



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS  
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Y PRIMARIA  
N° 10007 – CHONGOYAPE, CHICLAYO 2021.**

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

**AUTORA**

**SOPLAPUCO GARCIA, LIZ KARINA**

**ORCID: 0000-0001-6597-3055**

**ASESORA**

**PEREZ MORAN GRACIELA**

**ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**Lima-Perú**

**2023**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Soplapuco García, Liz Karina

ORCID: 0000-0001-6597-3055

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESOR**

Pérez Moran Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marín Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante Janeth Magali

ORCID: 0000-0002-2244

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

Mgtr. Taboada Marín Hilda Milagros

**Miembro**

Dra. Palomino Infante Janeth Magali

**Miembro**

Mgtr. Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

**Presidente**

Dra. Pérez Moran Graciela

**Asesora**

#### **4. AGRADECIMIENTO**

Inicialmente quiero agradecer a Dios, por su amor infinito; porque sé que siempre ha estado conmigo ayudándome a superar los desaciertos que he tenido a lo largo de mi vida. A mi esposo, por ser mi persona favorita, mi complemento y compañero de vida; porque sin su amor y apoyo, no hubiera podido cruzar esta valla. A mis padres; porque siempre fueron ejemplo de superación y personas de bien. Finalmente, a mis docentes y colegas amigas; quienes orientaron y apoyaron para poder concluir; este trabajo de investigación

## **DEDICATORIA**

A mis hijas y a mi esposo; a quiénes amo con todo mi ser; porque son las personas que están conmigo compartiendo no solo los momentos agradables; sino porque me inspiran a superar los obstáculos y alientan a crecer de manera profesional cada día.

## 5. Índice de contenido

1. Título de la tesis .....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Dedicatoria.....	iii
4. Agradecimiento .....	iv
5. Resumen .....	v
6. Abstract .....	vi
7. Índice .....	vii
8. Índice de gráficos y tablas .....	ix
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura .....	5
2.1. Base teórica relacionadas con el estudio .....	5
2.1.1. Antecedentes.....	5
2.2. Revisión de la literatura .....	7
2.2.1. Estrategias lúdicas .....	7
2.2.2. Clasificación del juego .....	9
2.2.3. La estrategia en la educación inicial .....	11
2.2.4. Dimensiones de la variable de estrategias lúdicas .....	11
2.2.5. Habilidades sociales .....	12
2.2.6. Características de las habilidades sociales .....	13
2.2.7. Dimensiones de las habilidades sociales .....	13
2.2.8. Definiciones .....	14
2.2.9. Teorías de las habilidades sociales .....	15
III. Hipótesis .....	17
IV. Metodología .....	17
4.1. Diseño de la investigación .....	17
4.1.1. Tipo estudio.....	17

4.1.2. Diseño de investigación .....	18
4.2.Población y muestra .....	19
4.2.1. Población .....	19
4.2.2. Muestra .....	20
4.3. Definición y operacionalización de las variables .....	22
4.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	23
4.4.1. Técnica .....	25
4.4.2. Instrumento .....	25
4.5.Plan de análisis .....	26
4.6.Matriz de consistencia .....	27
4.7. Principios éticos .....	29
V. Resultados .....	31
5.1.Resultados .....	31
5.2.Análisis de los resultados .....	41
VI. Conclusiones .....	45
Aspectos complementarios .....	47
Recomendaciones .....	47
Referencias Bibliográficas .....	48
Anexos .....	52

## 6. Índice de figuras y tablas

Tabla 1.....	19
Tabla 2.....	20
Tabla 3 Operacionalización .....	23
Tabla 4 Matriz.....	27
Tabla 5. Representa el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años .....	31
Tabla 6 Resultados de la aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años. ....	32
<b>Tabla 7 Resultados comparativos de las Habilidades Sociales antes y después de aplicado el Programa.....</b>	<b>34</b>
Tabla 8 Prueba t para medias de dos muestras emparejadas .....	34



## 6.1.Índice de figuras

Figura 1 Representación gráfica del nivel de habilidades en los niños de 4 años .....	31
Figura 2 Representación gráfica de los resultados del programa de actividades lúdicas .....	32
Figura 3 Representación gráfica de los resultados del nivel de las habilidades sociales de los niños de 4 años. post test. ....	34
Figura 4 Resultados comparativos de las Habilidades Sociales antes y después de aplicado el Programa de Actividades Lúdicas en os niños de 4 años.....	35

## **RESUMEN**

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general determinar que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N° 10007 – Chongoyape. La metodología utilizada fue de enfoque cuantitativo, nivel explicativo bajo un diseño pre experimental, la muestra lo conformó 28 estudiantes de 4 años de edad. Para recolectar los datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento ficha de observación, utilizando el estadístico Excel y SPSS versión 22. Los resultados obtenidos muestran que el 71% de los niños se ubicaron en el nivel de logro esperado(A), en el desarrollo de las habilidades sociales, la prueba t -10.6 se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la hipótesis alternativa, determinando que existe un alto nivel de significancia al aplicar las estrategias lúdicas. En conclusión, las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N° 10007 – Chongoyape.

**Palabras clave:** Estrategias, habilidades, lúdicas, sociales.

## **ABSTRACT**

The present research work its general objective was to determine that playful strategies improve the development of social skills in 4-year-old children. years of age of the IEIP N° 10007 – Chongoyape. The methodology used was a quantitative approach, explanatory level under a pre-experimental design, the sample was made up of 28 4-year-old students. To collect the data, the observation technique and the observation sheet instrument were used, using the Excel statistic and SPSS version 22. The results obtained show that 71% have a high level in the development of social skills, the t test -10.6 the null hypothesis is considered rejected and the alternative hypothesis is admitted, determining that there is a high level of significance when applying playful strategies. In conclusion, playful strategies significantly improve social skills in 4-year-old children from IEIP N° 10007 – Chongoyape.

Key words: Strategies, skills, playful, social.

## I. INTRODUCCIÓN

El ambiente presente en la cual nos hallamos viviendo, las habilidades sociales son indispensables en el crecimiento de la edad pre escolar, siendo parte elemental para auto control de comportamientos en los niños dentro de casa, como son las conductas empáticas, asertivas y además sociables que el niño debe desarrollar desde temprana edad y de esta manera incorporarse a la sociedad. Bien sabemos que el niño debe interactuar y ser sociables con sus semejantes y esto emana desde la familia y luego en la escuela, estas interacciones se van obteniendo durante toda la vida, sin embargo, estudios realizados por otros autores declaran que las habilidades sociales se inician desde la niñez (Gómez, 2017).

Desarrollar las habilidades sociales en la escuela juega un papel muy importante en los niños, así mismo la correlación con la docente y compañeros realizando una convivencia armoniosa en su proceso educativo, muchas de las habilidades sociales son ofrecidas por el contexto del jardín esta investigación se quiere aprender la relación entre las habilidades sociales y una planificación de estrategias divertidas desarrollando en un aula de 4 años de la IEIP N°10007.

El desarrollar las habilidades sociales son de sumo valor ya que forma uno de los pilares para la personalidad del ser humano, en tal sentido debemos abordarlo desde los primeros años de vida para estimular su crecimiento. La maestra cumple una labor básica para identificar y prevenir los estados emocionales de cada uno de los niños para su formación (Cabello, 2011) decimos que “las habilidades sociales es el conjunto de habilidades, destrezas tanto personales, sociales y emocionales que se adaptan en el medio en el que viven (Cabello, 2011).

La presente investigación responde ante la necesidad que se presentan los niños de 4 años del aula roja de la IEIP N° 10007, dificultades como niños introvertidos, limitaciones al responder preguntas o conversaciones que ellos mismo puedan realizarlo, pocos empáticos hacia sus compañeros, siendo estas habilidades fundamentales para el buen equilibrio emocional, la correlación de los factores biológicos, intelectuales y emotivos. Los niños desde temprana edad se les debe inculcar reglas y normas que permitan situaciones de comportamiento. (Álvarez y Parra 2015)

El problema que se origina en la Institución Educativa 10007 son conductas inapropiadas como: altercados constantes, falta de interacción en los equipos de trabajo, poca participación en diálogos con sus compañeros, poco empáticos y al realizar los diferentes juegos, se observa desaliento, siendo un problema primordial para dar solución o mejorar las relaciones interpersonales. Las estrategias lúdicas, son elecciones esenciales en las edades tempranas siendo una actividad esencial para el neonato y de forma precisa para poner en hábito en nuestro trabajo pedagógico en los niños infantes (Álvarez y Parra, 2015).

Las estrategias lúdicas son aptas para desarrollarlos en los niños su potencial en las habilidades sociales, se deben utilizar como una ayuda pedagógica, para apoyar el desarrollo del aprendizaje en los diferentes ámbitos y las maestras de educación inicial tienen la capacidad de innovar su práctica pedagógica instruidos con juegos en las distintas áreas curriculares de acuerdo a las necesidades y beneficios de los niños considerando su edad y ritmos de aprendizaje (Torres, 2002).

Frente a esta problemática presentada se planteó la siguiente pregunta:

¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N° 10007 – Chongoyape 2021?

Cómo objetivo general que planteo: Determinar que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape, Chiclayo. Como objetivos específicos son:

Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 mediante un pre test.

Aplicar el programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años.

Evaluar el nivel de las habilidades sociales de los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape mediante un post test.

Comparar los resultados del nivel de las habilidades sociales y la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape.

La investigación tiene una justificación teórica enmarcada a la importancia que radica las habilidades sociales en los niños, logrando identificar teorías científicas relacionadas con las variables de estudio y bases teóricas que sustentan el marco teórico, así como las estrategias lúdicas validadas por expertos.

Además, tiene una justificación práctica sustentada en las actividades lúdicas como un recurso para mejorar las habilidades sociales que permitirá a las docentes empoderarse para ejecutarla en su realidad problemática. Las habilidades sociales tienen un grado de significatividad en la sociedad porque permite socializarse de manera asertiva en las diferentes escenas de la vida diaria.

