensar en lo que va a lograr pero que va a definir su futuro y es su desarrollo integral estas

manifestaciones placenteras son fundamentales para la vida del niño siempre y cuando sean dirigidas con inteligencia. Desde la antigüedad las sociedades primitivas ya la utilizaban sin tener conocimiento de su importancia, las actividades lúdicas son aquellas donde se aprende y se enseña jugando.

## VI. CONCLUSIONES

### 6.1 Conclusiones

Se Analizó los resultados se llegó a lo siguiente

1. En relación al objetivo específico 1, en esta tesis se evaluó el nivel de interacción social en los niños de 4 años, mediante el pre test, la menor proporción de niños de 4 años alcanzo el nivel logrado de la interacción social. Así mismo, el mayor porcentaje de niños se encontró en el nivel de inicio de la interacción social porque se mostraban tímidos durante la interacción con la docente, escás de interacción con sus compañeros durante el desarrollo de actividades colaborativas.
2. En relación al objetivo específico 2, en esta tesis se aplicó el programa lúdico utilizando 10 actividades de aprendizaje en la que se obtuvo resultados positivos en la interacción social de los niños.
3. En relación al objetivo específico 3, en esta tesis se evaluó el nivel de interacción social en los niños de 4 años, mediante el post test, la mayor proporción de niños de 4 años alcanzo el nivel logrado de la interacción social. Así mismo, el mayor porcentaje de niños se encontró en el nivel logrado de la interacción social porque interactuaban con sus compañeros en las actividades colaborativas, expresaban sus opiniones a la docente.
4. En relación al objetivo específico 4, en esta tesis se comparó el pre test y el post test, se evidencio que si hubo un cambio de principio a fin ya que en el pre test se obtuvo un 24% en el nivel logrado y en el post test 88% en el nivel logrado, lo que nos demostró que el programa lúdico ayudo a desarrollar la interacción social de los niños.

5. Se rechaza la hipótesis Nula y se evidencia que cuando se aplica el Programa Lúdico si mejora la interacción Social en los niños de 4 años a un nivel de significancia del 5%

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

### **Recomendaciones**

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se busca y se recomienda seguir, informándose, investigando sobre las variables ya que toda esa información que sepamos va a influir mucho respecto a la interacción social de los niños, también se podría encontrar otras dimensiones, emplear más ítems que sean claros y precisos .

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se le recomienda elaborar su programa lúdico en la que todos los niños tengan que participar dando sus opiniones, respetando la de sus compañeros, para que interactúen y no se sientan temerosos, tímidos, sino que sea divertido para ellos.

De igual forma en la Institución educativa emplear el programa lúdico en la que todos los niños se involucren sin necesidad que sea de la misma aula en la que puedan tener una interacción, puedan liberar sus emociones, sus pensamientos y a trabajar en equipo.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda que conozcan esta investigación, que lo lean, que se informen que puedan ver la problemática, las desventajas que se presenta en la población donde van hacer su investigación, en la que puedan emplear buenas estrategias y emplear objetivos que ayuden a dar una solución al problema visto.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

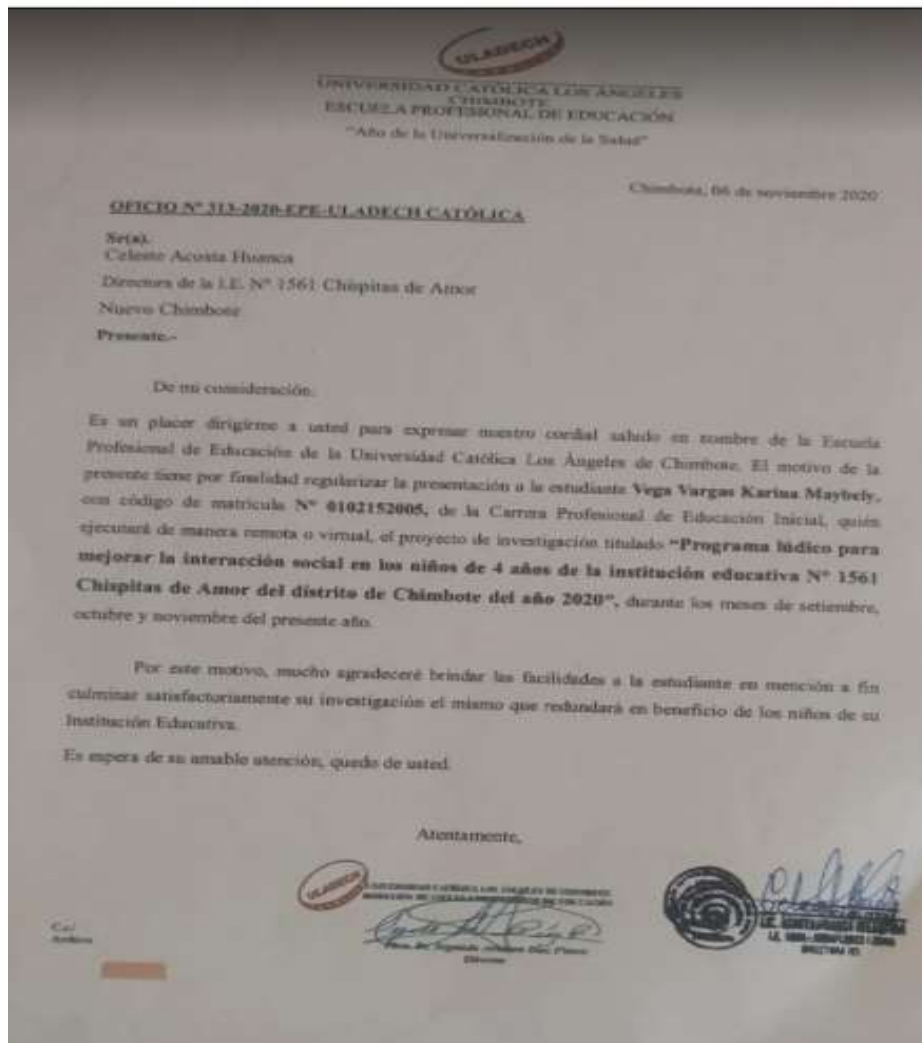
- Ayala, Paniagua & Pérez (2010). *Métodos de investigación*.
- Alvizar, Y. (2021). *¿Qué es una muestra no Probabilística?*. Recuperado de:  
<https://aleph.org.mx/que-es-una-muestra-no-probabilistica-segun-sampieri>
- Carranza, D. (2015). "Programa Lúdico".
- Campos, G. & Lule, N. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*.
- Cortejo, D. (2016). *La importancia de la socialización en los niños*.
- Cuya, G. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa n° 395 del distrito de belén Región Ayacucho durante el año Académico 2018*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. (Tesis para optar el grado de Licenciada).
- Esteban, E. (2018). *Las emociones básicas de los niños: alegría, tristeza, miedo, ira y asco*.
- Guerra, M. (2016). Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016.
- Guardado, A. (2014). *Orientación para la vida*. (Revista digital).
- Gómez, J. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*.
- Gómez, Molano y Rodríguez (2015). *La Actividad Lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús De Praga*. Universidad de Tolima. (Tesis para optar al título de Licenciado en Pedagogía Infantil).

