



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**LAS ACTIVIDAD LÚDICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ESTHER
CARSON, DISTRITO IGNACIO ESCUDERO, SULLANA, PIURA, 2024**

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

AUTOR

**MOGOLLON CARRILLO, GEOVANNA DANITZA
ORCID:0000-0003-2619-3069**

ASESOR

**TAMAYO LY , CARLA CRISTINA
ORCID:0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0251-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **22:15** horas del día **25 de Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PEREZ MORAN GRACIELA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LAS ACTIVIDAD LÚDICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ESTHER CARSON, DISTRITO IGNACIO ESCUDERO, SULLANA, PIURA, 2024**

Presentada Por :
(0807182240) **MOGOLLON CARRILLO GEOVANNA DANITZA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

PEREZ MORAN GRACIELA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LAS ACTIVIDAD LÚDICA PARA FORTALECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ESTHER CARSON, DISTRITO IGNACIO ESCUDERO, SULLANA, PIURA, 2024 Del (de la) estudiante MOGOLLON CARRILLO GEOVANNA DANITZA, asesorado por TAMAYO LY CARLA CRISTINA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 22% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 12 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

La presente tesis se la dedico a mi familia a mi esposo e hijos que gracias a su apoyo pude concluir mi carrera. A mis padres y hermanos por su apoyo y confianza. Gracias por ayudarme a cumplir mis objetivos como persona y estudiante. A mi padre por enseñarme e inculcarme valores para ser mejor persona, madre, hija y estar a mi lado apoyándome y aconsejándome siempre.

Agradecimiento

Me gustaría agradecer a todos aquellos que formaron parte de este largo proceso de investigación y escritura. En especial, quiero dar gracias a mi familia, que me enseñó a no dejar nunca de disfrutar de los buenos momentos que ofrece la vida. A mi familia que estuvo a mi lado en cada momento y fue un apoyo para superar cada desafío en la escritura de esta tesis. A mis docentes de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, al director de la institución educativa particular Esther Carson y a mis compañeros de la Universidad por brindarme su apoyo siempre .

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales	5
2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales	7
2.2 Bases teóricas	8
2.2.1. Actividades Lúdicas	8
2.2.1.1. Definición de Actividades Lúdicas.....	8
2.2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas	9
2.2.1.3. Enfoques de las actividades lúdicas.....	10
2.2.1.4. Teorías sobre las actividades lúdicas.....	11
2.2.1.5. Clasificación de las actividades lúdicas.....	12
2.2.1.6. Funciones de las actividades lúdicas.	13
2.2.1.7. Tipos de actividades lúdicas	14
2.2.1.8. Dimensiones de las actividades lúdicas.....	16
2.2.2. Habilidades Sociales.....	17
2.2.2.1 Definición de Habilidades Sociales	17
2.2.2.2. Importancia de las habilidades sociales.....	18
2.2.2.3. Habilidades básicas de interacción social.....	18
2.2.2.4. Habilidades de iniciación de interacción social y habilidades conversacionales	19
2.2.2.5. Componentes de las habilidades sociales.	20
2.2.2.6. Fundamentos teóricos sobre las habilidades sociales	21
2.2.2.7. Dimensiones de las habilidades sociales	22

2.3. Hipótesis	23
III. METODOLOGÍA.....	24
3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación	24
3.2. Población y muestra:	24
3.3 Variables: Definición y operacionalización	26
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:	28
3.5 Método de análisis de datos.....	29
3.6. Aspectos éticos:.....	30
IV. RESULTADOS	32
4.1. Resultados	32
V. Discusión	40
VI. Conclusiones	46
VII. Recomendaciones.....	47
Referencias bibliográficas	48
ANEXOS	54
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	54
Anexo 02 .Instrumento de recolección de información.....	55
Anexo 03. Ficha técnica del instrumento: Descripción de propiedades métricas (baremo), validez y confiabilidad.....	56
Anexo 04. Consentimiento informado.....	68

Lista de Tablas

Tabla 1: Distribución de la población de los niños	25
Tabla 2: Distribución de la muestra de los niños del aula de 4 años	25
Tabla 3: Definición y operacionalización de variables	27
Tabla 4: Nivel de las habilidades sociales en el pre test en los niños de 4 años.....	32
Tabla 5: Nivel de habilidades sociales a través de las actividades lúdicas	34
Tabla 6: Nivel de habilidades sociales en el post test en los niños de 4 años	36

Lista de figuras

Figura 1: Nivel de las habilidades sociales en el pre test	32
Figura 2: Nivel de habilidades sociales a través de las actividades lúdicas	35
Figura 3: Nivel de habilidades sociales en el post test	36

Resumen

La investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024. La metodología aplicada fue de tipo de tipo cuantitativo, nivel explicativo con diseño pre experimental. Esta investigación se realizó con una población de 31 niños de 3,4 y 5 años de edad, de los cuales, la muestra a evaluar estuvo conformada por 18 niños de 4 años. Para la recolección de la información de la unidad de análisis se utilizó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación, cuyo propósito fue evaluar los aspectos como: habilidades básicas para la interacción, para hacer amigos y habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Los resultados obtenidos son en el nivel pre test el 83% estuvo en el nivel inicio, asimismo en las sesiones se obtuvo una mejoría de manera progresiva, por lo tanto, en el post test el 89% de los niños se ubica en el logro esperado en cuanto al nivel de habilidades sociales. Asimismo, en la prueba de hipótesis se contrastó que hay una diferencia de 3,417 puntos a favor del pos test con un sig. de $p= 0.001$ menor a 0.05 lo que significa que las estrategias y actividades centradas en las actividades lúdicas ayuda a desarrollar las habilidades sociales de los niños que conformaron el grupo. Por lo tanto, se concluye que las actividades lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de cuatro años.

Palabras clave: actividades lúdicas, habilidades sociales, interacción.

Abstract

The objective of the research was to determine how recreational activities strengthen social skills in 4-year-old children of the Esther Carson Educational Institution, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024. The methodology applied was quantitative, explanatory level with pre-experimental design. This research was carried out with a population of 31 children of 3, 4 and 5 years of age, of which the sample to be evaluated was made up of 18 4-year-old children. To collect the information of the unit of analysis, observation was used as a technique and the observation guide as an instrument, whose purpose was to evaluate aspects such as: basic skills for interaction, for making friends and skills related to feelings, emotions. and opinions. The results obtained are at the pre-test level, 83% were at the initial level, also in the sessions a progressive improvement was obtained, therefore, in the post-test 89% of the children are located at the expected achievement regarding the level of social skills. Likewise, in the hypothesis test it was found that there is a difference of 3,432 points in favor of the post test with a sig. $p= 0.001$ less than 0.05 which means that the strategies and activities focused on recreational activities help develop the social skills of the children who made up the group. Therefore, it is concluded that recreational activities significantly improve social skills in four-year-old children.

Keywords: recreational activities, social skills, interaction.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es importante que, desde el nivel inicial, se ponga énfasis en el fomento de las habilidades sociales, de manera que los niños aprendan a interactuar, respetarse, convivir con los demás, estableciendo buenas relaciones desde pequeños tanto en el entorno familiar como en la escuela y comunidad. El desarrollo de las habilidades sociales es descuidado muchas veces, empezando desde las familias; esto hace que muchos niños presenten dificultades en relacionarse con los demás, lo que genera otros problemas relacionados con en el aprendizaje y la comunicación. Aucasi (2022)

Según estadísticas de la OMS (2020) a nivel global de cada 160 niños, uno de ellos presenta un trastorno de espectro autista (TEA), por lo cual se recomienda su intervención a temprana edad para de esa manera lograr el desarrollo y bienestar de las personas con TEA. Al aumentar la tasa de niños con TEA en la sociedad, obviamente los casos también aumentan en las escuelas es por ellos que es de suma importancia saber sobre este trastorno y las opciones de intervención. Tello (2021)

La ONU hace un llamado a los gobiernos y comunidad internacional para invertir en infraestructuras escolares adecuadas y en la capacitación de docentes, con el fin de promover estas actividades y habilidades en los estudiantes. PNUD (2023)

A nivel nacional, según la data que proporcionó la Dirección de Salud Mental del MINSA (2020) MINSA, en el Perú, cerca de 15,625 presentan TEA. Del total de personas con autismo, el 90% son niños con edades por debajo de los 11 años y de este porcentaje el 81,1% son varones, por lo que recomiendan que lo ideal es evaluar el Trastorno de Espectro Autista, en niños que se encuentran entre los 3 y los 5 años de edad, lo cual permitiría identificar las terapias adecuadas.

Por otro lado, en el país, se realizaron estudios tales como el de Gormas (2023), y hace referencia que, en el Perú, en las instituciones educativas presentan niños con déficit de atención o hiperactividad, y que estas son patologías en donde el niño presenta dificultades en sus relaciones interpersonales, ya que muestran conductas agresivas, provocadoras, opositoras e impulsividad con su medio social, que ha sido muy frecuente en los años últimos en la etapa escolar. Por otro lado, hasta el momento, las investigaciones nacionales se han centrado en el conocimiento cognitivo, permitiendo como segundo plano el deterioro de las habilidades sociales.

Igualmente, a nivel local los niños de 4 años de la Institución educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, presentan dificultades en cuanto a las habilidades social, se pudo observar que a los alumnos les cuesta comunicarse entre sus compañeros, se muestran tímidos, no tomas iniciativa de formar grupos con los demás, esta situación aún persiste y es un caso común en todos los centros educativos, ya que si no se trata a tiempo desde edades tempranas podría repercutir de manera significativa en el futuro de los niños, por ende los docentes y los padres de familia deberían de trabajar más en este tema para poder brindarles confianza y seguridad consigo mismo y con su entorno. Ante esta problemática se pretende emplear actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en los niños de la institución educativa en estudio.

Ante la realidad expuesta, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera las actividades lúdicas pueden ayudar a fortalecer las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024?

En tal sentido, la investigación se justifica en los tres campos del conocimiento como:

En lo teórico, se recopiló, procesó y sistematizaron fundamentos teóricos actualizados sobre la aplicación de estrategias lúdicas En este caso, se compiló y organizó de manera colaborativa diversas aportaciones teóricas y herramientas metodológicas que el profesor requiere conocer para mejorar su desempeño en aula.

En lo metodológico, la ejecución de este trabajo ayudó a verificar desde el espacio áulico la efectividad de las estrategias lúdicas planificadas en las sesiones de aprendizaje a la hora del juego libre es bastante oportuna e íntegra la investigación con el quehacer didáctico áulico desde la práctica pre profesional docente que se desarrolla en la carrera de educación. Esta integración debe permitir construir un portafolio de estrategias de aprendizajes efectivas las mismas que ayudaran a impulsar experiencias de mejora de las habilidades sociales desde las instituciones educativas y que en definitiva contribuyan a sumar esfuerzos en la mejora de la calidad de la educación.

En lo práctico, los resultados de este trabajo nos permitieron observar la eficacia del uso de estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa en el cual se está trabajando.

Para dar solución a la pregunta planteada, se formuló el siguiente objetivo general determinar de qué manera actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024. Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Conocer cuál es el nivel de las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024 Aplicar actividades lúdicas que permitan mejorar las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024 .Evaluar el nivel de las habilidades sociales en el post test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024 .

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Lindao (2022) en su estudio titulado: “Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 4 a 6 años de una unidad educativa de Playas, 2022”, tuvo como objetivo determinar la relación de las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal en niños de 4 a 6 años de una unidad educativa de Playas, 2022. La muestra es de 60 estudiantes, a los cuales se les aplicó cuestionarios para evaluar el nivel de las variables actividades lúdicas e inteligencia interpersonal. La investigación es de tipo correlacional asociativa. Para calcular el índice de correlación se utilizó el Coeficiente de Correlación de Rho Spearman. Como resultado de la investigación se obtiene que existe correlación significativa moderada entre las variables actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 7 a 9 años de una Unidad Educativa de Playas, 2022, con un coeficiente de correlación de 0.653. Con los resultados obtenidos, se concluyó que existe relación entre las actividades lúdicas y la inteligencia interpersonal con correlación de Rho de Spearman de .653, y Sig. < .001 siendo la correlación moderada significativa al nivel 0.01.