Finalmente se justifica metodológicamente permitiendo el desarrollo de estrategias lúdicas mediante el instrumento validado y con grado de confiabilidad, que pueda ser aplicados a los niños de 4 años de edad, la metodología empleada es de tipo cuantitativa, con un nivel explicativo y diseño pre experimental aplicando un pre test y un post test a un solo grupo, la población estuvo conformada por 154 estudiantes de ambos sexos, considerando una muestra de 28 niños 16 niños y 12 niñas de 4 años de edad de la IEIP N°10007, los resultados serán un aporte para la enseñanza de las habilidades sociales en el nivel inicial. Se utilizó la técnica de la observación, además se utilizó como instrumento la ficha de observación como recolección de datos; se utilizó el estadístico Excel y SPSS versión 22.

Los resultados obtenidos muestran que el 71% de los niños se ubicaron en el nivel de logro esperado(A), en el desarrollo de las habilidades sociales, la prueba t - 10.6 se da por rechazada la hipótesis nula y se admite la hipótesis alternativa, determinando que existe un alto nivel de significancia al aplicar las estrategias lúdicas. En conclusión, las estrategias lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N° 10007 – Chongoyape.

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1 Bases teóricas relacionadas con el estudio**

#### **2.1.1. Antecedentes**

##### **2.1.1.1 Internacional**

Aparicio (2019) desarrollo la tesis llamada “programa de mejora de las habilidades sociales a través de cuento en la etapa de educación infantil” tuvo como objetivo general mejorar la competencias social en los infantes mediante el desarrollo de las habilidades social, utilizó una estrategia fundamental como el cuento en toda su magnitud, así mismo la metodología aplicada es descriptivo pre experimental, la población estuvo conformada por 30 niños y 25 estudiantes , empleó el autor la observación como técnica de para la recolección de datos, se arribó a la conclusión que las referencias teóricas estuvo muy bien fundamentada por los diferentes autores, además se diseñó 10 sesiones de cuentos como estrategias para potenciar el desarrollo de las habilidades sociales.

De la Torre (2020) en su tesis que lleva por título “El cuento como herramientas para el desarrollo de las habilidades sociales y la creatividad” tuvo como objetivo general desarrollar un plan lector que sea atractivo, activo, atractivo y de gran utilidad teniendo en cuenta las características, las necesidades de cada uno de los estudiantes, la población estuvo conformada por 60 infantes y con una muestra de 55 niños , la recolección de información lo realizó mediante la técnica de observación directa y un instrumento de rúbrica, como conclusión arribó que la propuesta realizada de cuentos como la mejor estrategias para desarrollar las



habilidades sociales, logrando su participación activa de los niños y mejorando su participación activa y la capacidad creadora.

Chasi (2019) manifiesta en su tesis que se titula “El cuento motor en el desarrollo de habilidades sociales de ellos niños de 1 a 3 años” el objetivo general fue determinar el conocimiento que tiene las maestras sobre el cuento motor en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños menores de 3 años, además empleó una metodología descriptiva, los resultados antes de la aplicación de los cuentos fueron bajos, se concluyó en esta investigación que el uso de cuentos motores desarrolla en los infantes Habilidades sociales en los niveles cognitivo, socioafectivo y físico.

#### **2.1.1.2. Antecedentes Nacional**

Curitumay (2021) con su tesis titulada “los cuentos como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial” – Arequipa tiene como objetivo general es determinar los cuentos como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales en los infantes de 4 años, aplicó una metodología de tipo cuantitativa, con un nivel explicativo además aplicó un pre test y post test con diseño pre experimental , tuvo en cuenta una población considerada por 75 estudiantes que oscilan de edad de 3 a 5 años, extrayendo una muestra de 25 estudiantes de edad de 4 años, en esta investigación se consideró la técnica de la observación y la aplicación de una lista de cotejo utilizando el estadístico y spss versión 22 sirviendo a la representación en tablas y gráficos, como conclusión el autor manifiesta que se validó la hipótesis, donde  $p= 0,000 < 0,05$ ; tuvo un a significancia que los cuentos es una de las mejores estrategias para mejorar las habilidades sociales en los infantes .

Campos (2018) en su tesis denominada “Programa diverticuentos en las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de educación inicial de la IEI César Vallejo María del Triunfo 2017” tuvo como objetivo determinar el efecto del programa “diverticuentos” en las habilidades sociales, el investigador empleó una metodología cuantitativa. Y concluyó que el programa tiene significatividad en las habilidades sociales en los niños.

Trujillo (2019) desarrolló una tesis denominada “Dramatizando mis cuentos en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes del nivel primario en la Institución Educativa N°32155 de buena vista – Huánuco tuvo como objetivo general determinar en qué medida la aplicación del programa “Dramatizando mis cuentos” desarrolla las habilidades sociales, empleó una metodología de tipo pre experimental, tuvo una población muestral 22 estudiantes, se utilizó la técnica de observación para la recolección de datos , se aplicó un instrumento se utilizó una ficha para recolección de datos, se llegó a la conclusión que aplicando el programa dramatizando mis cuentos hay un incremento en las habilidades sociales siendo el porcentaje de 69.82%.

### **2.1.1.3. Antecedentes Local o regionales**

Perales (2021) en su tesis denominado “Modelo de estrategias lúdicas para las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N°190-Lambayeque.” El objetivo general es proponer un modelo de estrategias que desarrollen las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la IEI N°190 Lambayeque. Su investigación está enmarcada con un enfoque cuantitativo con un diseño de investigación propositiva, para la recolección de datos se consideró una guía de observación a la variable dependiente, su muestra

está conformado por 15 estudiantes, los resultados obtenidos fueron muy bajos lo que indica que se tenía la necesidad de brindar a los niños un modelo de estrategias lúdicas, las guías de observación fueron validados por tres expertos de la especialidad.

Guerra y Paiva (2018) en su tesis denominada “Habilidades sociales en niños y niñas de Instituciones educativas Estatales de Educación Inicial de la Zona Urbana de Batangrande Chiclayo”, tiene como objetivo general comparar las habilidades sociales en las instituciones Educativas de la localidad de Batangrande en los niños de 5 años, el diseño aplicado es una investigación descriptiva – Comparativa al comparar las dos instituciones educativas de la misma localidad se pudo observar las diferencias que existen entre ambas, arribaron a la conclusión que existen un bajo nivel de habilidades sociales.

Fernández y Montoya (2018) en su tesis titulada “Desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de 3 a 5 años, según la percepción de los padres de familia. Chiclayo: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo. Se planteó como objetivo general conocer la percepción de los padres de familia en nivel de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años en una institución de Chiclayo, tiene una investigación de carácter cuantitativo con un nivel descriptivo simple, el diseño presentado es no experimental de investigación transeccional, arribó a la conclusión que los niveles de desarrollo de las habilidades han mejorado significativamente.

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

### **2.2.1. Estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas son juegos considerados desde las tempranas edades, es importante porque desarrolla el niño en lo biopsicosocial, acelerando el crecimiento al estimular su motricidad, sus capacidades mentales y sus emociones, es decir ayuda al niño a mejorar sus estados de ánimo, generando de esta manera adaptaciones seguras con autonomía y decisiones, logrando desarrollar normas de convivencia elaborados en el hogar y en la escuela (Gálvez 2007).

Las estrategias lúdicas son actividades que se encuentran organizadas sistemáticamente teniendo en cuenta las dinámicas, las técnicas, los juegos con el propósito de ser aplicadas dentro del aula de clase considerando espacios apropiados para que el niño en forma libre los aplique. Bento y Guísela (2017).

Para Jiménez (2010) manifiesta que las actividades lúdicas se consideran como una dimensión transversal con un proceso inherente al desarrollo humano, en la cual se aplica de forma práctica, carece de ser ciencia y mucho menos una disciplina, tiene una amplitud tanto psíquica, social cultural y biológica.

### **2.2.2. Clasificación del juego**

Para Moreno (2002) clasifica en 5 criterios la cual detalla a continuación

Juego funcional o de acción, aparece desde los primeros años de vida es una capacidad de representación y de un pensamiento simbólico el niño en la medida que va desarrollándose realiza actividades con su propio cuerpo y va dejando la simbolización del juego, es un juego más de placer como succionar sus

dedos, explora sensaciones realiza movimientos psicomotrices básicos esto se da a partir de los 9 meses llegando hasta la edad adulta como son el montar bicicleta, jugar con sus compañeros (Deval 1994)

Juego de construcción Moreno (2002) hace referencia que el niño al manipular los objetos y la intención de crear algo imaginario, este tipo de juego no tiene una edad estándar para realizarlo puede durante toda la vida, este juego se da en la etapa sensoriomotor, el niño en esta edad carece de una capacidad representativa.

Juego simbólico para el autor Huizinga (1972) manifiesta que el niño interactúa con la realidad y con su cultura, el contacto con el mundo circundante va a tener la capacidad de representar diferentes juegos denominado “juegos simbólicos” los cuales el niño representa mediante sociodramas a la familia, a la escuela, u otras representaciones. Este juego se da en la etapa preoperacional como lo manifiesta (Piaget) este juego se da entre los 2 a 7 años y forman parte de sus comportamientos vividos en familia y con la realidad.

Este juego se pueda desarrollar de forma individual como grupal.

El juego de reglas se da en la etapa concreta (Piaget) a partir de los 7 años donde los niños al realizar sus juegos deben tener sus reglas sus normas respetando de esta manera su turno para jugar, hay una mayor exigencia entre los jugadores puede haber variaciones para poder jugar. (Ortega 1992)

Los juegos cooperativos se apoyan en los juegos de reglas y son más complejo y organizado, el niño va adquiriendo mayor madurez al realizar este tipo de juego, promueve en los niños sensibilización comunicación asertiva,

solidaridad, este juego participan colectivamente, tiene metas comunes, tiene desafíos que cumplir a la hora de realizar el juego compartiendo ambos grupos sus intereses y necesidades.

### **2.2.3. La estrategia en la educación inicial**

“Habitualmente se ha venido considerando que el momento de comenzar a desarrollar formas adecuadas de estudiar, pensar, actuar, etc., viene determinado por la dificultad o complejidad de los contenidos a los que han de enfrentarse los/las aprendices” (López; 2016, p.23). Las aulas de Educación Infantil son espacios para promover aprendizajes significativos en el que podemos observar cómo sus integrantes “niños” son capaces de resolver sus problemas, especialmente los relacionados con la socialización.