- Hidalgo, R. (2017). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, Distrito Piscocoyacu, Provincia Huallaga, Región San Martín-2017*. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. (Tesis para optar el grado de Licenciada).
- Herrera, R. (2008). *La teoría del aprendizaje de Vygotsky*. Artículos.
- Huamán, R. (2016). *aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015*.
- Londoño, C. (2018). *El desarrollo del lenguaje y la comunicación: dos componentes que marcan la diferencia en el aprendizaje* (Revista digital).
- León, M. (2018). “ *Talleres de juegos estructurados en la interacción social de niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 1637 Chalán – Conchucos*”. Universidad San Pedro. (Tesis para obtener el título profesional de licenciada).
- Martínez, A. (2021). *Las 6 emociones básicas para educar a los niños*.
- Meneses, M. & Monge, M. (2001). *El Juego en los niños: Enfoque Teórico*. Revista Educación 25(2): 113-124, 2001.
- Moreno, E. (2017). *Metodología de una investigación, pautas para hacer una tesis*.
- Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. Editorial Progreso.
- Mead, G. (1973) *Espíritu, persona y sociedad, desde el punto de vista del conductismo social*. México: Paidós.
- Nicuesa, M. (2016). *Definición de Autoafirmación*.

- Ortiz, L. (2019). *Programa Lúdico Armonía para mejorar la socialización de los niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N° 103 Ada Alegría de Bazán – Trujillo*. Universidad de Trujillo.
- Pérez, J. & Gardey, A. (2013). *Definición de validación*.
- Pérez, J & Merino, M. (2021). *Definición de la guía de observación*.
- Rodríguez, L. (2018). "Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial ": Universidad César Vallejo. Lima norte. (Tesis para optar el título de Doctorado).
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*.
- Saldaña, M. (2017). " El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la Institución Educativa Inicial N°304 San Juan de Chota 2017": Universidad San Pedro. Perú- Nuevo Chimbote. (Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial).
- Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa, p. 180.
- ULADECH (2020). *Código de ética para la investigación*.
- Yllanes, M. (2019). *La Socialización de los Niños a Través de los Juegos Tradicionales en la I.E N. 256 San Pablo –Ayacucho*.

# ANEXOS

## 1. Oficio



## 2. Instrumento de recolección de datos


### GUIA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

NOMBRES Y PELLIDOS:

LUGAR:..... FECHA:.....

DIMENSIÓN	ITEMS	LOGRADO	PROCESO	INICIO
<b>INTERACCIÓN EN EL JUEGO</b>	Comparte los juguetes con sus compañeros.			
	Se acerca a otros niños para iniciar un juego o conversar.			
	Se adapta a los juegos o a otras actividades que otros niños ya están haciendo.			
	Muestra interés por participar en los juegos.			
<b>EMOCIÓN</b>	Tiene dificultad para expresar lo que tiene.			
	Prefiere estar solo en lugar de relacionarse con otros niños.			
	Suele hacer cosas sin pensar en las consecuencias.			
	Es tímido para realizar una actividad.			
<b>AUTOAFIRMACIÓN</b>	Reconoce su sexo (niña o niño).			
	Puede decir su nombre cuando le preguntan.			
	Escribe su Nombre según sus posibilidades.			
	Se reconoce como persona.			
<b>COMUNICACIÓN</b>	Se comunica de manera libre y abierta con su Maestra.			
	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as.			
	Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.			
	Expresa espontáneamente sus opiniones y experiencias entre sus compañeros.			

### 3. Ficha de validación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**FICHA DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN UTILIZADA PARA EVALUAR LA INTERACCIÓN SOCIAL**

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:  
Patricia Lizet Bonifaz Agerto

---

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:  
"Capulitos de Amor" N° 1542

---


INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE INTERACCIÓN SOCIAL	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?				
	Esencial	Util pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN: Interacción en el juego.</b>								
1. Comparte los juguetes con sus compañeros.	X							X
Comentario:								
2. Se acerca a otros niños para iniciar un juego o conversar.	X							X
Comentario:								
3. Se adapta a los juegos o a otras actividades que otros niños ya están haciendo.	X							X
Comentario:								
4. Muestra interés en la participación de los juegos.	X							X
Comentario: <u>Muestra interés por participar en los juegos</u>								
<b>II. DIMENSIÓN: Expresa sus Emociones.</b>								
5. Tiene dificultad para expresar lo que tiene.	X							X
Comentario:								



VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	5
					X
Comentario: Es claro y tiene coherencia.					
Gracias por su colaboración.					