Arias (2023) en su investigación titulada: “Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 a 6 años de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”, ciudad de Riobamba”, tuvo como objetivo proponer diferentes estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 a 6 años de la de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril”. La metodología empleada se basó en una investigación documental y bibliográfica, complementada con un enfoque cualitativo en el análisis de datos. Asimismo, se configuró como un estudio de campo, con un diseño transversal y no experimental. La muestra de este estudio estuvo compuesta por 21 niños, 11 niñas y 10 niños, pertenecientes al primer grado y con edades comprendidas entre los 5 y 6 años. Para la recolección de datos, se empleó la técnica papel activo y positivo en el fomento de observación, utilizando como herramienta principal la ficha de observación. Tras realizar la observación correspondiente, se pudo apreciar que la mayoría de los niños no presentan un adecuado desarrollo de su inteligencia emocional. A su vez, se observó el comportamiento y las acciones de la docente ante situaciones específicas en el aula de clase, y como resultado se pudo constatar que a la docente le falta incluir en sus clases actividades centrada en el desarrollo de la inteligencia

emocional. Tras analizar detenidamente los resultados obtenidos mediante la observación realizada, se ha elaborado un conjunto de estrategias lúdicas destinadas al desarrollo de la inteligencia emocional en los niños. Por lo que se concluyó que esta propuesta no solo fomenta una mejora significativa en sus habilidades sociales, sino que también se refleja en un notable progreso en su desempeño académico.

Carvajal (2020) en su estudio titulado: “Las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños de Educación Inicial, de la unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la comunidad Gatazo Zambrano, parroquia Cajabamba, cantón Ccolta, provincia de Chimborazo. periodo 2019-2020”, tuvo como objetivo determinar la importancia de las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños de Educación Inicial, de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la Comunidad Gatazo Zambrano, Parroquia Cajabamba, Cantón Colta, Provincia de Chimborazo. Período 2019-2020. El diseño de la investigación empleado fue el documental y de campo, se realizó en el lugar de los hechos, el método que se empleó es el científico, para la recolección de datos, como técnica se utilizó la encuesta y la observación. Luego del diagnóstico se identificó algunos hallazgos como el desinterés de los docentes en la realización de actividades lúdicas en donde los niños participen activamente, la misma que permitirá una relación entre compañeros y el contexto. Se elaboró un manual de actividades lúdicas, a fin de fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas, el manual “Compartir es crecer” es una herramienta al servicio de los docentes de la Unidad “Luis Felipe Hidalgo”. Los resultados permitieron evidenciar que la aplicación de las técnicas lúdicas permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social, siendo una herramienta poderosa de trabajo pedagógico. Como conclusión, las técnicas lúdicas favorecen a la integración, fortalecen el desarrollo social de los niños y niñas siendo un factor decisivo para los aprendizajes escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su labor, en este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Rios (2022) en su investigación titulada: “Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocos, 2020”, tuvo como objetivo demostrar que el programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales de los niños, es de tipo cuantitativa, de diseño pre experimental, con un solo grupo, la muestra estuvo constituida por 19 niños del aula de 5 años, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, que fue adecuada

para evaluar tres habilidades como escuchar, dar las gracias y reconocer y valorar a los demás. Se aceptó la hipótesis planteada y se desarrolló 6 sesiones en base a la propuesta metodológica estructurada que permitió la formación y desarrollo de las capacidades sociales básicas. Los resultados mostraron que en el pre test el 32% de niños se encontraron en el nivel bajo, el 63% en el nivel medio y el 5% en el nivel alto; en el post test se indican que en el nivel bajo no se encuentra ningún estudiante, 58% en el nivel medio y 42% en el nivel alto. Las conclusiones a las que se llegó demuestran que la aplicación del programa de actividades lúdicas contribuye a la formación y desarrollo de las habilidades sociales de los niños permitiendo su desarrollo personal.

Hidalgo (2020) en su estudio titulado: “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-2020”, tuvo como objetivo determinar si las estrategias lúdicas desarrollan las habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 100, distrito de Piscoyacu, provincia de Huallaga, región San Martín – 2020. Para ello, se utilizó como instrumentos de evaluación la lista de cotejo y como técnica la observación y para comprobar el desarrollo de las habilidades sociales se trabajó con una muestra de 20 estudiantes, en los cuales se trabajó su autonomía personal, la comunicación e interacción, en donde se aplicó el desarrollo de las doce sesiones de aprendizaje. Al término de esta investigación, 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; es decir los niños y niñas han demostrado más interacción y participación en las actividades. Del mismo modo, para comprobar la hipótesis mediante la prueba de Wilcoxon para la contratación de la hipótesis se obtuvo el valor de $P=0,005 < 0,05$. Por lo tanto, se concluyó 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.

Flores (2021) en su investigación titulada: “Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2021”, tuvo como objetivo determinar si el empleo de estrategias del juego cooperativo favorece el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” distrito de

Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2021. El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 15 niños de 4 años de edad; el instrumento utilizado fue la Escala de Apreciación. Los resultados permitieron mostrar que el 100% de los niños que se encontraron en el nivel malo en el pre test, este porcentaje se redujo al 0% en el post test; del 0 % de niños que se hallaban en nivel regular, el porcentaje mejoró a 13 %; del 0% de niños que alcanzaron el nivel bueno en el pre test, el porcentaje mejoró al 87% en el post test. Por los resultados obtenidos, se concluyó que el juego cooperativo favoreció significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales.

2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales

Osorio (2023) en su estudio titulado: “Actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2021”, tuvo como objetivo determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas”, Sechura – Piura, 2020. El tipo de investigación fue cuantitativa, nivel experimental y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por los niños y niñas del nivel inicial, y la muestra representada por 11 niños y niñas de 3 años; la técnica de muestreo fue no probabilístico por conveniencia; para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación y el instrumento de lista de cotejo que fue validado por los expertos, la prueba de hipótesis fue validada mediante la prueba de Wilcoxon y el principio ético utilizado fue libre participación y derecho a estar informado. Los resultados del pre test fueron el 41.7% de los niños manifiesta nivel proceso y logro en el aprendizaje de personal social, mientras que después de su aplicación el 75% de los niños mostraron nivel logro. Se concluyó que las actividades lúdicas centradas en el aprendizaje del área de personal social, favorecen al desarrollo de las habilidades sociales en los niños que conformaron el grupo experimental.

Castillo (2022) en su investigación titulada: “Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Piura – 2021”, tuvo como objetivo terminar la relación existente entre las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA. Para lograr el objetivo se utilizó el enfoque cuantitativo, de tipo básica, con un nivel correlacional y con diseño no experimental y de corte transeccional. La muestra fue censal y estuvo conformada por 60 niños con TEA del centro de terapias TEAyudamos- Piura, a quienes se les aplicó las

herramientas diseñadas por la autora para tal fin. La confiabilidad de los instrumentos, se determinaron mediante la aplicación de una prueba piloto a 20 familias del centro de terapias, obteniendo un alfa de Cronbach de 0,867 para la primera variable y de 0,946 para la segunda variable; respecto a la validez de la herramienta en contenido, criterio y constructos se utilizó la validación por juicio de expertos. Mediante la prueba de hipótesis, se concluyó que a través de la prueba paramétrica r de Pearson existe una correlación significativa y fuerte entre las variables actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en vista que el coeficiente de correlación obtenido fue de $r = 0.882$.

Bustamante (2024) en su estudio titulado: “Programa de actividades lúdicas para habilidades sociales en preescolares con trastorno del espectro autista en una institución educativa de Sullana -Piura”, tuvo como objetivo proponer un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en preescolares con diagnóstico de Trastorno del espectro autista de una I.E. de Sullana - Piura, es una investigación básica de tipo cuantitativo, diseño descriptivo, no experimental y propositivo; la muestra se conformó por 20 preescolares de 2 a 5 años. Se aplicó un cuestionario a padres de familia y docentes, teniendo una validez de 1 y confiabilidad de 0.81. Los resultados arrojaron que en el nivel de habilidades básicas conductuales de interacción social fue que el 60 % “No cumple” según lo respondido con las profesoras y padres de familia, así mismo en habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones, arrojaron diferentes resultados ya que las docentes consideran que 70 % “No cumple” con esta habilidad y 55% se encuentran en una categoría “Baja” según los padres de familia, en el nivel de habilidades cognitivas para relacionarse con los pares tuvo un resultado que el 70 % y 65 % “No cumple” con estas habilidades. En conclusión, los niños presentan dificultades en sus habilidades sociales, por el cual se propuso un programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Actividades Lúdicas

2.2.1.1. Definición de Actividades Lúdicas

Según Goldstein (2017) manifiesta que, El juego fomenta la confianza en uno mismo, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia, convirtiéndose así en una de las actividades lúdicas y educativas más importantes. Los juegos son actividades divertidas y entretenidas para los participantes e incluso pueden servir como

herramienta educativa. Las actividades de ocio pueden ser diferentes, por ejemplo: entrenamiento físico y mental, flexibilidad, equilibrio, etc.

Según Jiménez (2018) dice que, El juego como componente fundamental de la dimensión humana no es una ciencia, una disciplina o una nueva moda. La actividad lúdica es una actitud, una tendencia ante la vida y lo cotidiano. Cuando interactuamos con otros, ocurren bromas, humor, arte y un sinnúmero de otras actividades (sexo, baile, amor, afecto) sin dar nada a cambio excepto la gratitud que generan estas actividades.

Así mismo Burgos (2017) manifiesta que, El juego se refiere a las emociones alegres que todos deberían experimentar, ya sea asociadas con la incertidumbre, la distracción, la sorpresa o la reflexión alegre. También promueve el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos, el desarrollo de la personalidad y abarca una amplia gama de actividades para la felicidad, la alegría, la creatividad y la interacción intelectual.

No se puede hablar de lúdica sin hablar de juego. En definitiva, el juego se convierte en una actividad que inspira alegría, relajación, socialización y brinda la oportunidad de interactuar con los demás. Es la forma natural en que aprendemos desde niños, y aunque no se toma tan en serio como debería en educación, es una herramienta muy útil para adquirir habilidades y conocimientos.

2.2.1.2. Importancia de las actividades lúdicas

Domínguez (2015) considera que el juego es una actividad importante en la evolución cognitiva, comunicativa, emocional y social del ser humano porque permite desarrollar funciones básicas de la madurez psicológica. Las emociones se pueden mejorar mediante el juego y el estado emocional de una persona es un factor importante para determinar su potencial de desarrollo.

Es la base para cualquier tipo de tarea. Las diferentes actividades lúdicas permiten centrarse en aspectos muy importantes del desarrollo cognitivo del niño, como son: la participación en el aula, la creatividad y originalidad, la sociabilidad y la formación de patrones de conducta en el aula. Pero nunca debemos olvidar que detrás de cada juego hay una finalidad educativa específica. Galindo (2018)

Las actividades educativas y recreativas permiten a los estudiantes participar en una variedad de actividades donde experimentan y descubren diferentes situaciones para crear soluciones a problemas y producir productos a partir de ellas para emitir a la

sociedad. Además, al ofrecer actividades recreativas en el aula, los profesores ayudan a los estudiantes a adquirir una variedad de conocimientos, que luego se internalizan en la memoria a corto o largo plazo, lo que da como resultado el aprendizaje. Botina (2016)

En la misma línea, Benavides (2020) señala que las actividades recreativas son estrategias que se utilizan para aprender bien y desarrollar habilidades y destrezas, pero si no se utilizan los niños tendrán un bajo rendimiento. Es decir, son herramientas de aprendizaje, que permiten a los estudiantes construir sus propios conceptos en el aula y utilizar estrategias para percibir y comprender temas nuevos.