En las aulas el docente identifica las características resaltantes de los niños, se debe considerar que no todos tiene las mismas características o ritmos de aprendizaje, son estos espacios en donde el docente debe activar sus emociones o cualidades para poder conectar con los que se quiere enseñar. De esta manera, también es necesario motivar mediante los juegos, sus relaciones, sus respuestas, podemos comprobar que los pequeños tienen distintas formas de afrontamiento, y son capaces de establecer unas valoraciones con respecto a las mismas (Isla, 2019).

### **2.2.4. Dimensiones de la variable de estrategias lúdicas**

El ministerio de educación en el (PCEI 2018) favorece la labor pedagógica a desarrollar competencia de los estudiantes del nivel inicial, así como considera dimensiones como:

**Planificación:** Es un proceso de organización, flexible, reflexivo y centrado en el propósito de generar en los estudiantes necesidades e interés y de forma oportuna tomar decisiones de las actividades programadas, está presente los materiales, el espacio y las características del estudiante.

**Ejecución:** Es la acción misma de poner en práctica lo planificado mediante el desarrollo de las actividades con temas centrados en lograr competencias en los niños y niñas menores de 6 años, aquí podemos trabajar un proyecto, con estrategias lúdicas logrando un propósito.

**Evaluación:** es un proceso permanente, recurrente durante una sesión de aprendizaje de inicio de proceso y de final el cual permitirá tomar oportunamente decisiones, reajustes y retroalimentación en los aprendizajes de los niños y mejorar las estrategias en los docentes., (Reyes 2016).

### **2.2.5. Habilidades sociales**

Las habilidades sociales están ligadas a los procesos cognitivos: los pensamientos y sentimientos que generemos. Esta gama de habilidades se va a conjugar en diferentes ámbitos sociales y hay factores que serán determinantes para su aplicación positiva, tales como estados de ánimo, grado de confianza, conocimiento, que circunstancias estemos pasando en determinados momentos. También hay que reconocer que cada individuo desarrolla en mayor o menor grado sus habilidades (Ortego ,2011).

Según Tobón (2010) las habilidades sociales las define como conductas eficaces ante dificultades particulares, comprende conductas afectivas, cognitivas y sociables.

Para Combs (1989) define a las habilidades sociales como una capacidad que se encuentra relacionada con la realidad social, de manera que el individuo debe ser aceptado y valorado como persona única.

Para Caballo (2005) define a las habilidades sociales a comportamientos afectivos, cognitivos y social donde el individuo se desarrolla de manera integral en las diferentes realidades enfrentando a sentimientos de estrés y conductas inadecuadas.

### **2.2.6. Características de las habilidades sociales**

Para Fernández (1994) define a tres características:

Heterogeneidad: Esta característica se presenta en las distintas etapas evolutivas y realidades humanas son comportamientos diferenciados en cada persona.

Naturaleza: se distingue esta característica a través de conductas sociales en una realidad determinada entre los interlocutores

Especificidad: su comportamiento es social, se considera con la realidad sociocultural donde se desenvuelve la persona.

### **2.2.7. Dimensiones de las habilidades sociales**

Vallés (2001) menciona tres dimensiones

Habilidades básicas de Interacción Social:

Sonreír y reír.

Saludar.

Presentación.

Favores.



Cortesía y amabilidad.

Habilidad para hacer Amigos:

Iniciarse socialmente.

Alabar y reforzar a los otros.

Unirse al juego con los otros.

Ayuda.

Cooperar y compartir.

Habilidades Conversacionales:

Iniciar conversaciones.

Mantener conversaciones.

Terminar conversaciones.

### **2.2.8. Definiciones**

#### **Socialización**

Según Gimeno (1999) manifiesta que la socialización es un proceso que se da desde la familia y se forma con valores, formas de crianza, hábitos, normas, permitiendo desarrollarse en la sociedad.

#### **Empatía**

Es la simpatía natural que siente de otra persona para poder ayudar en lo que requiere, siente que existe la otra persona, apropiándose de los sentimientos de otra persona.

## **Asertividad**

Asertividad es un término que se encuentra relacionado con las habilidades sociales. Es el momento oportuno para actuar de manera asertiva y considerar los derechos de otra persona.

## **Amistad**

Es un vínculo afectivo que está relacionado con los demás, son las relaciones que tienen las personas para interactuar con otros mediante grupos y brindar de manera oportuna las destrezas sociales.

## **Inteligencia Interpersonal**

Citado por Gardner (1983) consiste en que cada persona pueda relacionarse con otras mediante vínculos afectivos, se inicia estas relaciones desde el seno familiar de manera positiva y se amplía hasta las relaciones sociales y laborales

### **2.2.9. Teorías de las habilidades sociales**

#### Teorías científicas de las habilidades sociales

La Inteligencia emocional y su relación con las habilidades sociales Goleman (2008) define como la capacidad de sentir, entender y modificar los estados de ánimo propios y de otros. Agrega el autor que es la capacidad para poder controlar los sentimientos autocontrol de emociones. Para el autor la inteligencia emocional tiene un poder enorme en nuestro éxito como persona, como profesional. Y no es fija se da de acuerdo a situaciones que la persona lo percibe a lo largo de nuestra vida, las personas pueden empeorar o mejorar de acuerdo a las aptitudes personales.

Combs y Slaby (1977)

Menciona que: “las habilidades sociales se centran en la conducta y validación del comportamiento como elemento significativo, al hablar de habilidades sociales también incluye el concepto de los beneficios personales de las partes involucradas en la transmisión social”, un buen desarrollo de habilidades sociales se centra en la salud mental y la calidad de vida de las personas.

Vygotsky (1924)

Planta que “el medio social es crucial para el aprendizaje, y las relaciones sociales a través de un medio sociocultural. El fenómeno de la actividad social ayuda a explicar los cambios en la conciencia y fundamenta una teoría psicológica que unifica el comportamiento y la mente. El entorno social en la cognición por medio de sus “instrumentos”, es decir, sus objetos culturales (autos, máquinas) y su lenguaje e instituciones sociales (iglesias, escuelas). El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales y de internalizarlas y transformarlas mentalmente”.

## **HIPOTESIS**

### **3.1. Hipótesis general**

Ha. Las estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape 2021.

Ho. Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape 2021.

## **Hipótesis específicas**

Las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 mediante un pre test se ubica en el nivel de inicio.

La aplicación del programa de actividades lúdicas mejora las habilidades sociales en los niños de 4 años.

Las habilidades sociales de los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape mediante un post test se encuentra en un nivel de logro destacado

Existe diferencia entre el pre y post test de las habilidades sociales y la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape.

## **IV. METODOLOGÍA**

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

#### **4.1.1. Tipo**

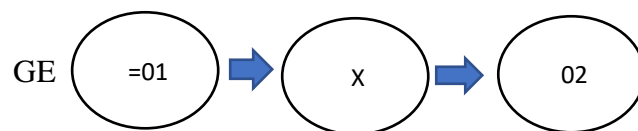
Para los autores Fernández y Díaz (2012) han considerado en la investigación un enfoque cuantitativo porque en el recojo y análisis se utilizó datos cuantitativos o numéricos sobre las variables en estudio y se determinó los resultados obtenidos en relación entre variables; de ellas se hace inferencia de las causas y su procedencia que lo origina. Además, los autores aportan a esta investigación mencionando que hay una asociación o correlación entre las variables.

#### 4.1.2. Diseño de investigación

La investigación que se realizó se consideró el diseño pre experimental, aplicado al grupo experimental pre test y post test según indica el autor Cruz et.al (2014) manifiesta que al grupo muestra se le aplicó la prueba de pre test verificando como se encuentra el grupo, luego se le aplicó un estímulo que son las estrategias lúdicas, y posteriormente se aplicó la prueba de post test para verificación de resultados

Hernández (2007) nos dice que para llevar a cabo un experimento debe pasar por procesos y analizar las variables independientes en estudio una o más y si afectan a otras variables dependientes esto se cristaliza en el diseño es experimental.

Esquema presentado es el siguiente:



GE: Grupo experimental

O = Niños de 4 años de la IEIP N° 10007 – Chongoyape

01= pre test aplicado al grupo experimental

02= post test aplicado al grupo experimental

X = programa de estrategias lúdicas

#### 4.2. Población y muestra

##### 4.2.1. Población

Dentro de la investigación, se denomina universo al conjunto de individuos o hechos que presentan características similares. (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, p. 246).

La población total de la IEIP N°10007 – Chongoyape estuvo conformada por 154 niños y niñas de ambos sexos. Y a continuación se presenta:

**Tabla 1.**

**Población**

GRADO Y SECCIÓN	SEXO		TOTAL
	H	M	
3	22	18	40
4	28	28	56
5	38	20	58
<b>TOTAL</b>	<b>84</b>	<b>70</b>	<b>154</b>

**4.2.2. Muestra**

La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes entre varones y mujeres del aula roja de 4 años de edad, de la I.E.I.P. N°10007 del Distrito de Chongoyape – 2021.

**Tabla 2.**

**Muestra**

EDAD	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
04 AÑOS	A	16	12	28

Nota: Nómima de matrícula, 2021

**4.2.2.1. Criterios de selección**

**Criterios de inclusión**

- Niños y niñas matriculados en el aula de cuatro años.
- Niños y niñas que asisten de manera regular a clases.

**Criterios de exclusión.**

- Niños y niñas que no están presentes en la aplicación del instrumento.

- Niños y niñas que presentan problemas de aprendizaje.

### **4.3. Definición y operacionalización de las variables**

#### **4.3.1. Definición conceptual**

##### **4.3.1.1. Variable Independiente: Estrategias lúdicas**

**Megías y Lozano (2019)** manifiestan que el juego es una actividad que permite a los niños y niñas ser autónomos y activos, del mismo modo es una fuente de satisfacción que posibilita la adquisición de nuevos conocimientos, igualmente favorece el desarrollo integral del mismo. Lo manifestado por dicho autor, invita a comprender que el juego es una actividad donde hay disfrute, libertad, así como también se obtienen nuevos aprendizajes que facilitan su óptimo desarrollo.