*P. Benítez A.*



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**FICHA DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN UTILIZADA PARA EVALUAR LA INTERACCIÓN SOCIAL**

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:  
LISBETH JANETH ECGARRA FLORES

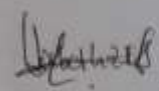
INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:  
CAPULLITOS DE AMOR N° 1542

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE INTERACCIÓN SOCIAL	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN: Interacción en el juego.</b>								
1. Comparte los juguetes con sus compañeros.	X							X
Comentario:								
2. Se acerca a otros niños para iniciar un juego o conversar.	X							X
Comentario:								
3. Se adapta a los juegos o a otras actividades que otros niños ya están haciendo.	X							X
Comentario:								
4. Muestra interés en la participación de los juegos.	X							X
Comentario:								
<b>II. DIMENSIÓN: Expresa sus Emociones.</b>								
5. Tiene dificultad para expresar lo que tiene.	X							X
Comentario:								



6. Prefiere estar solo en lugar de relacionarse con otros niños.	X									X
Comentario:										
7. Suele hacer cosas sin pensar en las consecuencias.	X									X
Comentario:										
8. Desconfía en él o ella cada vez que realiza una actividad.										
Comentario:										
<b>III. DIMENSIÓN: Autoafirmación.</b>										
9. Reconoce su sexo (niña o niño).	X									X
Comentario:										
10. Puede decir su nombre cuando le preguntan.	X									X
Comentario:										
11. Puede escribir su nombre.										X
Comentario:	En este ítem se podría mejorar: Escribir su nombre según las posibilidades.									
12. Se reconoce como persona.	X									X
Comentario:										
<b>IV. DIMENSIÓN: Comunicación.</b>										
13. Se comunica de manera libre y abierta con su Maestra.	X									X
Comentario:										
14. Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as.	X									X
Comentario:										
15. Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X									X
Comentario:										
16. Expresa con soltura sus opiniones y experiencias entre sus compañeros.	X									X
Comentario:										

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	X
Comentario:	Las dimensiones de interacción social se están adecuados para poder encuestar.				
Gracias por su colaboración.					
 Prof. Lisbeth Segarra.					



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN UTILIZADA PARA EVALUAR LA  
INTERACCIÓN SOCIAL

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:

MS. FEDERICA CINTYA GLORIA MEDINA ZUNA VICTORIA

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

I.E. N° 1542 "CAPULLITOS DE AMOR"

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA VARIABLE INTERACCIÓN SOCIAL	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN: Interacción en el juego.</b>								
1. Comparte los juguetes con sus compañeros.	X							X
Comentario:								
2. Se acerca a otros niños para iniciar un juego o conversar.	X							X
Comentario:								
3. Se adapta a los juegos o a otras actividades que otros niños ya están haciendo.	X							X
Comentario:								
4. Muestra interés en la participación de los juegos.	X							X
Comentario:								
<b>II. DIMENSIÓN: Expresa sus Emociones.</b>								
5. Tiene dificultad para expresar lo que tiene.	X							X
Comentario:								

6. Prefiere estar solo en lugar de relacionarse con otros niños.	X									X
Comentario:										
7. Suele hacer cosas sin pensar en las consecuencias.	X									X
Comentario:										
8. Desconfía en sí o ella cada vez que realiza una actividad.	X									X
Comentario:										
III. DIMENSIÓN: Autoafirmación.										
9. Reconoce su sexo (niña o niño).	X									X
Comentario:										
10. Puede decir su nombre cuando le preguntan.	X									X
Comentario:										
11. Puede escribir su nombre		X								X
Comentario: CONSIDERO ESTE ÍTEM ÚTIL PERO NO ESENCIAL, YA QUE TODO SE CENTRA BÁSICAMENTE EN INTERACCIÓN SOCIAL, ADICIONAL ES IMPORTANTE TENER EN CUENTA LA EDAD DEL NIÑO(A).										
12. Se reconoce como persona.	X									
Comentario:										
IV. DIMENSIÓN: Comunicación.										
13. Se comunica de manera libre y abierta con su Maestra.	X									X
Comentario:										
14. Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros/as.	X									X
Comentario: ESTE ÍTEM PUEDE REESTRUCTURARSE DE LA SIGUIENTE MANERA: ENTABLA FÁCILMENTE UNA CONVERSACIÓN CON SUS COMPAÑEROS.										
15. Demuestra respeto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros.	X									X
Comentario:										
16. Expresa con soltura sus opiniones y experiencias entre sus compañeros.	X									X
Comentario:										

<b>VALORACIÓN GLOBAL:</b>					
¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	5
					X
Comentario: ESTE INSTRUMENTO CONSIDERA ÍTEM PERTINENTES PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN, SOLO HAY QUE MODIFICAR LA REDACCIÓN DE ALGUNOS.					

Gracias por su colaboración.

*[Firma manuscrita]*

#### 4. Consentimiento informado

### CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PADRES

Estimados Padre de Familia la siguiente encuesta de recolección de datos del trabajo de investigación titulada " PROGRAMA LÚDICO PARA MEJORAR LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1561 CHISPITAS DE AMOR DEL DISTRITO DE CHIMBOTE DE AÑO 2020" contamos con la participación de todos los niños cuyos padres acepten libremente firmar el consentimiento informado la cual se evidenciara sus respuestas. Toda información que brinde usted será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a ello, no se identificara porque se trabajara con códigos en la base de datos y los nombres de los niños no serán publicados en la investigación.

### CONSENTIMIENTO INFORMADO DE PADRES

Acepta que su menor hijo participe en esta investigación

17 respuestas



1.¿Estimado Padre de familia cual es su apellidos, nombre y DNI ?