2.2.1.3. Enfoques de las actividades lúdicas

Enfoque lúdico

Entre los métodos de actividades recreativas, saltan a la vista métodos interesantes porque son actividades divertidas, educativas y adaptadas a los niños, porque deben utilizarse de forma creativa y práctica en el entorno en el que se implementan para lograr un efecto de aprendizaje Vargas (2013). Los autores sostienen que las actividades de ocio apoyan un enfoque lúdico ya que enseñan, inspiran y entretienen a los niños de una manera didáctica para que puedan explorar, descubrir, experimentar y valorar las actividades de ocio como parte de una educación significativa.

Las actividades divertidas no son sólo actividades espontáneas, sino que requieren el deseo del niño de alcanzar metas o tareas por lo que han sido planteados.

Enfoque pedagógico.

El enfoque educativo en las actividades recreativas se va perdiendo, ya que se incluirán en todo el proceso de aprendizaje y son cruciales para el desarrollo de las capacidades, destrezas y conocimientos de los niños. En ese sentido Hernández (2018), sugiere que las actividades recreativas orientadas a la educación son actividades sistémicas que requieren una comprensión de la estructura de los fenómenos educativos. Pasar a prácticas positivas que promuevan cambios en el desarrollo de los niños, ya sea tomando decisiones o descubriendo y explorando nuevos conocimientos.

Enfoque psicosocial.

La actividad lúdica, benefician el desarrollo social y personal de cada estudiante, sobre todo de los niños, ya que desde edades temprana se encuentran en la continua

búsqueda de su identidad, es importante que, a lo largo de su proceso de desarrollo, el niño debe ser orientado en el fortalecimiento de su personalidad.

Por otro lado, García (2015) indica que los juegos con enfoque psicosocial son beneficiosos para la adquisición de conocimientos, la formación de la personalidad y la identidad; además señala que el juego no sólo es entretenimiento, sino que su propósito es sentar las bases de la personalidad en relación con el entorno y los demás seres humanos; facilitando expresar sus sentimientos, pensamientos y emociones.

2.2.1.4. Teorías sobre las actividades lúdicas

Según Altamirano (2016) existen diversas teorías de las actividades lúdicas que explican y justifican las diversas manifestaciones y direcciones del juego, entre las que se encuentran:

La teoría del exceso de energía. Herbert Spencer menciona que, por medio del juego, los jóvenes pueden hacer gasto de sobrante de energía que tienen y no necesitan, ya que sus necesidades están compensadas por su entorno.

La teoría de la relajación. Lazarus comenta que los juegos pueden relajar a quienes tienen que realizar actividades complejas y extenuantes que causan fatiga y juegan para poder recuperarse, de este modo logran relajarse.

La teoría de la recapitulación. Se basa en la teoría de la evolución, que afirma que cada individuo repite el desarrollo de su especie, por lo que los niños juegan y realizan actividades que realizaban sus antepasados.

La teoría de la práctica o del pre-ejercicio. Se acerca más a nuestro concepto actual de juego, propuesto por el alemán Karl Gross, quien creía que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno relacionado con el crecimiento.

La Teoría de Vygotsky. Los juegos son actividades sociales, ya que, al interactuar con otros niños, pueden asumir roles que complementan los suyos. Además, el autor analiza principalmente el juego simbólico e indica cómo un niño transforma algunos objetos en su imaginación en otros objetos que tienen un significado diferente para él, por ejemplo, cuando corre como un caballo con una escoba, utilizando esta forma de manejar las cosas amplifica su poder simbólico.

Teoría de Piaget. Piaget señaló que no todos los juegos son iguales y que al igual que los procesos de pensamiento, cambia a lo largo de la vida de una persona a medida

que el cuerpo madura a través del movimiento y la vida se enriquece con el aprendizaje del lenguaje y los símbolos.

2.2.1.5. Clasificación de las actividades lúdicas.

Entre las actividades lúdicas, el juego es la más utilizada por los niños, considerando que tienen diferentes clasificaciones, según Ribeiro (2015) indica que son los siguientes:

a) Juego individual: este tipo de actividad lúdica es personal e particularizada, este juego se efectúa sin la participación de dos o más miembros. El niño juega solo con juguetes o determinados materiales.

b) Juego paralelo: En este caso, el niño imita aquello con lo que juegan sus compañeros, pero no necesita mezclarse con ellos, por lo que no hay interacción social.

c) Juego cooperativo: A diferencia de los juegos individuales, los juegos cooperativos están organizados por grupos de dos o más jugadores que se estructuran para lograr objetivos además de aumentar la participación, la interactividad y la socialización.

d) Juego evolutivo: El objetivo de este juego es permitir que el niño se comprenda a sí mismo y a su entorno para que pueda iniciar su proceso evolutivo, controlar su cuerpo y construir relaciones interpersonales.

e) Juego de ejercicio: Esta actividad requiere entrenamiento sensoriomotor que jugará un papel importante en el desarrollo de la motricidad.

f) Juego simbólico: Esta actividad lúdica predomina entre los dos y los tres años y continúa hasta los seis y siete años, y se caracteriza por la recreación de situaciones reales mediante imitación, la representación de aspectos sociales de experiencias de la vida, por ejemplo: madre, padre, maestro, médico, conductor, etc.

g) Juego de reglas: Esta actividad recreativa, que se inicia a los seis o siete años, es una actividad completamente social y grupal que se caracteriza por la inclusión de ciertas reglas definidas, al ser una actividad grupal, requiere de la cooperación o colaboración de todos los miembros del grupo, promoviendo la competencia y convirtiéndose interesante para los participantes.

h) Juego de construcción: Parte del juego de construcción también implica involucrarse en simbolismos lúdicos, practicando la adaptación como uno de los recursos

de socialización más importantes, además permite que los niños aprendan nuevos patrones de comportamiento, creatividad, imaginación, resolución de conflictos y liberación de tensiones, fortaleciendo así sus habilidades.

Por otra parte, Huamán (2016) menciona que existen otros tipos de juegos, tales como:

i) Juego físico: Son actividades que les permiten desarrollarse físicamente corriendo, saltando, rodando, girando, entre otros; también se puede replicar en método de enseñanza, los niños pueden lograr un aprendizaje kinestésico; Se deben considerar objetos que fomenten la actividad física como pelotas, salta soga, etc.

j) Juego educativo: Esta actividad recreativa es útil para los niños porque les ayuda a aprender conceptos o definiciones básicas que los profesores enseñan en clase. Además, mejorarán sus capacidades cognitivas o intelectuales, como la memoria, la atención, la orientación o las nociones espaciales.

k) Juego sensorio-motor: En esta actividad los sentidos del niño están muy involucrados, y además de toda la estructura corporal, hay movimientos repetidos o imitaciones sistemáticas, además de la exploración, traerá la alegría de obtener resultados favorables.

2.2.1.6. Funciones de las actividades lúdicas.

Según Tenorio (2022) señala que la enorme contribución de las actividades de ocio al desarrollo y aprendizaje de los niños es fundamental, por lo que es necesario comprender sus funciones, como se describe a continuación:

Lúdica, recurso del aprendizaje: A través del juego se asegura el desarrollo y aprendizaje de habilidades, talentos e intereses y cumple la función de autoeducación, es decir, el aprendizaje de los juegos de interés.

Función social: El juego es un elemento de socialización, claramente caracterizado por la interacción con el entorno, además de interdependencia, requiere atención, interés, gusto común, concentración, espontaneidad y fluidez.

Función intelectual: A través de actividades entretenidas y educativas, los niños pueden comprender rápidamente el contenido del juego, lo que además facilita la definición, serie, clasificación y comparación, y ejercita la percepción y atención de los niños.

Función emocional y afectiva: El juego es un medio que te ayuda a expresar tus sentimientos, anhelos, anhelos, necesidades, sentimientos e impulsos.

Función física y psicomotor: Aquí se desarrollan las características físicas y cognitivas, se fortalecen las capacidades motoras y perceptivas básicas y se logra un mejor control de los movimientos.

2.2.1.7. Tipos de actividades lúdicas

Este tipo de actividad ayuda a alcanzar el equilibrio personal y social, permite que las personas desarrollen habilidades comunicativas y facilita las relaciones interpersonales que contribuyen al desarrollo cognitivo, motor, socioemocional, emocional y moral de los infantes, es decir, su desarrollo general. Flores (2022)

Caballero (2021) menciona que las actividades lúdicas se encuentran orientadas con las canciones, cuentos, técnicas gráfico- plásticas, juegos y dramatizaciones.

Las canciones

Mejía (2019) menciona que las canciones nos acompañan a lo largo de nuestra vida: primero las escuchamos en casa, luego en la escuela y luego en la sociedad, por lo que define una canción como una obra literaria escrita en versos, cuya finalidad es comprender y recordar, para luego ser cantada. También van acompañados de movimientos corporales, lo que permite a los estudiantes tomar más conciencia del mundo que les rodea. Las canciones infantiles, en cambio, se caracterizan por letras sencillas, aprendizaje sin esfuerzo y mucha repetición. Blanco (2014)

Los cuentos

Cañizares (2016) nos dice que en nuestra sociedad hemos escuchado las historias de nuestros antepasados y por lo tanto el cuento se fue adaptando al tiempo histórico en el que se cuenta, por lo que el cuento se define al cuento como un relato breve, que puede ser oral o escrito y podrá presentar hechos que correspondan a la realidad o podrá presentar hechos ficticios. Olivares (2015) por su parte, lo define como un cuento con personajes, personajes ficticios o reales y una trama sencilla.

De hecho, los cuentos como recurso didáctico se pueden utilizar en educación infantil ya que tiene un valor educativo para el desarrollo integral del bebé ya que estimula el lenguaje, la imaginación y la capacidad lectora. Además, despierta su interés,

curiosidad, coordinación fina, desarrollo emocional, función cognitiva, habilidades sociales, desarrollo del estado de ánimo y mucho más. Pablos (2021)

Las técnicas gráfico-plásticas

Para Hernández (2018) las técnicas grafo-plásticas son estrategias que los docentes utilizan como recursos para mejorar a los niños en todos los ámbitos de su desarrollo evolutivo, tales como: psicomotor, lenguaje, social y emocional. Estos métodos se basan en actividades prácticas utilizadas en la escuela primaria y están diseñados para preparar a los estudiantes para la enseñanza, la lectura y la escritura. Rivilla (2022)

se utilizan las siguientes actividades: dibujar, cortar, pegar, modelar, pintar con los dedos, decoraciones, collages, cortar origami, rasgar y doblar, estas técnicas permiten que el niño desarrolle descubrimientos de sus capacidades intelectuales y desarrolle la visión, y habilidades motoras de manos y objetos, lo que facilita el uso de las pinzas. Llamuca (2020)

Los juegos

El juego es una actividad humana divertida, placentera, espontánea, que se moldea por las acciones del niño y su control sobre la experiencia, es decir, depende de la iniciativa del niño para activarla, tomar decisiones, adquirir experiencia propia y reconocer su capacidad para ser autónomo en su interesante aprendizaje y creer en él. García (2015)

Según la UNICEF (2022) nos dice que, a través de las actividades y el juego de los niños, pueden aprender de manera práctica para desarrollar conocimientos, habilidades y capacidades. También estimula la motivación para aprender, concentrarse, desarrollar conductas placenteras, cooperar, autorregular las emociones, desarrollar estrategias, adaptarse a reglas y tomar decisiones. Balaguer (2018)

Las dramatizaciones

los docentes utilizan la dramatización como recurso didáctico en la planificación, debido a que la dramatización es un proceso psicológico y de entretenimiento que requiere recursos expresivos como el lenguaje, el cuerpo, las expresiones plásticas y las expresiones musicales rítmicas, y así estimula la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje Quiroz (2020).