##### **4.3.1.2. Variable dependiente: Habilidades sociales**

**Caballo (2005)** Define a las habilidades sociales como comportamientos, o conjunto de preguntas de conductas afectivos, cognitivos y social donde el individuo se desarrolla de manera integral en las diferentes realidades enfrentando a sentimientos de estrés y conductas inadecuadas. Además, lo define que las habilidades sociales con conductas imitadas, donde manifiestan sus opiniones, deseos, respetando a los demás, buscando resolver problemas para minimizar de esta manera los problemas existentes.

**Tabla 3: Matriz de operacionalización de la Variable e indicadores**

<b>VARIABLE</b>	<b>CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
Estrategia Lúdica VI	Legías y Lozano (2019), manifiestan que el juego es una actividad que permite a los niños y niñas ser autónomos y activos, del mismo modo es una fuente de satisfacción que posibilita la adquisición de nuevos conocimientos, igualmente favorece el desarrollo integral del mismo.	Planificación	Motivación Modelación Dinámica Moldeamiento	Ficha de observación
		Ejecución	Estrategias lúdicas para sonreír y reír Estrategias lúdicas para saludar Estrategias lúdicas para presentación Estrategias lúdicas para favores Estrategias lúdicas para cortesía y amabilidad.	
		Evaluación	Metacognición	
Habilidades sociales VD	Caballo (2005) define como los comportamientos o conjunto de conductas afectivas, cognitivas y social donde el individuo se desarrolla de manera integral en las diferentes realidades enfrentando a sentimientos de estrés y conductas, buscando resolver problemas para minimizar los problemas. inadecuadas.	Habilidades básicas	Sonríe y responde la sonrisa de las personas que conoce	
			Saluda y se despide utilizando frases como buenos días, de las personas de lugar desconocido.	
			Puede presentarse espontáneamente a otras personas	
			Es solidario haciendo pequeños favores a otros niños	
			Muestra cortesía con sus compañeros utiliza frases	
		Habilidades para relacionarse con los demás	Participa con otros niños y adultos que no conoce	
Le resulta fácil relacionarse con otras personas				



			Ayuda a un amigo cuando esta en dificultades	
			Puede mantener una conversación sencilla con un adulto	
			Le importa lo que siente sus compañeros.	
		Habilidades saber conversar	Mantiene el hilo temático en la conversación	
			Expresa de manera espontánea sus necesidades e intereses	
			Sus respuestas son asertivas al responder en una conversación	
			Se une al dialogo con otros niños	
			Participa activamente en las conversaciones	

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

##### **4.4.1. Técnica.**

La técnica que se utilizó en esta investigación fue la observación indirecta , debido a que se llevó a cabo de una manera remota es por ello que se recogió la información un grupo de WhatsApp con el apoyo de la docente de aula y de los padres de familia ya que cada estudiante enviaba una foto realizando sus actividades, también se realizaron video llamadas ya que con todo eso los datos serían más factibles, exactos y además que se interactúa con la muestra para que la información sea lo posible exacto y le dará un mayor grado de confiabilidad fenómeno educativo (Ñaupas , 2014).

##### **4.4.2. Instrumento.**

El instrumento elegido fue una ficha de observación. Este se utilizó para recoger información de manera detallada de acuerdo a los ítems que se elaboraron con base en el variable considerando dimensiones (Palomino, 2015, p. 174).

Para esta investigación se utilizó una ficha de observación para evaluar las habilidades sociales en tres dimensiones: Habilidades básicas, se conformó por 5 ítems. Habilidades para relacionarse con los demás, conformada por 5 ítems y las habilidades saber conversar, se conformó por 5 ítems.

El instrumento de evaluación aplicado es una ficha de observación que permitió determinar el nivel de habilidades sociales y sus dimensiones se trabajó en tres niveles: logro destacado, logro esperado, en proceso y en inicio.

##### **4.4.2.1. Confiabilidad de Instrumento**

Ficha de Instrumento

Datos Informativos

Autor: Liz Karina Soplapuco García

Procedencia: Investigación científica

Aplicación: 28 niños de ambos sexos; aula roja 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape

Propósito: desarrollar habilidades sociales para el buen manejo de conductas de manera asertiva

Descripción del Instrumento

El presente instrumento de evaluación permite evaluar las habilidades sociales de la muestra en los niños de 4 años del aula roja de la IEIP N° 10007 – Chongoyape, Chiclayo; considerando estrategias lúdicas y las habilidades sociales, el instrumento se encuentra estructurado de tres dimensiones con un total de 15 ítems. Llegando a obtener una confiabilidad de 0.73

#### **4.5. Plan de análisis**

La investigadora recogió la información del fenómeno educativo con la herramienta denominada ficha de observación. Luego estos datos fueron procesados a través del método estadístico, para ello se utilizó la hoja de cálculo Excel. Este software permitió generar las tablas con sus respectivos gráficos, los cuales sirvieron para analizar e interpretar los resultados sobre el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N° 10007 – Chongoyape, Chiclayo.

#### 4. 6. Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	Hipótesis general	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N° 10007 – Chongoyape 2021?</p>	<p><b>General:</b> Determinar que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape.</p> <p><b>Específicos.</b> Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 mediante un pre test.</p> <p>Aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años.</p> <p>Evaluar el nivel de las habilidades sociales de los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape mediante un post test.</p> <p>Comparar los resultados del nivel de las habilidades sociales y la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape.</p>	<p>Ha. Las estrategias lúdicas mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape 2021.</p> <p>Ho. Las estrategias lúdicas no mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape 2021.</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental.</p> <p><b>Población:</b> Conformada por 154 estudiantes de las edades de 3, 4 y 5 años de la IEIP N° 10007</p> <p><b>Muestra:</b> 28 niños (ambos sexos) del aula roja de 4 años de edad</p> <p><b>Instrumento:</b> ficha de observación</p>

#### **4.6.Principios éticos.**

El mantenimiento de la ética profesional en lo que concierne a una investigación científica de primordial importancia en la investigación, además guardar el respeto a todos los autores de la se cita las fuentes bibliográficas, revistas científicas, artículos científicos, información electrónica y otros recursos escritos, esto nos permitirá recoger información valiosa que tenga sustento científico para la investigación y se cumpla con propósitos establecidos donde se respeta las opiniones y autorías del autor, asimismo toda la comunidad educativa N° 10007 – Chongoyape, Chiclayo.

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote a través de su Código de Ética para la Investigación (2022) establece que en una investigación se deben cumplir los siguientes principios éticos:

##### **Protección a las personas**

La investigadora tuvo la obligación de cuidar a las personas en todos los aspectos durante el proceso de investigación.

##### **Beneficencia y no maleficencia**

La finalidad de la investigación se centró en extraer máximos beneficios, pero si se presentase alguna dificultad o riesgo para los elementos de la investigación, tiene que reducirlos.

##### **Principio de justicia**

Los participantes tuvieron derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el juego aun así haya sido iniciado.

### **Integridad científica**

La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación.

### **Consentimiento informado y expreso.**

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

Para la recolección de datos del pre test se realizó mediante la aplicación de 10 sesiones. La técnica utilizada para el recojo de información tanto para el pre test y post test fue el instrumento una ficha de observación aplicado a 28 niños de 4 años de la IEIP N°10007 del Distrito de Chongoyape 2021

#### 5.1.1. Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape mediante un pre test.

Tabla 5

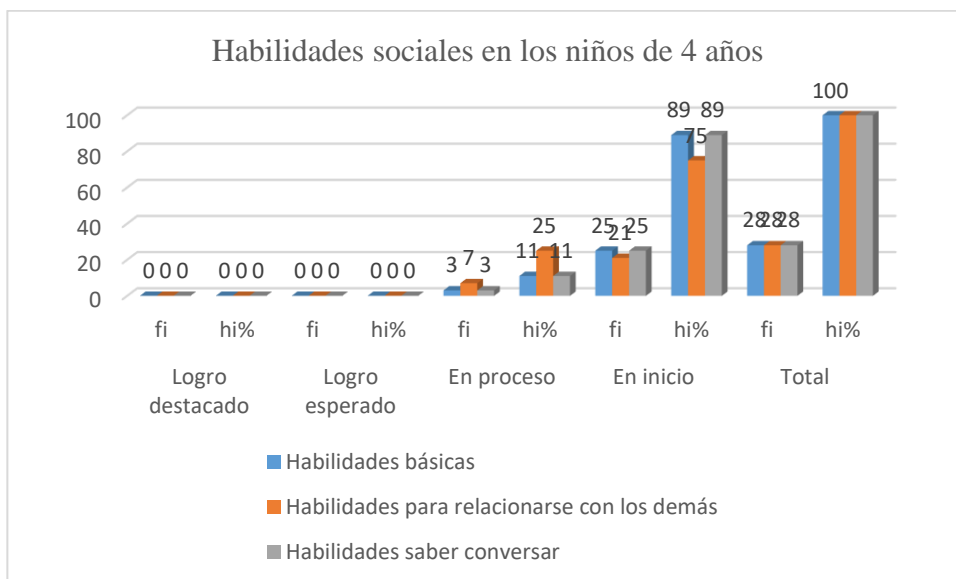
Representación del nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años

Habilidades sociales	Logro destacado		Logro esperado		En proceso		En inicio		Total	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
Habilidades básicas	0	0	0	0	3	11	25	89	28	100
Habilidades para relacionarse con los demás	0	0	0	0	7	25	21	75	28	100
Habilidades saber conversar	0	0	0	0	3	11	25	89	28	100

Nota: Los datos que se exponen representan el resultado de la ficha de observación, notándose que existe mayor incidencia en el nivel de inicio.