17 respuestas

Mendez Zavaleta Milagros- 77289019

Paty Hoyle - 32972641

Sanchez Paredes Anyelka - 47156315

Susana la Torre Carrillo - 46574230

## 5. Tabulación del Pre Test y Post Test

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO (PRE TEST) - INTERACCIÓN SOCIAL																		
N°	niños (AS)	INTERACCIÓN EN EL JUEGO				EMOCIÓN				AUTOAFIRMACIÓN				COMUNICACIÓN				TOTAL
		ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	
1	Niño	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	23
2	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
3	Niña	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
4	Niña	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
5	Niña	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
6	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
7	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
8	Niña	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
9	Niña	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
10	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
11	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
12	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
13	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31
14	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
15	Niña	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31
16	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
17	Niño	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33

INTERACCIÓN SOCIAL		
GUIA DE OBSERVACIÓN		
LOGRADO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)

NIVEL	
LOGRADO	(33 - 48)
PROCESO	(17 - 32)
INICIO	(1 - 16)

RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO (POST TEST) - INTERACCIÓN SOCIAL																		
N°	NIÑOS (AS)	INTERACCIÓN EN EL JUEGO				EMOCIÓN				AUTOAFIRMACIÓN				COMUNICACIÓN				TOTAL
		ITEMS 1	ITEM2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	
1	Niño	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	42
2	Niño	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	41
3	Niña	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	40
4	Niña	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	36
5	Niña	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	37
6	Niño	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	36
7	Niño	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	35
8	Niña	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	35
9	Niña	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	35
10	Niño	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	37
11	Niño	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	34
12	Niño	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	33
13	Niño	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	33
14	Niño	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	29
15	Niña	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	34
16	Niño	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
17	Niño	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	28

INTERACCIÓN SOCIAL		
GUIA DE OBSERVACIÓN		
LOGRADO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)

NIVEL	
LOGRADO	(33 - 48)
PROCESO	(17 - 32)
INICIO	(1 - 16)

**PROGRAMA LÚDICO PARA MEJORAR LA INTERACCIÓN SOCIAL EN  
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1561  
CHISPITAS DE AMOR DEL DISTRITO DE CHIMBOTE DEL AÑO 2020**

**I. DATOS INFORMATIVOS**

**Institución educativa:** N°1561 CHISPITAS DE AMOR.

**Ubicación:**

**Destinatarios:** 17 niños y niñas de 4 años.

**Responsable:** Vega Vargas Karina Maybely.

**Temporalización:** 1 mes.

**II. PRESENTACIÓN**

La aplicación del programa lúdico en el área de personal social está dirigida a un grupo de 17 niños y niñas del nivel inicial de la I.E N°1561 Chispitas de amor distrito de Chimbote.

Comprende el diseño de 10 actividades de aprendizaje en relación a las necesidades que con la aplicación del pre test se pudo medir el nivel de interacción social de los niños y niñas de 4 años.

**a. Objetivo:**

Desarrollar el nivel de interacción social en los niños de 4 años de la institución educativa N°1561 Chispitas de amor del distrito de Chimbote a través de la aplicación del programa lúdico.

**b. Programa:**

<b>N<sup>a</sup></b>	<b>JUEGOS</b>
<b>1</b>	Dibujo a ciegas
<b>2</b>	Reconozco mis emociones
<b>3</b>	Presentamos nuestras máscaras y jugamos
<b>4</b>	Jugando aprendo a participar
<b>5</b>	Reconozco si soy niña o niño

<b>6</b>	Jugando con mi nombre
<b>7</b>	El modelo y su espejo
<b>8</b>	Imitando aprendo a comunicarme
<b>9</b>	La peluquería
<b>10</b>	Corre, busca y tráelo

**c. Cronograma**

ACTIVIDADES	OCTUBRE																			
	SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3					SEMANA 4				
	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Dibujo a ciegas				X																
Reconozco mis emociones					X															
Presentamos nuestras máscaras y jugamos						X														
Jugando aprendo a participar								X												
Reconozco si soy niña o niño										X										
Jugando con mi nombre												X								
El modelo y su espejo															X					
Imitando aprendo a comunicarme																X				
La peluquería																		X		
Corre, busca y tráelo																				X

## 6. Actividades de aprendizaje

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

#### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.

1. **TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Dibujo a ciegas.

#### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Construye su identidad. 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.

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	La maestra motiva a los niños con un video: Para dibujar.  ¿Les gusto el video? ¿De qué se trata? ¿Qué dibujo el niño? ¿Qué animales salieron en el video? ¿A todas las personas les gustara dibujar?	10 minutos



<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>La maestra divide a los participantes en parejas. Un miembro de la pareja tendrá el lápiz y el papel, y al otro, la foto. El niño que tenga la foto tendrá que describir la imagen a su compañero sin decir realmente lo que es. Por ejemplo, si la imagen es un gusano en una manzana, no se puede decir: "Dibuja una manzana con un gusano en ella". La persona que tenga el lápiz y el papel dibujará lo que crea que represente la imagen según la descripción verbal. Establece un límite de tiempo de unos 10 o 15 minutos.</p> <p>Este juego ayudara para que ellos sepan trabajar en equipo e interactúen entre ellos.</p>	<p>30 minutos</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué aprendieron hoy?</li> <li>¿Cómo se sintieron?</li> <li>¿Qué es lo que más les gusto?</li> <li>¿Qué dibujaron?</li> </ul> <p>- En casa comentan con sus papás lo que realizaron hoy.</p>	<p>5 minutos</p>

#### 4. Instrumento de evaluación

Estudiantes	Se involucra en la actividad activamente		Demuestra respecto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros	
	SI	NO	SI	NO
1	X		X	
2	X		X	
3	X		X	
4	X		X	
5	X			X
6	X		X	
7	X		X	
8	X		X	
9	X			X
10	X		X	
11	X		X	
12		X		X
13	X		X	
14	X			X
15	X		X	
16	X		X	
17		X		X

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.

**1. TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Jugando con mi nombre

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Personal social	<b>Construye su identidad</b>  Se valora a sí mismo	Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su Familia o grupo de aula.