El juego dramático se caracteriza por la libre expresión, fomenta la creatividad y el juego, y crea una atmósfera de libertad y confianza en la que los niños deben elegir y seguir las reglas. Rodríguez (2018).

En resumen, el papel del docente en la dramatización es brindar instrucciones claras, evaluar actividades, preparar materiales, distribuir responsabilidades, promover un ambiente de confianza, realizar observaciones que permitan a los niños expresar sus sentimientos, promover el lenguaje, el cuerpo, el modelado y el ritmo musical, el desarrollo interpersonal e individual, entre otros. Cotrina (2019)

2.2.1.8. Dimensiones de las actividades lúdicas

Dimensión social

En esta dimensión, los niños tienen la oportunidad de comunicarse espontáneamente con sus compañeros y adultos, aprender a vivir juntos y comportarse, desarrollar su personalidad, integrarse en la sociedad, mostrar cooperación, solidaridad, amistad, paciencia, tolerancia y satisfacer sus necesidades. Valles (2019)

Según Tamayo (2017) nos muestra que el juego tiene dimensiones emocionales o involucra un comportamiento biopsicosocial que requiere participación, cooperación, sentimientos y comunicación en un entorno social.

Dimensión pedagógica

En esta dimensión, según Burgos (2017) podemos sugerir que los juegos ofrecen una manera ideal o adecuada de desarrollar habilidades motrices, intelectuales, de equilibrio personal, de colocación o de conexión social, enfocándose en la educación a través del juego donde su experiencia se convierte en parte integral de su entretenimiento.

Esta dimensión les permitirá a los niños desarrollar todas sus habilidades cognitivas, por ejemplo: el desarrollo de la imaginación y la creatividad, el desarrollo del pensamiento, teniendo en cuenta que el aprendizaje surge de causa y efecto. Se tendrá en cuenta su desarrollo motor y esta dimensión se utilizará para evaluar si el niño está estableciendo el equilibrio, controlando la postura, controlando su cuerpo y desarrollando la motricidad fina y la percepción.

Dimensión psicológica.

A través de esta dimensión se puede observar que a mediante el juego el niño aprenderá a liberar sus miedos y tensiones, controlar sus emociones y aprenderá a descubrir satisfacción, felicidad y motivación para que pueda abrazar su experiencia. Valles (2019)

Según Tamayo (2017) indica que la actividad lúdica, especialmente los juegos, se vuelve placentero cuando se utiliza la imaginación, es decir, involucra y conecta la realidad con la emoción; conduce a intentos de crear acciones basadas en normas establecidas o sugeridas por los propios hechos y acciones del alumno, hasta lograr la autorregulación.

2.2.2. Habilidades Sociales

2.2.2.1 Definición de Habilidades Sociales

Según Trianes (2017) cualquier habilidad social es un comportamiento o una forma de pensar que resuelve eficazmente situaciones sociales, es decir, aceptada por el propio sujeto y el entorno social en el que vive. Por tanto, las habilidades sociales se consideran conductas o pensamientos que ayudan a resolver conflictos, situaciones o tareas sociales.

Asimismo, Bejerano (2014) sostiene que Es el conjunto de comportamientos de un individuo en un contexto interpersonal que expresa sus sentimientos, actitudes, deseos, creencias o derechos de una manera adecuada a la situación actual, respeta dicho comportamiento de los demás y, en general, da lo mejor de sí, dando solución a las dificultades inmediatas y evita la posibilidad de problemas futuros.

Cuando hablamos de habilidades decimos que una persona tiene la capacidad de realizar acciones positivas; cuando hablamos de habilidades sociales, decimos que una persona tiene la capacidad de realizar conductas de intercambio y lograr resultados favorables, favorable significa lo contrario de perjudicial y destructivo. La palabra “habilidad” puede entenderse como capacidad, destreza, competencia, diplomacia, talento. Su asociación con términos sociales nos revela las huellas del comportamiento humano hacia los demás y el comportamiento de otras personas. Díaz (2020)

En este sentido, las habilidades sociales otorgan a quienes tienen las poseen, una mayor capacidad para alcanzar sus objetivos manteniendo su autoestima sin perjudicar la autoestima de quienes les rodean.

2.2.2.2. Importancia de las habilidades sociales

Según Flores (2021) es la capacidad de formar relaciones adecuadas con los demás para ser aceptados y valorados, por lo que no son rasgos de personalidad, sino conductas aprendidas. Las habilidades son los comportamientos específicos necesarios para realizar una actividad de manera exitosa y satisfactoria.

Las habilidades sociales se describen como comportamientos que ayudan a una persona a actuar de acuerdo con sus intereses más importantes, como defenderse sin miedo, expresar sentimientos honestos con facilidad o ejercer derechos personales sin negar los derechos de los demás. Valles (2019)

Por tanto, esta capacidad se manifiesta cuando una persona demuestra ciertas conductas y valores que ha aprendido desde la infancia y los pone en práctica para que lo conozcan tal como es. De la misma manera, las personas confían fácilmente en los amigos que han hecho a lo largo de su vida.

En este sentido, las habilidades sociales ayudan a las personas a comunicarse con los demás y esforzarse por vivir en armonía, creando así una sociedad unida y fraterna.

2.2.2.3. Habilidades básicas de interacción social

Según a Benavides (2020) las habilidades básicas de interacción social son aquellas que facilitan la comunicación y las relaciones con los demás. Entre ellos se pueden destacar: mostrar una actitud cálida y amigable al comunicar expresiones faciales (ojos y sonrisa) acompañadas de posturas corporales adecuadas; que la gente escucha activamente cuando alguien habla.

Asertividad

Se utilizó por primera vez como un término apropiado para cualquier emoción no reactiva a la ansiedad dirigida a otra persona. La confianza es un concepto limitado integrado en el concepto más amplio de habilidades sociales.

Para Monjas y Gonzales, El comportamiento asertivo se manifiesta expresando tus sentimientos y defendiendo tus derechos sin negar los derechos de los demás. Altamirano (2016)

Competencia social

Se considera parte de la conducta y se entiende como una habilidad dentro de las capacidades cognitivas a nivel social. Otros creen que es un comportamiento humano, pero muchos señalan que la sociabilidad está determinada por el juicio de los demás. Definido como un juicio valorativo que se refiere a la calidad y mejora del comportamiento social de un individuo en un entorno determinado por las personas que lo rodean (padre, madre, profesores).

Por tanto, se puede decir que las capacidades sociales son los efectos de un comportamiento específico de los agentes sociales en el entorno. Además, las personas pueden tener ciertas habilidades sociales, para que una persona sea competente debe poder aplicarlas en varias situaciones específicas. Cotrina (2019)

2.2.2.4. Habilidades de iniciación de interacción social y habilidades conversacionales

Las habilidades de iniciación de la interacción social y las habilidades del lenguaje conversacional se refieren a la capacidad de iniciar la interacción, facilitar la comunicación y hacerla efectiva manteniendo la conversación fluida; del mismo modo, saber cómo terminar la conversación.

Habilidades para cooperar y compartir

Las habilidades para cooperar y compartir reúnen diferentes tipos de comportamientos y habilidades. La cooperación es cuando dos o más niños participan en una actividad conjunta que involucra comportamiento. Compartir consiste en distribuir o asignar elementos a una persona. García (2015)

Hidalgo (2020) indica, el aula es un ambiente donde los estudiantes expresan las actitudes, habilidades, valores y normas aprendidas en casa. Los profesores también les presentan algunos valores y normas necesarios que les ayudarán ahora y en el futuro. Los estudiantes comienzan a construir confianza y amistad mutuas y enfrentan dificultades en todos los aspectos de la vida en el hogar, los estudios, la sociedad, etc.

Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos.

Las habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos facilitan a los niños manifestar sus sentimientos, deseos, pensamientos, curiosidades y mucho más que determina su interacción con el entorno. La habilidad social posee componentes motores, cognitivos y emocionales que dan forma a la gama de conductas que los niños hacen, dicen, sienten y piensan.

Habilidades de autoafirmación.

Esta capacidad significa defender los propios derechos y opiniones, pero también respetar los derechos y opiniones de los demás, ayudar a fortalecer a los demás, y cada uno debe ayudarse a sí mismo. Las habilidades de autoafirmación se refieren a educar a los niños para que se reconozcan a sí mismos como sujetos con derechos y responsabilidades en una etapa temprana, tal como estipula el Diseño Curricular Nacional del MINEDU (2022) todos tienen la oportunidad de seguir las responsabilidades y reglas de la clase, y jugando y conviviendo con sus compañeros, el niño aprende a comprender la realidad de todos.

2.2.2.5. Componentes de las habilidades sociales.

El componente de habilidades sociales es necesario para poder describir el comportamiento del niño en determinados contextos sociales. Las habilidades sociales incluyen componentes conductuales, cognitivos y afectivo-emocionales. Estas son las acciones que dicen, sienten y piensan. Tello (2021). Los cuales se explican a continuación.

Componentes motores o conductuales.

Explican las habilidades sociales como conductas aprendidas adquiridas a través de la experiencia mediante modelado y refuerzo. En la mayoría de los casos, esto se refiere a habilidades que son específicas, observables y ejecutables. Se trata de componentes no verbales (mantener contacto visual, movimientos suaves, sonrisa, expresión facial agradable, distancia física y apariencia personal adecuada) Componentes paralingüísticos (volumen y entonación de la voz, sincronización y flujo del habla) componentes verbales (contenido del texto, preguntas, refuerzo verbal, expresión directa, etc.). Rodríguez (2018)

Componentes cognitivos.

El comportamiento social está impulsado y guiado por perspectivas y procesos cognitivos que contribuyen al estudio de la percepción social, llamada cognición social. Este comportamiento se refiere a cómo las personas procesan información y toman decisiones en situaciones sociales conflictivas. Como parte de las habilidades sociales. Los procesos cognitivos en las interacciones entre el hombre y el medio ambiente deben discutirse en términos de habilidades cognitivas, estrategias de codificación y construcción de una persona, expectativas, valor subjetivo de los estímulos y sistemas y planes de autorregulación. Mejía (2019)

Componentes afectivos – emocionales.

Estos componentes afectan el desarrollo de las habilidades sociales. Las emociones afectan las habilidades sociales, que incluyen la empatía, el apego, la expresión social y emocional, el reconocimiento de las emociones propias y ajenas y la regulación de estos aspectos, influyendo así en el desarrollo de las habilidades sociales en la calidad de la interacción.

2.2.2.6. Fundamentos teóricos sobre las habilidades sociales

Arias (2023) señala que las habilidades sociales son el conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten a una persona interactuar y convivir con los demás de manera satisfactoria y eficaz.

A medida que surgen más estudios, es necesario resaltar las teorías que subyacen a estos estudios para resaltar los aspectos sociales de la vida humana. Para ello mencionan las siguientes teorías en defensa del desarrollo social.

a) Teorías del aprendizaje social

Hacer referencia al aprendizaje como parte de nuestra cultura es decir que todo lo que aprendemos proviene de la comunidad más cercana a nosotros, ya sea la familia, los amigos o la escuela. El aprendizaje ocurre en todos los ámbitos, por lo que la forma en que nos comportamos refleja lo que hemos aprendido en algún momento de nuestra vida, y con el tiempo algunas conductas permanecen y otras se olvidan.

b) Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura

El aprendizaje son actividades de proceso de información en la que los datos sobre la estructura del comportamiento y los eventos en el entorno se transforman en representaciones simbólicas que sirven como guías para la acción.