**Figura 1**

*Representación gráfica del nivel de habilidades en los niños de 4 años*



Nota: en cada barra representa el número de niños con su respectivo porcentaje de acuerdo a las categorías que se ubica cada uno de ellos

En la tabla 4 gráfico 1 se observa de manera general el nivel que alcanzaron los niños en la evaluación de las Habilidades sociales en las tres dimensiones que se estudiaron, en estos resultados se muestra: El 89% de estudiantes (25 niños) se ubica en el nivel inicio, en el nivel en proceso se encuentran 3(11%) y, finalmente ningún niño ha logrado los niveles logro destacado y logro esperado para un 0% respectivamente en la dimensión habilidades básicas. En cuanto a las habilidades para relacionarse con los demás el 75% (21) niños se encuentran en un nivel bajo, mientras que el 25% de los niños (7 niños) se ubica en un nivel en proceso y finalmente ningún niño ha logrado alcanzar los niveles de logro destacado y logro esperado para un 0% respectivamente en la dimensión de las habilidades para relacionarse con los demás. En el caso de las habilidades para saber conversar el 89% de los 25 niños se encuentran en un nivel bajo, mientras que el 11% de 3 niños se ubican en un nivel en proceso y posteriormente ningún niño ha logrado los niveles logro destacado, logro esperado para 0% respectivamente, en la dimensión de las habilidades saber conversar.

### **5.1.2. Evaluar los resultados de la aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años.**



**Tabla 6.****Resultados del avance progresivo del programa de actividades lúdicas.**

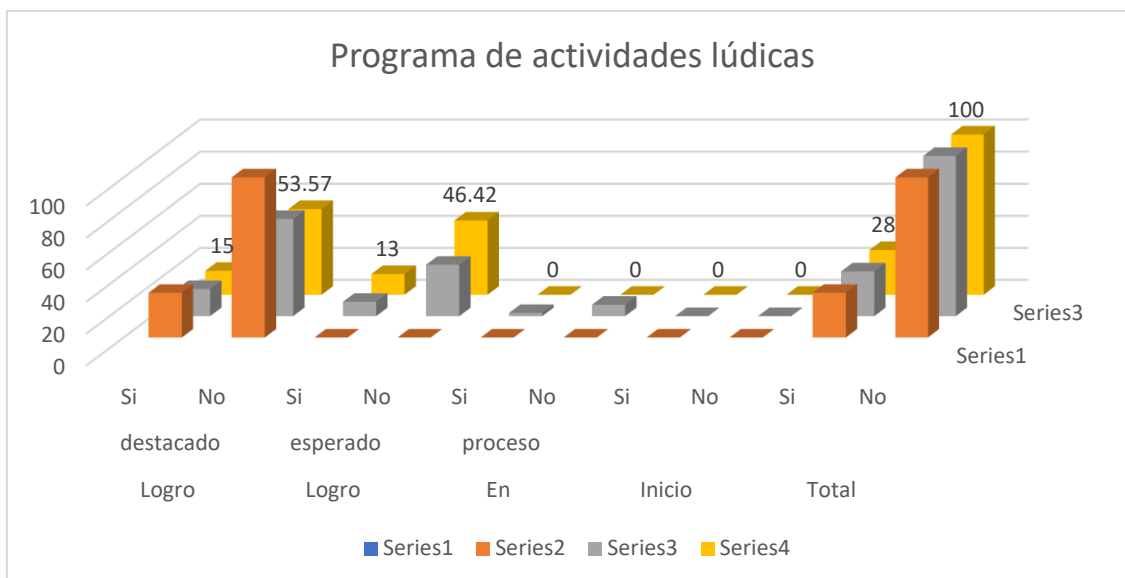
Dimensiones	Logro destacado		Logro esperado		En proceso		Inicio		Total	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Habilidades básicas	28	100	0	0	0	0	0	0	28	100
Habilidades para relacionarse con los demás	17	60.71	9	32.14	2	7.14	0	0	28	100
Habilidades saber conversar	15	53.57	13	46.42	0	0	0	0	28	100

---

Nota: Ficha de observación

**Figura 2.**

*Representación gráfica de los resultados del programa de actividades lúdicas.*



Nota: en cada barra representa como a través de las sesiones de clase fueron los niños mejorando sus habilidades sociales.

La evaluación de la aplicación del programa de actividades lúdicas, de acuerdo a los indicadores propuestos los resultados se comportan de la siguiente manera: en la etapa de planificación todo se comportó en el nivel alto, la planificación estuvo en tiempo y al explicárselo a los padres al firmar el consentimiento informado y todos lo entendieron. En la segunda etapa la relacionada con la Ejecución, en cuanto al propósito del tema el 100% de los participantes lo entienden, que las habilidades sociales básicas, la mayoría de estudiantes lograron un logro destacado en un 100%; seguido de las habilidades para relacionarse con los demás que fue en logro destacado 60.71 % y en logro en proceso 32.14%, en cuanto a las habilidades de saber conversar los resultados fue el 53.57 % se ubicó en logro destacado y el 46.42 % en logro esperado.

**5.1.3. Evaluar el nivel de las habilidades sociales de los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape mediante un post test.**

**Tabla 7.**

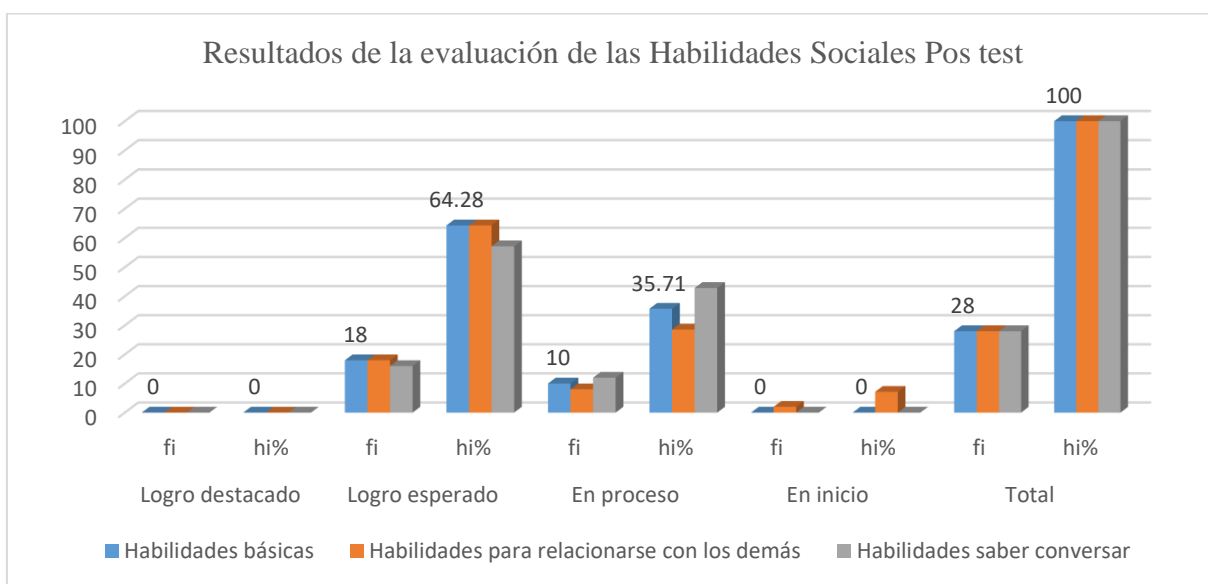
**Representa la evaluar el nivel de las habilidades sociales de los niños de 4 años. post test.**

Habilidades sociales	Logro destacado		Logro esperado		En proceso		En inicio		Total	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
Habilidades básicas	0	0	18	64.28	10	35.71	0	0	28	100
Habilidades para relacionarse con los demás	0	0	18	64.28	8	28.57	2	7.14	28	100
Habilidades saber conversar	0	0	16	57.14	12	42.85	0	0	28	100

Nota: en cada barra representa el número de niños con su respectivo porcentaje de acuerdo a las escalas de calificación (categorías) que se ubica cada uno de ellos

**Figura 3.**

*Representación gráfica de los resultados del nivel de las habilidades sociales según el post test.*



Nota: en cada barra representa el número de niños con su respectivo porcentaje de acuerdo a las categorías que se ubican según sus resultados

En un segundo momento (después de la aplicación del programa) se evaluaron las tres dimensiones contempladas en la variable Habilidades Sociales y los resultados que se obtuvieron en el caso de la primera dimensión Habilidades básicas, el 64.28% que corresponde a 18 niños se encuentra en un nivel de logro esperados, mientras que el 35.71% que corresponde a 10 niños se ubican en un nivel en proceso y posteriormente ningún niño se encuentra en el nivel de inicio ni en el nivel de logro destacado para el 0% respectivamente.

En la dimensión habilidades para relacionarse con los demás en los niños, el resultado obtenido fue que el 64% que corresponde a 18 niños se encuentra en el nivel logro esperado con una calificación de (A), seguido del nivel en proceso con 8(28.57%), el resto de los niños que participan se ubicaron en el nivel inicio con una calificación de A: 2(7.14%) y, en el nivel logro destacado no se ubicó ningún niño. La dimensión correspondiente a las habilidades saber conversar, los resultados que se visualizan es que en el nivel de logro esperado 16(57.14%), en el nivel de proceso 12(42.85%) y en el nivel de inicio y logro destacado no se encontró ningún niño, resultado que coincide con el resto de los análisis.

#### 5.1.4. Comparar los resultados del nivel de las habilidades sociales y la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape.