### 3. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	<b>Motivación, interés e incentivo</b> La profesora les presenta un cuento: EL NIÑO QUE PERDIO SU NOMBRE. Una mañana un niño se despertaba con mucha pereza y al mirar hacia la puerta se llevó una gran sorpresa ¡no estaba su nombre escrito en la puerta de su habitación! ¿cómo me llamo? preguntó, sin hallar respuesta empezó la búsqueda, buscó bajo su cama, dentro del ropero, en los cajones, pero no lo halló. Vio un arcoíris se preguntó ¿se fue por ahí mi nombre? Empezó a seguirle, asombrado encontró un montón de personajes maravillosos, se halló a la tarántula....  ¿Les gustó el cuento? ¿Qué perdió el niño? ¿A quién siguió? ¿Con quién se encontró primero? ¿Quién tenía la voz de trompeta? ¿Qué estaba haciendo el oso? ¿Encontró su nombre el niño? ¿Cómo se llamaba? El día de ahora vamos a jugar con nuestros nombres.  <b>Problematización</b>

	<p>Lograr que respondan ¿Por qué será importante tener un nombre?</p> <p><b>Acuerdos de convivencia</b>  Levantar la mano para hablar  Respetar la opinión de nuestro compañero  Esperar nuestro turno.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Procesos didácticos</b>  ¿Sera importante tener un nombre? ¿Quién nos pone nombre? ¿Dónde solemos escribir nuestro nombre?,  ¿Para qué lo hacemos?, ¿en qué ocasiones lo usamos?  La profesora les explica que el nombre es importante y es especial para cada uno de nosotros y que lo debemos valorar y tenemos que respetar el nombre de nuestros compañeros.</p> <p><b>Análisis de información</b>  La maestra saca una imagen de un DNI amarillo y lo pega en la pizarra y preguntamos a los niños ¿Ustedes saben cómo se llama esto? ¿Lo han visto alguna vez? ¿De color es?  La profesora les explica que va en un DNI, se le dice que el DNI es un documento nacional de identidad, que todos los niños tienen uno y es amarillo, y los adultos también pero de ellos es celeste, también se les dice que el DNI es un registro de que existes, que eres un ciudadano peruano, de que eres una persona única y es importante para anotarte en la escuela, atenderte en los centros de salud, para viajar, etc.</p> <p><b>Toma de decisiones – Reflexión</b>  Ahora que ya sabemos que es un DNI y porque es importante vamos a elaborar tu DNI pero grande y vas a poner todos tus datos personales de la manera que tú puedes.  Y le hacemos recordar que tener un nombre y nacionalidad es nuestro derecho.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿Cómo se sintieron haciendo esta actividad? ¿Qué hemos aprendido? ¿Para qué nos servirá tener DNI?  ¿Todos hemos cumplido con las normas de convivencia?</p>

#### 4. Instrumento de evaluación

<b>Estudiantes</b>	Reconoce porque es importante tener un nombre		Se reconoce como persona	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1	X		X	
2	X		X	
3	X		X	
4	X		X	
5	X		X	
6	X		X	
7	X		X	
8	X		X	
9	X		X	
10	X		X	
11	X		X	
12	X		X	
13	X		X	
14	X		X	
15	X		X	
16	X		X	
17	X		X	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.

1. **TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** El modelo y su espejo.

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal social	Construye su identidad. 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.

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	<p>La maestra da la bienvenida a los estudiantes y cantamos: "Yo tengo una casita"</p> <p>Yo tengo una casita que es así, así - por la chimenea sale el humo así, así - cuando quiero entrar toco así, así selecciono mi ropa así así - me limpio los zapatos así, así</p> <p>¿Les gusto la canción? ¿De qué se trata? ¿Qué tiene la casita? - ¿Cómo sale el humo? ¿Qué habrá en la casita? ¿Para qué se alecciona su ropa? ¿Todas las personas tendrán la misma cantidad de ropa?</p>	10 minutos
	<p>La maestra les hace saber el juego: El modelo y su espejo.</p> <p>Se les explica el juego, la maestra elige a un estudiante para que sea "El modelo", los estudiantes se colocan frente a él. El primero representara que esta frente a un espejo y realizará sencillos y lentos movimientos variados (tocarse la cabeza, guiñar un ojo, levantar un</p>	

<b>DESARROLLO</b>	brazo, abrir la boca entre otros) los demás tienen que convertirse en "su espejo", tratando de imitar las imágenes que se reproducirán ante dichos movimientos. El que se equivoca en la imitación queda eliminado. Se fija un tiempo de actuación para los modelos (1 o 2 minutos). Transcurrido ese tiempo, se cuentan los eliminados y se adjunta el papel a otro jugador. Gana el que consigue más eliminados actuando como modelo.	30 minutos
<b>CIERRE</b>	<p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma oral</p> <p>¿Qué aprendieron hoy?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo movieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p> <p>¿Qué es lo que más les gusto?</p>	5 minutos

#### 4. Instrumento de evaluación

<b>Estudiantes</b>	Entabla una conversacion con facilidad con sus compañeros		Desconfia en el o ella cada vez que realiza una actividad	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1	X			X
2	X			X
3	X			X
4	X			X
5	X			X
6	X			X
7	X			X
8	X			X
9	X			X
10	X			X
11	X			X
12	X			X
13	X			X
14	X			X
15	X			X
16	X			X
17	X			X



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de Amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.


**1. TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Reconozco mis emociones

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal Social	Construye su identidad	Autorregula sus emociones.	• Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.

### 3. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	<b>Motivación y Exploración:</b> Se presenta a los niños(as) una canción y pedimos que canten con nosotros: Canción: si estas feliz. Luego de cantar la canción hacemos la siguiente pregunta: ¿De qué trata la canción? ¿Saben qué es una emoción?  Escuchamos sus respuestas	10 minutos

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>La maestra les dice que las emociones son importante para nuestra vida diaria, todos sentimos diversas emociones y lo expresamos atreves de nuestro cuerpo y en los gestos de nuestro rostro, así como tú también expresas emociones, mamá, papá, hermanos, abuelos, también lo expresan.</p> <p>Se les explica el juego: yo voy a expresar una emoción atreves de mí cuerpo y gestos y ustedes me dirán la emoción que estos haciendo.</p> <p>Hacemos las siguiente pregunta:  ¿Qué emoción era esa? El enojo muy bien, cuando nos enojamos no queremos hablar con nadie, fruncimos la frente ¿y porque nos enojamos? Cuando algo no sale como queremos o cuando discutimos con alguien también nos podemos enojar.</p> <p>Se pide un voluntario(a) que quiera expresar una emoción. Y de nuevo se pregunta: ¿Qué emociones era esa? El miedo muy bien, nos hacemos un bolita, nos escodemos, ¿Cuándo sentimos miedo? se puede tener miedo a la oscuridad, o miedo cuando nos contaron una historia un poquito temerosa y nuestro cuerpo lo sabe expresar. Y así sucesivamente seguimos con otro voluntario(a) y pedimos que exprese otra emoción.</p> <p>Y así hacemos con todas las emociones.</p> <hr/> <p>Y ahora que ya conocemos las emociones que podemos sentir, es momento que te cuente algo muy importante, hay alguna de estas emociones no nos ayuda a relacionarnos de forma correcta con más personas y es importante saberla manejarlas y controlarlas para tener un ambiente de armonía.</p>  <p>Después de haber realizado el juego, vas a dibujar y pintar la emoción que tú sientes hoy.</p>	<p>30 minutos</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué fue lo que más te gusto hacer? ¿Qué fue lo más difícil de realizar?</p>	<p>5 minutos</p>

#### 4. Instrumento de evaluación

<b>Estudiantes</b>	Expresa con soltura sus opiniones y experiencias entre sus compañeros		Tiene dificultad para expresar lo que tiene	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1	X			X
2	X			X
3	X			X
4		X	X	
5	X		X	
6	X			X
7	X			X
8	X			X
9		X	X	
10	X			X
11	X			X
12	X			X
13		X	X	
14	X			X
15	X			X
16	X			X
17		X	X	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de Amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.

**1. TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Reconozco si soy niña o niño.

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Personal Social	Construye su identidad	Se valora a sí mismo ,	Reconoce sus interés, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro su familia o grupo de aula.

### 3. SECUENCIA DIDACTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	<b>Motivación, interés e incentivo</b> Nos reunimos para mostrarles a los niños un video: Mi cuerpo. <b>Saberes previos:</b> ¿Les gusto el video? ¿De qué trato el video? ¿Cómo se llama la niña y el niño? ¿Qué dudas tenían ellos? <b>Problematización:</b> Lograr a que respondan ¿Qué es lo que les diferencia de ser niña y niño? <b>Propósito de la actividad</b> “ Hoy vamos a ver que nos diferencia de ser niña y niño”. <b>Acuerdos de convivencia</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Levantar la mano para hablar.</li><li>- Respetar la opinión de nuestro compañero.</li><li>- Esperar nuestro turno.</li></ul>	15 min.

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Procesos Didácticos</b></p> <p><b>Planteamos la siguiente situación problemática:</b>  ¿Sera importante saber si soy niño o niña? ¿Cómo sabemos si somos niño o niña? ¿Qué nos diferencia de ser niño o niña?</p> <p><b>Análisis de información:</b>  Les mostramos dos imágenes de una niña y un niño  ¿Que observan en esta imágenes?  ¿Qué será lo q tengo acá?, y escuchamos sus respuesta.  La profesora saca imagen por imagen  Se le muestra dos láminas de un niño y niña (sin ropa)  ¿Qué le habrá pasada a la ropa de Sofía y Diego?  Luego comparamos a Sofía y a Diego y se le pide a los niños que nos ayuden observando bien:  ¿Ellos serán iguales? ¿En qué se diferencian?  Y escuchamos sus respuestas.  Les hacemos saber a los niños que todos somos igual de valiosos y hay algo que nos diferencia de ser niño y niña: es que el niño tienen pene y la niña tiene vagina.  Les mostramos la caja mágica y sacamos la ropa Sofía y Diego uno por uno y con la ayuda de los niños los vestimos.  ¿Qué usan los niños y que usan las niñas?  ¿Tú eres niño o niña?</p> <p><b>Toma de decisiones – Reflexión</b>  Ahora ya sabemos que nos diferencia de ser niño o niña  En casa te vas a dibujar, ¿si eres niño o niña?</p>	<p>25 minutos</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>Reflexión de la actividad</b>  ¿Cómo se sintieron haciendo esta actividad? ¿Qué hemos aprendido?</p> <p><b>Validar el cumplimiento del propósito</b>  La Maestra ve si los niños y niñas han logrado entender la actividad realizada mediante las siguientes preguntas: ¿Todos opinaron y participaron durante la actividad? ¿Se presentó alguna dificultad durante la actividad?</p> <p><b>Validar los acuerdos de convivencia</b>  La Maestra les hace recordar de nuevo las normas que hemos realizado durante la actividad, y preguntamos: ¿Todos hemos cumplido con las normas de convivencia?</p>	<p>5 minutos</p>

#### 4. Instrumento de evaluación

Estudiantes	Reconoce su sexo		Se reconoce como una persona	
	SI	NO	SI	NO
1	X		X	
2	X		X	
3	X		X	
4	X		X	
5	X		X	
6	X		X	
7	X		X	
8	X		X	
9	X		X	
10	X		X	
11	X		X	
12	X		X	
13	X		X	
14	X		X	
15	X		X	
16	X		X	
17	X		X	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.

**1. TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Presentamos nuestras máscaras y jugamos.

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
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.

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	<b>Motivación y Exploración:</b> Se presenta a los niños(as) una canción y pedimos que canten con nosotros: Canción: Mi rancho bonito Luego de cantar la canción hacemos la siguiente pregunta: ¿De qué trata la canción? ¿Qué animales conocen ustedes?  Escuchamos sus respuestas	10 minutos

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>-La profesora explicará hoy vamos a jugar a imitar a los animales utilizando las máscaras que ustedes han realizado. Describiendo en qué consiste.</p> <p>-Los niños y niñas presentarán sus máscaras que han escogido describiendo a que animal pertenece.</p> <p>-Se pedirá a los niños y niñas que caminen por los espacios de su casa, y siguiendo el ritmo de la canción “La ronda de los animales”, todos imitamos al animal que se mencione, luego nos colocamos las máscaras y cogidos de las manos formamos una ronda y entonamos la canción: “La ronda de los animales “, imitando a todos los animalitos presentes en ese día.</p> <p>- Todos en forma libre imitamos a los diversos animales, cantando la canción de la ronda.</p> <p>-Los niños y niñas imitan refugiarse en una casa donde viven los animales; dentro del aro al momento de escuchar el sonido del silbato.</p> <p><b>VARIANTES</b></p> <p>-Expresar emociones.</p> <p>-Juego libre, recreativo y cooperativo.</p> <p>-Gestos y movimientos.</p> <p>-Interés y participación en el juego.</p> <p><b>ANALISIS DEL CONTENIDO:</b></p> <p>-Los niños y niñas en su mayoría no superan la timidez para participar con libertad en las diversas situaciones de su vida cotidiana, es por ello que se ha planificado esta actividad, con la finalidad de que con la utilización de las máscaras expresen sus diversas emociones e imiten a los animales con los cuales se interrelacionan constantemente.</p>	<p>30 minutos</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>¿Qué aprendieron hoy?, ¿Qué fue lo que más te gusto hacer? ¿Qué fue lo más difícil de realizar?</p>	<p>5 minutos</p>



#### 4. Instrumento de evaluación

Estudiantes	Muestra interes en la participacion del juego		Suele hace cosas sin pensar en las consecuencia	
	SI	NO	SI	NO
1	X			X
2	X			X
3	X			X
4	X		X	
5	X			X
6	X			X
7	X			X
8	X			X
9	X			X
10	X			X
11		X	X	
12	X			X
13	X			X
14	X			X
15	X			X
16		X	X	
17	X			X

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.

**1. TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** La peluquería

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
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 sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
Actividad de aprendizaje:  <b>INICIO</b>	La Maestra motivara a través de un video. Luego realizara las siguientes preguntas: ¿Que han observado? ¿Les gustaría ir a dar una vuelta a la calle? ¿Cómo está organizada una peluquería? ¿Qué materiales encontramos?	10 minutos

<b>DESARROLLO</b>	La Maestra pide que hagan una visita a la peluquería donde se les permitirá que observen la acción que realiza el peluquero como se trabaja, se le mostrará los implementos que utiliza. Luego, cuando hayan regresado, deberán jugar imitando a los personajes que vieron en ella. Le pondremos nombre a la peluquería con la ayuda de todos los niños y se llevara materiales para jugar a la peluquería en la sala. Algunos estarán hechos con material reciclable como los secadores de cabello que serán pintados por los niños.	30 minutos
<b>CIERRE</b>	Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas Meta cognitivas en forma oral ¿Que aprendieron hoy? ¿Cómo se sintieron? Que es lo que más les gusto	5 minutos

#### 4. Instrumento de evaluación

Estudiantes	Se comunica de manera libre y abierta		Expresa con soltura sus opiniones y experiencias entre sus compañeros	
	SI	NO	SI	NO
1	X		X	
2	X		X	
3	X		X	
4	X		X	
5	X			X
6	X		X	
7	X		X	
8	X		X	
9	X			X
10	X		X	
11	X		X	
12		X		X
13	X		X	
14	X			X
15	X		X	
16	X		X	
17		X		X

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	50 min.

**1. TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Imitando aprendo a comunicarme.

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
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 sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	Se inicia la actividad compartiendo una canción infantil “mi cuerpo se está moviendo, mi cuerpo se está moviendo tra la la la”. Para estimular su atención e imitación de movimientos en los niños.	5 minutos

<b>DESARROLLO</b>	<p>Se inicia la actividad con la dinámica “Jugando con la pelota”, para ello se invita a los niños a ponerse de pie. Cada uno de ellos ya listos con su pelota, se le pide a un niño que diga su nombre y de una vuelta sobre sí mismo, y así sucesivamente hasta que todos hayan participado. Posteriormente la maestra pide que un niño diga el nombre de uno de sus compañeros y la maestra les explica a los niños que deben estar atentos a sus nombres y tendrán que hacer un movimiento como (saltar con los 2 pies, saltar con un pie, correr en su sitio, levantar un brazo, etc.). Procurando que todos los presentes participen de la actividad.</p> <p>Nos sentamos y mostramos a los alumnos una imagen de animales y se les pregunta ¿qué animal es?, ¿cómo camina?, etc. y la maestra les explica que deben imitar su manera de caminar. Ella guía realizando el estilo de caminar del animal, cantando la canción: forma de caminar. Tortuga: “una tortuguita para caminar tiene una forma particular, una tortuguita para caminar tiene una forma espacial (bis). Coro: todos poseemos una especial una especial forma de caminar. (bis) -(luego se continua la canción reemplazando el animal. gusanito, cangrejito, caballito, elefante, etc.) se pide a los niños que se echen en el suelo. Y escuchen la canción (instrumental con sonidos de la naturaleza). Y que sientan como poco a poco su cuerpo está más tranquilito, se les pide que respiren primero despacio y luego más profundo.</p> <p>Se les entrega una hoja bond en blanco y crayolas o plumones para que dibujen el animalito al cual le gusto imitar más en su caminar.</p>	35 minutos
<b>CIERRE</b>	<p>Se le pide que coloquen en su pared su trabajo para ser apreciados por sus compañeros. Luego cada niño en forma individual, expondrá por qué le gusto imitar a dicho animal.</p>	10 minutos

#### 4. Instrumento de evaluación

Estudiantes	Demuestra respecto y tolerancia al comunicarse con sus compañeros		Muestra interes en la participación de los juegos	
	SI	NO	SI	NO
1	X		X	
2	X		X	
3	X		X	
4	X		X	
5	X		X	
6	X		X	
7	X		X	
8	X		X	
9	X		X	
10	X		X	
11	X		X	
12	X		X	
13	X		X	
14	X		X	
15	X		X	
16	X		X	
17	X		X	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.

**1. TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Corre, busca y tráelo.

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
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 sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	La maestra explicará que ella cantara una canción como están los niños. Y ellos deberán de responder en ciertas partes de la canción: Maestra: “¿Cómo están los niños, cómo están?” Niños: “¡Muy bien! Maestra: “Este es un canto de amistad” Niños: ¡Qué bien! Maestra: “Haremos lo posible por hacernos más amigos, ¿Cómo están los niños cómo están?” Niños: ¡Muy bien!	5 minutos



<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Sentados formando un círculo, la maestra refiere que el juego es muy bueno para los niños y los ayuda a crecer muy sanos, a aprender mejor y hacer más amigos y que haya alegría y paz en donde se practique. E incluso la maestra les invita a que les digan a los padres que jueguen en casa con ellos, pues el juego también puede unir más a la familia.</p> <p><b>CORRE Y BUSCA</b></p> <p>La maestra formara 2 grupos y les explica que tiene que prestar muchas atención, y estar atentos a la señal de la maestra, escoger un integrante de cada equipo (de preferencia determinarlo, para evitar desorden y resentimientos pro no salir antes). La maestra les dará el nombre o color de un objeto que debe buscar y traerlo.</p> <p>En la ida y regreso el niño elegido tendrá que correr a encontrar el objeto. Al llegar mostrara el objeto pedido por la maestra. Y así sucesivamente hasta que todos los participantes de los grupos hayan participado.</p> <p>Se les pide que cada niño saque una tira de papel de seda o crepe de aproximadamente 10 cm.</p> <p>Se les dará la consigna que deben de cogerlo con 2 dedos (pulgar e índice) y ponerlo a la altura de su nariz, y lo soplara según la indicación de la maestra (soplido fuerte, suave, rápido, lento). Recordarles a los niños la manera correcta de respirar.</p> <p>Posteriormente se les puede soltar su papelito cuando soplan para verlo como vuelan.</p> <p>*Poner como música de fondo música clásica.</p> <p>En una hoja en blanco, y diversos materiales como papel, plumones, tempera etc. Para que realicen un collage de alguna actividad que le ha gustado más.</p>	<p>30 minutos</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se conversara acerca como se han sentido en la actividad y se le pregunta ¿Qué actividad le gusto más realizar y porque?</p> <p>Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros.</p>	<p>5 minutos</p>

#### 4. Instrumento de evaluación

<b>Estudiantes</b>	Entabla una conversación con facilidad con sus compañeros		Se comunica de manera libre y abierta con su Maestra	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1	X		X	
2	X		X	
3	X		X	
4	X		X	
5	X			X
6	X		X	
7	X		X	
8	X		X	
9	X			X
10	X		X	
11	X		X	
12		X		X
13	X		X	
14	X		X	
15	X		X	
16	X		X	
17		X	X	

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

### DATOS INFORMATIVOS:

1.2.- I. E.	:	N°1561 Chispitas de amor
1.3.- Lugar	:	Chimbote.
1.5.- Aula	:	4 años
1.6.- Profesora	:	Vega Vargas Karina.
1.7.- Temporización	:	45 min.

**1. TITULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Jugando aprendo a participar

### 2. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREAS	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
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 sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.

### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS	
<b>Actividad de aprendizaje:</b>  <b>INICIO</b>	Cantamos la canción: ¿Cómo están los niños cómo están?  La maestra refuerza la importancia de la Actividad, lo divertido que es realizar movimientos diariamente y que todos debemos participar en la actividad, nadie se queda sin participar.	10 minutos

<b>DESARROLLO</b>	<p>En una asamblea la maestra explicara a los niños que ella cantara una canción e indicara algunas acciones que deben realizar “Si tú tienes muchas ganas de... (Bis) si tú tienes muchas ganas no te quedes con las ganas, no te quedes con las ganas de... (Las acciones pueden ser saltar gritar, dar vueltas, de reír, de llorar, etc. preferentemente acciones donde pueda tener mayor motricidad). Se les dice a los niños que vamos a imaginar que somos acróbatas de circo (se le explica lo que es un acróbata), que estamos pasando sobre la cuerda floja. Pedimos que hagan una línea grande en su piso y les pedimos que caminen como la maestra les dará el ejemplo. Hacer por lo menos 4 pasadas con diferentes formas de caminar sobre “la cuerda floja”. Baile espontaneo, se le pone varias canciones alegres de la preferencia de los niños y se les indica que bailen como ellos quieran y al final se le pone una música melódica suave para escuchar; se sienten en su sitio para que se relajen. Se les entrega una hoja en blanco en forma horizontal con 3 tipos de línea (1 recta, otra ondeadas y otra en zigzag) y se les dará temperas 1 por cada línea para que repasen siguiendo la línea.</p>	30 minutos
<b>CIERRE</b>	<p>Se conversara acerca como se han sentido en la actividad y se le pregunta ¿Qué actividad le gusto más realizar y porque? Se colocara en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros.</p>	5 minutos

#### 4. Instrumento de evaluación

<b>Estudiantes</b>	Desconfía de el o ella cada vez que realiza una actividad		Se adapta a los juegos o actividades que otros niños ya estan haciendo	
	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1		X	X	
2		X	X	
3		X	X	
4		X	X	
5	X			X
6	X		X	
7		X	X	
8	X		X	
9	X			X
10		X	X	
11	X		X	
12		X		X
13	X		X	
14		X		X
15	X		X	
16	X		X	
17		X		X