Bandura (1987) afirma que el objetivo principal del docente es crear una influencia que permita a los estudiantes desarrollar sus habilidades y fortalecer la creencia de que puede controlar a sus alumnos.

c) Teoría del aprendizaje social cognoscitivo de Mischel

Mischel (1976) señala que los humanos pueden discriminar entre estímulos en el entorno con extrema precisión y pueden producir diferentes patrones de comportamiento adaptativos y no adaptativos para hacer frente a diferentes situaciones de estímulo.

Este autor sostiene que las personas son capaces de experimentar variaciones extraordinarias ante circunstancias cambiantes, y que incluso pequeños cambios en las circunstancias conducen a cambios significativos en el comportamiento. Flores (2021)

2.2.2.7. Dimensiones de las habilidades sociales

De acuerdo Rosales (2013) las dimensiones de las habilidades sociales plasmadas para el desarrollo de esta investigación son las siguientes:

- Habilidades básicas para la interacción: Los niños deben ser capaces de iniciar o responder un saludo dirigido a los padres, docentes y compañeros. Además, deben poder presentarse de forma adecuada, poder dar las gracias y despedir a la persona que se retira de su ambiente en el que se encuentra.

- Habilidades para hacer amigos: “Es capaz de unirse a conversaciones o juegos e interactuar con los otros compañeros con la finalidad de afianzar una confianza y probablemente entablar una amistad temprana con alguno de ellos. Reconoce y elogia el esfuerzo de los demás y es capaz de pedir o solicitar ayuda de algún compañero o docente.

- Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones: Es capaz de reconocer como se siente y como le hace sentir cierta actividad o interacción con otra persona. Puede expresar lo que le gusta o disgusta de forma clara, lo cual le permite tener una visión individual o grupal sobre sí mismo y sobre los demás.

2.3. Hipótesis

H1: Las actividades lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024

H0: Las actividades lúdicas no mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel y diseño de la investigación

El estudio uso la metodología de tipo cuantitativa. Según Hernandez (2018) la investigación cuantitativa es un método de recogida de datos en un contexto de estudios principalmente científicos. En base a los datos recogidos, se pueden probar hipótesis predefinidas. Por ende, en el presente estudio se recogerán datos sobre la variable habilidades sociales en niños de 4 años del nivel inicial para luego probar las hipótesis.

La investigación correspondió al nivel explicativo menciona que la investigación explicativa también conocida como práctica o empírica, se caracteriza porque desea encontrar la aplicación de conocimientos generados, luego de insertar y sistematizar el proceso de la investigación (Vargas, 2009).

En la investigación se asumió el diseño preexperimental, que se conoce como diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo. Según Hernández (2010), estos proyectos son esencialmente investigaciones exploratorias: colaboran con un único equipo de investigación con un nivel mínimo de control; Sus resultados deben observarse con moderación y son útiles como primera aproximación a un problema de investigación de la vida real.

Este diseño se diagrama así:

G 01 x 02

G: Muestra de estudio 20 niños de 4 años

O1: Pre Test para medir el nivel de la mejora de las habilidades sociales

O2: Post test para medir el nivel de la mejora de las habilidades sociales

X: Pre experimento aplicación de las actividades lúdicas

3.2. Población

La población constituye el objeto de la investigación, es el centro del estudio, de ella es de donde se recogió la información requerida para el estudio propuesto.

Según Arias (2022), la población se define como el conjunto de casos que tienen una serie de detalles en común y se encuentran en un espacio determinado. En muchos casos, no es posible analizar a toda la población debido al tiempo y los recursos humanos. Es por ello que debe trabajarse con una parte “Muestra”.

Tabla 1*Distribución de la población de los niños*

Nivel	Sección	Varones	Mujeres	Total
	3 años	1	3	4
	4 años	11	7	18
	5 años	5	4	9
Inicial				
Total		17	14	31

Fuente: Nómina de matrícula 2024

Muestra

Arias (2006), menciona que se puede definir como un subconjunto de la población para la cual se recopilan datos. El uso de una muestra puede ahorrarle tiempo, reducir costos y, si se elige correctamente, puede ayudar a mejorar la exactitud y precisión de sus datos.

Con relación a la muestra, en este caso, se trabajó con toda la población de la investigación, que constituyó una muestra de 20 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2*Distribución de la muestra de los niños del aula de 4 años*

NIVEL	SECCION	VARONES	MUJERES	TOTAL
Inicial	4 años	11	7	18
TOTAL				18

Fuente: Nómina de matrícula 2024

El tipo de muestreo que se utilizara es muestreo el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (s.a.).

Se consideraron criterios de inclusión, como:

- Estudiantes matriculados de 4 años de educación inicial
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Y criterios de exclusión, como

- Estudiantes que sus padres no firmaron el consentimiento

3.3 Operacionalización de las variables

Variable Dependiente: Juegos didácticos

Los juegos didácticos como forma de enseñanza según Montero (2019), pueden aumentar la motivación de los participantes y mejorar las tareas que están haciendo en ese momento. Su investigación también se centra principalmente en el uso de juegos en la educación también para lograr los objetivos establecidos en una lección o tema específico, por lo que la idea es mostrar que las actividades siempre están enfocadas y mejoran el rendimiento de los estudiantes.

Variable Independiente: Aprendizaje del área de matemática

Minedu (2016), según esta definición, el aprendizaje de las matemáticas está confirmadas por todos aquellos factores las cuales dan autorización a los sujetos para poder desarrollar el reconocimiento e identificación de cada uno de los procesos a utilizar,

Tabla 3

Definición y operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Actividades lúdicas	Las actividades lúdicas se aplicarán a través de la planificación , ejecución y evaluación	Planificación	Unidad aprendizajes esperados Dosificación Materiales y recursos Estrategias de enseñanza	Ordinal	Alto-3 Medio-2 Bajo-1
		Ejecución	Inicio Desarrollo Cierre		
		Evaluación	Técnica de evaluación Instrumento de evaluación		
Habilidades sociales	Las habilidades sociales es una variable que será medida a través de las dimensiones: Habilidades básicas para la interacción Habilidades para hacer amigos Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Habilidades básicas para la interacción	Saluda, agradece, cordialmente.	Ordinal	Alto-3 Medio-2 Bajo-1
		Habilidades para hacer amigos	Anima a los demás, se integra en el juego y pide ayuda		
		Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones	Pide disculpas a otros así mismo reconoce su estado de ánimo y expresa halagos.		

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

En la investigación la técnica que se empleo fue la observación, de esta manera se registraron los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2020), “Esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo" (p.174).

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se utilizo fue la guía de observación. Tamayo (2021) define una guía de observación como un formato que permite la recolección sistemática de datos. Puede redactarse de manera uniforme y su finalidad es presentar los hechos de forma clara, objetiva y, en su caso, agrupar datos.

En el instrumento de la variable (Habilidades sociales) fue evaluado con la guía de observación, donde estuvo compuesta por 17 ítems que se dividirán en forma equivalente en sus tres dimensiones:

Dimensión 1 (d1) = Habilidades básicas para la interacción (4 ítems)

Dimensión 2 (d2) = Habilidades para hacer amigos (6 ítems)

Dimensión 3 (d3) = Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones (7 ítems)

Para la verificación de la medición de la variable motricidad fina y sus dimensiones establecidas se utilizó el baremo de la tabla 4.

Tabla 4

Baremo de medición de la variable habilidades sociales

Niveles	Puntuación
Inicio	[1 - 17]
Proceso	[18 - 35]
Logro esperado	[36 - 51]

Nota: calificación de la guía de observación.

3.4.3. Validez del Instrumento

Por lo tanto, para dicha validación de los instrumentos se llevó a los juicios de expertos y se verificó si el instrumento es válido para poder calificar a los estudiantes.

Sánchez (2021) El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones.

Tabla 1

Juicio de expertos

	Validadores	Resultados
01	Lic. Fernández Zaret Nelly Edita	Aplicable
02	Lic. López Aurelio Yessica	Aplicable
03	Lic. Katherine Juliana Quiroz Sagardia	Aplicable

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Así mismo para verificar la confiabilidad del instrumento se realizó en primer lugar una prueba piloto con estudiantes fuera de la muestra que nosotros tenemos.

Según Hernández (2003) la confiabilidad de un instrumento de medición se determina mediante diversas técnicas, y se refieren al grado en la cual su aplicación repetida al mismo sujeto produce iguales resultados

Tabla 2

Estadístico de fiabilidad de la variable habilidades sociales

Variable	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Habilidades sociales	0.821	17

Fuente: Base de datos de la prueba piloto

3.5 Método de análisis de datos

La recopilación de información comienza solicitando el consentimiento del director del centro para realizar el estudio. Después de recibir el consentimiento requerido institucionalmente, los padres obtuvieron el consentimiento del estudiante para participar

en este estudio, lo cual se logró mediante la firma de un formulario de consentimiento informado.

La información se recopiló en dos fases: la primera fase (pretest) se realizará utilizando instrumentos de observación utilizados para medir la condición del niño antes de la intervención planificada. Luego se realizó 15 sesiones de entrenamiento en las que se evaluó las habilidades sociales.

El segundo punto de recogida de datos se realizó tras el desarrollo de la intervención de las actividades lúdicas. Esta herramienta también se utiliza para evaluar el dominio de las estrategias para la mejora de las habilidades sociales de un niño.

La investigación utilizó métodos y técnicas estadísticas, Excel 2016 y software SPSS para procesar, analizar e interpretar datos manuales y electrónicos. Los métodos utilizados se describen a continuación:

Estadísticas descriptivas: Estas estadísticas le permitirán calcular, resumir y analizar los resultados obtenidos luego de aplicar la herramienta a la muestra analizada. Se puede utilizar para presentar la distribución general de datos y las tendencias observadas en una variable mediante tablas y figuras.

Estadística inferencial: La prueba de Wilcoxon, se utilizó para comparar los rangos medios de dos muestras relacionadas y determinar si existe una diferencia entre ellas y probar la hipótesis.

3.6. Aspectos éticos:

El presente trabajo de investigación se realizó bajo los principios éticos que estipula el reglamento de integridad científica (ULADECH, 2024).

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: su dignidad, privacidad y diversidad cultural.

b. Cuidado del medio ambiente: respetando el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza.

c. Libre participación por propia voluntad: estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica.

d. Beneficencia, no maleficencia: durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los

preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.

e. Integridad y honestidad: que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

f. Justicia: a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Respecto al objetivo específico 1 Conocer cuál es el nivel de las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.

Tabla 4

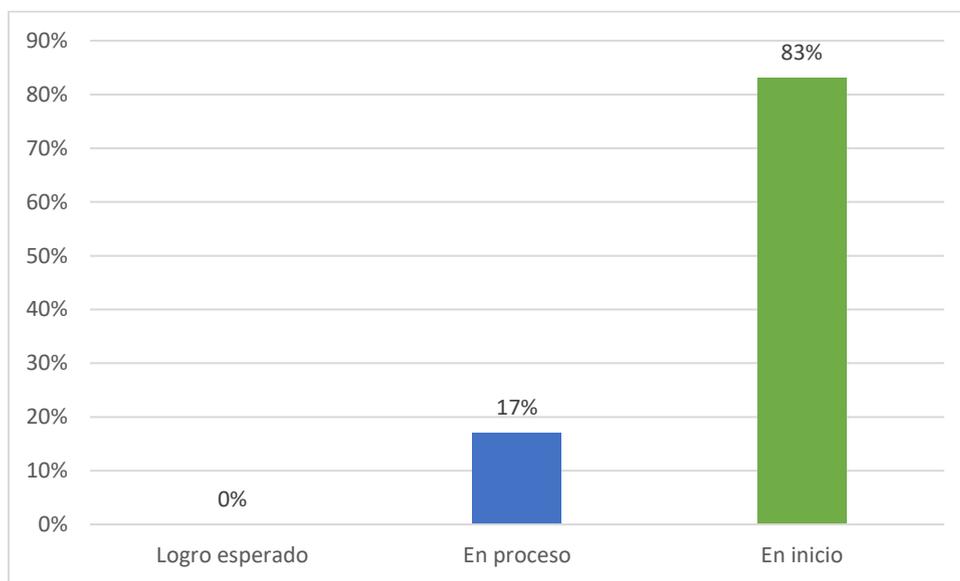
Nivel de las habilidades sociales en el pre test en los niños de 4 años

Nivel de logro	N	%
Logro esperado	0	0%
En proceso	3	17%
En inicio	15	83%
TOTAL	18	100%

Fuente. Guía de observación aplicado a los niños de 4 años, mayo, 2024.

Figura 1

Nivel de las habilidades sociales en el pre test.



Fuente. Tabla 4

En la tabla 4, figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de las habilidades sociales que presentan los niños de 4 años antes de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 83% se encuentra en el nivel Inicio. Se concluye que en el pre test la mayoría de los niños se encuentran en el nivel en inicio. Esto se evidencia porque los niños tienen problemas para desarrollar habilidades sociales como interactuar, hacer amigos y expresar sus emociones.

Respecto al objetivo específico 2 - Aplicar actividades lúdicas que permitan mejorar las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.

Tabla 5

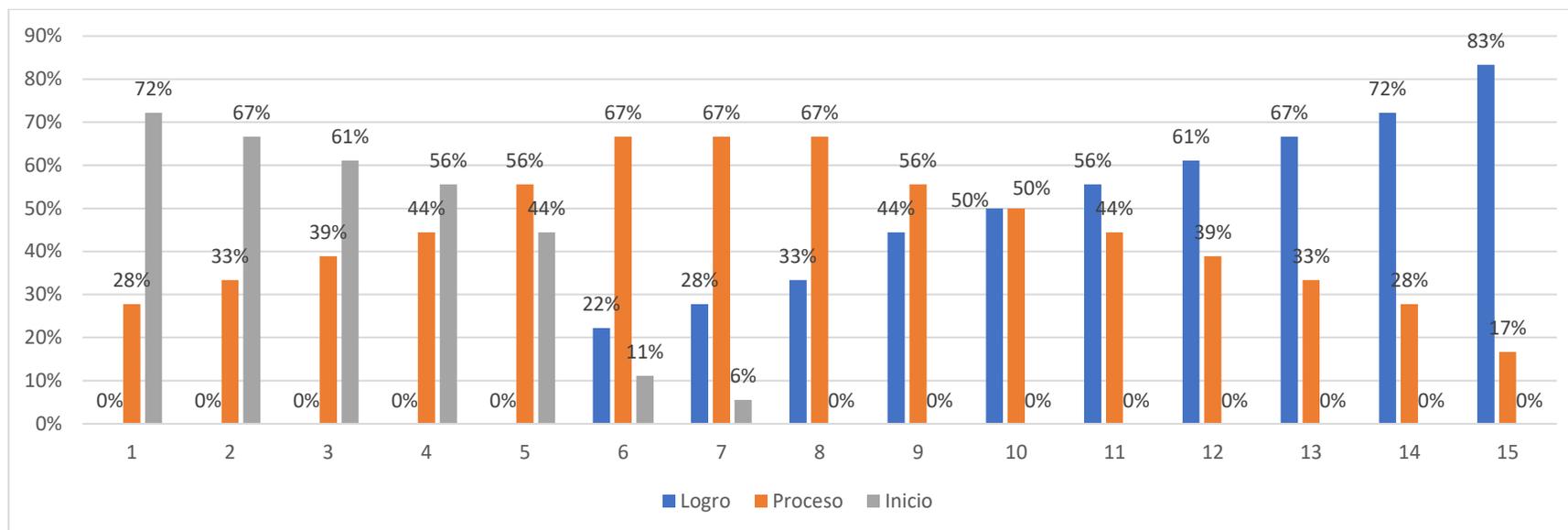
Nivel de habilidades sociales a través de las actividades lúdicas.

Nivel	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15	
	fi	%																												
Logro	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	22%	5	28%	6	33%	8	44%	9	50%	10	56%	11	61%	12	67%	13	72%	15	83%
Proceso	5	28%	6	33%	7	39%	8	44%	10	56%	12	67%	12	67%	12	67%	10	56%	9	50%	8	44%	7	39%	6	33%	5	28%	3	17%
Inicio	13	72%	12	67%	11	61%	10	56%	8	44%	2	11%	1	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

Fuente. Sesiones de aprendizajes aplicando

Figura 2

Nivel de habilidades sociales a través de las actividades lúdicas.



Nota. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia, donde se evaluó las habilidades sociales en los niños de 4 años después de la aplicación de las actividades lúdicas se observó que en la sesión 1 el 72% (13) de los niños se ubican en un nivel de inicio, pero a partir de la sesión 5 se observó un 56% (10) en proceso, asimismo en la sesión 11 se observa que el 56% (10) se ubica en un nivel de logro y para finalizar se encuentra el 83% (15) de los niños en el nivel logro al terminar la sesión. Por ende, se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades que influyen en sus habilidades sociales.

Respecto al objetivo específico 3 - Evaluar el nivel de las habilidades sociales en el post test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.

Tabla 6

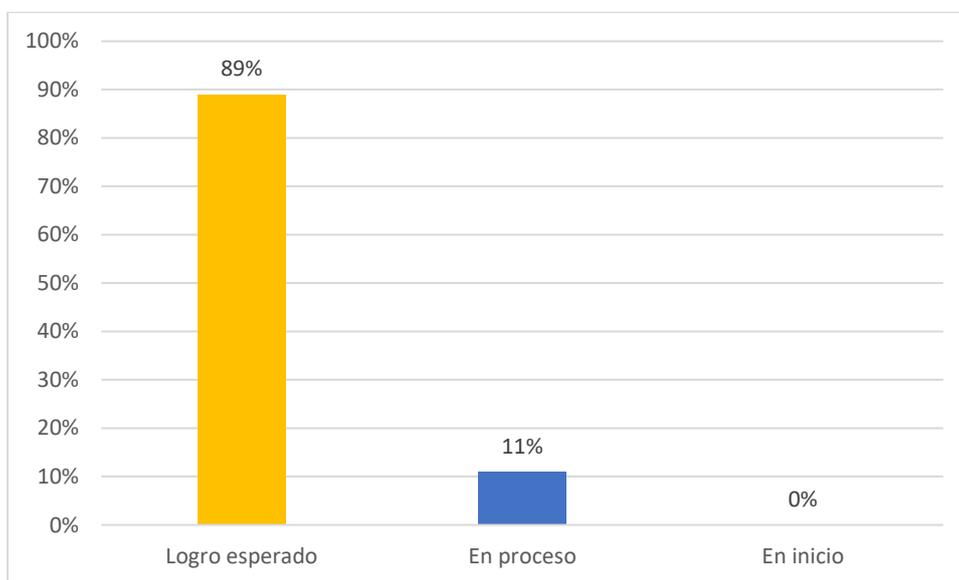
Nivel de habilidades sociales en el post test en los niños de 4 años.

Nivel de logro	N	%
Logro esperado	16	89%
En proceso	2	11%
En inicio	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente. Guía de observación aplicado a los niños de 4 años, mayo, 2024.

Figura 3

Nivel de habilidades sociales en el post test.



Fuente. Tabla 6

En la tabla 6, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de habilidades sociales que presentan los niños de 4 años, después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 89% se encuentra en el nivel logro. Los datos permiten concluir que las habilidades sociales de los niños mejoraron notablemente, ya que podían desarrollar habilidades sociales como interactuar, hacer amigos y expresar sus emociones. Por ende, se concluye que al final de la investigación los niños mejoraron sus habilidades sociales.

Contraste de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis alterna y nula para contrastar los resultados antes (Pre Test) y después (Post Test) de las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024

A continuación, se presentan la contratación de hipótesis, los resultados de la prueba estadística y su respectiva decisión.

A. Hipótesis:

H1: Las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024

H0: Las actividades lúdicas no mejoran las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024

B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

Planteamos la hipótesis

Ho: los datos tienen una distribución normal

Ha: los datos no tienen una distribución normal

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre Test	,347	18	,000	,533	18	,000
Pos Test	,278	18	,003	,831	18	,009

a. Corrección de significación de Lilliefors

Criterios para la toma de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y acepto la H_1

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_1 y acepto la H_0

Decisión y conclusión

Como $p < 0,05$ entonces rechazamos la H_0 y acepto la H_1 es decir los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadística no paramétrica, denominada prueba de Wilcoxon.

C. Estadístico de prueba

Tabla 8 Prueba de Rango de Wilcoxon

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos Test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	18 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	18		

a. Pos Test < Pre Test

b. Pos Test > Pre Test

c. Pos Test = Pre Test

Fuente: Elaboración propia IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

Pos Test - Pre Test	
Test	
Z	-3,417 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

e) Interpretación de la prueba de hipótesis

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p = 0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, las actividades lúdicas mejoran las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024 .

V. Discusión

Respecto al objetivo específico 1 Conocer cuál es el nivel de las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024. Se presentan los resultados obtenidos de los cuales se observa que el 83% se encuentra en el nivel Inicio por lo que se concluye que en el pre test la mayoría de los niños se encuentran en el nivel en inicio. Esto se evidencia porque los niños tienen problemas para desarrollar habilidades sociales como interactuar, hacer amigos y expresar sus emociones.

Esto se corrobora con la investigación hecha por Blanco (2023) en su tesis titulada el Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada del Distrito y Provincia de Huancané, Puno, 2021, tesis realizada en Huancané, Puno, obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue de proceso a un 78%. Resultados muy similares a los encontrados en el pre test de esta investigación. Se concluye de esta forma que nuestro estudio es similar al de Blanco (2023), debido a que en ambos se observaron deficiencias claras al momento de clasificar los niveles de habilidades sociales en los niños que fueron muestra de estudio.

Sobre lo señalado podemos mencionar la teoría Según Trianes (2017) cualquier habilidad social es un comportamiento o una forma de pensar que resuelve eficazmente situaciones sociales, es decir, aceptada por el propio sujeto y el entorno social en el que vive. Por tanto, las habilidades sociales se consideran conductas o pensamientos que ayudan a resolver conflictos, situaciones o tareas sociales. Cuando hablamos de habilidades decimos que una persona tiene la capacidad de realizar acciones positivas; cuando hablamos de habilidades sociales, decimos que una persona tiene la capacidad de realizar conductas de intercambio y lograr resultados favorables, favorable significa lo contrario de perjudicial y destructivo.

Por lo tanto, este estudio nos permite darnos cuenta de la necesidad que existe de promover en los niños un contexto social, cuyos adultos o facilitadores empleen experiencias sociales o modelos adecuados para así educar las habilidades sociales, por esta razón es importante la implementación de estrategias o referencias de interacción social adecuadas para las edades de los niños.

Respecto al objetivo específico 2 - Aplicar actividades lúdicas que permitan mejorar las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024. Se presentan los resultados después de la aplicación de las actividades lúdicas se observó que en la sesión 1 el 72% (13) de los niños se ubican en un nivel de inicio, pero a partir de la sesión 5 se observó un 56% (10) en proceso, asimismo en la sesión 11° se observa que el 56% (10) se ubica en un nivel de logro y para finalizar se encuentra el 83% (15) de los niños en el nivel logro al terminar la sesión. Por ende, se puede concluir que los niños lograron desarrollar con éxito las diversas actividades que influyen en sus habilidades sociales.