**Tabla 7.**

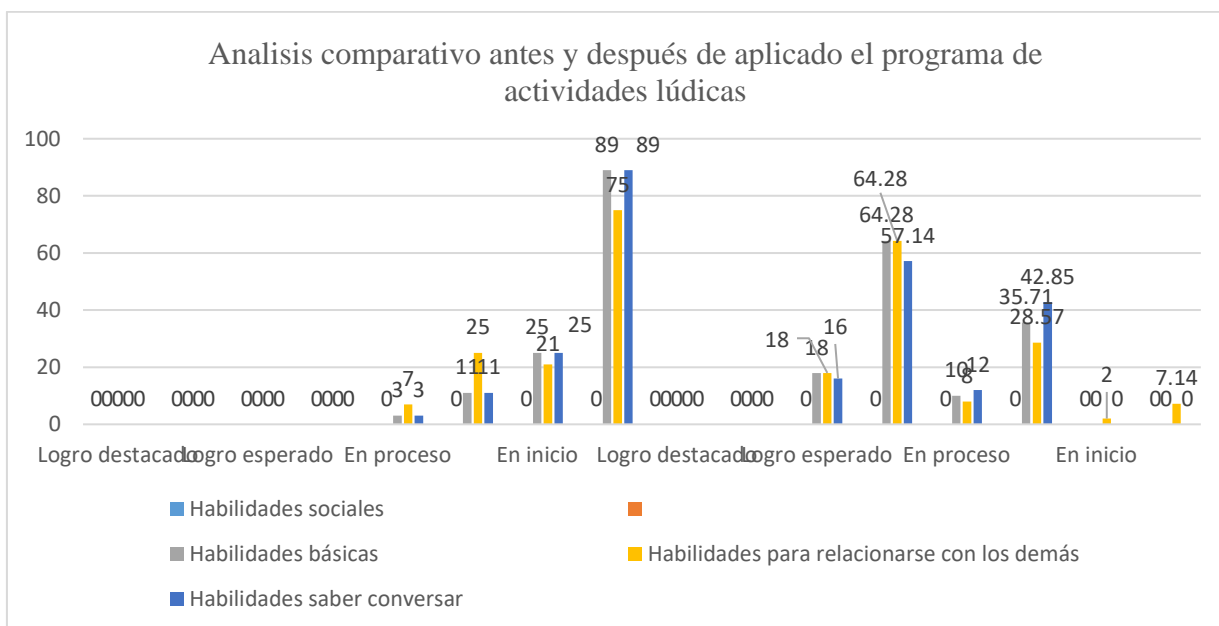
**Resultados comparativos de las Habilidades Sociales antes y después de aplicado del Programa**

Habilidades sociales	Logro destacado		Logro esperado		En proceso		En inicio		Logro destacado		Logro esperado		En proceso		En inicio	
	PRE TEST								POST TEST							
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
Habilidades básicas	0	0	0	0	3	11	25	89	0	0	18	64.28	10	35.7	0	0
Habilidades para relacionarse con los demás	0	0	0	0	7	25	21	75	0	0	18	64.28	8	28.6	2	7.14
Habilidades saber conversar	0	0	0	0	3	11	25	89	0	0	16	57.14	12	42.9	0	0

Nota: La comparación se percibe como el niño fue mejorando sus habilidades después de aplicar el programa.

**Figura 4.**

*Resultados comparativos de la evaluación de las Habilidades Sociales antes y después de aplicado el Programa*



Nota: La comparación se percibe como el niño fue mejorando sus habilidades después de aplicar el programa.

El análisis de estos resultados lleva a aseverar que a pesar de la aplicación del Programa de actividades Lúdicas aún persisten limitaciones en el desarrollo de las Habilidades Sociales de los niños de 4 años. En el caso de la categoría logros destacados no se ubica ningún niño, después de aplicada la propuesta. En la dimensión Habilidades básicas, se nota un avance, en el inicio en el nivel en proceso e inicio se ubicaron respectivamente 3(11%) y 25(89%), después de aplicada la propuesta los 28 niños se ubican en los niveles logros esperados con 18(64.285) y en proceso 10(35.7%), no encontrándose ninguno en inicio.

En la segunda dimensión Habilidades para relacionarse con los demás, en el diagnóstico inicial en inicio se encontraron 21(75%) y en proceso 7(25%), después de la

aplicación de la propuesta en el inicio se ubicaron 21(75%) y en proceso 7(25%) y después de aplicada la propuesta en Logro esperado se ubicaron 18(64.28%), En proceso 8(28.6%) y en inicio 2(7.14)

En la tercera dimensión Habilidades saber conversar antes de aplicada la propuesta en proceso se encontraron 3(11%) y en inicio 25(89%). En esta misma dimensión después de aplicada la propuesta el comportamiento de la ubicación evaluativa de los niños es diferente en logro esperado están 16(57.14%) y en proceso 12(42.9%). En este análisis se muestra que con la aplicación de la propuesta se desarrollan en los niños las Habilidades Sociales, aunque no se alcanza que todos los niños se logren ubicar en el nivel de logro destacado si se aprecia un avance apreciable en este sentido.

### **Contrastación de Hipótesis de la investigación**

#### **Hipótesis alternativa**

H<sub>1</sub> la aplicación del programa de estrategias lúdicas mejora las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape 2021

#### **Hipótesis nula**

H<sub>0</sub>: la aplicación del programa de estrategias lúdicas no mejora las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape 2021

**Nivel de significancia** : 0,05

**Nivel de Confianza:** 95%

**Estadística de prueba:** Prueba para medias de dos muestras emparejadas

#### **“Prueba t para medias de dos muestras emparejadas**

	<i>Pre test</i>	<i>Post Test</i>
Media	9.14	17.642

Varianza	12.25	2.56
Observaciones	15	15
Coeficiente de correlación de Pearson	0.878	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	14	
Estadístico t	-10.60	
P(T<=t) una cola	2.6502E-12	
Valor crítico de t (una cola)	1.69	
P(T<=t) dos colas	5.3003E-12	
Valor crítico de t (dos colas)	2.03	

---

Fuente: matriz de nota

Se aprecia que el costo del estadístico  $T = 10.6$  al compararlo con el costo crítico de  $t$  (una cola  $t$  crítico = 1.69 y de 2 colas  $t$  crítico = 2.03) para los dos casos la  $T$  obtenida es más grande que la  $t$  crítica, lo que nos sugiere que la  $T$  obtenida está fuera del área de aceptación de la premisa nula; lo cual se concluye que la premisa nula se rechaza y se acepta la hipótesis alternativa

## 5.2. Análisis de los resultados

### **Determinar que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape.**

Al elaborar un análisis crítico en el logro de los resultados, se deduce que las habilidades sociales pretest. en los niños de años fue: 71% (20) niños se encontraban en la escala desde el inicio, grado C, 8 (28%) en procesamiento grado B. No se ha identificado a ningún niño dado su desempeño sobresaliente y el nivel de logro esperado. Una de las razones de este resultado podría atribuirse a la falta de estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales.

**Identificar el nivel de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 mediante un pre test.**

Los resultados muestran que el 89% de estudiantes (25 niños) se ubica en el nivel inicio, en el nivel en proceso se encuentran 3(11%) y, finalmente ningún niño ha logrado los niveles logro destacado y logro esperado para un 0% respectivamente en la dimensión habilidades básicas. En cuanto a las habilidades para relacionarse con los demás el 75% (21) niños se encuentran en un nivel bajo, mientras que el 25% de los niños (7 niños) se ubica en un nivel en proceso y finalmente ningún niño ha logrado alcanzar los niveles de logro destacado y logro esperado para un 0% respectivamente en la dimensión de las habilidades para relacionarse con los demás.

Sobre el autor, Caballo (2005) afirma que los individuos necesitan desarrollarse en situaciones específicas para poder expresarse de manera asertiva a través de sus deseos, emociones, comunicación y actitudes, dicho para aportar habilidades sociales. El propósito de usar habilidades sociales es resolver problemas directamente en un contexto social

**Aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años.**

Con la Ejecución, en cuanto al propósito del tema el 100% de los participantes lo entienden, en el indicador Realiza juegos libres, 60.71%(17) se ubicaron en el nivel alto, en el medio 2(32.14%) y 2(7.14%) en el nivel bajo. En el caso de que si El niño logra ejecutar juegos simbólicos 17(60.71%) están en el nivel alto, en el nivel medio 9(32.14%) y en el bajo 2(7.14%).

Al analizar el indicador Realiza juegos con sus compañeros en el nivel alto 15 (53.57%), en nivel medio 13 (46.42%) y en nivel bajo nadie, si en el desarrollo del programa logra Formula preguntas 12(42.85%) alcanzaron el nivel alto, en el nivel medio 12(42.85%) y en nivel bajo 4 para un 14.28%, Responde a preguntas hechas después del juego 10



(35.71%), en el nivel medio 14(50%) y en nivel bajo quedan 4(14.28%). En el último indicador relacionado con si Consulta lo que no entendió 8(28.57%) están en el nivel alto, en el nivel bajo 18 (64.28%), y en nivel bajo 2 (7.14%).

En el caso de Chan Orates (2013), plantea que el desarrollo de actividades lúdicas contribuye al mejoramiento de las relaciones interpersonales, la comunicación, así como influye en la disminución de la agresividad, la apatía

Así mismo Jiménez (2010), actividades de ocio son vistas como dimensiones transversales con procesos inherentes al desarrollo humano y aplicados de forma práctica. , amplitud social cultural y biológica.

#### **Evaluar el nivel de las habilidades sociales de los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape mediante un post test.**

En cuanto a la evaluación de las habilidades Sociales desarrolladas en los niños por dimensiones los resultados que se obtuvieron se dirigen hacia: en la dimensión Habilidades básicas, el 64.28% que corresponde a 18 niños se encuentra en un nivel de logro esperados, mientras que el 35.71% que corresponde a 10 niños se ubican en un nivel en proceso y posteriormente ningún niño se encuentra en el nivel de inicio ni en el nivel de logro destacado para el 0% respectivamente.

En la dimensión habilidades para relacionarse con los demás en los niños, el resultado obtenido fue que el 64% que corresponde a 18 niños se encuentra en el nivel logro esperado con una calificación de (A), seguido del nivel en proceso con 8(28.57%), el resto de los niños que participan se ubicaron en el nivel inicio con una calificación de A: 2(7.14%) y, en el nivel logro destacado no se ubicó ningún niño. La dimensión correspondiente a las habilidades saber conversar, los resultados que se visualizan es que en el nivel de logro esperado 16(57.14%), en el nivel de proceso 12(42.85%) y en el nivel de inicio y logro destacado

Para los autores Coms y Slaby (1977) Menciona que: “Las habilidades sociales se enfocan en el comportamiento y la validación del comportamiento como elementos esenciales. Cuando hablamos de habilidades sociales, esto también incluye el concepto de beneficio personal para las partes involucradas en la comunicación social.”.

**Comparar los resultados del nivel de las habilidades sociales y la aplicación del programa de actividades lúdicas en los niños de 4 años de la IEIP N°10007 – Chongoyape.**

La comparación de los resultados antes de aplicada la propuesta y después de aplicada los resultados de las Habilidades sociales según sus dimensiones es el siguiente: En la dimensión Habilidades básicas, se nota un avance, en el inicio en el nivel en proceso e inicio se ubicaron respectivamente 3(11%) y 25(89%), después de aplicada la propuesta los 28 niños se ubican en los niveles logros esperados con 18(64.285) y en proceso 10(35.7%), no encontrándose ninguno en inicio.

En la segunda dimensión Habilidades para relacionarse con los demás, en el diagnóstico inicial en inicio se encontraron 21(75%) y en proceso 7(25%), después de la aplicación de la propuesta en el inicio se ubicaron 21(75%) y en proceso 7(25%) y después de aplicada la propuesta en Logro esperado se ubicaron 18(64.28%), En proceso 8(28.6%) y en inicio 2(7.14)

En la tercera dimensión Habilidades saber conversar antes de aplicada la propuesta en proceso se encontraron 3(11%) y en inicio 25(89%). En esta misma dimensión después de aplicada la propuesta el comportamiento de la ubicación evaluativa de los niños es diferente en logro esperado están 16(57.14%) y en proceso 12(42.9%). En este análisis se muestra que con la aplicación de la propuesta se desarrollan en los niños las Habilidades Sociales, aunque no se alcanza que todos los niños se logren ubicar en el nivel de logro destacado si se aprecia un avance apreciable en este sentido.

Las habilidades sociales están relacionadas con los procesos cognitivos, los pensamientos y las emociones que generamos. Las habilidades en este rango se combinan en diferentes dominios sociales y existen factores importantes para su aplicación positiva. También debemos reconocer que cada individuo desarrolla capacidades en mayor o menor medida. Ortego et al. (2011).

## VII. CONCLUSIONES

Las Habilidades Sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape, Chiclayo, evaluados a través del pretest demostró que los niños se ubicaron en los niveles en inicio y en proceso en las tres dimensiones, demostrando que los niños requieren mayor comunicación e interacción en sus habilidades para ello se propuso ejecutar las actividades lúdicas.

La aplicación del programa de actividades lúdicas permitió que los niños realizar juegos libres, ejecutar juegos simbólicos, realiza juegos con sus compañeros, formular preguntas, responder a preguntas hechas después del juego, consultar lo que no entiende, actividades que contribuyeron al desarrollo de las Habilidades Lúdicas.

Al evaluar el nivel de las habilidades sociales mediante un post test, se obtiene un resultado favorable ya que la mayoría de niños se ubicaron en logro esperado. Demostrando que cuando se desarrolla actividades donde el niño interviene e interactúa mejora en el dinamismo de la comunicación y socialización.

La comparación de los resultados muestra que en las tres dimensiones que se estudiaron Habilidades básicas, Habilidades para relacionarse, Habilidades saber conversar, los resultados mostraron que a pesar que en el nivel logro destacado no se ubica ningún niño si se nota un avance ya que la mayor cantidad de niño se ubican entre el nivel logro destacado y en proceso y en nivel en inicio solo se ubican en menor cantidad en la dimensión relacionarse con los demás niños

## **RECOMENDACIONES**

Desde el punto de vista metodológico, las estrategias lúdicas son una herramienta necesaria para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, brindando una forma divertida y creativa a los docentes que laboran en las instituciones educativas para ayudarlos a continuar aprendiendo, se puede decir que se aplica en lejos. Desarrolle estrategias innovadoras basadas en el juego que ayuden a los niños a mejorar sus niveles de rendimiento y lograr un aprendizaje significativo.

En términos de practicidad, la nueva estrategia permitirá a los docentes realizar sesiones prácticas de manera efectiva y adecuada, estar atentos a las necesidades e intereses de sus estudiantes y mantener con confianza sus habilidades sociales en el desarrollo de su aprendizaje.

Se alienta a los docentes de las instituciones educativas a utilizar programas con estrategias basadas en el juego similares a otras estrategias que ayuden a mejorar las habilidades sociales de los estudiantes para lograr resultados de aprendizaje significativos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aparicio, (2019). *Programa de mejora de las habilidades sociales a través del cuento en la etapa de educación infantil (Tesis de licenciatura)*. Universidad de Valladolid. España.
- Bento, G., y Guisela, D. (2017). *The importance of outdoor play for young childrens healthy development*. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6806863/>
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (6° Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Campos, Y. (2018) *Programa diverticuentos en las habilidades sociales de los estudiantes de educación inicial -5 años-, institución educativa Cesar Vallejo, Villa María del Triunfo 2017 (maestría)* Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Chasi, E. (2019) *El cuento motor en el desarrollo de habilidades sociales d ellos niños de 1 a 3 años, (licenciatura)* Universidad Técnica de Ambato, Ambato – Ecuador.
- Chan Orates, J.M. (2013). *Efectividad de un programa de actividades lúdicas para mejorar las Relaciones interpersonales en niñas de 10 y 11 años de un colegio privado*. Tesis de grado. Universidad Rafael Landivar.
- Curitumay, Z. (2021) *Los cuentos como estrategia para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la institución educativa ecológico del Carmen, distrito y provincia de arequipa-2019* tesis para optar el título de licenciada. Chimbote - Perú

- De la Torre, M. (2020) *El cuento como herramientas para el desarrollo de las habilidades sociales y la creatividad. (Tesis de licenciatura)*. Universidad Pontifica. España.
- Fernández y Montoya (2018) *Desarrollo de las Habilidades Sociales en niños de 3 a 5 años, según la percepción de los padres de familia*. Chiclayo: Universidad Santo Toribio de Mogrovejo.
- Gimeno, A (1999) *La familia: El desafío de la*. Barcelona, Ariel.
- Goleman, D. (2008) *La Inteligencia Emocional*. Buenos Aires, Argentina.: Javier Vergara Editor, SA.
- Guerra y Paiva (2018) *Habilidades sociales en niños y niñas de Instituciones Educativas Estatales de Educación Inicial de la Zona Urbana de Batangrande*. Chiclayo Perú
- Hernández. (2017). *Metodología de la Investigación*.
- Isla (2019) *Los cuentos como estrategias para mejorar el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de cuatro años de educación de la Institución Educativa Inicial N° 261 “La casita del saber” del distrito de Juanjui Provincia de Mariscal Cáceres, región San Martín -2017 (tesis pre grado)* Universidad Católica Los ángeles de Chimbote, Perú.
- Jiménez, C. (2010) *Diagnóstico y educación de los más capaces*.
- Megías, A. y Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Recuperado de: [https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=Na2ZDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

- Ñahui, C., y Choque, M. (2018) *Nivel de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial n°618 de Huarirumi- Anchonga, Angares-Huancavelica*. (Tesis de segunda especialidad, Universidad nacional de Huancavelica).
- Ortego, M., López, S., y Álvarez, M. (2011). *Psicosociales I. Tema 7 Las habilidades sociales*. Obtenido de <https://docplayer.es/16509369-Ciencias-psicosociales-imaria-del-carmen-ortego-mate-santiago-lopez-gonzalez-maria-lourdes-alvareztrigueros-tema-7-las-habilidades-sociales.html> Ortiz
- Perales, N. (2021) *Modelo de estrategias lúdicas para las habilidades sociales básicas en niños de 5 años de Institución Educativa Inicial N°190-Lambayeque*. Tesis doctoral. Chiclayo – Perú.
- Reyes, M. (2016). *Relación entre las habilidades sociales del docente y el desempeño docente desde el punto de vista de los estudiantes adultos de una universidad privada de Lima, Perú*. Revista de Investigación en Docencia Universitaria, 10. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.19083/ridu.10.465>
- Silva y Tamayo (2018) *Metodología de la investigación*.
- Trujillo, E. (2019). *Dramatizando mis cuentos en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32155 de Buena Vista de Voroy, Ambo, Huánuco. 2019* (tesis pre grado) Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú.
- Tobón (2010) *Formación integral y competencia, pensamientos complejos, diseño curricular y didáctica*. ECOE. Bogotá Colombia.
- Valles, A. (2001): “*Cuaderno De Habilidades Sociales: Programa Para La Competencia Social Y La Convivencia*” Edit. Libro Amigo. P. 12, 13, 20, 45, 48.



Vygotsky, L. (1979). *Teoría constructivista del juego*. La Habana: Ediciones Revolucionarias.

## **1. ANEXO 1**

DOCUMENTO DE PERMISO DE LA INSTITUCIÓN



**INSTITUCION EDUCATIVA N°10007**  
**NIVEL INICIAL Y PRIMARIA**  
**"SAGRADO CORAZON DE MARIA"**  
*Calle Chiclayo N° 2427 - Chongoyape*  
CODIGO DEL LOCAL 278074



---

"Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres"  
"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Chongoyape, 22 de Setiembre del 2021

OFICIO N° 059 2021/I.E. N° 10007- "SCM" /UGEL-CH/GRED-LAMB.

SEÑORITA    : LIZ KARINA, SOPLAPUCO GARCIA.  
ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE  
CHIMBOTE. -

ASUNTO       : AUTORIZA LA APLICACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACION

Es grato dirigirme a Ud. para expresarle nuestro cordial saludo a nombre de la IE. N° 10007 "Sagrado Corazón de María" y a la vez comunicarle que de acuerdo al documento presentado el día 16 del presente mes, solicitando realizar trabajo de investigación "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E. N° 10007- CHONGOYAPE", se ha tomado la determinación de AUTORIZAR dichas acciones a partir el día 17 de setiembre 2021, aclarando que venimos desarrollando una educación a distancia. En tal sentido Ud. Deberá realizar las coordinaciones con el equipo de directivo de la Institución.

Aprovecho la oportunidad para expresar las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente,

  
 **Dra. Consuelo Arto Pizarro**  
DIRECTORA

## ANEXO 2

### CONSENTIMIENTO INFORMADO



## UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Educación Inicial)

#### **Título del estudio:**

Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I.P N° 10007 - Chongoyape 2021.

#### **Investigador (a):**

Soplapuco García, Liz Karina

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I.P N° 10007 - Chongoyape 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

En donde se buscará determinar la relación de la Estrategias lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I.P N° 10007 - Chongoyape. Así mismo la investigación nos permitirá observar la interacción entre los estudiantes y las estrategias, así como el desarrollo de las habilidades sociales, cuyos resultados pueden ser favorables, siendo una propuesta para ser implementada como una estrategia pedagógica en el nivel inicial. La misma que no solo beneficiará a la investigadora, del mismo modo será de beneficio para la institución y por consiguiente a la muestra de estudio (niños y niñas)

#### **Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se evaluará una ficha de observación de qué manera contribuirá para mejorar las habilidades sociales a partir de las estrategias lúdicas
2. Luego se realizará distintas estrategias lúdicas para evaluar los criterios

3. Se evaluará después de haber aplicado las estrategias lúdicas.

**Riesgos:** (Si aplica)

Si bien es cierto la investigación respeta los lineamientos de los principios éticos del código de ética de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, sin embargo, la investigadora no asegura que las respuestas se ajusten a la verdad en un 100%, ya que estos estarán a uso y manipulación de los padres de familias.

**Beneficios:**

Esto ayudara a los niños a mejorar las habilidades sociales con su entorno aplicando estrategias lúdicas.

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: **939782534**

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: [ciei@uladech.edu.pe](mailto:ciei@uladech.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

### ANEXO 3

#### Instrumento

#### ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I.P N° 10007 - CHONGOYAPE 2021.

PRE-TEST - POST TEST

ESTUDIANTE OBSERVADO.....

FECHA DE APLICACIÓN.....

OBSERVADOR.....

....

**Objetivo:** Determinar que las estrategias lúdicas mejoran el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de edad de la IEIP N°10007 – Chongoyape.

ITEMS	ESCALA VALORATIVA					
	Alto		Medio		Bajo	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
<b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> <b>estrategias lúdicas</b>						
Establecer el propósito del tema.	✓		✓		✓	
Realiza juegos libres	✓		✓		✓	
Ejecuta juegos simbólicos	✓		✓		✓	
Propone nuevos juegos con sus compañeros	✓		✓		✓	
Formular preguntas.	✓		✓		✓	
Responde a preguntas hechas después del juego	✓		✓		✓	
Consulta lo que no entendió	✓		✓		✓	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> <b>HABILIDADES SOCIALES</b>						
<b>HABILIDADES BÁSICAS</b>						
Sonríe y responde la sonrisa de las personas que conoce	✓		✓		✓	
Saluda y se despide utilizando frases como buenos días, de las personas de un lugar conocido	✓		✓		✓	
Puede presentarse espontáneamente a otras personas.	✓		✓		✓	
Es solidario haciendo pequeños favores a otros niños.	✓		✓		✓	
Muestra cortesía con sus compañeros utiliza frases como “gracias” “Por favor”, “permiso”, “Disculpa”	✓		✓		✓	
<b>HABILIDADES PARA RELACIONARSE CON LOS DEMAS</b>						
Participa con otros niños y adultos que no conoce	✓		✓		✓	
Le resulta fácil relacionarse con otras personas	✓		✓		✓	
Ayuda a un amigo cuando está en dificultades	✓		✓		✓	
Puede mantener una conversación sencilla con un adulto	✓		✓		✓	
Le importa lo que siente sus compañeros	✓		✓		✓	
<b>HABILIDADES SABER CONVERSAR</b>						
Mantiene el hilo temático en la conversación.	✓		✓		✓	
Expresa de manera espontánea sus necesidades e interés.	✓		✓		✓	
Sus respuestas son asertivas al responder en una	✓		✓		✓	

conversación.						
Se une al diálogo con otros niños.	✓		✓		✓	
Participa activamente en las conversaciones	✓		✓		✓	

## **Anexo 4. Propuesta de solución**

### **PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS.**

#### **I. DATOS GENERALES:**

**1.1. Institución:** PRIMARIA N° 10007 – CHONGOYAPE, CHICLAYO

**1.2. Denominación:** Programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años.

**1.3. Responsable:** Soplapuco García, Liz Karina

**1.4. Duración:** 2 meses

**1.5. Objetivo.** Desarrollar las habilidades sociales en los niños de 4 años, mediante actividades lúdicas.

#### **II. JUSTIFICACIÓN**

A estas edades, una de las vías eficientes para lograr el desarrollo de las habilidades sociales en los niños con este rango de edad es la de desarrollar actividades de aprendizajes mediante juegos lúdicos, como vía para relacionarse con el contexto y establecer relaciones interpersonales, desarrollar su autonomía. Las actividades desarrolladas permitirán que los niños conozcan el mundo, mediante las sensaciones, y los sentidos de la vista, el tacto y el oído, fundamentalmente.

Para el desarrollo de estos juegos no hay mayor dificultad que la falta de tiempo de los progenitores ya que en este momento hijos e hijas tienen plena disponibilidad y motivación para jugar con todo lo que está a su alcance y todo lo que les podemos ofrecer. Se trata de juegos muy sencillos por lo que pueden aprovechar cada momento que estén con el bebé para ser conscientes de la estimulación que está recibiendo con el fin de optimizarla.

Para la selección de las actividades se debe tener en cuenta la edad de los niños y el diagnóstico que se realizó. Por otra parte, para la selección de las diferentes actividades se debe tomar en cuenta que su desarrollo debe ser gradual, debe ir desde actividades simples que deben ir desde escalar escalones, pasar obstáculos, lanzar y pasar pelotas, deslizarse, saltos de diferentes alturas, entre otros.

### III. PROPUESTA DE ACTIVIDADES

**Tabla 1.** Estrategias metodológicas para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cuatro años.

<b>Nro.</b>	<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Resultados</b>
1	Imitando aprendo a comunicarme	Estimular la comunicación y que los niños ganen confianza.	Que los niños comiencen a ganar confianza en la comunicación.
2	Jugando sigo instrucciones	Estimular la participación organizada de los niños en los juegos siguiendo las instrucciones.	Que los niños aprendan hacer disciplinados y a compartir las actividades de manera cooperativa
3	Jugando aprendo a participar	Desarrollar las habilidades interpersonales en los niños	Lograr que los niños desarrollen las habilidades interpersonales con los otros niños que participan y con el docente.
4	Comunicándome aprendo a compartir	Estimular a los niños a establecer relaciones interpersonales comunicativas y de cooperación.	Promover que los niños logren desarrollar la actividad estableciendo vínculos comunicativos e interpersonales con los otros niños.
5	Jugando cuido y respeto a mi amigo	Sensibilizar a los niños en el respeto a los demás niños, a partir del respeto a las normas de los juegos, a la escucha y comunicación.	A partir del desarrollo de las actividades lúdicas los niños deben establecer relaciones de respeto, cooperación con los niños que participan.
6	Jugando comparto con mi amigo	Desarrollar las habilidades sociales para poder compartir con los niños que participan en el juego.	Este juego lúdico refuerza la formación de las habilidades sociales, les permite a los niños comunicarse y establecer relaciones interpersonales de respeto.

**Tabla 2.** Ejemplo de desarrollo de las actividades lúdicas.

<b>ETAPAS DE DESARROLLO</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>TIEMPO</b>
-----------------------------	------------------	-------------------	---------------



INICIO	Se puede iniciar con una canción inicia la sesión compartiendo una canción infantil, alegre que sugiera movimiento y alegría, que permita la estimulación del movimiento y capte la atención del niño.	Reproductora de sonido	10 min
PROCESO	Aprovechando la dinámica creada con la actividad anterior y se les explica la actividad de cómo pasar la pelota (se busca una pelota de colores llamativos). Se invita a los niños a formar un círculo, se les muestra cómo hacer el ejercicio y se le entrega la pelota a uno y se les pide que en la medida que les llegue la pelota digan su nombre y den una vuelta en el mismo lugar, terminada la vuelta se le pasa a otro niño. Cuando todos los niños culminan con el ejercicio, el docente se coloca en el centro del círculo y manifiesta que deben estar atento, para continuar se le tocará la cabeza a un niño y se les pedirá a los niños que haga algún movimiento (saltar con los dos pies, con uno, correr un tramo, levantar un abrazo).	Pelota	20 min
MOTRICIDAD	Solicitarles a los niños que se sienten en círculos, ya sentados de esta manera se les mostrarán imágenes de animales para que ellos los reconozcan y digan su nombre, además se les pedirá como parte de la actividad que imiten el animal como caminan y que imiten el ruido que hacen. La docente debe ejemplificar con la canción seleccionada como deben decir el nombre del animal como es su sonido y como camina. La canción dice “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 les muestra a los niños fotos de diferentes animales.	20 min
RELAJACIÓN	Para esta etapa, concluida la actividad anterior se les solicita a los niños que se acuesten en el suelo, para escuchar un instrumental de relajación relacionada con la naturaleza. Se les orienta que deben comenzar a respirar profundo y lentamente.	Reproductora de sonido	5 min
REPRESENTACIÓN GRÁFICA	Cuando cumplen con el periodo de relajación se les conduce al aula y se les entregan hojas y crayolas, plumones o lápices de colores, para que dibujen el animal que quieran o que más le llamo la atención de los que se presentaron.	Hojas de papel, crayolas, plumones, lápices de colores.	20 min
CIERRE	Para el cierre se habilitará un espacio para que se coloquen los dibujos de los niños, además de que todos los niños deberán exponer como se sintieron en la actividad y que parte les gustó más.	Mural para pegar los dibujos	5 min

#### IV. EVALUACIÓN

**V. El docente estará observando el comportamiento de los niños en el desarrollo de cada actividad y en el cierre de cada una de ellas podrá mediante el estado de ánimo de los niños, su participación y expresión evaluar el avance de los niños y si hace falta variar algún aspecto del desarrollo.**

**Culminada la aplicación de la propuesta se debe aplicar el posttest que se observa en el anexo 3**

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

Submitted to Universidad Catolica Los  
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

4%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo