



Universidad
Señor de Sipán

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

TESIS

**ESTRATEGIAS LUDICAS PARA FORTALECIMIENTO
DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL
NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
DE CHICLAYO, 2022**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA**

Autora:

Bach. Gonzales Vargas Vda De Vallejos Maria Patricia

ORCID: 0000-0002-4196-5867

Asesor:

Dr. Reyes Baca, Gino Job

<https://orcid.org/0000-0001-5869-4218>

Línea de investigación

Comunicación y desarrollo humano

Sublínea de Investigación

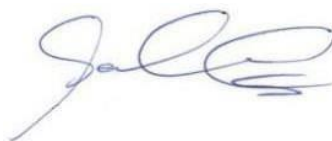
Bienestar y Desarrollo de habilidades para la vida

Pimentel – Perú

2022

**ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE
HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE
UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2022**

Aprobación del jurado de tesis



Dr. Castillo Hidalgo Efren Gabriel
Asesor Metodológico



Mg. Delgado Vega Paula Elena
Presidente de jurado de Tesis



Mg. Cruz Ordinola María Celinda
Secretaria de jurado de Tesis



**Mg. Bernal Marchena Luisa Paola de
los Milagros**
Vocal de jurado de Tesis



Universidad
Señor de Sipán

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien(es) suscribe(n) la **DECLARACIÓN JURADA**, soy(somos) **egresado (s)** del Programa de Estudios de **Psicología** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro (amos) bajo juramento que soy (somos) autor(es) del trabajo titulado:

ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2022

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán (CIEI USS) conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación a las citas y referencias bibliográficas, respetando al derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

Gonzáles Vargas María Patricia vda, de Vallejos	DNI: 16727276	
---	------------------	--

Dedicatoria

Dedico mi tesis principalmente a Dios, por darme la fuerza necesaria para culminar esta meta. En memoria a mis padres Cesar y Ubaldina, por todo su amor que me dieron, en memoria a mi esposo Héctor Raúl; que siempre creyó en mí y tuve todo su apoyo incondicional, a mis hermanos, familia por su cariño y en especial a mi hija que amo tanto, que ella es mi motor y motivo de seguir adelante cumpliendo mis sueños.

Agradecimiento.

A los líderes de la Iglesia de Jesucristo de los santos de los últimos días por darme la oportunidad de poder crecer temporal y espiritualmente en estos tiempos difíciles, a mis profesores por sus enseñanzas y mis tutores de tesis por su apoyo.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I.INTRODUCCIÓN	1
1.2. Trabajos previos.....	3
1.3. Teorías relacionadas al tema	6
1.4. Formulación del problema.....	10
1.6. Hipótesis	11
1.7. Objetivos	11
2.1. Tipo y diseño de investigación	12
2.2. Población y muestra.	12
2.3. Variables y operacionalización	13
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.	14
2.5. Criterios éticos	17
2.6. Criterios de rigor científico.....	17
VI. RESULTADOS	34
5.1 Conclusiones	36
5.2. Recomendaciones	37
REFERENCIAS	39

Índice de tablas

TABLA 1: Población estudiantil del nivel primario de la I.E.....	20
TABLA 2: Muestra de la investigación	20
TABLA 3: Validación juicio de experto.....	21
TABLA 4: Percepción de las estrategias Directas del programa Estrategias Lúdicas en alumnos de la IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO	22
TABLA 5: Percepción de las estrategias indirectas de las estrategias lúdicas en estudiantes de la iei 10828 ex cosome chiclayo	23
TABLA 6: Percepción del programa estrategias lúdicas en los alumnos del nivel primario de la “iei 10828 ex cosome chiclayo	27
TABLA 7: Percepción de las habilidades sociales, antes de la aplicación del programa de actividades recreativas, en estudiantes de la iei 10828 ex cosome chiclayo	28
TABLA 8: Impresión de correspondencia con el docente, antes de la aplicación del programa de estrategias recreativas a estudiantes den la iei 10828 ex cosome chiclayo	30
TABLA 9: Percepción de las habilidades sociales, antes de la aplicación del programa de estrategias lúdicas, en estudiantes de la iei10828 ex cosome chiclayo.	31
TABLA 10: Percepción de las habilidades sociales, después de la aplicación del programa de las estrategias lúdicas, en alumnos de la iei10828 ex cosome chiclayo.	32
TABLA 11: Interrelación con su docente, después de la aplicación del de estrategias lúdicas.....	34
TABLA 12: Percepción de las habilidades sociales, después de la aplicación de estrategias lúdicas, en alumnos de la iei10828 ex cosome chiclayo	36
TABLA 13: Habilidades sociales.....	37

Índice de figuras

FIGURA 1: Percepción de las estrategias Directas del programa Estrategias Lúdicas en alumnos de la IE 10828 EX COSOME CHICLAYO.....	26
FIGURA 2: Percepción de las estrategias indirectas de las estrategias lúdicas en estudiantes de la iei 10828 ex cosome chiclayo.....	27
FIGURA 3: Percepción del programa estrategias lúdicas en los alumnos del nivel primario de la “iei 10828 ex cosome chiclayo.....	28
FIGURA 4: Percepción de las habilidades sociales, antes de la aplicación del programa de actividades recreativas, en estudiantes de la iei 10828 ex cosome chiclayo	29
FIGURA 5: Impresión de correspondencia con el docente, antes de la aplicación del programa de estrategias recreativas a estudiantes den la iei 10828 ex cosome chiclayo	31
FIGURA 6: Percepción de las habilidades sociales, antes de la aplicación del programa de estrategias lúdicas, en estudiantes de la iei10828 ex cosome chiclayo.	32
FIGURA 7: Percepción de las habilidades sociales, después de la aplicación del programa de las estrategias lúdicas, en alumnos de la iei10828 ex cosome chiclayo.	34
FIGURA 8: Interrelación con su docente, después de la aplicación del de estrategias lúdicas.....	35
FIGURA 9: Percepción de las habilidades sociales, después de la aplicación de estrategias lúdicas, en alumnos de la iei10828 ex cosome chiclayo	37
FIGURA 10: Habilidades sociales	38

Resumen

La presente investigación titulada; Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una Institución educativa de Chiclayo, 2022, de objetivo Evaluar el efecto de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022, el cual se trabajó bajo el enfoque cuantitativo, con metodología de tipo cuantitativo experimental, con diseño pre – experimental por la razón que se manipuló intencionadamente la variable independiente; al cual se tuvo como población a 1200 alumnos que conforman el primer grado de nivel primaria de la I.E.P, obteniendo como resultados que 53 del 100% de alumnos que fueron observados antes de realizarse la aplicación de las estrategias lúdicas, el 52.5 % de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio con respecto a sus habilidades sociales, todo es debido a que los alumnos no se encontraban preparados para interrelacionarse de manera adecuada con sus pares y así como también con su docente, todo a causa por la Emergencia Sanitaria por el virus Covid – 19, lo cual trunco que las clases se realicen de manera normal como otros años anteriores.

Palabras Claves: Estrategias, Alumnos, Institución, Habilidades.

Abstract

The present investigation entitled; Playful strategies to strengthen social skills in primary level students of an educational institution in Chiclayo, 2022, objective Evaluate the effect of playful strategies to strengthen social skills in primary level students of an educational institution in Chiclayo 2022, which was worked under the quantitative approach, with experimental quantitative methodology, with pre-experimental design for the reason that the independent variable was intentionally manipulated; to which 1200 students who make up the first grade of primary level of the I.E.P were taken as a population, obtaining as results that 53 of the 100% of students who were observed before the application of the playful strategies was carried out, 52.5% of the students They were at a beginning level with respect to their social skills, it is all because the students were not prepared to interact adequately with their peers and as well as with their teacher, all because of the Health Emergency due to the Covid - 19 virus, which prevented classes from being carried out normally as in previous years.

Keywords: Strategies, Students, Institution, Ski

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática.

Las instituciones de nivel primario, en su mayoría los docentes consideran importante los juegos lúdicos que toman un lugar significativo en las aulas de clases. Pese a ello también indican a través de sus actitudes de los alumnos que los juegos lúdicos se encuentran en un lado secundario, a diferencia con aquellas tareas que los docentes supervisan y controlan. Sin embargo, por muy idealista que se observe se advierte que existe la necesidad de estrategias recreativas para plasmar un ambiente donde se pueda desarrollar ventajosamente todos los juegos lúdicos favoreciendo el desarrollo de sus habilidades sociales de los niños, de acuerdo a lo describe Rodriguez y Gonzales (2018).

Por esta razón, las actividades lúdicas tienen un impacto positivo en la socialización tanto de niños como de niñas, más aún cuando se brindan, en lugar de simplemente perseguirlos. como estrategia de conocimiento. De este modo, según el Ministerio de Educación (ME, 2022) indica que el departamento de Consejería Estudiantil (DECE) es fundamental su presencia ante los alumnos, ya que tiene la finalidad de dar apoyo y acompañamiento psicológico, psicoeducativo, tanto social como emocionalmente, de acuerdo al marco legal vigente.

Suarez, (2019) en España, expuso que los niños de primaria no cuentan con planes de apoyo para poder desarrollar y poder mejorar sus habilidades sociales, es por eso que a través del tiempo se hacen más contrarios, poco obedientes y más rebeldes, y por ende se le dificulta establecer sus relaciones sociales.

Por ello describimos que las estrategias recreativas son importantes para el aprendizaje de los niños, para el cumplimiento de cada finalidad propuesta por el profesional, ya que la metodología antigua de los psicólogos no es tan eficiente en los alumnos del siglo XXI, por esa misma razón nos encontramos con niños más exigentes ante su desarrollo de habilidades sociales. (Rodriguez, 2021).

Las habilidades sociales son fundamentales para el progreso eficiente de los niños, especialmente en la fase de aprendizaje de la interacción y su comportamiento; Así, muchos psicólogos profesionales expertos en

la materia consideran que la iniciación en habilidades sociales es trascendental , para realizar un determinado desarrollo más holístico y educativo, factores que rara vez se desarrollan en las escuelas primarias, donde brindan una base fundamental para que el niño sea capaz de desarrollar los para comprender la importancia de sus habilidades sociales (Erickson, 1993 – 2016, p. 7).

Sin embargo, el aislamiento causado por la pandemia ha minimizado la oportunidad de que los niños muestren sus habilidades sociales. Debido a que los gobiernos han puesto en marcha estas restricciones en caso de un posible brote de COVID-19, impiden la presencia de niños en instituciones educativas y centros de ocio ya que aún existe una alta tasa de contagio de esta enfermedad.

En este marco (Díaz, 2020, p. 16) habla de las consecuencias que trajo la pandemia por el COVID-19, todo funcionó virtualmente y por lo tanto dejó de interactuar en persona, habilidad de sus hijos el desarrollo se vio afectado, ya que la práctica diaria es importante para descubrir nuevas habilidades.

En las I.E de la ciudad de Chiclayo, se observa que los estudiantes no manifiestan eficientemente un adecuado desarrollo de sus HS, ya que cuentan con dificultades para una comunicación estable con sus padres, a causa del desarrollo de la tartamudez; el cual dificulta un desenvolvimiento de habla. Es por ello que afecta directamente sus habilidades de conversación y socialización en momentos de comunicación grupal las cuales despliegan sus emociones. De acuerdo a la problemática encontrada, la educación actual se encuentra en lucha constante contra la situación ante la pandemia, lo cual por un lado en la mayoría de casos muchos padres tuvieron la oportunidad de conocer mejor el desarrollo de sus hijos desde un aspecto interno en el desarrollo de su clase, sin embargo, los niños requieren de una constante capacitación activa y actualizada para el beneficio de su desarrollo en base de sus HS.

Es así que el presente trabajo a desarrollar tuvo como finalidad analizar la importancia de las estrategias de los juegos lúdicos en los niños de primaria, cuyo factor es importante para el desarrollo de sus habilidades, para lo cual se obtendrá respuestas a través de un sondeo mediante talleres entre otros puntos el cual se verá desarrollando a continuación.

1.2. Trabajos previos

Internacional

Para Tenorio (2020) en su investigación “Estrategias de juego lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en alumnos de primaria de una institución educativa - España”, que pretende determinar el predominio del desarrollo basado en el juego, estudio cuantitativo de tipo no experimental, entrevistando a 17 estudiantes, utilizando el instrumento escala de valoración de habilidades sociales, que arroja los siguientes resultados; que el nivel de significación es igual a 0,000 y que es inferior a 0,05 del margen de error, lo que finalmente lleva a concluir que las estrategias de juego tienen un impacto importante en el desarrollo de las HS de los estudiantes de primaria en un escenario educativo.

Duran (2021), en su trabajo de investigación “Estrategias de juegos Lúdicos, para el mejoramiento de habilidades sociales en niños y niñas de educación primaria en una I.E de Ecuador” , donde tiene como objetivo diseñar un manual de estragáis lúdicas con la finalidad de obtener un mejor comportamiento de los niño y niñas de la institución; la investigación se plasmó cuantitativamente, de tipo y modelo analítico, cuasi experimental, tuvo una muestra de 30 alumnos, llenado a los resultado siguientes; que existe un nivel significativamente mayo al margen de error, que hace indicar en la conclusión que las estrategias lúdicas son prioridad para poder desarrollar eficazmente las habilidades sociales del niño.

Para Brito(2021), con su investigación titulada “ Estrategias Lúdicas en el desarrollo de las habilidades lúdicas sociales en los niños de educación primaria en Colombia” con propósito de establecer la magnitud de la importancia de la planificación recreativa en el desarrollo de las HS, donde se trabajó con una población de 35 alumnos, con enfoque de estudio cualitativo y cuantitativo, aplicando un pre test y post test, como a la vez de aplicar la modalidad de conjunto de bibliografía y de campo, donde se llega a la conclusión que la estrategias lúdicas si influyen favorablemente para el progreso de las HS en los alumnos de primaria en un institución.

Nacional

Amaya (2021), en su investigación titulada, “Acciones lúdicas para generar el determinado reforzamiento de toda habilidad social en niños de educación primaria en Lima”; donde da lugar a objetivo general de implementar dichas estrategias para desarrollar HS en los niños, cuyo enfoque de investigación es cuantitativa de corte transversal, donde se trabajó con una muestra de 30 alumnos de primaria aula A, aplicando como instrumento a talleres grupales, donde se obtuvo como resultados que los alumnos necesitan de la técnica aludida, para poder mejorar su desempeño con respecto a sus habilidades sociales, por ende se concluye que la complicitad y relación entre padre, docentes y alumnos sea de mejor manera formal para que este beneficie principalmente al desarrollo del niño.

Para Laguna (2021); con título de trabajo “La estrategia lúdica y su efecto en la habilidad social en los educandos de primaria de una I.E. de Huachipa”, con objetivo de; determinar la cantidad de estrategias lúdicas que se aplican para obtener el mejoramiento de las habilidades clínicas, el estudio fue desarrollado bajo el cuantitativo, de método hipotético deductivo con modelo experimental ,donde se trabajó con una muestra de 50 alumnos, bajo los instrumentos de una encuesta y análisis de prueba paramétrica, cuyos resultados indican que los juegos lúdicos intervienen favorablemente en el desarrollo de las habilidades sociales, teniendo un puntaje de 87%(22) como un nivel medio respectivamente, por ende se concluye el trabajo de investigación manifestado que las estrategias lúdicas son fundamentales para facilitar el desarrollo de dichas HS en niños de educación primaria.

Seguidamente tenemos a Cano (2022), presenta su extensa investigación monográfica denominada como “ Las estrategias recreativas y su importancia en el desarrollo de las habilidades sociales en alumnos de primaria, Chimbote”, quien tiene como objetivo demostrar que mejoran las habilidades sociales de los niños, con metodología cuantitativo – explicativo con diseño pre experimental, contando con una población de 15 estudiantes de nivel primaria, con instrumento aplicada de la observación y la escala de habilidades sociales, cuyos datos fueron evaluados con el programa Spss , y para la prueba de hipótesis hizo uso de la prueba de

rangos de Wilcoxon, obteniendo como resultados que la pre - evaluación se observó que el 90% de los alumnos se encontraban con un nivel bajo respectivamente a sus habilidades sociales, llevándonos a la conclusión que el aplicar las estrategias lúdicas si hacer que se mejore eficientemente el nivel de las habilidades sociales.

Local

Ñope (2019), en su investigación titulada “Estrategias lúdicas y la solución que presenta a las habilidades sociales de los estudiantes de primaria en un establecimiento de la ciudad de Lambayeque”, con el objetivo de realizar Proponiendo estrategias para el proceso de enseñanza en el desarrollo de las habilidades lúdicas, el trabajo de investigación se desarrolló bajo el enfoque de diseño mixto, descriptivo y cuasi experimental cuando se obtuvo una población de 20 estudiantes a quienes se les realizó una prueba diagnóstica para poder medir el nivel de conocimientos, sus habilidades y demás destrezas para el desarrollo de las HS, y se obtuvo como resultado que tanto en las niñas como en los niños se observa que existe un nivel básico de esta habilidad, lo que nos lleva a concluir que existe Las estrategias son una alternativa importante para los niños y niñas de primaria en una educación g facilidad para poder desarrollar fácilmente y sus habilidades sociales.

Para Pérez(2020), en su investigación titulada “Programa de estrategias recreativas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de nivel primario de una I.E. de Chiclayo”, teniendo como objetivo determinar la mejoría en los habilidades sociales utilizando juegos recreativos, investigación de enfoque cuantitativo, descriptivo, analítico, lo cual tomo una población de 30 alumnos para aplicar la técnica de la encuesta mediante del instrumento cuestionario, donde se llega a obtener como resultados que un 70% de los encuestados responden a un casi nunca se realizan programas de juegos recreativos en la determinada institución, lo que por ende responden a sus habilidades sociales no están siendo desarrolladas correctamente, finalmente el trabajo de investigación concluye describiendo que el desempeño de las habilidades sociales depende significativamente de los programas de estrategias recreativas que las I.E. aplican.

Finalmente tenemos a Samper (2020), en su investigación con título “ Los juegos recreativos para el mejoramiento de las habilidades sociales en una I.E. nivel primario” con objetivo de reconocer la importancia de los juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades sociales en niños, fue una investigación de enfoque cualitativo, donde se realizó la búsqueda de base para dar fundamento a la hipótesis que se planteó, donde indica la relación existente entre las variables, todo ello lleva a la conclusión que los juegos lúdicos tienen un impacto enorme en el desarrollo de las habilidades los estudiantes de primaria en una institución educativa, además se resalta la importancia que la capacidad debe tener el niño para solventar de manera pacífica su problemas, reconociendo las normas y reglas lo cual entenderá que es parte del funcionamiento de sus H.S.

1.3. Teorías relacionadas al tema.

Estrategias lúdicas.

Zambrano y Jiménez (2019) conceptualiza que las estrategias lúdicas, son un método a utilizar con la finalidad de crear un ambiente de paz y tranquilidad entre los alumnos y docentes, donde cuyo objetivo es habilitar estrategias, herramientas y lugares adecuados para apoyo de estas estrategias lúdicas permitiendo la autorrealización de los niños.

Para Piaget (1992) manifiesta que las estrategias lúdicas zona aquellas que apoyan la enseñanza, es consecuente, productiva y participativa, hace que el niño estudiante desarrolle su creatividad haciendo uso de los juegos para captar nuevos aprendizajes importantes y educativos, los cuales son como los valores, habilidades sociales, entre otros.

Para Corahua (2017) está de acuerdo que las estrategias lúdicas sea una metodología que contribuye eficazmente en la enseñanza por parte del docente, y un buen aprendizaje para el estudiante de primaria, donde se estimula su creatividad, a través de actividades, generado entre ellos, respeto, armonía, compañerismo.

Se tiene también a, Ricaurte (2019) define que las estrategias lúdicas son parte de un método para una enseñanza eficiente al alumno de primaria, donde

van identificando su capacidad de creatividad, talento y conocer ambientes de tranquilidad para un proceso de aprendizaje.

Es así que, al desarrollar el tema de estrategias lúdicas se dice que son un conjunto de actividades participativas, emotivas, conocedoras, educativas, colaborativas, para una excelente convivencia entre compañeros, alumnos a docentes, y alumno a padres, estabilizando su comunicación, conducta y temperamento.

Actividad Lúdica apoyado con la educación.

Estimación educativa recreativa

El juego lúdico ha ido evolucionando mediante el desarrollo de la historia sobre el valor educativo; lo cual especificamos:

Edad media; En este tiempo se observaba al juego con discrepancia, ya que se consideraba riesgoso, por ello los maestros sacaron los juegos de los centros de educación. Lo cual eran dominados por los prejuicios que van de la mano con la religión.

Edad moderna; Eran tiempos de tolerancia según lo que se conocía ya que consideraban a los juegos como parte de una actividad lúdica, pero bajo los términos de respiro y entretenimiento.

Edad contemporánea; En dicha etapa se da a conocer la estimación educativa de ofrecían los juegos incorporándose por siempre a la pedagogía y se logró reconocer que el juego es una actividad y estrategia puro y espiritual para el desarrollo humano.

Juegos lúdicos como factor de enseñanza

Para Zambrano y Jiménez (2019), un entorno educativo es cuyo ambiente en donde se desarrolla y experimenta, se obtiene el conocimiento necesario y a la vez de percibir un excelente ingreso de aprendizaje, a la vez hace hincapié que los ambientes lúdicos dan acceso a un desarrollo para efectuar tareas promoviendo

conocimientos agradables, teniendo la oportunidad de captar nuevas experiencias en aprendizajes importantes.

Esquema de las actividades lúdicas

Según la estructura de la edad evolutiva

Es fundamental evaluar las personalidades de los niños ya que es una unidad psicofísica haciendo que no existan juegos exclusivos e imaginarios.

- a) *Estrategias para juegos sensoriales*; Apreciar emociones, echar un vistazo a las cosas coloreadas, atender rumores y ruidos, sentir los objetos.
- b) *Estrategias para juegos motores*; Mover brazos y piernas, pronunciar correctamente las palabras, comer y saltar, entre otros.
- c) *Estrategias de juegos intelectuales*; actividades creativas, lógicas, de comprensión y reconocimiento, entre otros.
- d) *Estrategias de juegos imaginarios*; Imaginar, fingir, dramatizar, suponer en base a la realidad.
- e) *Juegos Grupales*; expresa sentimientos de colaboración, quiere trabajar en equipo.

Aplicación de las estrategias lúdicas.

Secuencia didáctica para el desarrollo de planificación recreativa.

Según Bravo (2017), dentro del proceso en la estrategia lúdica de las actividades de aprendizaje, se encuentra relacionada a tres importantes escenarios.

Planificación: En este inicio, la planeación de estrategias se aplica a cada uno de actividades, considerando los materiales educativos adecuados, de preferencia aquellos que sean característicos, necesarios y sobre todo tengan un interés de aprendizajes para los estudiantes.

Evaluación: Es aquí que los criterios de evaluación se tomarán con más responsabilidad para la evaluación de actividades, a la vez se puede iniciar

reconociendo los logros a determinados tiempos, considerando las estrategias aplicadas en cada uno de ellos.

Importancia de las estrategias lúdicas.

González (2020), son relevantes para que los docentes puedan aplicar de manera motivacional acciones y conocimientos a los alumnos antes, durante y después del aprendizaje.

Por esta razón, los juegos lúdicos son primordiales en el proceso del desarrollo de los alumnos de primaria, ya ello brinda oportunidad para desplegar la exploración de diversas técnicas de aprendizaje en su vida diaria del niño, ya que en el instante que el niño utiliza dichas destrezas, capta los modelos a seguir y es consecuente de los resultados beneficiosos obtenidos. (Gonzales 2020 p. 16).

Habilidades Sociales

Para Garambel y Torres (2019), estas se centran en aquellas actitudes importantes para desarrollar de modo eficiente y placentera una acción planificada.

Definición de habilidades sociales.

Para la OMS (2019), el ministerio de educación describe que para desarrollar una habilidad social adecuada esta debe identificar los problemas principales en las aulas de las instituciones, las actitudes, emocionales y su estabilidad cognitiva.

Ricarte (2019), conceptualiza que las habilidades sociales, son una agrupación de actitudes generadas por un personaje dentro de un contexto interpersonal la cual expresa los deseos, actitudes, sus sentimientos.

Por ello Cerna (2019) señala que las habilidades sociales son parte de un comportamiento agradable que una persona aprende a desarrollar en compañía de otros individuos en la misma finalidad de solucionar problemas similares.

- a) *Habilidades Sociales básicas*; tenemos aquellas como escuchar, crear un diálogo, formular una pregunta, saber agradecer, poder presentarse, presentar a otras personas, entre otras.

- b) *Habilidades complejas*; Se muestra la empatía, así como también la inteligencia emocional, asertividad, saber escuchar, entablar una buena comunicación, poder negociar, tener la capacidad de disculparse y reconocer y defender sus derechos.

Araoz et al (2018) las habilidades sociales son aquella base de las actividades diarias o cual intervienen y se direccionan a la cognición social. Tienen como finalidad formar, educarse y desarrollar en los usuarios dichas habilidades para entablar relaciones satisfactorias con las demás personas de su alrededor, ayudando al crecimiento de la autoestima, a lograr el alcance de sus objetivos y también a mejorar su comunicación.

1.4. Formulación del problema.

¿Cuál es la eficacia de las estrategias lúdicas con las habilidades sociales en los educandos del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022?

Problemas específicos.

¿Cuál es el efecto de las estrategias recreativas en la dimensión estrategias directas para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los educandos del grado primario en una institución educativa de Chiclayo 2022?

¿Cuál es la eficacia de las estrategias recreativas en las dimensiones estratégicas no directas para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022?

¿Cómo se puede reconocer si las estrategias lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022?

1.5. Justificación e importancia del estudio.

Con respecto a la justificación el presente trabajo de investigación, se justifica de manera teórica, lo cual permite estudiar y analizar el impacto de los juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de primaria de una institución educativa, y de esta manera poder presentar estrategias para un eficiente desarrollo de estas actividades.

Así mismo se justifica de manera práctica, dado que la proposición de nuevas estrategias aplicadas en las instituciones en las áreas de psicología, facilitarán un mejor desenvolvimiento de los niños respectivamente a sus habilidades sociales.

Se justifica también el trabajo de manera metódica, por la razón que los métodos científicos serán demostrados a través de su validez y confiabilidad que la aplicación de estas estrategias a través del juego lúdico ayudará a un eficiente desarrollo de las habilidades en los niños de las instituciones educativas.

1.6. Hipótesis

General

Hi: La aplicación de las estrategias recreativas son eficaces para el reforzamiento de toda habilidad social en los educandos del nivel primario de una determinada institución educativa de Chiclayo 2022.

Específicas

H1: La aplicación de estrategias lúdicas mejoran la dimensión planificación directas hacia el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022.

H2: La aplicación de estrategias lúdicas mejoran la dimensión estrategias indirectas para el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022.

H3: La aplicación de estrategias lúdicas mejoran el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022.

1.7. Objetivos.

1.1.1. Objetivo General.

Evaluar el efecto de las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022.

1.1.2. Objetivos específicos.

- Evaluar la eficacia de las estrategias lúdicas en la dimensión estrategias directas para el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022.

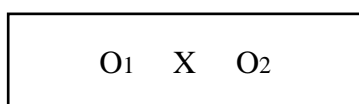
- Evaluar la eficacia de las estrategias lúdicas en la dimensión estrategias indirectas para el fortalecimiento de las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Chiclayo 2022.
- Reconocer si las estrategias lúdicas fortalecen las habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022.

2. MATERIAL Y MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación.

La investigación es cuantitativa-experimental, por lo tanto, el estudio pertenece al diseño preexperimental, ya que la variable independiente fue manipulada intencionalmente: Estrategias lúdicas para examinar su efecto sobre la variable dependiente: Las HS contenidas insisten en usar la persuasión para establecer el grado en que se declara la variable habilidades sociales.

El método utilizado fue un pre-test y un diseño de test post- trabajado con un solo grupo de; de tipo pre - experimental, motivo de aplicación de un procedimiento en un momento recogiendo dicha información antes y después de aplicar dicho método. Presentamos el gráfico de diseño según Hernández et al (2010)



Donde:

X = Estrategias recreativas.

O₁ = Observación antes de las estrategias lúdicas.

O₂ = Observación después de las estrategias lúdicas.

2.2. Población y muestra.

Se encuentra compuesta por 1200 escolares de primaria de una I.E. de Chiclayo, 2022. Para Carrasco (2020), la población es un conjunto de todos los elementos el cual pertenecen al área en la que se lleva a cabo la investigación” (p. 236)

Tabla N° 1

Población estudiantil del nivel primario de la I.E.

Niñas	Niños	TOTAL
563	637	1200

La muestra está conformada por los alumnos de la sección A y B del nivel primario de una institución educativa. 53 alumnos en total. La muestra según Sampieri, (2014) es un subgrupo de la población o universo del cual se va a toar para poder desarrollar el estudio de investigación.

Tabla N° 2

Muestra de la Investigación

Niñas	Niños	TOTAL
27	26	53

2.3. Variables y operacionalización.

Variable Independiente	Dimensiones	Indicadores	Escala valorativa
	Estrategias Directas	- Juego - Responsabilidad - Energía	

Estrategias Lúdicas	Estrategias Indirectas	<ul style="list-style-type: none"> - Afectividad - Psicomotora - Social - Descanso - Relajación - Fatiga - Angustias - Fobias - Miedos 	Hoja de entrevista
Variables Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Escala valorativa
Habilidades Sociales	Interrelación con sus compañeros	<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo Presente - Tiempo Futuro 	Inventario de asertividad de Rathus (RAS)1975
	Interrelación con sus docentes	<ul style="list-style-type: none"> - Sociedad - Familia - Amigos 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Talento Humano - Virtudes - Valores 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Salud mental - Salud emocional 	

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

Técnicas

Se llevo a cabo las pruebas estandarizadas, las cuales midieron a las variables Hernández et al. (2014)

Primer Instrumento : La guía de entrevista

Autor : Arias (2020)

Aplicación : A un grupo de personas que son elegidas como muestra de la investigación.

Administración : Individual, colectiva.

Duración : De 15 a 20 minutos.

Validez

Para realizar la validez de contenido se tuvo que acudir a la opinión de 3 especialistas quienes se encargaron de verificar y aprobar las dimensiones e indicadores presentados por la variable Estrategias Lúdicas, el cual se obtuvo un 95% de validez para.

Tabla N° 3

Validación juicio de experto

N°	NOMBRE	ÁREA DE FORMACIÓN ACADÉMICA
1	Bredman Eusebio Arteaga Rojas	Psicólogo Clínico Forense
2	Arnold Santiago Prado	Administración y RRHH
3	Patricia Fernández Bartolomé	Psicología Clínica

Confiabilidad

Se obtuvo un coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronback, que proyectó un valor de 0.834 colocándose como de “Excelente Confiabilidad”.

Segundo Instrumento : Inventario de asertividad de Rathus (RAS)

Autor : Rathus (1973)

Objetivo : Valorar los problemas de asertividad de una persona y los cambios producidos por los métodos.

Aplicación : A un grupo de personas que son elegidas como muestra de la investigación.

Administración : Individual, colectiva.

Duración : 10 Minutos

Descripción

Rathus brinda su inventario de asertividad (RAS) como instrumento útil para lograr asemejar problemas y así poder medir los cambios que son producidos por los entrenamientos en asertividad y habilidades sociales, tiempo presente, tiempo futuro, sociedad, familia, amigos, talento humano, virtudes, valores y los demás indicadores que mandan las dimensiones.

Validez

Este análisis factorial y extracción de ejes principales, nos sirvió para lograr encontrar los constructores inferiores. Cuyo método de rotación Promax arrojó los factores que describe el instrumento.

Confiabilidad

Esta demuestra una consistencia interna aceptable, el autor Rathus (1973) encontraron confiabilidad a través del test – retest y el coeficiente de Pearson el cual arrojó un indicador favorable para los indicadores que contiene el instrumento.

Procedimientos de análisis de datos.

Se realizó el siguiente procedimiento;

- Se solicitó el permiso correspondiente a la dirección de la institución educativa.
- Se direccionó un comunicado a los tures o padres de los alumnos.
- Se les comunicó a los alumnos del centro educativo que fueron parte de la muestra sobre la investigación.
- Se realizó el Pre – Test
- Se realizó el Post – Test
- Se pasó a tabular los resultados.

Para el análisis de datos y comentario de la indagación captada se utilizó las técnicas para el análisis univariado donde se aplicó el esquema descriptiva - frecuencia promedio simple y porcentaje, describiendo lo que indica la información recolectada, de igual manera se hizo uso del programa estadístico Spss y Excel para el análisis del instrumento.

2.5. Criterios éticos.

Se recopilaron varios datos y antecedentes de investigación en la preparación de este trabajo de investigación además que se citaron y referenciaron correctamente respetando la autoría de los estudios. Además, se ha solicitado el consentimiento informado de la institución, la cual se compromete a respaldar la realización del estudio, para lo cual el trabajo de investigación respetó el amparo de los datos obtenidos y procesados, así como la normatividad nacional e internacional, rigor científico y se garantiza la honestidad científica y se cumple el obligación de autonomía, que alude al derecho del miembro de la muestra a tomar decisiones sobre sí mismo y los estudios realizados, protegiendo su privacidad y autodeterminación.

2.6. Criterios de rigor científico.

Credibilidad: Aumento en el suceso de obtener consecuencias creíbles que se puede lograr a través del compromiso del investigador con el historial de investigación del denunciante. El compromiso intenta asemejar los elementos contextuales que influyen en los fenómenos que se estudian.

Aplicabilidad: los intentos de aplicar hallazgos significativos a otros contextos en los que encontraron experiencias similares.

Audibilidad: es el juicio de precisión en Para hacer justicia en los resultados, por ello debe ser audible cuando otro investigador sigue el "camino" de la dirección que el investigador tiene tomada, puede seguir claramente en el estudio, es decir, otro investigador debe llegar a conclusiones similares y comparables a las del estudio.

Comodidad: Consideré la integridad o imparcialidad del estudio, garantiza que los hallazgos, conclusiones y recomendaciones de los datos están respaldados y que se dispone de seguridad actual, a la vez que deben estar respaldados por expertos.

III. RESULTADOS

3.1. Resultados en tablas y figuras

Para el análisis univariado: Percepción del programa estrategias lúdicas

Tabla N°4

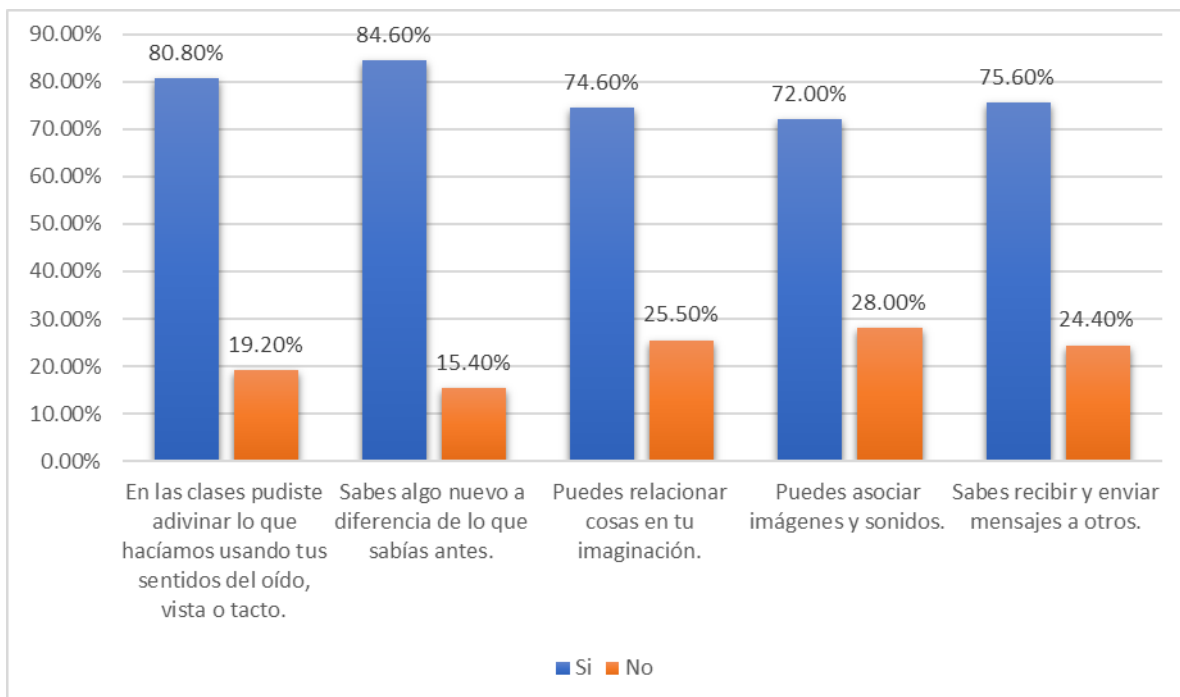
Percepción de las estrategias Directas del programa Estrategias Lúdicas en alumnos de la IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO.

ESTRATEGIAS DIRECTAS	Si		No		Total	
	N	%	N	%	N	%
En las clases pudiste adivinar lo que hacíamos usando tus sentidos del oído, vista o tacto.	37	80.80%	16	19.20%	53	100%
Sabes algo nuevo a diferencia de lo que sabías antes.	40	84.60%	13	15.40%	53	100%
Puedes relacionar cosas en tu imaginación.	34	74.60%	19	25.50%	53	100%
Puedes asociar imágenes y sonidos.	32	72.00%	21	28.00%	53	100%
Sabes recibir y enviar mensajes a otros.	36	75.60%	17	24.40%	53	100%
PROMEDIO	33	75.60%	17	24.40%	53	100%

Nota: Creado por la autora

Se observa en la tabla 01 un porcentaje de alumnos de la Institución educativa “IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO”, tomando una muestra de 53 estudiantes, se obtuvo que 33 lo cual está representado con un 75.60% responden con un “sí” a los indicadores de las estrategias directas, así mismo 17 alumnos representado con un 24.40%, responden con un no a los indicadores de la variable estrategias directas en lo corresponde a la variable Estrategias lúdicas.

Figura 01



Nota: Figura de tabla n°01

Tabla N° 05

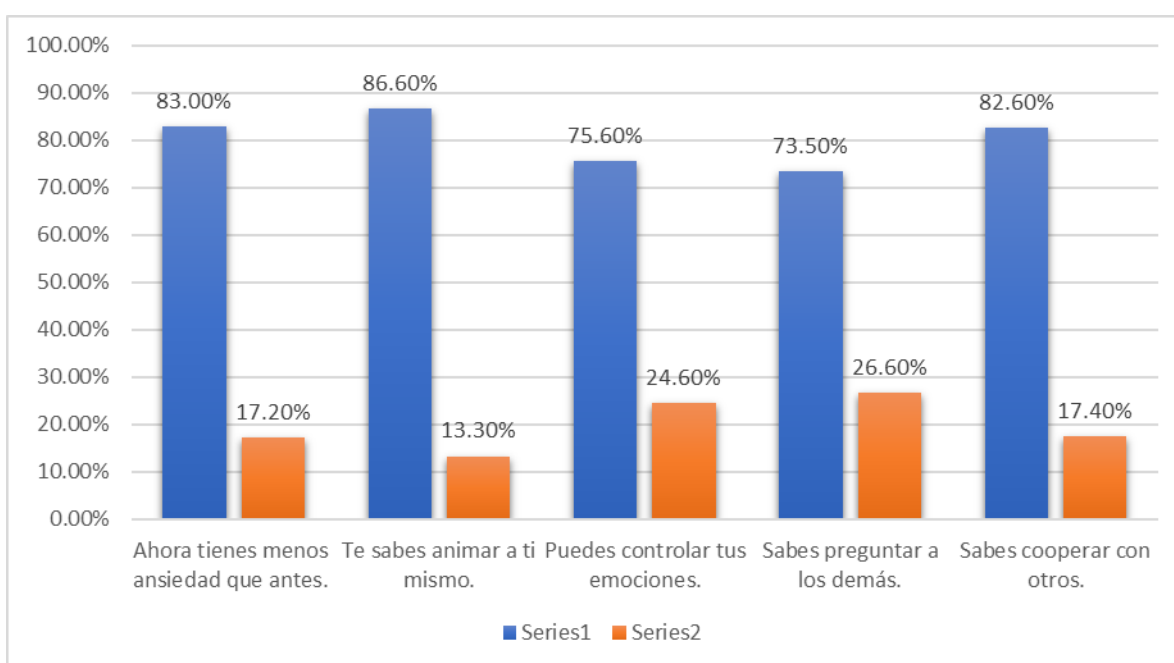
Percepción de las estrategias Indirectas de las Estrategias Lúdicas en estudiantes de la **IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO**.

ESTRATEGIAS INDIRECTAS	Si		No		Total	
	N	%	N	%	N	%
Ahora tienes menos ansiedad que antes.	37	83.00%	16	17.20%	53	100%
Te sabes animar a ti mismo.	40	86.60%	13	13.30%	53	100%
Puedes controlar tus emociones.	34	75.60%	19	24.60%	53	100%
Sabes preguntar a los demás.	32	73.50%	21	26.60%	53	100%
Sabes cooperar con otros.	36	82.60%	17	17.40%	53	100%
PROMEDIO	34	74.80%	19	25.20%	53	100%

Nota: Creado por la autora

Se observa en la siguiente tabla n°02, que de los 53 alumnos entrevistados de la institución educativa “IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO”, un promedio de 34 el cual está representado por un 74.80% responden a un “Si” con respecto a los indicadores de la dimensión Estrategias Indirectas, también se observa que 19 alumnos de los 53 entrevistados responden a un “No” con respecto a los indicadores de la dimensión estrategias indirectas que es parte de la variable Estrategias lúdicas.

FIGURA N° 02



Nota: *Figura de tabla n°02*

Tabla N° 6

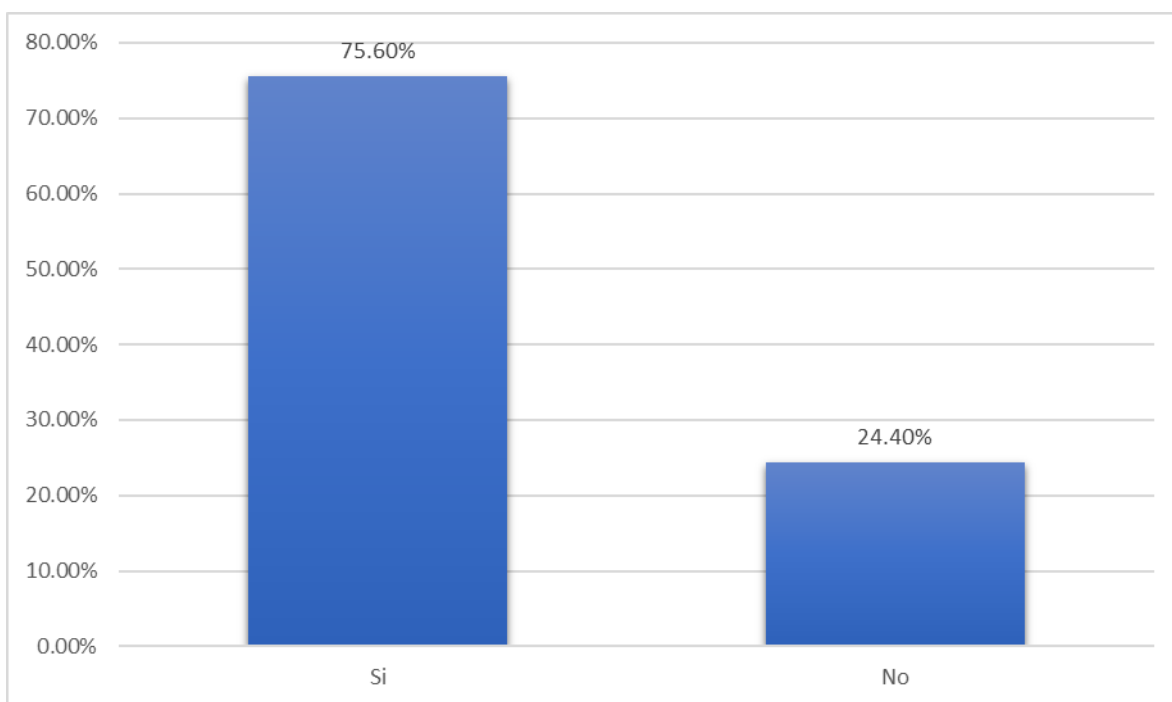
PERCEPCIÓN DEL PROGRAMA ESTRATEGIAS LÚDICAS	Si		No		Total	
	N	%	N	%	N	%
Estrategias Directas	33	75.60%	19	24.40%	53	100%
Estrategias Indirectas	34	74.80%	19	25.20%	53	100%
PROMEDIO	34	75.60%	19	24.40%	53	100%

Nota: *Creado por la autora*

Se visualiza en la tala 03; que percepción del programa estrategias lúdicas en los alumnos del nivel primario de la “IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO”, donde se

analiza que un 75.60% de los alumnos entrevistados responden a un “SI” con respecto a la dimensión estrategias directas un 24.40% responden a un “NO”, de la misma manera se observa que para la dimensión estrategias indirectas un 74.80% responden a un “SI” y un 25.20% de los alumnos entrevistados responden a un “NO”, respectivamente.

FIGURA 03



Nota: Figura de tabla n°03

Para el análisis univariado: Percepción de las habilidades sociales

Tabla N°7

Percepción de las habilidades sociales, antes de la aplicación del programa de actividades recreativas, en estudiantes de la IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO.

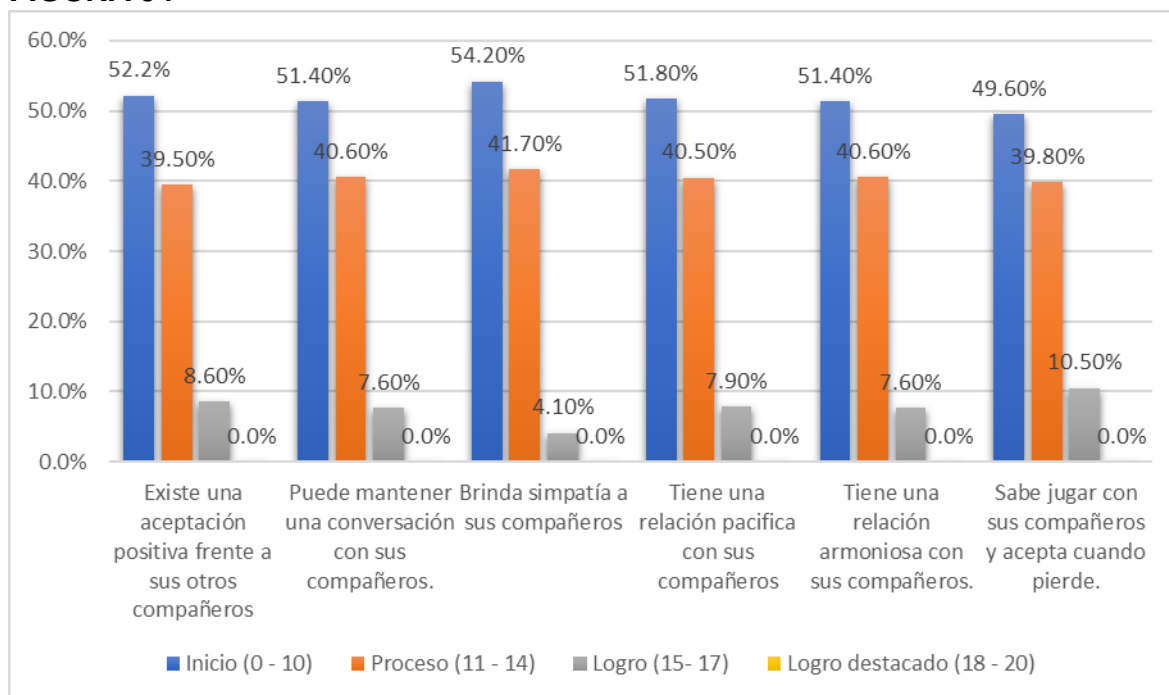
INTERRELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS, ANTES DE LA APLICACIÓN DEL PLAN DE ACTIVIDADES RECREATIVAS	Inicio (0 - 10)		Proceso (11 -14)		Logro (15 - 17)		Logro Destacado (18 - 20)		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Existe una aceptación positiva frente a sus otros compañeros	26	52.2%	22	39.50%	5	8.60%	0	0.0%	53	100%

Puede mantener una conversación con sus compañeros.	27	51.40%	23	40.60%	3	7.60%	0	0.0%	53	100%
Brinda simpatía a sus compañeros	28	54.20%	24	41.70%	1	4.10%	0	0.0%	53	100%
Tiene una relación pacífica con sus compañeros	26	51.80%	23	40.50%	4	7.90%	0	0.0%	53	100%
Tiene una relación armoniosa con sus compañeros.	27	51.40%	23	40.60%	3	7.60%	0	0.0%	53	100%
Juega de buena forma con sus amigos y sabe perder.	25	49.60%	20	39.80%	8	10.50%	0	0.0%	53	100%
PROMEDIO	25	51.60%	20	42.50%	6	6.00%	0	0.0%	53	100%

Nota: Elaborado por la autora

En la tabla n°04 se visualiza los resultados con respecto a la interrelación con sus pares, donde se observa que de los 53 alumnos 25 (51.60%) indican estar en un nivel de inicio (0 – 10), así como también 20 alumnos con un (42.50%) indican concentrarse en un nivel de proceso (11 – 14) en función a los indicadores de la dimensión interrelación con sus pares, también se muestra que 6 alumnos con un (6%) indican estar en un logro (15 – 17).

FIGURA 04



Nota: Figura de tabla n°04

Tabla N°8

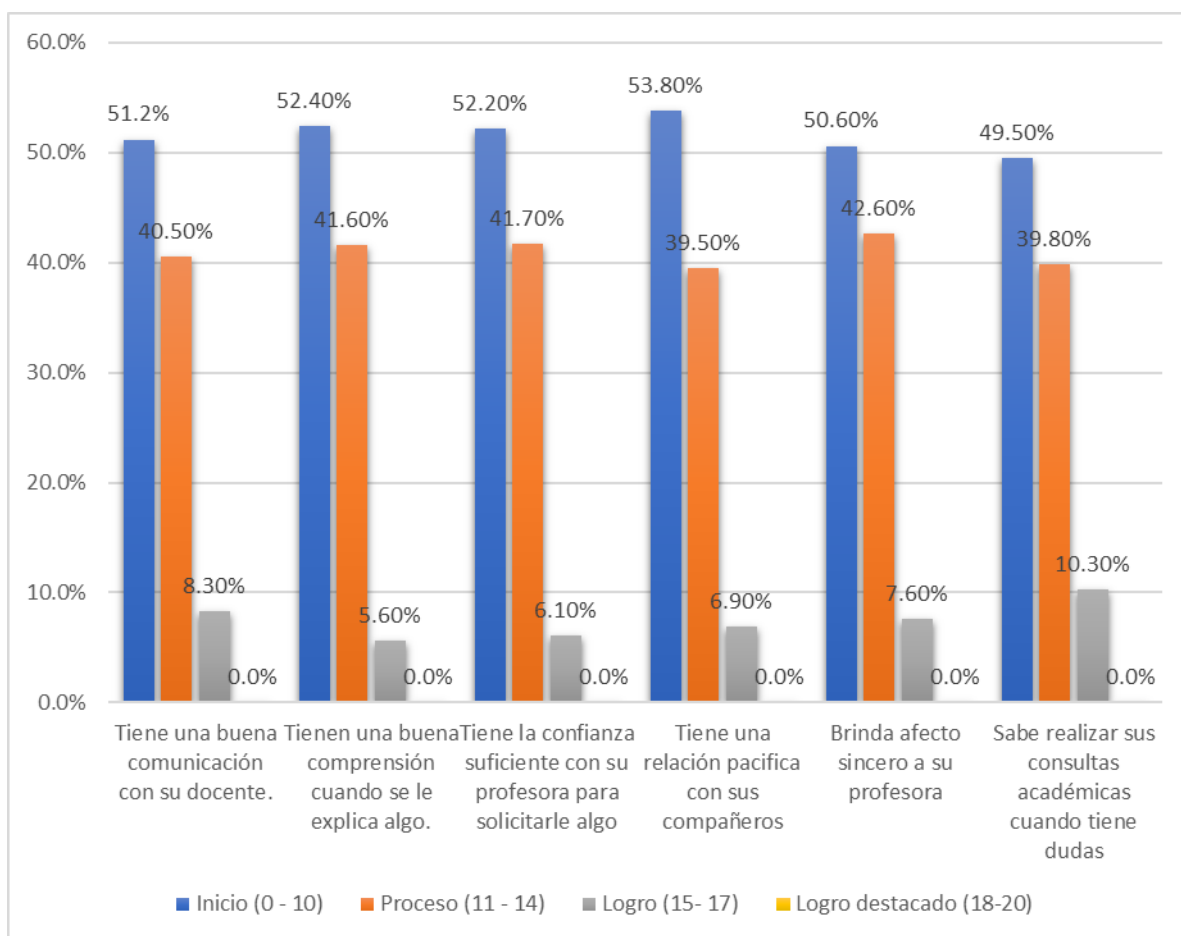
Impresión de correspondencia con el docente, antes de la aplicación del Programa de Estrategias recreativas a estudiantes den la IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO.

INTERRELACIÓN CON SU DOCENTE, ANTES DE LA APLICACIÓN DEL PLAN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS	Inicio (0 - 10)		Proceso (11 -14)		Logro (15 -17)		Logro Destacado (18 - 20)		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Tiene una buena comunicación con su docente.	25	51.2%	23	40.50%	5	8.30%	0	0.0%	53	100 %
Tienen una buena comprensión cuando se les explica algo.	28	52.40%	23	41.60%	2	5.60%	0	0.0%	53	100 %
Mantiene la seguridad suficiente hacia la docente para hablarle	27	52.20%	24	41.70%	2	6.10%	0	0.0%	53	100 %
Tiene una relación pacífica con sus compañeros	29	53.80%	22	39.50%	2	6.90%	0	0.0%	53	100 %
Brinda afecto sincero a su profesora	29	50.60%	21	42.60%	3	7.60%	0	0.0%	53	101 %
Sabe preguntar acerca de alguna duda académica	26	49.50%	20	39.80%	7	10.30%	0	0.0%	53	100 %
PROMEDIO	27	52.80%	22	41.50%	6	5.60%	0	0.0%	53	100 %

Nota: Elaborado por la autora

Seguidamente se observa en el tabla n°05, con respecto a relación con el docente antes de hacer uso de la aplicación de las estrategias lúdicas, en los alumnos de la “IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO”. Donde se analiza que de los 53 alumnos 27 (52.80%) de ellos se encuentran un nivel de inicio (0 – 10), seguidamente tenemos a 22 alumnos que está representado por un (41.50%), se ubican en un nivel de proceso (11 – 14), también tenemos a 6 alumnos con un (5.60%) ubicados en un nivel de logro (15 -17) y finalmente encontramos que ningún alumno está en nivel de logro destacado.

FIGURA 05



Nota: Figura de tabla n°05

Tabla N°9

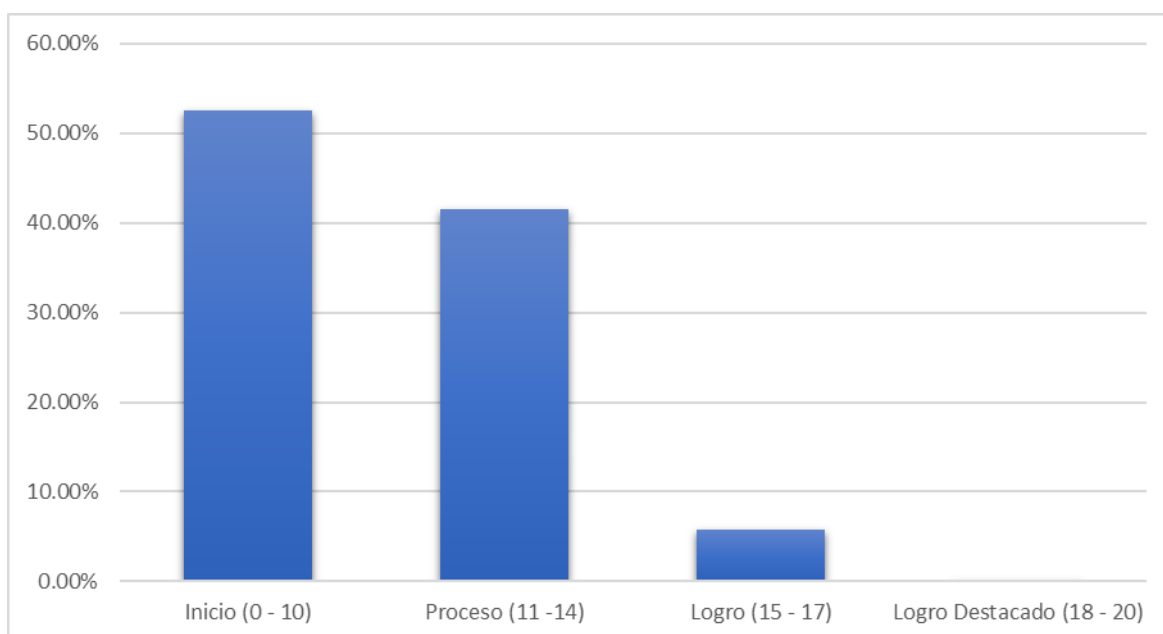
Percepción de las habilidades sociales, antes de la aplicación del programa de estrategias lúdicas, en estudiantes de la IEI10828 EX COSOME CHICLAYO.

HABILIDADES SOCIALES, ANTES DE LA APLICACIÓN DEL PLAN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS	Inicio (0 - 10)		Proceso (11 - 14)		Logro (15 - 17)		Logro Destacado (18 - 20)		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Interrelación con sus compañeros	25	51.6%	20.3	40.50%	5	6.00%	0	0.0%	53	100%
Interrelación con el docente	26.5	52.80%	22.3	41.60%	3	5.60%	0	0.0%	53	100%
PROMEDIO	27	52.50%	21	41.50%	6	5.80%	0	0.0%	53	100%

Nota: Datos de tabla 04 – 05

En la tabla n°06 podemos visualizar que, en base a las HS, antes de la aplicación del plan de E.L, se logra observar que de los 53 alumnos de la institución educativa “IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO”, los cuales 27 (52.50%) se encuentran en un nivel de inicio (0 – 10), 21 alumnos (41.50%) están en un nivel de proceso (11- 14) y finalmente 6 de ellos con un (5.8%) se ubican en un nivel logro, observando por último que ningún alumno está en nivel logro desatacado ya que tenemos un porcentaje del (0.00%) respectivamente.

FIGURA 06



Nota: Figura de tabla 06

Percepción de las habilidades sociales después de la aplicación de las estrategias lúdicas.

Tabla N°10

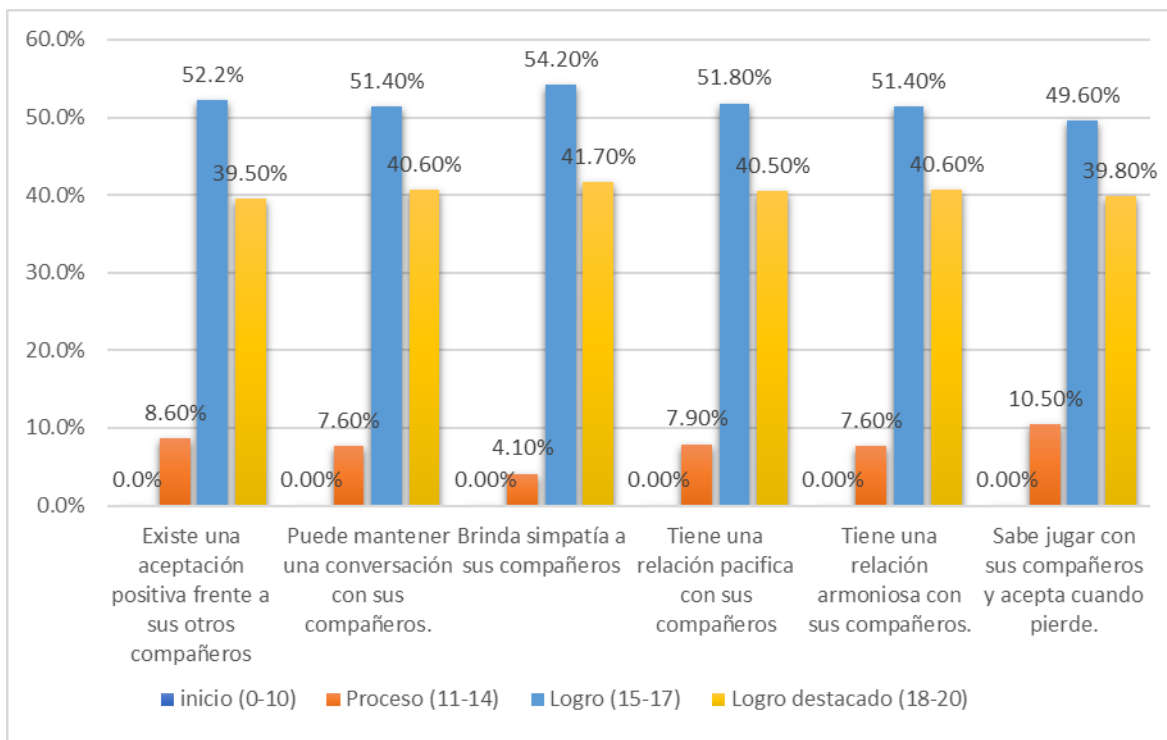
Percepción de las habilidades sociales, después de la aplicación del programa de las estrategias lúdicas, en alumnos de la IEI10828 EX COSOME CHICLAYO.

INTERRELACIÓN CON SUS COMPAÑEROS, DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	Inicio (0 - 10)		Proceso (11 -14)		Logro (15 - 17)		Logro Destacado (18 - 20)		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
existe una aceptación positiva frente a sus otros compañeros	0	0.0%	5	8.60%	26	52.2%	22	39.50%	53	100%
uede mantener una conversación con sus compañeros.	0	0.00%	3	7.60%	27	1.40%	23	40.60%	53	100%
rinda simpatía a sus compañeros	0	0.00%	1	4.10%	28	4.20%	24	41.70%	53	100%
iene una relación pacífica con sus compañeros	0	0.00%	4	7.90%	26	1.80%	23	40.50%	53	100%
iene una relación armoniosa con sus compañeros.	0	0.00%	3	7.60%	27	1.40%	23	40.60%	53	100%
abe jugar con sus compañeros y acepta cuando pierde.	0	0.00%	8	10.50%	25	9.60%	20	39.80%	53	100%
PROMEDIO	0	0.00%	7	6.00%	22	1.5%	24	51.6%	53	100%

Nota: Credo por la autora.

En la tabla n°07 de acuerdo a lo analizado se observa que de los 53 alumnos de la “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO”, los cuales presentan la muestra del estudio, determinó que después de haber aplicado las estrategias lúdicas 24 de los estudiantes llegaron al nivel logro destacado (18 – 20) con un porcentaje del 51.6%, seguidamente tenemos al nivel logro (15-17) el cual está representado con un 41.5%, también observamos al nivel de proceso (11 -14) el cual están ubicados 7 alumnos con un porcentaje del 6%, finalmente se logra observar que después de lo aplicado con respecto a las estrategias lúdicas tenemos un 0.00 en función a inicio (0 - 10).

FIGURA 07



Nota: Figura de la tabla n°07

Tabla N°11

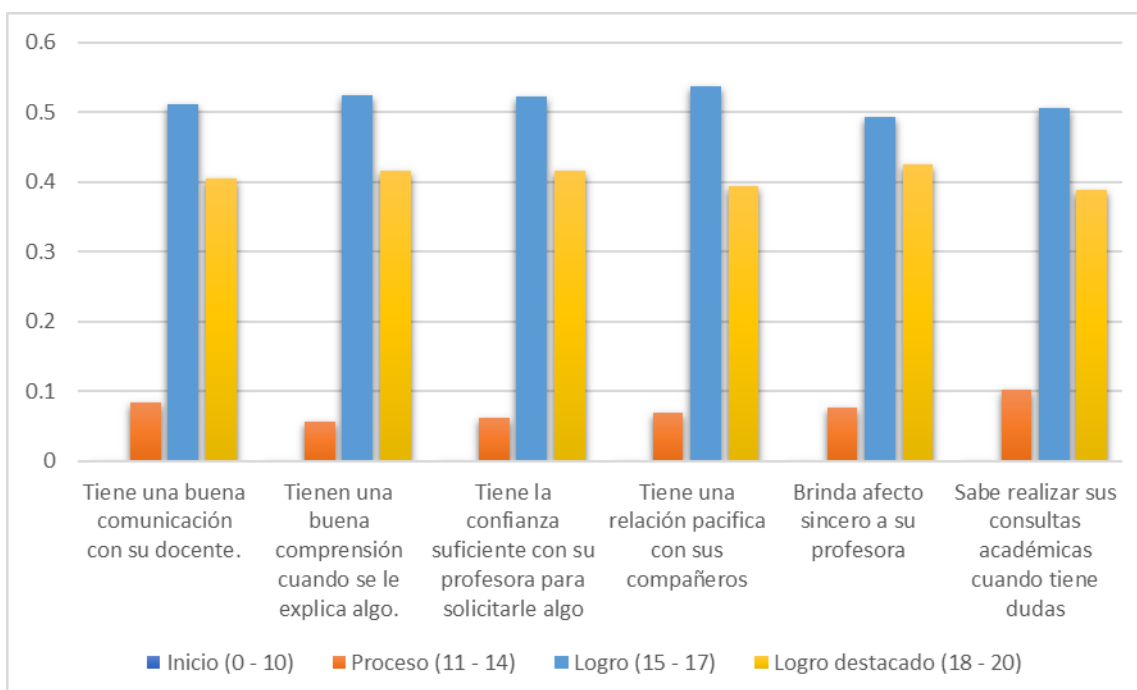
INTERRELACIÓN CON SU DOCENTE, DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DEL DE ESTRATEGIAS LÚDICAS	Inicio (0 - 10)		Proceso (11 - 14)		Logro (15 - 17)		Logro Destacado (18 - 20)		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Tiene una buena comunicación con su docente.	0	0.00%	5	8.30%	25	51.20%	23	40.50%	53	100%
Tienen una buena comprensión cuando se le explica algo.	0	0.00%	2	5.60%	28	52.40%	23	41.60%	53	100%
Tiene la confianza suficiente con su profesora para solicitarle algo	0	0.00%	2	6.10%	27	52.20%	24	41.70%	53	100%
Tiene una relación pacífica con sus compañeros	0	0.00%	2	6.90%	29	53.80%	22	39.50%	53	100%
Brinda afecto sincero a su profesora	0	0.00%	3	7.60%	29	49.40%	21	42.60%	53	100%

Sabe realizar sus consultas académicas cuando tiene dudas	0	0.00%	7	10.30 %	26	50.60%	20	38.80%	53	100%
PROMEDIO	0	0.00%	4	8.15%	26	51.60%	23	39.80%	53	100%

Nota: Creado por la autora.

En la presente tabla n°08 se aprecia que en la interrelación con su profesor después de la aplicar la estrategia lúdica a los 53 alumnos de la institución “IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO”, se observa que 23 alumnos con un 39.80% se encuentran en un logro destacado (18 – 20), seguidamente tenemos a 26 (51.60%) alumnos que se observa están en un nivel logró (15 – 17), también tenemos a 4 alumnos con un 8.15% nivel Proceso (11 -14), y finalmente se evidencia que en el nivel inicio no se observa alumnos después de haber aplicado las estrategias lúdicas.

Figura 08



Nota: Figura de tabla 08

Tabla N°12

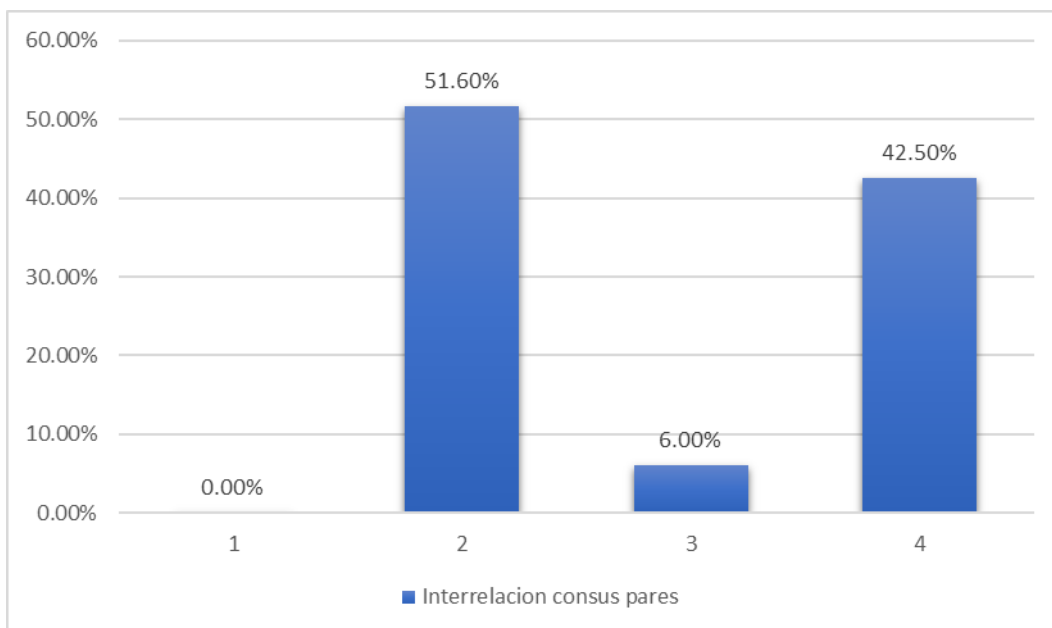
Percepción de las habilidades Sociales, después de la aplicación de estrategias lúdicas, en alumnos de la IEI10828 EX COSOME CHICLAYO.

HABILIDADES SOCIALES, DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS	Inicio (0 - 10)		Proceso (11 -14)		Logro (15 - 17)		Logro Destacado (18 - 20)		TOTAL	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Interrelación con sus pares	0	0.00%	20.3	51.60%	5.7	6.00%	22	42.50%	53	100%
Interrelación con el docente	0	0.00%	22.3	41.50%	5.7	5.60%	25	52.80%	53	100%
PROMEDIO	0	0.00%	22	45.70%	6	5.00%	25	49.20%	53	100%

Nota: Creado por la autora.

En la tabla n°09, se estima la percepción de las H.S antes de la aplicación de estrategias lúdicas en los alumnos de la institución “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO.”, donde se observa que para las dimensiones interrelación con sus pares e interrelación con su docente, existe 25 alumnos con un porcentaje del 49.20% que se observa en nivel Logro destacado (18 - 20), seguidamente se observa que 22 (45.70%) alumnos se encuentran en un nivel proceso (11 – 14), a la par se observa que existen 6 alumnos (5%) los cuales se encuentran en un nivel de logro (15 – 17), y por último en el nivel de inicio 0% (0 -10) no se evidencia el registro de un alumno.

Figura 09



Nota: Figura de tabla 09

Para el Análisis Bi – Variado

Análisis de percepción de las habilidades sociales antes y después de la aplicación del programa de Actividades Lúdicas.

Tabla N° 13

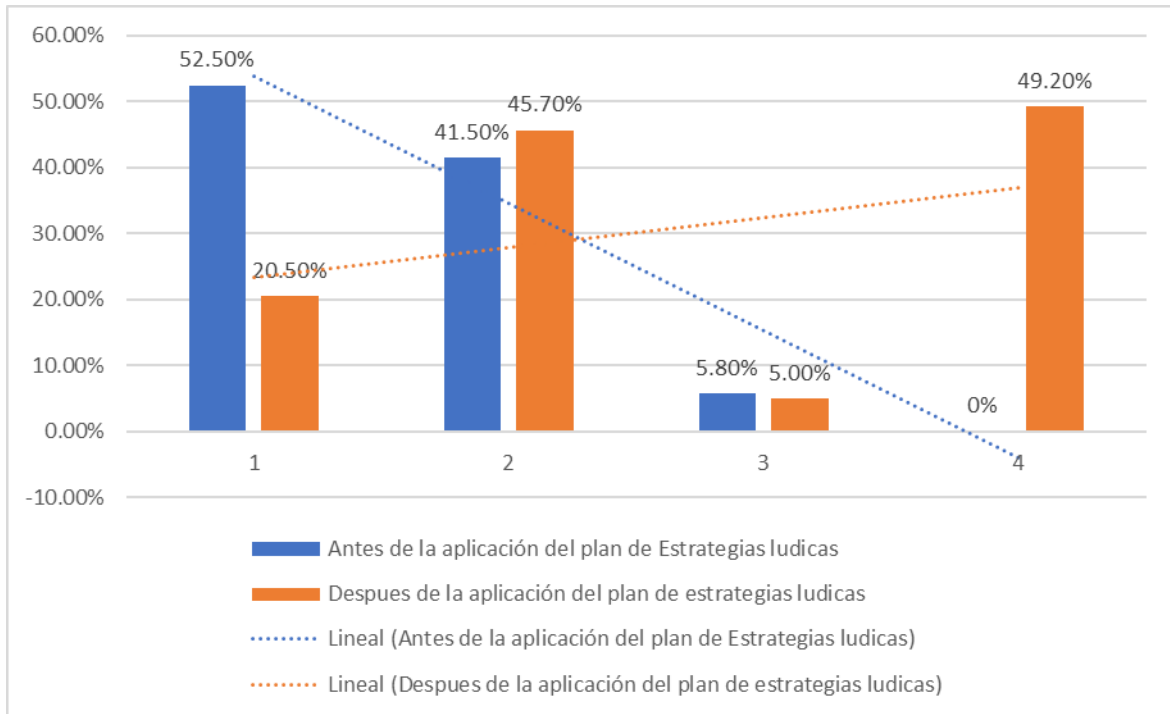
ALUMNOS	HABILIDADES SOCIALES							
	Inicio (0 - 10)		Proceso (11 -14)		Logro (15 - 17)		Logro Destacado (18 - 20)	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Antes de la aplicación del plan de Estrategias lúdicas	26	52.50%	21.4	41.50%	5.7	5.80%	0	0%
Luego de la aplicación de la planificación recreativa	0	20.50%	20.5	45.70%	5.7	5.00%	23	49.20%

Nota: Creado por la autora.

En la tabla N°10 observamos en base a las H.S antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas, en los alumnos de la “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO.” donde de los 53 alumnos que fueron participes como la muestra de la investigación, 26 alumnos con un porcentaje de 52.50% se ubicaron en un nivel de

inicio (0 – 10) antes de la aplicación de E.L. para mejorar las habilidades sociales de los alumnos y tenemos un porcentaje de 23 alumnos con un porcentaje de 49.20% donde se observa que llegan a un nivel de logro destacado luego de haber aplicado las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las H.F en la I.E.

Figura 10



Nota: Figura de tabla 10

Se logra identificar en la investigación, la hipótesis es probada de manera empírica y directa ya que por tratarse de datos que son demostrables y se formularon las siguientes hipótesis.

Hipótesis Nula:

H0: La aplicación de estrategias lúdicas no son eficaces para el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una I.E. de Chiclayo 2022.

Hipótesis Alterna:

H1: La aplicación de estrategias lúdicas son eficaces para el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una I.E. de Chiclayo 2022.

F = 2	N° de filas
C = 4	N° de columnas
Gl =	$(F - 1) \times (C - 1)$

Donde:

gl = 3	Grados de libertad
--------	--------------------

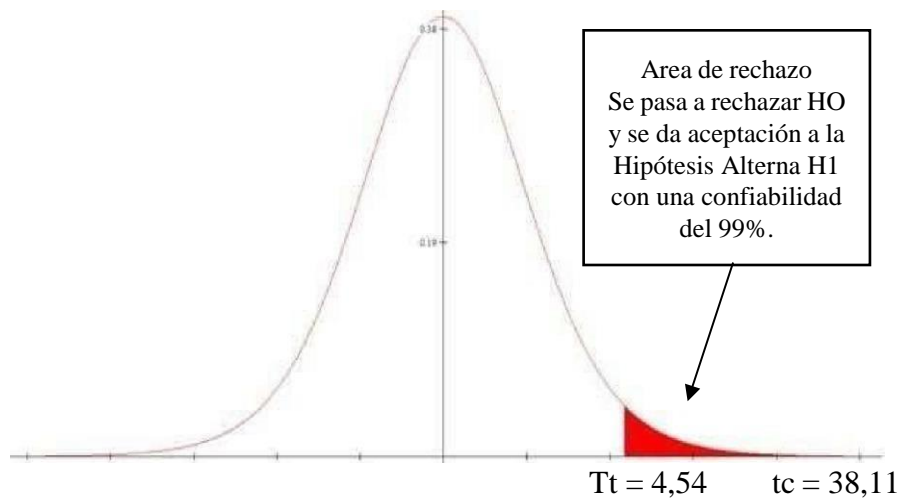
Y se consigue:

$$T_c = 38.11$$

De acuerdo a la aplicación de las tablas de t – studen, ubicando con 3 grados de libertad y un valor de alfa de 0,01, se obtuvo:

$$T_t = 4.54$$

Por ello al ser $t_c > t_t$ se efectúa la obligación estadística lo cual nos permite aceptar la hipótesis planteada en la investigación.



Se acepta la hipótesis de la investigación:

$T_c > t_t$ quiere decir; la aplicación de estrategias lúdicas es eficaz para el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Chiclayo 2022.

Se observa en la tabla 10 que las H.S. antes y después de aplicar las estrategias Lúdicas en los alumnos de la "IEI10828 EX COSOME CHICLAYO."

Al momento de analizar las H.S. de los educandos de la institución educativa, se observó que primero 52.50 % demostraron estar en inicio y seguidamente observamos que 41.50% se ubicaron en nivel de proceso, así como también un 5.8 % en logro y un 0.0% logro destacado.

Seguidamente después de analizar las H.S. de los alumnos de la institución educativa, se encontró que después de aplicar las planificaciones creativas de toda habilidad social de los estudiantes pasaron a ser logro destacado con un porcentaje del 49.20% y un inicio del 0.00%.

Para el establecimiento y determinación de la aplicación de la planificación recreativo para el fortalecimiento de las H.S. en los alumnos de la "IEI10828 EX COSOME CHICLAYO.", donde se utilizó la prueba estadística t- student, y de esta manera se logró los objetivos específicos. Por tal razón al instante de aplicar las estrategias lúdicas produce un mejor resultado con respecto a las H.S. pertenecientes a los alumnos de la institución, lo cual de acuerdo a la prueba estadística inferencial paramétrica se dio la aceptación a la hipótesis alterna; La aplicación de estrategias lúdicas son eficaces para el fortalecimiento de H.S. en los estudiantes del nivel primario de una I.E. de Chiclayo 2022.

VI. RESULTADOS

Al realizar el análisis sobre el reparto de los indicadores de apreciación, cuál era la competencia social antes de la aplicación de estrategias de juego en los estudiantes de la institución educativa "IEI10828 EX COSOME CHICLAYO.", empezando por sus habilidades sociales, todo porque no estaban preparados para interactuar adecuadamente con sus compañeros y también con su docente por motivos de salud, en una emergencia por el Covid- 19 virus que provocó la interrupción de las clases normales como en años anteriores y por lo tanto los alumnos perdieron la costumbre del trabajo que se realizaba en las aulas.

Respecto a la información sobre la percepción de las H.S. ante la aplicación de estrategias lúdicas, se pudo observar: la dimensión relación con los pares, 51,6 % Los estudiantes indicaron que se encontraban en un nivel este resultado se debe inicialmente a la poca disposición de los niños y niñas para relacionarse con sus compañeros y trabajar en equipo, así mismo en relación con la dimensión Interacción con su docente, 52,8 % Los estudiantes indicaron que se encuentran en un nivel Inicial, ya que les resulta difícil relacionarse fácilmente con su maestro debido al hecho de que había pasado mucho tiempo sin que los maestros se relacionarían con los estudiantes. Esto es consistente con Tenorio (2020) donde realizó una investigación sobre actividades de juego y concluyó que las estrategias de juego tienen un impacto importante en el desarrollo de H.S. de una I.E.

En la misma perspectiva al analizar la distribución de los indicadores sobre la percepción de las H.S. luego de aplicar las estrategias lúdicas, en los alumnos de la institución "IEI 10828 EX COSOME CHICLAYO.", encontrándose que 53 del 100% de la población estudiada y observada ante la aplicación de las maneras recreativas, un 51.6 % de los alumnos se ubicaron en un nivel de Logro progresivo con respecto a sus habilidades sociales, como producto que los alumnos ya se encontraban animados y con destrezas de comunicarse mejor con sus compañeros de aula; dando razón a Ñope (2019) en su trabajo sobre estrategias lúdicas y la solución que presenta sobre las habilidades sociales de

los educandos de primaria en la institución de la ciudad perteneciente a Lambayeque donde se concluye que son una buena alternativa al aplicar en niños y niñas del nivel primario desarrollado en una institución educativa para poder desarrollar fácilmente sus habilidades sociales.

De igual manera como información importante con respecto a la perspectiva de las H.S. luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, se logró identificar qué; con respecto a la dimensión interrelación con sus compañeros 51.6% de los alumnos clasificaron un nivel habilidad en logro progresivo, el cual se debe al funcionamiento eficaz de las estrategias lúdicas, logrando mejorar la confianza de los estudiantes en los instantes de relacionarse con sus compañeros de aula y de la misma manera trabajar en equipo, cabe considerar por otra parte que en fundamento con la dimensión; interrelación con su docente, el 51.60% demostraron estar en un nivel de logro en base a las habilidades sociales, dado que los alumnos ya resolvieron socializar así como también trabajar en equipo en compañía con su docente. Haciendo que los alumnos demuestren seguridad, confianza y se encuentren más atentos para que realicen sus actividades de conocimiento, dentro de este orden de ideas se coincide con la investigación realizada con el autor Pérez (2020), donde si las estrategias lúdicas son desarrolladas correctamente estas incluirían significativamente en las diversas capacidades sociales de cada estudiante.

Así mismo, al momento de realizar el análisis a través de la aplicación de la prueba estadística que se utilizó para la investigación, nos referimos a la t-student, donde obtuvo un $t_c=38,11$ y $t_t= 4,54$, lo cual pasamos aceptar la hipótesis general planteada en la investigación. La aplicación de estrategias lúdicas es eficaz para el fortalecimiento de H.S. en los estudiantes del nivel primario de la "IEI10828 EX COSOME CHICLAYO, 2022. El cual se coincide con el autor Perez (2020) cuyo trabajo se basó en el desarrollo de un Programa de estrategias recreativas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de nivel primario de una institución de Chiclayo, donde concluye que el desempeño de las H.S. depende significativamente de los programas de estrategias recreativas que las instituciones aplican dando la importancia significativa a cada alumno de la institución.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Las habilidades lúdicas son para las instituciones una herramienta de mucha ayuda en tiempos presentes, dado que por situación de la emergencia sanitaria que el país se encuentra por la presencia del virus COVID – 19, la educación se ha visto afectada para ser desarrollada de manera presencial en todo el país, hasta a nivel mundial en los centros de educación, lugar donde era lugar principal para que los alumnos puedan desarrollar favorablemente sus habilidades sociales brindándoles acceso a su enseñanza y aprendizaje a la vez, es por esta razón que aplicar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las H.S. en los alumnos de la “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO, 2022. Atribuyó a mejorar eficientemente sus capacidades en todos los estudiantes.

De este modo se captó un resultado favorable, lo cual es considerado positivo SI = 75.60 % con respecto a las estrategias directas y un SÍ = 74,80% para las estrategias indirectas. Cuyos resultados se obtuvieron al momento de aplicar las estrategias lúdicas en los niñas y niños de la institución educativa “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO, 2022.

Se le facilita al centro educativo las estrategias eficaces válidas y seguras para su utilización en las aulas durante su tiempo de aprendizaje, con la finalidad que se desarrolle mayor confianza entre los alumnos y de esta manera se pueda complementar en su educación de los niños y niñas.

Basado en la percepción de fortalecimiento de habilidades sociales entre los estudiantes del centro educativo “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO, 2022, antes de la aplicación del programa de estrategia lúdica se observó una gran mayoría de estudiantes respondiendo a un nivel base = 51.6% que cambió radicalmente después de aplicar las estrategias de juego y un nivel de logro = 51.60 a un logro sobresaliente.

Por lo tanto, se puede afirmar que el aplicar estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las H.S. en los niños tiene es eficaz para el fortalecimiento de habilidades sociales en los estudiantes del nivel primario de la “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO, 2022.

5.2. Recomendaciones

Es importante que los docentes en la “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO, 2022, los cuales se relacionan a diario con los alumnos apliquen continuamente dichas estrategias lúdicas para de esta manera poder simplificar el aprendizaje y se pueda fortalecer las H.S. de los niños y niñas del centro educativo.

De la misma manera se considera fundamental que los padres de familia de los alumnos de la “IEI10828 EX COSOME CHICLAYO, 2022 puedan cooperar con el trabajo de los docentes, sin dejar de confiar en sus expertas habilidades, lo cual buscan mejorar las actividades educativas con beneficio para los estudiantes.

Así mismo deseo hacer extensivo a todas las instituciones educativas para su conocimiento de los resultados conseguidos en la investigación lo cual se analiza claramente el beneficio que tienen las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades en los escolares del nivel primaria.

Anexo 1

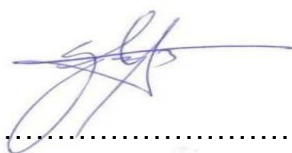
ACTA DE ORIGINALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Yo, Gino Job Reyes Baca docente de la asignatura Investigación II (XI-A) de la Escuela Profesional de Psicología y revisor de la investigación aprobada mediante Resolución N° 0644-2022/FADHU-USS de la estudiante, Gonzales Vargas María Patricia, titulada: "Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de habilidades sociales en estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Chiclayo, 2022"

Se deja constancia que la investigación antes indicada tiene un índice de similitud del 17%, verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el software de similitud TURNITIN.

Por lo que se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con lo establecido en la Directiva sobre índice de similitud de los productos académicos en la Universidad Señor de Sipán S.A.C., aprobada mediante Resolución de Directorio N° **015-2022/PD-USS**

Pimentel, 26 de Diciembre de 2022



.....
Dr. Reyes Baca, Gino Job
DNI N° 09176095

REFERENCIAS

- Acuasi Tenorio , G. M. (2020). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución. España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5709/570969250006/html/>
- Acuasi Tenorio, G. M. (2020). Estrategias para el Desarrollo de habilidades sociales en estuandes de la institución Educativa. España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5709/570969250006/html/>
- Acuasi Tenorio, G. M. (2021). Estartegias Ludicas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de primaria de una institución Educativa. Chile. Obtenido de <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/1070/1457>
- AMAYA , M. Y. (2021). Acciones Lúdicas para el Fortalecimiento de la Habilidad Sociales. Lima. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1050/AmayaMar%C3%ADaYolanda.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Baptista, H. (2014). Metodología de la investigación. Obtenido de [www.// McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.](http://www.mhhe.com)
- Brito Ulloa, P. A. (2021). Las Estrategias Ludicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación primaria. Colombia. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33863/1/Tesis_Priscila%20Brito%20Ulloa.pdf
- Cano Corrales, K. (2022). Importancia de las estrategias ludicas para el mejoramiento de las habilidades sociales en los estudiantes de alumnos de primaria. Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25683/ESTRATEGIAS_HABILIDADES_CANO_CORALES_KELY_EMPERATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- CORAHUA LAGUNA, J. R. (2021). Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016. Huachipa. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5874/Ccorahu_a_LJR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Díaz. (2020). El efecto de la Socialización limitada en tiempos de Pandemia. Obtenido de [unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20la%20pandemia%20.pdf](https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20la%20pandemia%20.pdf)
- Duran Rodriguez, M. I. (2021). Estrategias Ludia, para mejorar el comportamiento en niños y niñas de educación primaria. Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20216/1/UPS-CT009104.pdf>
- Durán Rodriguez, M. I. (2021). Estrategias Ludicas para mejorar el comportamiento de niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20216/1/UPS-CT009104.pdf>
- Eduacion, M. d. (2022). Que son los DECE. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/que-son-los-dece/>
- Erickson. (1993 - 2016). El Desarrollo Psico Social. 7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69520210>
- Gomez.A. (2006). El protocolo de investigación III: la población de estudio. En J. A. Gomez. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Hernandez. (2010). Tipos de investigación segun sus variables. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernandez, F. (2014). Tipos y Diseños de investigación. Obtenido de [https://www.google.com/search?q=Hern%C3%A1ndez%2C+Fern%C3%A1ndez+%26+Baptista+\(2014\)&rlz=1C1SQJL_esPE867PE867&oq=Hern%C3%A1ndez%2C+Fern%C3%A1ndez+%26+Baptista+\(2014\)&aqs=chrome..69i57j0i512j0i22i30l6.1276j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8](https://www.google.com/search?q=Hern%C3%A1ndez%2C+Fern%C3%A1ndez+%26+Baptista+(2014)&rlz=1C1SQJL_esPE867PE867&oq=Hern%C3%A1ndez%2C+Fern%C3%A1ndez+%26+Baptista+(2014)&aqs=chrome..69i57j0i512j0i22i30l6.1276j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8)
- Hernandez & Sampieri, R. (2014). Recolección de datos cuantitativos. Obtenido de http://saludpublica.cucs.udg.mx/cursos/medicion_exposicion/Hern%C3%A1ndez-Sampieri%20et%20al,%20Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n,%202014,%20pp%20194-267.pdf

- Lázaro & Merino. (2017). HABILIDADES SOCIALES QUE PRACTICAN LOS ESTUDIANTES DE LA I.E. Trujillo. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1537/TESIS%20%20MUNIVE%20LAZARO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- LLanos. (2016). Esapaña. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Ministeriode Educación. (2015). La Educaión en el Perú. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/2015/>
- Ñope & Villegas (2019). Estrategias Ludicas y resolución de problemas de cantidad en el proceso de ensenaza y aprendizaje en estudiantes de primaria en una isntitución. Lambayeque. Obtenido de https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8375/%c3%91ope_Villegas.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Perez D, (2020). Programa de estragias ludicas para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de niños de educaión primaria. Chiclayo. Obtenido de <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6466/BC-523%20PEREZ%20DAVILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salazar. (2014). Programa de inteligencia emocional en las habilidades sociales de los alumnos del cuarto de secundaria de una institución educativa, 2019. Ecuador. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37741/salazar_lj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Samper Sabala, A. F. (2020). Los juegos ludicos pata mejorar las habilidades en los estudiantes de una institución educativa niel primaria. Chiclayo. Obtenido de <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/EI%20juego%20como%20dispositivo%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20sociales%20en%20la%20convivencia.pdf?sequence=1>
- Tamayo, T. (2014). Investigación e Innovación Metodológica. Obtenido de <http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>

Rodriguez, M. y Gonzáles, M., (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial [Tesis de título]. Universidad Estatal de Milagro

ANEXOS

TALLER DE FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES

I. INFORMACIÓN GENERAL

Beneficiarios : Estudiantes de sexto grado de la I.E 10828 EX COSOME

Responsable : María Patricia Gonzales Vargas

Asesor : Mg Gino Reyes Baca

Duración del Programa: 04 sesiones

II. JUSTIFICACIÓN:

El taller de “Fortalecimiento de habilidades sociales” está dirigido a los estudiantes de Educación primaria, cuyo propósito general es desarrollar aspectos relacionados con sociabilizar en el centro educativo.

III. OBJETIVOS:

Objetivo General:

Contribuir con el desarrollo de habilidades sociales, la inteligencia emocional de los estudiantes y comunicación en el nivel primaria.

Objetivo Especifico

- Aprender a reconocer e interrumpir patrones improductivos de respuesta emocional.
- Identificar la expresión de las emociones de los niños y niñas en el nivel primaria.
- Generar estrategias lúdicas que favorezcan el reconocimiento y la educación de las emociones que manifiestan los estudiantes en la vida escolar cotidiana.

- Desarrollar acciones de comunicación que permitan el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los niños niñas.

TALLER	CAPACIDADES Y ACTITUDES	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS	DURACIÓN
“Inteligencia Emocional”	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer las emociones básicas. ➤ Identificar las emociones positivas y negativas. ➤ Fomentar el conocimiento de sus emociones. ➤ Manejar las emociones negativas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Emociones básicas. • Emociones positivas y negativas • Autoconocimiento emocional. • Autocontrol emocional 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo grupal • diapositivas • Análisis de video • Dinámicas. • Lluvia de ideas. • Participación oral 	2 horas
“Salud mental”	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el concepto y quienes son los involucrados. • Fomentar el autoconocimiento propio. • Fomentar la importancia de la seguridad y la confianza. • Fomentar el amor propio. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Confianza • Pensamiento positivo y autoestima 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo grupal • diapositivas • Análisis de video • Dinámicas. • Lluvia de ideas. • Participación oral. 	2 horas

<p align="center">“Habilidades Sociales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ayudar a expresar sentimientos y pensamientos con el objetivo de velar por nuestros intereses, nuestros derechos, pero sin tener la finalidad de dañar a la otra persona. ➤ Fomentar la comunicación positiva entre receptor y emisor. ➤ Mostrar lo importante que es tener autocontrol emocional. ➤ Ayudar a desarrollar diferentes emociones y estados de ánimo, así como también comportamientos que nos involucran a todos y que hacen que actuemos de diferente manera ante determinadas situaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El asertividad ➤ La comunicación ➤ El autocontrol ➤ La Empatía 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo grupal • diapositivas • Análisis de video • Dinámicas. • Lluvia de ideas. • Participación oral 	<p align="center">2 horas</p>
<p align="center">“Comunicación”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar claves para ser más asertivo o persuasivo con el mensaje. • buscar una forma más exitosa de expresarse oralmente. • para mejorar la forma en la que los estudiantes y profesionales hablan en público. • para mejorar la forma en la que los estudiantes y profesionales hablan en público. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Habilidades Sociales y Comunicación ➤ Comunicación Oral ➤ Comunicación con efectividad ➤ dominar mejores técnicas de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo grupal • diapositivas • Análisis de video • Dinámicas. • Lluvia de ideas. • Participación oral 	<p align="center">2 horas</p>

SESIONES DE APRENDIZAJE

N° DE SESIÓN	01	“Emociones básicas”	120 minutos		
Fases o momentos	Descripción detallada de actividades estrategias y metodología		Medios y materiales	Tiempo	Indicadores
Inicio	<p>Presentación: saludo y explicación del taller “Fortaleciendo habilidades sociales” Se fomenta un clima de confianza y respeto. Se le presenta a los estudiantes un video de las emociones básicas.</p> <p>A partir de la técnica lluvia de ideas, los estudiantes responden las siguientes interrogantes: ¿Cuáles son las emociones básicas? ¿Cómo puedo reconocer mis emociones?, ¿Cuál es el mensaje que nos da el video?</p> <p>Se plantean las siguientes preguntas problematizadoras: ¿Cómo puedo reconocer mis emociones?</p>		<p>Diapositivas</p> <p>Equipo multimedia</p> <p>Video</p> <p>Participación oral</p>	50´	<p>Participa oportuna y coherente.</p> <p>Demuestra interés para responder las interrogantes planteadas</p>

Desarrollo	<p>La facilitadora refuerza la temática a través de una breve exposición.</p> <p>Se plantean las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Es necesario saber sobre las emociones? ¿Cómo podemos aprender a reconocer y aceptar nuestras emociones? 	<p>diapositivas Equipo multimedia. Lluvia de ideas</p>	<p>20´</p>	<p>Mantiene una actitud positiva. Argumenta pertinentemente sus conclusiones.</p>
Final	<p>Los estudiantes participan de la actividad interrelacionándose con sus compañeros a través de un juego: “En que tema estoy”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les explica a los participantes que tocare las primeras estrofas de varios programas de la TELEVISIÓN. Se les pide encontrar el número correspondiente y que escriban el nombre del show televisivo al que corresponde. • Se toca varias estrofas, dándoles aproximadamente cinco segundos a los participantes, para que cada uno escriba el nombre del show. • A los participantes les encanta esta actividad, aun cuando ellos no puedan recordar el nombre del show, la propia música traerá los recuerdos. <p>Facilitadora brinda conclusiones correspondientes.</p>	<p>Auditorio diapositivas Equipo multimedia. Lluvia de ideas</p>	<p>50´</p>	<p>Actividad lúdica</p>

SESIONES DE APRENDIZAJE

N° DE SESIÓN	02	“La confianza”	120 minutos		
Fases o momentos	Descripción detallada de actividades estrategias y metodología		Medios y materiales	Tiempo	Indicadores
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación: De la facilitadora y del taller “Fortaleciendo habilidades sociales” • Se fomenta un clima de confianza y respeto. • Se le presenta a los docentes y directivos un video del cuidado personal de mi cuerpo. • A partir de la técnica lluvia de ideas, los docentes y directos responden las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Por qué es importante hablar de la confianza? ➤ ¿A quién brindarle confianza? • Se plantean las siguientes preguntas problematizadoras: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Por qué es importante hablar de confianza? 		<p style="text-align: center;">Diapositivas</p> <p style="text-align: center;">Equipo multimedia</p> <p style="text-align: center;">Video</p> <p style="text-align: center;">Participación oral</p>	50´	<p style="text-align: center;">.</p> <p style="text-align: center;">Participa oportuna y coherente.</p> <p style="text-align: center;">Demuestra interés para responder las interrogantes planteadas</p>

<p>Desarroll ○</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La facilitadora refuerza la temática a través de una breve exposición. 	<p>diapositivas Equipo multimedia. Lluvia de ideas</p>	<p>20´</p>	<p>Mantiene una actitud positiva. Argumenta pertinente mente sus conclusion es.</p>
-------------------------------	--	--	------------	---

<p>Final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de la actividad interrelacionándose con sus compañeros a través de un juego: “Algo importante para mí” • Se organiza a los participantes en grupos de 5 y en círculos. • Se explica a los participantes que, para conocer hechos importantes sobre los otros, participarán en esta actividad, que ilustrará "algo importante" para cada uno. • Se les dice que deben tomar turnos de 30 segundos cada uno aproximadamente, moviéndose al centro del círculo y demostrando mediante mímica, un evento significativo de sus vidas, sin hablar. • Se explica que cada persona debe hacer esto, mientras el resto trata de adivinar qué evento importante se trata de representar. • Se les anima, asegurándose de que cada estudiante tenga los 20 segundos para actuar su evento significativo. <p>VARIACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilitadora brinda conclusiones correspondientes. 	<p>zoom</p>	<p>50´</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros</p>
---------------------	--	-------------	------------	---

SESIONES DE APRENDIZAJE

N° DE SESIÓN	03	“El asertividad”	120 minutos		
Fases o momentos	Descripción detallada de actividades estrategias y metodología		Medios y materiales	Tiempo	Indicadores
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación: De la facilitadora y del programa “Fortaleciendo habilidades sociales” • Se fomenta un clima de confianza y respeto. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se le presenta a los docentes y directivos un video El asertividad. • A partir de la técnica lluvia de ideas, los docentes y directos responden las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Por qué es importante hablar del asertividad? ➤ ¿Qué tiene que ver habilidades sociales con el asertividad? ➤ ¿Por qué es importante cultivar el asertividad en nuestra personalidad? pensamiento positivo en la autoestima? • Se plantean las siguientes preguntas problematizadoras: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué pasa si una persona no es asertiva? ➤ ¿Cómo afecta no tener asertividad? 		<p>Diapositivas</p> <p>Equipo multimedia</p> <p>Video</p> <p>Participación oral</p>	50´	<p>.</p> <p>Participa oportuna y coherente.</p> <p>Demuestra interés para responder las interrogantes planteadas</p>

<p>Desarroll o</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La facilitadora refuerza la temática a través de una breve exposición. 	<p>diapositivas Equipo multimedia. Lluvia de ideas</p>	<p>20´</p>	<p>Mantiene una actitud positiva. Argumenta pertinente mente sus conclusion es.</p>
<p>Final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de la actividad interrelacionándose con sus compañeros a través de un juego: "CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS" • El objetivo de esta actividad es favorecer el conocimiento entre los participantes y valorar el propio yo. • uno de los jugadores (ejm Ricardo) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de otro jugador (ejm Lorenzo). Éste corre a coger el balón y los demás se alejan lo más posible. Para que paren de correr el jugador nombrado tiene que coger el balón y gritar el nombre del jugador que le nombró y, además, una característica suya (por ejemplo, "¡Ricardo, es alto!"). Cuando los demás jugadores lo oigan deben pararse para iniciar de nuevo el juego. • Facilitadora brinda conclusiones correspondientes. 	<p>01 balon</p>	<p>50´</p>	<p>Respeto las opiniones de sus compañeros</p>

➤ TITULO DE LA SESIÓN: “sesión 04 Habilidades Sociales y Comunicación”					
N° DE SESIÓN	04	DURACIÓN	120 minutos		
Fases o momentos	Descripción detallada de actividades estrategias y metodología		Medios y materiales	Tiempo	Indicadores

<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación: De la facilitadora y del “Fortaleciendo habilidades sociales” • Se fomenta un clima de confianza y respeto. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se le presenta a los docentes y directivos un video de Habilidades Sociales y Comunicación. • A partir de la técnica lluvia de ideas, los docentes y directos responden las siguientes interrogantes: <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cuál es la importancia de habilidades sociales? ➤ ¿Cuál es la importancia de habilidades sociales y de la comunicación? 	<p>Diapositivas</p> <p>Equipo multimedia</p> <p>Video</p> <p>Participación oral</p>	<p>50´</p>	<p>Participa oportuna y coherente.</p> <p>Demuestra interés para responder las interrogantes planteadas</p>
<p>Desarroll o</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La facilitadora refuerza la temática a través de una breve exposición. 	<p>diapositivas</p> <p>Equipo multimedia.</p> <p>Lluvia de ideas</p>	<p>20´</p>	<p>Mantiene una actitud positiva. Argumenta pertinentemente sus conclusiones.</p>

<p>Final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan de la actividad interrelacionándose con sus compañeros a través de un juego: “ESTE ES MI AMIGO” • El objetivo es la integración en un grupo y valorar el propio yo. • Cada niñ@ presenta a su compañero@ al resto del grupo, así convertimos algo “mío” en algo de grupo, haciendo piña. Los ni@s se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentado al compañero con la fórmula “Este es mi amig@ X”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire. Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. Hay que procurar que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. • Facilitadora brinda conclusiones correspondientes. 	<p>auditorio</p>	<p>50´</p>	<p>Respetar las opiniones de sus compañeros</p>
---------------------	--	------------------	------------	---

INTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

HOJA DE ENTREVISTA SOBRE LA VARIABLE ESTRATEGIAS LUDICAS

El siguiente documento está dirigido a los alumnos de la institución educativa en Chiclayo.

PRESENTACIÓN

La presente hoja de entrevista tiene como finalidad recolectar información sobre el programa actividades lúdicas, en los estudiantes de la institución educativa en Chiclayo. Este instrumento es uno de los elementos de la investigación “ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL FORTALECIAMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2022”

INSTRUCCIONES

Antes de realizar al llenado de la presente hoja de entrevista, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- El estudiante estará frente al docente sin ningún tipo de cohesión y/o obligatoriedad, de tal forma que se encuentre en estado normal.
- Se le leerá la pregunta y el niño/as emitirá su juicio de valor según la figura que crea se ajusta a su conducta.
- Se debe responder a todos los ítems de la hoja.
- La duración aproximada para el responder la hoja de entrevista no deberá ser mayor a 15 minutos.

DATOS

Salón al que pertenece: _____ Fecha: __/__/__

ítems	Si ☺	No ☹
Estrategias Directas		
1. En las clases pudiste adivinar lo que hacíamos usando tus sentidos del oído, vista o tacto.		
2. Sabes algo nuevo a diferencia de lo que sabías antes.		
3. Puedes relacionar cosas en tu imaginación.		
4. Puedes asociar imágenes y sonidos.		
5. Sabes recibir y enviar mensajes a otros.		

Estrategias Indirectas		
6. Ahora tienes menos ansiedad que antes.		
7. Te sabes animar a ti mismo.		
8. Puedes controlar tus emociones.		
9. Sabes preguntar a los demás.		
10. Sabes cooperar con otros.		

HOJA DE RECOLECCION DE DATOS
SOBRE LAS HABILIDADES SOCIALES
“Inventario de asertividad de Rathus” (RAS)

(Orientado a estudiantes de Institución Educativa de Chiclayo)

PRESENTACION

La presente hoja de recolección de datos tiene como finalidad obtener información sobre las habilidades sociales, en los estudiantes IEI. Dicho instrumento es uno de los elementos de la investigación: ““ESTRATEGIAS LUDICAS PARA EL FORTALECIAMIENTO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA DE CHICLAYO, 2022”

INSTRUCCIONES

El investigador realizará el llenado del presente instrumento luego de realizar la observación directa a los estudiantes en su normal desenvolvimiento.

DATOS

Salón al que pertenece: _____ Fecha: ____/____/____

EVALUACION DE LAS HABILIDADES SOCIALES

ITEMS	Inicio (00 - 10)	Proceso (11 - 14)	Logro (15 – 17)	Logro destacado (18 - 20)
Interrelación con sus pares				
11. Existe una aceptación positiva frente a sus otros compañeros				
12. Puede mantener una conversación con sus compañeros.				
13. Brinda simpatía a sus compañeros				
14. Tiene una relación pacífica con sus compañeros				
15. Sabe jugar con sus compañeros y acepta cuando pierde.				

Interrelación con el docente				
16. Tiene una buena comunicación con su docente.				
17. Tienen una buena comprensión cuando se le explica algo.				
18. Tiene la confianza suficiente con su profesora para solicitarle algo				
19. Brinda afecto sincero a su profesora				
20. Sabe realizar sus consultas académicas cuando tiene dudas.				

VALIDADOR 1

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Encuesta con la técnica de un cuestionario. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Bredman Eusebio Arteaga Rojas
Grado profesional:	Maestría () Doctor (X)
Área de Formación académica:	Psicólogo Clínico Forense – Perito de Parte
Áreas de experiencia profesional:	Docente universitario
Institución donde labora:	Área Dpto de Psicología Forense en la PNP Docente Universidad Señor de Sipán Docente Universidad Cesar Vallejo Docente Universidad del sur
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Universidad Señor de Sipán Universidad del sur

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar el contenido de instrumento, por juicio de expertos.

3. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Entrevista
Autores:	Patricia Gonzales
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	Entre 10 minutos a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del nivel primaria
Significación:	Esta escala está compuesta por 20 ítems.

4. SOPORTE TEÓRICO

DESCRIBIR EN FUNCIÓN AL MODELO TEÓRICO

VARIABLES	Sub escala (dimensiones)	Indicadores
Estrategias Lúdicas	Estrategias Directas	<ul style="list-style-type: none">- Juego- Responsabilidad- Energía
	Estrategias Indirectas	<ul style="list-style-type: none">- Afectividad- Psicomotora- Social- Descanso- Relajación- Fatiga- Angustias- Fobias- Miedos
Fortalecimiento de Habilidades Sociales	Interrelación con sus compañeros	<ul style="list-style-type: none">- Tiempo Presente- Tiempo Futuro- Sociedad- Familia- Amigos
	Interrelación con sus Docentes	<ul style="list-style-type: none">- Talento Humano- Virtudes- Valores- Salud mental- Salud emocional

5. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **Estrategias Lúdicas**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: Primera Variable: Estrategias Ludicas

Objetivos de la Dimensión: Mide el grado del interés a jugar, cumplir con actividades y compartir.

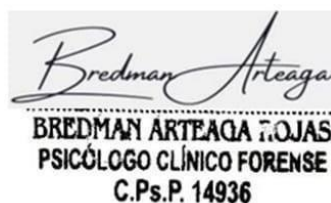
DIMENSIONES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Estrategias Directas	1. En las clases pudiste adivinar lo que hacíamos usando tus sentidos del oído, vista o tacto.				
	2. Sabes algo nuevo a diferencia de lo que sabías antes.				
	3. Puedes relacionar cosas en tu imaginación.				
	4. Puedes asociar imágenes y sonidos.				
	5. Sabes recibir y enviar mensajes a otros.				
Estrategias Indirectas	6. Ahora tienes menos ansiedad que antes.				
	7. Te sabes animar a ti mismo.				
	8. Puedes controlar tus emociones.				
	9. Sabes preguntar a los demás.				
	10. Sabes cooperar con otros.				

Segunda Variable: **fortalecimiento de habilidades sociales**

Objetivos de la Dimensión: Mide el grado de participación del estudiante actividades académicas por influencia del entorno familiar y escolar.

DIMENSIONES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Interrelación con sus pares	1. Existe una aceptación positiva frente a sus otros compañeros				
	2. Puede mantener una conversación con sus compañeros.				
	3. Brinda simpatía a sus compañeros				
	4. Tiene una relación pacífica con sus compañeros				
	5. Sabe jugar con sus compañeros y acepta cuando pierde.				

Interrelación con el docente	6. Tiene una buena comunicación con su docente.				
	7. Tienen una buena comprensión cuando se le explica algo.				
	8. Tiene la confianza suficiente con su profesora para solicitarle algo				
	9. Brinda afecto sincero a su profesora.				
	10. Sabe realizar sus consultas académicas cuando tiene dudas.				



DNI 07637359

celular 985245487

Correo electrónico:psiclifor@hotmail.com

VALIADOR 2

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Encuesta con la técnica de un cuestionario. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que

los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

6. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Arnold Santiago Prado
Grado profesional:	Maestría (<input checked="" type="checkbox"/>) Doctor ()
Área de Formación académica:	Administración y RRHH
Áreas de experiencia profesional:	8 años
Institución donde labora:	USS
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (<input checked="" type="checkbox"/>)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	1 año

7. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- b. Validar el contenido de instrumento, por juicio de expertos.

8. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Guía de entrevista
Autores:	Patricia Gonzales
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	Entre 10 minutos a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del nivel primaria
Significación:	Esta escala está compuesta por 20 ítems.

9. SOPORTE TEÓRICO

DESCRIBIR EN FUNCIÓN AL MODELO TEÓRICO

VARIABLES	Sub escala (dimensiones)	Indicadores
Estrategias Lúdicas	Estrategias Directas	<ul style="list-style-type: none"> - Juego - Responsabilidad - Energía
	Estrategias Indirectas	<ul style="list-style-type: none"> - Afectividad - Psicomotora - Social - Descanso - Relajación - Fatiga - Angustias - Fobias - Miedos
	Interrelación con sus compañeros	<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo Presente - Tiempo Futuro - Sociedad - Familia - Amigos
Fortalecimiento de Habilidades Sociales	Interrelación con sus Docentes	<ul style="list-style-type: none"> - Talento Humano - Virtudes - Valores - Salud mental - Salud emocional

10. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **Estrategias Lúdicas**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: Primera Variable: Estrategias Lúdicas

Objetivos de la Dimensión: Mide el grado del interés a jugar, cumplir con actividades y compartir.

DIMENSIONES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Estrategias Directas	1. En las clases pudiste adivinar lo que hacíamos usando tus sentidos del oído, vista o tacto.	3	4	4	
	2. Sabes algo nuevo a diferencia de lo que sabías antes.	4	4	4	
	3. Puedes relacionar cosas en tu imaginación.	3	4	4	
	4. Puedes asociar imágenes y sonidos.	3	4	4	
	5. Sabes recibir y enviar mensajes a otros.	3	4	4	
Estrategias Indirectas	11. Ahora tienes menos ansiedad que antes.	4	4	4	
	12. Te sabes animar a ti mismo.	3	3	3	
	13. Puedes controlar tus emociones.	3	4	3	
	14. Sabes preguntar a los demás.	4	3	4	
	15. Sabes cooperar con otros.	3	3	4	

Segunda Variable: **fortalecimiento de habilidades sociales**

Objetivos de la Dimensión: Mide el grado de participación del estudiante actividades académicas por influencia del entorno familiar y escolar.

DIMENSIONES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad	1. Existe una aceptación positiva frente a sus otros compañeros	3	4	4	
	2. Puede mantener una conversación con sus compañeros.	3	4	4	
	3. Brinda simpatía a sus compañeros	3	4	3	
	4. Tiene una relación pacífica con sus compañeros	4	3	3	

	5. Sabe jugar con sus compañeros y acepta cuando pierde.	4	3	3	
Comunicación	6. Tiene una buena comunicación con su docente.	4	4	4	
	7. Tienen una buena comprensión cuando se le explica algo.	4	4	4	
	8. Tiene la confianza suficiente con su profesora para solicitarle algo	4	4	4	
	9. Brinda afecto sincero a su profesora	4	4	4	
	10. Sabe realizar sus consultas académicas cuando tiene dudas.	4	4	4	



Sello y Firma del evaluador

DNI: 45201792

Registro de colegiatura:20152

Número de celular: 943478999

Correo electrónico: asantiago@crece.uss.edu.pe

VALIDADOR 3

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento Encuesta con la técnica de un cuestionario. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando tanto al área investigativa como a sus aplicaciones. Agradecemos su valiosa colaboración.

16. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez: PATRICIA FERNANDEZ BARTOLOMÉ

Grado profesional:	Maestría (X) Estudios de Maestría concluidos Doctor ()
Área de Formación académica:	Psicología
Áreas de experiencia profesional:	Psicología Clínica
Institución donde labora:	ESSALUD – HNAAA UDCH – Escuela de Psicología Escuela de Medicina
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica:	Docente de Taller de Pruebas Ps I – II – III; Taller de Pruebas Proyectivas I- II

17. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- c. Validar el contenido de instrumento, por juicio de expertos.

18. DATOS DE LA ESCALA

Nombre de la Prueba:	Guía de entrevista
Autores:	Patricia Gonzales
Administración:	Individual
Tiempo de aplicación:	Entre 10 minutos a 15 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del nivel primaria
Significación:	Esta escala está compuesta por 20 ítems.

19. SOPORTE TEÓRICO
DESCRIBIR EN FUNCIÓN AL MODELO TEÓRICO

VARIABLES	Sub escala (dimensiones)	Indicadores
Estrategias Lúdicas	Estrategias Directas	<ul style="list-style-type: none"> - Juego - Responsabilidad - Energía
	Estrategias Indirectas	<ul style="list-style-type: none"> - Afectividad - Psicomotora - Social - Descanso - Relajación - Fatiga - Angustias - Fobias - Miedos
	Interrelación con sus compañeros	<ul style="list-style-type: none"> - Tiempo Presente - Tiempo Futuro - Sociedad - Familia - Amigos
Fortalecimiento de Habilidades Sociales	Interrelación con sus Docentes	<ul style="list-style-type: none"> - Talento Humano - Virtudes - Valores - Salud mental - Salud emocional

20. PRESENTACIÓN DE INSTRUCCIONES PARA EL JUEZ:

A continuación, a usted le presento el cuestionario de **Estrategias Lúdicas**. De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO: Primera Variable: Estrategias Lúdicas

Objetivos de la Dimensión: Mide el grado del interés a jugar, cumplir con actividades y compartir.

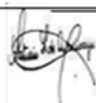
DIMENSIONES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones / Recomendaciones
Estrategias Directas	1. En las clases pudiste adivinar lo que hacíamos usando tus sentidos del oído, vista o tacto.	4	4	4	
	2. Sabes algo nuevo a diferencia de lo que sabías antes.	4	4	4	
	3. Puedes relacionar cosas en tu imaginación.	4	4	4	
	4. Puedes asociar imágenes y sonidos.	4	4	3	
	5. Sabes recibir y enviar mensajes a otros.	4	4	4	
Estrategias Indirectas	21. Ahora tienes menos ansiedad que antes.	4	4	4	
	22. Te sabes animar a ti mismo.	4	4	4	
	23. Puedes controlar tus emociones.	3	3	3	
	24. Sabes preguntar a los demás.	4	4	4	
	25. Sabes cooperar con otros.	4	4	4	

Segunda Variable: fortalecimiento de habilidades sociales

Objetivos de la Dimensión: Mide el grado de participación del estudiante actividades académicas por influencia del entorno familiar y escolar.

DIMENSIONES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Capacidad	1. Existe una aceptación positiva frente a sus otros compañeros	4	4	4	
	2. Puede mantener una conversación con sus compañeros.	4	4	4	
	3. Brinda simpatía a sus compañeros	4	4	4	
	4. Tiene una relación pacífica con sus compañeros	4	4	4	

	5. Sabe jugar con sus compañeros y acepta cuando pierde.	4	4	4	
Comunicación	6. Tiene una buena comunicación con su docente.	4	4	4	
	7. Tienen una buena comprensión cuando se le explica algo.	4	4	4	
	8. Tiene la confianza suficiente con su profesora para solicitarle algo	4	4	4	
	9. Brinda afecto sincero a su profesora	4	4	4	
	10. Sabe realizar sus consultas académicas cuando tiene dudas.	4	4	4	



Sello y Firma del evaluador
DNI:16624475
Registro de colegiatura: 0848
Número de celular: 979775700
Correo electrónico:pattyfernandezb@hotmail.com

CARTA DE ACEPTACIÓN FIRMADO



I.E. N° 10828 - EX COSOME
UNIÓN - TRABAJO - DISCIPLINA
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



Chiclayo, 18 de abril 2022

OFICIO N° 024 -2022- I. E. N° 10828 - EX -COSOME/D.

SEÑORA: DRA. NELLY DIOSES LESCANO
Decana de la Facultad de Derecho y Humanidades de Universidad Señor de Sipán.
Ciudad.

ASUNTO: AUTORIZACION DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES I

REF.: Exp. 240-2022, del 18-04-2022; Carta de presentación para practicas pre profesionales I.

Es grato dirigirme a Ud., para expresar mi saludo cordial a nombre de la Comunidad Educativa de la I.E. N° 10828- Ex COSOME.

Es de nuestra especial atención contribuir al desarrollo de la pedagogía con las practicas pre profesionales, en este sentido habiendo recibido la expresión de interés por parte de la estudiante.

Mi despacho autoriza a la estudiante: **MARÍA PATRICIA GONZALES VARGAS**, con código **2172800780**; identificada con DNI: **16727276**, del 10mo ciclo de la Escuela Académico Profesional de Psicología, lleve a cabo sus prácticas profesionales I.

Sin otro particular, hago propicia la ocasión para reiterarle muestras de mi especial consideración y estima.

Atentamente,



Chiclayo
D. Carlos Alberto Pareda Arce
DIRECTOR GENERAL

I.E. /N° 10828-EX COSOME
Dr. GAC/Dr.
Reca. TACQ/Int. V.

Fecha de Creación Res. N° 01596 del 15 - 08 - 1975
Primaria: COD. MOD. N° 6478532 - COD. L. N° 273909
Av. Manuel Arteaga N° 351 - Urb. Los Parques - Chiclayo - Perú
Correo Institucional msme-275909@uecchiclayo.edu.pe - Dirección: uecme@uecchiclayo.edu.pe
Celular 970715409 Institución Educativa- Ex Cosome - FB OFICIAL