Resultados que concuerdan con lo encontrado en Aquino (2020) consideró estudiar la tesis mencionada el juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial San Judas Tadeo de Huánuco-2019. Obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue de inicio a un 45%, el cual fueron mejorado con la aplicación de 15 sesiones basadas en los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel de logro destacado a un 52%. Concluyendo de esta manera que la aplicación de sesiones basadas en los juegos de roles permite la mejora de las habilidades sociales básicas que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,000. En conclusión, según estos resultados similares a los de la investigación de Aquino (2020), ya que, se empleó los juegos de roles en ambos estudios, y la aplicación de sesiones de aprendizaje permitieron mejorar el nivel de aprendizaje de las habilidades sociales en niños de 5 años.

Sobre lo señalado podemos mencionar la teoría Según Valles (2019) Las habilidades sociales se describen como comportamientos que ayudan a una persona a actuar de acuerdo con sus intereses más importantes, como defenderse sin miedo, expresar sentimientos honestos con facilidad o ejercer derechos personales sin negar los derechos de los demás. En este sentido, las habilidades sociales ayudan a las personas a comunicarse con los demás y esforzarse por vivir en armonía, creando así una sociedad unida y fraterna.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia que los docentes apliquen estrategias para promover las habilidades sociales de los estudiantes, en este estudio se logró que los niños alcanzaran aprendizajes sobre la habilidad social.

Respecto al objetivo específico 3 - Evaluar el nivel de las habilidades sociales en el post test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024. Los resultados obtenidos después de la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica, de los cuales se observa que el 89% se encuentra en el nivel logro. Los datos permiten concluir que las habilidades sociales de los niños mejoraron notablemente, ya que podían desarrollar habilidades sociales como interactuar, hacer amigos y expresar sus emociones. Por ende, se concluye que al final de la investigación los niños mejoraron sus habilidades sociales.

Esto se corrobora con la investigación de Chuizo (2019) en su tesis titulada el juego de imitaciones en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial de 4 a 5 años de edad de la unidad educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi, Provincia de Chimborazo, obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales fue bajo a un 65%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de imitación, llegando en el post test a un nivel alto a un 82%. Concluyendo de esta manera que los juegos de imitación permiten la mejora de las habilidades sociales que fue corroborado con la prueba de hipótesis de T de Student de 0,000. De esta forma, este estudio reconoce que se puede llegar a desarrollar la habilidad social, al implementar las estrategias del juego de roles para estimular distintas habilidades en los niños, surgiendo así la necesidad de implementar programas que incluyan al juego de roles para mejorar significativamente las habilidades sociales de los niños.

En base al sustento teórico Según a Benavides (2020) las habilidades básicas de interacción social son aquellas que facilitan la comunicación y las relaciones con los demás. Entre ellos se pueden destacar: mostrar una actitud cálida y amigable al comunicar expresiones faciales (ojos y sonrisa) acompañadas de posturas corporales adecuadas; que la gente escucha activamente cuando alguien habla. El componente de habilidades sociales es necesario para poder describir el comportamiento del niño en determinados contextos sociales. Las habilidades sociales incluyen componentes conductuales, cognitivos y afectivo-emocionales. Estas son las acciones que dicen, sienten y piensan.

Por ello las habilidades sociales son el conjunto de cogniciones, emociones y conductas que permiten a una persona interactuar y convivir con los demás de manera satisfactoria y eficaz. A medida que surgen más estudios, es necesario resaltar las teorías

que subyacen a estos estudios para resaltar los aspectos sociales de la vida humana. Para ello mencionan las siguientes teorías en defensa del desarrollo social.

Objetivo general Determinar de que manera actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024 Con los hallazgos encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis de la investigación ya que la aplicación de las actividades lúdicas si mejora significativamente el desarrollo de las habilidades sociales en los en los niños de 4 años a partir de los resultados encontrados, según el objetivo general planteado, decimos que en el pre test el porcentaje de 37% estuvieron en nivel de inicio decir que en el post test las actividades lúdicas si mejoran el nivel de las habilidades sociales en los niños demostrando un 89% de niños en el nivel logrado, esto fue confirmado con la comprobación de hipótesis con un nivel de significancia del 5% ($\alpha=0.05$), rechazando la hipótesis nula. , siendo menor al rango de criterio, razón se aceptó la hipótesis alterna, lo que nos da lugar a concluir que las actividades lúdicas mejoran la motricidad fina en los niños de 4 años

Esto se corrobora con el estudio hecho por Espíritu (2022) en su trabajo denominado Juego de roles para desarrollar las habilidades sociales básicas de la Institución Educativa N° 2127, Distrito de Pichanaki-Provincia de Chanchamayo, Junin-2021, tesis realizada en Chanchamayo, Junín; obteniendo como hallazgo que en el pre test el nivel de habilidades sociales básicas fue en proceso a un 78%, el cual fueron mejorado con la estrategia de los juegos de roles, llegando en el post test a un nivel de habilidades sociales en logro esperado a un 88%. Concluyendo de esta manera que los juegos de roles permiten la mejora de las habilidades sociales básicas que fue corroborado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon de 0,000. Este antecedente coincide con el resultado de la presente tesis, ya que en ambas se demostró que la aplicación de juegos de roles como estrategias metodológicas, permiten desarrollar las habilidades sociales en una muestra de estudio igual.

Según Goldstein (2017) manifiesta que, El juego fomenta la confianza en uno mismo, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia, convirtiéndose así en una de las actividades lúdicas y educativas más importantes. Los juegos son actividades divertidas y entretenidas para los participantes e incluso pueden servir como herramienta educativa. Las actividades de ocio pueden ser diferentes, por ejemplo:

entrenamiento físico y mental, flexibilidad, equilibrio, etc. Según Trianes (2017) cualquier habilidad social es un comportamiento o una forma de pensar que resuelve eficazmente situaciones sociales, es decir, aceptada por el propio sujeto y el entorno social en el que vive. Por tanto, las habilidades sociales se consideran conductas o pensamientos que ayudan a resolver conflictos, situaciones o tareas sociales.

Con los hallazgos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia darnos cuenta de lo importante que es aplicar las actividades lúdicas, ya que como afirma el autor antes señalado, éstos forman parte de la comunicación y la socialización y por ende las habilidades sociales y por lo tanto no sólo lograrían mejoras de habilidades sociales, sino también se podrían ver beneficiados en otros aspectos como en su lenguaje y su desarrollo a nivel social.

Limitaciones de estudio

Tamaño de muestra

La limitación por tamaño de muestra se debe a que en la presente investigación se trabajó con 18 niños la misma que no es representativa de la población, debido a que se requiere en toda investigación de una muestra más amplia seleccionada utilizando una fórmula estadística para así dar respuesta al objetivo de la investigación y dar diseño a la variable. Según Murnan (2019) Hay que tener en cuenta que, si su tamaño de muestra es demasiado pequeño, será difícil encontrar relaciones y generalizaciones significativas a partir de los datos, ya que las pruebas estadísticas normalmente requieren un tamaño de muestra más grande para asegurar una distribución representativa de la población y ser considerados representativos de los grupos de personas, objetos, procesos, etc., estudiados.

La falta de tiempo

Esto fue una limitación ya que el tiempo para la recolección de datos fue muy corto. Según Arteaga (2019) Las limitaciones de tiempo a veces pueden ser perjudiciales para su investigación y, por lo tanto, son una limitación potencial a la que todos nos enfrentamos. Si esto ocurre, debes reconocerlo y hacer hincapié en la importancia de la investigación futura para resolver el problema principal.

EL muestreo no probabilístico

El uso del muestreo no probabilístico por conveniencia en la presente tesis no garantiza una selección aleatoria de los integrantes de la muestra. Según vega (2022) La desventaja del método de muestreo no probabilístico es que no se toman pruebas de una porción desconocida de la población. Esto implica que la muestra puede representar a toda la población con precisión o no.

VI. Conclusiones

En esta tesis se determinó de qué manera actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los niños de 4 años. Lo más relevante fue que la mayor proporción de niños alcanzaron un nivel de logro esperado, es decir demostraron tener habilidades básicas para la interacción con los demás, así como para hacer amigos y capacidad para expresar sus sentimientos, emociones y opiniones con asertividad. Por lo tanto, se concluye que la estrategia de las actividades lúdicas resultó ser eficaz para el desarrollo de las habilidades sociales en los menores de nivel inicial.

En este estudio se conoció cuál es el nivel de las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años. Lo más relevante es que el mayor porcentaje de los menores de 5 años se ubicaron en nivel de proceso respecto a sus habilidades sociales, es decir no fueron capaces de tener habilidades para interactuar con los demás, así como para las habilidades básicas como saludar, agradecer, etc. Es decir, mostraron dificultades para saludar a la profesora y a sus compañeros, así como para decir gracias cuando le ofrecen algo. Todo ello, nos hace pensar que los niños de 4 años, antes de la aplicación de las actividades lúdicas, evidenciaron dificultades respecto a sus habilidades sociales, permitiendo reconocer la necesidad de intervención inmediata.

En esta investigación aplico actividades lúdicas que permitan mejorar las habilidades sociales, en los niños de 4 años, donde se mostró que antes de la aplicación de las actividades sociales los menores de 4 años se ubicaron en nivel de proceso de sus habilidades sociales, sin embargo después de la aplicación de 15 sesiones, en las cuales se emplearon distintas estrategias, tales como a través de la expresión de afectos, saludos, sentimientos y la solicitud de ayuda a otros, los niños y niñas de 4 años alcanzaron un nivel de logro esperado en relación a sus habilidades sociales. Todo ello permitió evidenciar que dichas estrategias permitieron observar la mejora de las habilidades sociales, lo cual se reflejó en la capacidad de los menores para desarrollar sus habilidades básicas y de interacción con los demás.

En esta tesis evaluó el nivel de las habilidades sociales en el post test, en los niños de 4 años. Lo más relevante fue que las actividades lúdicas, tales como el juego de rol espontáneo, de rol escénico y/o de rol didáctico, lograron niveles altos en relación a sus habilidades sociales. Por lo tanto, se concluye que, gracias a la intervención de las actividades lúdicas se observó la mejora de las habilidades sociales en los niños de 4 años.

VII. Recomendaciones

A los directivos considerar exponer los hallazgos encontrado sobre las habilidades sociales en los niños y como los juegos roles permiten la mejora de este, para tomar conciencia de aplicar estas estrategias desde la etapa inicial.

A las docentes considerar los juegos de roles dentro de sus sesiones de aprendizaje que apunten a la mejora de las relaciones interpersonales, empatía, emociones, que apuntan a un buen desarrollo de las habilidades sociales.

A los investigadores de las diferentes universidades tener en cuenta las variables de estudio para realizar estudios de diseño de corte correlacional, con el fin de poner en práctica los hallazgos encontrados.

Referencias bibliográficas

- Altamirano, J. (2016). *Teorías y enfoques de los juegos infantiles*. México.
- Arias , R. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 a 6 años de la “Escuela de Educación Básica 21 de Abril*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11650>
- Aucasi , G. (2022). *Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570969250006>
- Balaguer, M. (2018). *Efectos de juego en el desarrollo infantil (II): aspectos teóricos*. . Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6740626>
- Bejerano, F. (2014). *Programa de habilidades sociales y autonomía personal: fases y recursos*.
- Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Blanco, E. (2014). *La canción infantil en la educación infantil y primaria. Las TIC como recurso didáctico en la clase de música*. . Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HPj9bz1qh4IC&oi=fnd&pg=PP1&dq=que+son+las+canciones++en+la+educacion+infantil&ots=W8hm8JMjrR&sig=4HiFlsLghQoTlw5kuQQZSDqmUU#v=onepage&q=que%20son%20las%20canciones%20%20en%20la%20educacion%20infantil&f=false>
- Botina, M. (2016). *Relación entre inteligencias múltiples y memoria en el rendimiento escolar*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5008/BOTINA%20JOJOA,%20NATHALIA%20MARCELA.pdf?sequence=1>
- Burgos , N. (2017). *La lúdica como enfoque educativo, editorial el lápiz*. Madrid.
- Bustamante, A. (2024). *Programa de actividades lúdicas para habilidades sociales en preescolares con trastorno del espectro autista en una institución educativa de Sullana - Piura*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/135408>

- Caballero, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cañizares, J. (2016). *El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física: adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos*. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/unsch/63400?page=26>
- Carvajal, N. (2020). *Las técnicas lúdicas y el desarrollo social de los niños de Educación Inicial, de la unidad “Luis Felipe Hidalgo”, de la comunidad Gatazo Zambrano, parroquia Cajabamba, cantón Ccolta, provincia de Chimborazo. periodo 2019-2020*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2141>
- Castillo, M. (2022). *Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Piura - 2021*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/81721>
- Cotrina, M. (2019). *Dramatización en Educación Inicial*. Obtenido de [http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1260/COTRI NA%20BARON%20ROSA%20MARIBEL....pdf?sequence=1](http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1260/COTRI%20BARON%20ROSA%20MARIBEL....pdf?sequence=1)
- Díaz, A. (2020). *Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana*. Cuba. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475765806010>
- Domínguez, F. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Obtenido de <http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Flores. (2021). *Empleo de estrategias del juego cooperativo para favorecer el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2021*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/11656>
- Flores, A. (2022). *Guía de actividades que fomenten en la autonomía de los niños de Educación Inicial II*. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704>

- Galindo, L. (2018). *La inteligencia visoespacial en las estrategias de enseñanza aprendizaje de las ciencias ambientales*. . Obtenido de <https://journal.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/1143>
- García, F. (2015). *Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: un estudio comparado*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44741347019>
- Goldstein, A. (2017). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. . España.
- Gormas , M. (2023). *Actividad lúdica y habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122625>
- Hernández , J. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de procesos de memoria, atención y percepción en estudiantes de transición*. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33610/2/2018_Proce
- Hidalgo , R. (2020). *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-2020*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/3133>
- 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*. . Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOS>
- Jiménez , A. (2018). *Hacia la construcción del concepto de lúdica*. México.
- Lindao, M. (2022). *Actividades lúdicas e inteligencia interpersonal en niños de 4 a 6 años de una unidad educativa de Playas, 2022*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98069>
- Llamuca, A. (2020). *Aplicación de técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la pinza digital de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa Pedro Fermín Cevallos*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414339>

- Mejía, M. (2019). *Las canciones infantiles en Educación Inicial en niños y niñas de 5 años de la zona rural de Celendín*. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1078/Mariela%20Mej%C3%ADa%20D%C3%ADaz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU. (2022). *Orientaciones pedagógicas para educación inicial*. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2918979/Orientaciones%20pedag%C3%B3gicas%20para%20desarrollar%20competencias.pdf?v=1648053137>
- MINSA. (2020). *Plan de Salud Escolar 2020-2021*. Obtenido de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/544238/resolucion-ministerial-079-2020-MINSA.PDF>
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*. .
- OMS. (2020). *El desarrollo del niño en la primera infancia en la primera infancia Un documento de debate*. Obtenido de https://iris.who.int/bitstream/handle/10665/78590/9789243504063_spa.pdf
- OMS. (2021). *La educación en salud como una importante estrategia de promoción y prevención*. Obtenido de <https://www.who.int/es/news/item/22-06-2021-unesco-and-who-urge-countries-to-make-every-school-a-health-promoting-school>
- Osorio , Y. (2023). *Actividades lúdicas mejoran el aprendizaje del área de personal social en niños de tres años de la I.E.I N° 1229 “Micaela Bastidas” Sechura – Piura, 2021*. Obtenido de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/33862>
- Pablos, C. (2021). *El uso de los cuentos en Educación Infantil a través de las TIC*. Obtenido de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/147046/2021_TFG_Infantil_El%20uso%20de%20los%20cuentos%20en%20Educaci%C3%B3n%20Infantil%20a%20trav%C3%A9s%20de%20las%20TIC.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- PNUD. (2023). *Informe sobre Desarrollo Humano 2023*. Obtenido de <https://feature.undp.org/2023-halfway->

UNICEF. (2022). *Derecho a la educación de niños, niñas y adolescentes*. Obtenido de <https://www.unicef.org/chile/media/7026/file/mod%202%20derecho%20educacion.pdf>

Valles, L. (2019). *Los juegos en Sectores*. Tumbes, Perú.

Vargas, R. (2013). *IMPACTO DE ACTIVIDADES LÚDICAS NO COMPETITIVAS SOBRE LAS HABILIDADES MOTORAS GRUESAS EN NIÑOS Y NIÑAS PRE ESCOLARES*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525657740005>

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera las actividades lúdicas pueden ayudar a fortalecer las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar de que manera actividades lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024</p> <p>Objetivos específicos Conocer cuál es el nivel de las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024</p> <p>Aplicar actividades lúdicas que permitan mejorar las habilidades sociales en el pre test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024 .</p> <p>Evaluar el nivel de las habilidades sociales en el post test, en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024 .</p>	<p>H1: Las actividades lúdicas mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024</p> <p>H0: Las actividades lúdicas no mejoran significativamente las habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa Esther Carson, Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024</p>	<p>Variable 1: Actividades ludicas</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificacion • Ejecucion • Evaluacion <p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Dimensiones Habilidades básicas para la interacción Habilidades para hacer amigos Habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones</p>	<p>Tipo : Cuantitativa</p> <p>Nivel : Explicativa</p> <p>Diseño : Pre experimental</p> <p>Población : 34 Muestra: 18</p> <p>Técnica observacion Instrumento : Guia de observacion</p>

GUIA DE OBSERVACION

(Habilidades sociales)

Observador:

Fecha:.....

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente los aspectos del presente instrumento y marque con una (X) la casilla de la respuesta que tenga mayor relación con su criterio. No existe respuesta buena o mala.

N°	INDICADORES DE LOGRO	VALORACIÓN		
		I	P	L
Habilidades básicas para la interacción				
1	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.			
2	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.			
3	Dice gracias cuando le ofrecen algo.			
4	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger			
Habilidades para hacer amigos				
5	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.			
6	Se une con sus compañeros para jugar.			
7	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.			
8	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.			
9	Pide disculpas cuando se equivoca			
Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones				
12	Hace sus cosas del salón solo y verbaliza Yo puedo hacerlo solo.			
13	Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.			
14	Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.			
15	Expresa halagos.			
16	Expresa su desacuerdo.			
17	Reconoce su valor ante los demás.			

Anexo 03. Ficha técnica del instrumento: Descripción de propiedades métricas (baremo), validez y confiabilidad.

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Victoria Lucero Rojas Zavaleta

N° DNI / CE: 70678348

Edad: 36

Teléfono / celular: 987407864

Email: Lucerorojas_1865@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Licenciada

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: Las casitas de trigal

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.

Autor(es): Mogollon Carrillo Geovanna Danitza

Programa académico: 2024 - I

.....



Firma



Huella

4.6.1. Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Licenciada: Victoria Lucero Rojas Zavaleta

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo GEOVANNA DANITZA MOGOLLON CARRILLO estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024, y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

1. Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
2. Carta de presentación
3. Matriz de operacionalización de variables
4. Matriz de consistencia
5. Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNI: 08071822

Firma de estudiante

4.6.2. Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACION								
TÍTULO: Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.								
N°	Variable	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Habilidades básicas para la interacción								
1	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.	X		X		X		
2	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.	X		X		X		
3	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	X		X		X		
4	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger	X		X		X		
Habilidades para hacer amigos								
5	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.	X		X		X		
6	Se une con sus compañeros para jugar.	X		X		X		
7	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.	X		X		X		
8	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.	X		X		X		
9	Pide disculpas cuando se equivoca	X		X		X		
Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones								

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Katherine Juliana Quiroz Sagardia

N° DNI / CE: 41380859

Edad: 33

Teléfono / celular: 991690514

Email: Katherinequiroz14@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Magister

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: Maria Candelaria del Villar

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.

Autor(es): Mogollon Carrillo Geovanna Danitza

Programa académico: 2024 - I

.....



Firma



Huella

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Katherine Juliana Quiroz Sagardia

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo GEOVANNA DANITZA MOGOLLON CARRILLO estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024, y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

6. Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
7. Carta de presentación
8. Matriz de operacionalización de variables
9. Matriz de consistencia
10. Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNI: 08071822

Firma de estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACION

TÍTULO: Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.

N°	Variable	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Habilidades básicas para la interacción								
1	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.	X		X		X		
2	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.	X		X		X		
3	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	X		X		X		
4	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger	X		X		X		
Habilidades para hacer amigos								
5	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.	X		X		X		
6	Se une con sus compañeros para jugar.	X		X		X		
7	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.	X		X		X		
8	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.	X		X		X		
9	Pide disculpas cuando se equivoca	X		X		X		

Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones							
10	Hace sus cosas del salón solo y verbaliza Yo puedo hacerlo solo.	X		X		X	
11	Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.	X		X		X	
12	Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.	X		X		X	
13	Expresa halagos.	X		X		X	
14	Expresa su desacuerdo.	X		X		X	
15	Reconoce su valor ante los demás.	X		X		X	

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg. Magister Katherine Juliana Quiroz Sagardia DNI: 41380859



Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Fernández Zarate Nelly

N° DNI / CE: 00325251

Edad: 32

Teléfono / celular: 991690514

Email: neycitafz@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Licenciatura

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: Las casitas de trigal

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.

Autor(es): Mogollon Carrillo Geovanna Danitza

Programa académico: 2024 - I

.....



Firma



Huella

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Fernández Zarate Nelly

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo GEOVANNA DANITZA MOGOLLON CARRILLO estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024, y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

11. Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
12. Carta de presentación
13. Matriz de operacionalización de variables
14. Matriz de consistencia
15. Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



DNI: 08071822

Firma de estudiante

Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACION

TÍTULO: Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños de 4 años de la institución educativa particular Esther Carson, distrito Ignacio Escudero, Sullana – Piura, 2024.

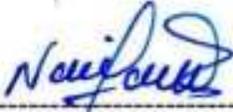
N°	Variable	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Habilidades básicas para la interacción								
1	Saluda a la profesora y a sus compañeros cuando ingresa al aula.	X		X		X		
2	Dice su nombre completo cuando se le pregunta.	X		X		X		
3	Dice gracias cuando le ofrecen algo.	X		X		X		
4	Se despide de sus compañeros, cuando lo llegan a recoger	X		X		X		
Habilidades para hacer amigos								
5	Anima o elogia a su compañero diciéndole algo agradable.	X		X		X		
6	Se une con sus compañeros para jugar.	X		X		X		
7	Pide ayuda a su maestra cuando la necesita.	X		X		X		
8	Ofrece explicaciones a sus compañeros sobre la actividad a realizar.	X		X		X		
9	Pide disculpas cuando se equivoca	X		X		X		

Habilidades para relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones							
10	Hace sus cosas del salón solo y verbaliza Yo puedo hacerlo solo.	X		X		X	
11	Expresa cosas positivas de sí mismo y a otras personas.	X		X		X	
12	Expresa lo que le gusta o disgusta a sus demás compañeros.	X		X		X	
13	Expresa halagos.	X		X		X	
14	Expresa su desacuerdo.	X		X		X	
15	Reconoce su valor ante los demás.	X		X		X	

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg. Magister Katherine Juliana Quiroz Sagardia

DNI: 00325251



 Lic. Nelly E. Fernández Zarate



Firma

Anexo 04. Consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA
PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)**

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....

.

.....

.

.....

Procedimientos:

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

1.

2.

3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....

.....

Beneficios:

.....

.....

Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)

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

.....

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..... 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.

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombre y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora