



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Actividades lúdicas para fortalecer la comunicación asertiva en
estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Panta Pulache, Rosiemarie (orcid.org/0000-0002-6885-6572)

ASESORA:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios todopoderoso por orientarme y
darme fuerzas para seguir adelante en el
camino de la vida

Lic. Rosimarie Panta Pulache

Agradecimiento

A mi familia, e hija quienes con su apoyo han sido un pilar fundamental en mi vida, inculcándome desde siempre perseverancia y constancia para cumplir mis anhelos.

Lic. Rosimarie Panta Pulache

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	11
3.1 Tipo y diseño de investigación	11
3.2 Variables y operacionalización	12
3.3 Población, muestra y muestreo	13
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5 Procedimientos	14
3.6 Métodos de análisis datos	14
3.7 Aspectos éticos	14
IV. RESULTADOS	16
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	35

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Diseño preexperimental</i>	11
Tabla 2 <i>Población muestral.</i>	13
Tabla 3 <i>Comunicación asertiva pretest y postest.</i>	16
Tabla 4 <i>Prueba de normalidad, pretest y postest.</i>	17
Tabla 5 <i>Resultados comunicación asertiva.</i>	18
Tabla 6 <i>Significancia de la comunicación asertiva.</i>	18
Tabla 7 <i>Resultados de la dimensión trasmisora de la cultura institucional.</i>	19
Tabla 8 <i>Significancia de la dimensión trasmisora de la cultura institucional.</i>	19
Tabla 9 <i>Resultados de la dimensión fuente de motivación.</i>	20
Tabla 10 <i>Significancia de la dimensión fuente de motivación.</i>	20
Tabla 11 <i>Resultados de la dimensión facilitadora del trabajo en equipo.</i>	21
Tabla 12 <i>Significancia de la dimensión facilitadora del trabajo en equipo.</i>	21
Tabla 13 <i>Resultados de la dimensión resolución de conflictos.</i>	22
Tabla 14 <i>Significancia de la dimensión resolución de conflictos.</i>	22

Índice de figuras

Figura 1 *Resultados de comunicación asertiva, pretest y postest.*

16

Resumen

El objetivo general del estudio fue determinar si las actividades lúdicas fortalecen la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022. Se utilizó un diseño experimental, con un nivel de alcance preexperimental, dirigido bajo un enfoque cuantitativo, explicativo, longitudinal y de tipo aplicada. El instrumento utilizado fue una ficha de cotejo respecto a la comunicación asertiva. La muestra estuvo conformada por 14 estudiantes. Los resultados obtenidos demuestran que la aplicación del programa de actividades lúdicas sí fortalece significativamente las dimensiones: transmisora de la cultura institucional ($\text{sig} = 0,013$ menor a 5%); fuente de motivación ($\text{sig} = 0,004$ menor a 5%); facilitadora del trabajo ($\text{sig} = 0,000$ menor a 5%); resolución de conflictos ($\text{sig} = 0,002$ menor a 5%). Se concluye que las actividades lúdicas sí fortalecen significativamente la comunicación asertiva en los estudiantes, lo que se demostró con una $\text{sig} = 0,010 < 5\%$.

Palabras clave: comunicación asertiva, fuente de motivación, facilitadora del trabajo.

Abstract

The general objective of the study was to determine if recreational activities strengthen assertive communication in students of a Sullana Educational Institution, 2022. An experimental design was used, with a pre-experimental scope level, directed under a quantitative, explanatory, longitudinal and type approach. applied. The instruments used were a checklist regarding assertive communication. The sample consisted of 14 students. The results obtained show that the application of the recreational activities program does significantly strengthen the dimensions: transmitter of institutional culture (sig= 0.013 less than 5%); source of motivation (sig.= 0.004 less than 5%); work facilitator (sig.= 0.000 less than 5%); conflict resolution (sig.= 0.002 less than 5%). It is concluded that recreational activities do significantly strengthen assertive communication in students, which was demonstrated with a sig. = 0.010 < 5%.

Keywords: assertive communication, source of motivation, work facilitator.

I. INTRODUCCIÓN

La comunicación efectiva se concibe como el medio a través del cual se pueden gestionar las demandas diarias de manera que no impacte negativamente al individuo o su grupo social a través de la consideración de sentimientos, ideas, criterios y pensamientos antes de que sean expresados. En este contexto, se trata de una habilidad social cuyo objetivo principal es crear un entorno seguro en el que estudiantes y profesores puedan aprender, interactuar entre sí y construir relaciones basadas en la confianza mutua (Bowen, 2020).

El Ministerio de Cultura y Deporte español financió un estudio que llegó a la conclusión de que la comunicación eficaz es la capacidad de elaborar un mensaje que sea fácilmente comprensible para el público objetivo. Aquí, es importante que los procesos verbales (cómo se pronuncian las palabras) y no verbales (cómo se mueve el cuerpo) se relacionen entre sí (Universidad Peruana Cayetano Heredia, 2022). La pandemia mundial ha alterado la dinámica en el hogar, el aula y el lugar de trabajo. Esencialmente, esto significó que las interacciones normalmente en persona de estudiantes y profesores se virtualizaron, con llamadas telefónicas y correo electrónico jugando un papel central en el intercambio de información. Los maestros han tenido que usar la tecnología para conectarse con sus alumnos, y la intervención de los padres es esencial para cerrar la brecha emocional y lograr que los alumnos se abran (Educación 3.0, 2020).

Argentina, como el resto de América Latina, recibió la orden de aislamiento social y, como resultado, todas las universidades y colegios tuvieron que cancelar las clases presenciales. Esta medida afectó a más de diez millones de alumnos de los niveles secundario, primario y elemental. En conclusión, la colaboración eficaz y articulada entre educadores y estudiantes requiere una comunicación directa, honesta y asertiva (Conforme Unicef, del año 2020).

Según el Ministerio de Educación de Ecuador (MinEduc, 2021), la principal característica de los centros de estudios de nivel primario y secundario es el cultivo de la comunicación asertiva, lo que ha permitido superar los obstáculos educativos en el aula y promover la constante intervención de estudiantes tanto como de

maestros y cultivar un medio de expresión que facilite el éxito académico de los niños (MinEduc, 2021).

De acuerdo con Collantes (2018), experto peruano en el tema de la comunicación, un estilo de comunicación efectivo y asertivo del director es crucial para el buen desenvolvimiento de los procesos de todas las instituciones de educación, ya que es responsabilidad del director propiciar un ambiente en el que tanto los estudiantes como los docentes estén poder aprender y crecer juntos.

Se ha notado que el gran porcentaje de estudiantes de una escuela de Sullana tienen problemas para relacionarse con sus pares, que les cuesta presentar temas o discutir y aceptar las ideas de sus compañeros por ser distintas a las suyas, que les cuesta liberar sus sentimientos y emociones y que evitan hablar sobre los desafíos que enfrentan en la escuela o con sus compañeros de estudios. Con base en estas consideraciones, parecía razonable diseñar un plan de estudios basado en juegos para ayudar a los niños a tener más confianza en su capacidad para expresarse en una variedad de entornos, incluido el salón de clases, el patio de recreo y sus relaciones personales. Se fórmula la pregunta siguiente ¿De qué manera las actividades lúdicas fortalecen la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022?

El estudio tuvo una justificación teórica porque brinda respaldo científico en forma de modelos teóricos que permiten describir y analizar la realidad del estudio. Además, fue posible establecer bases que orienten el estudio dentro de un marco científico y metodológico que allane el camino para la creación de nuevas investigaciones. Para evaluar si la aplicación del programa en actividades extracurriculares basadas en el juego incrementa la comunicación asertiva de los estudiantes, fue necesario validar y encontrar la confiabilidad del instrumento que nos sirve en el pre y post test. Hubo una justificación social porque se mejoró la capacidad de los estudiantes para comunicarse con confianza gracias a la creación de una herramienta pedagógica que aborde el tema en la escuela y permita el crecimiento adecuado de los estudiantes, y también habrá una justificación práctica porque el tema se está abordando de frente a través de medios como la puesta en marcha de talleres incluidos en un programa de actividades centrado en el juego.

El objetivo general de estudio fue: Determinar si las actividades lúdicas fortalecen la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022. Como objetivos específicos: Determinar si las actividades lúdicas fortalecen la dimensión trasmisora de la cultura institucional en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022. Determinar si las actividades lúdicas fortalecen la dimensión fuente de motivación en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022. Determinar si las actividades lúdicas fortalecen la dimensión facilitadora del trabajo en equipo en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022. Determinar si las actividades lúdicas fortalecen la dimensión resolución de conflicto en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

Como hipótesis general: H1: Las actividades lúdicas fortalecen significativamente la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

II. MARCO TEORÍCO

Leiva (2019) utilizó un diseño cuasiexperimental para examinar la agresión y los efectos de un programa de actividades recreativas en un grupo de 62 alumnos de quinto grado de ambos sexos en dos campus de una escuela pública en Vir, Brasil. Los estudiantes tenían entre 10 y 12 años, dicha prueba t de muestras de forma independiente dio como resultado, que tanto en los dos grupos experimental y de control existen divergencias estadísticamente significativas ($p < 0.01$) entre las puntuaciones del antes y después de la prueba del grupo experimental para el programa de actividades recreativas diseñado para reducir la agresividad física, verbal, la ira y la hostilidad.

El propósito del estudio cuantitativo, aplicado y cuasiexperimental de Chero (2018) fue determinar si el juego tenía o no algún efecto en el comportamiento agresivo de los estudiantes. Además, se encontraron diferencias significativas entre el GE y el GC en el post test con respecto a los efectos del programa sobre la agresión física y verbal, mostrando el primero una marcada mejoría sobre el segundo. Con base en estos hallazgos, podemos decir que jugar juegos supervisados en equipo reduce significativamente los actos agresivos.

El estudio de Meza y Soto (2018) utilizó un diseño preexperimental con pre test y postest con un solo grupo para disminuir la agresividad en los estudiantes. Se utilizaron veintiséis niños para probar la metodología de la encuesta, que incluía un cuestionario para medir la agresividad y la observación estructurada y una lista de verificación para medir la variable independiente. La agresión de los estudiantes se redujo después de que se implementó el programa de estrategias lúdicas, encontró el estudio.

Para efectos del estudio de Arquíñigo (2017), que tuvo como objetivo disminuir las conductas agresivas en los estudiantes, se tomaron como muestra 30 niños del GC y 25 del GE, y se utilizó como instrumento la escala general de conductas agresivas, habiendo establecido que el punto crítico es $z_c z(1-/2) -4.383 -1.96$ y el nivel de significancia estadística es $p (.000 .05)$, podemos concluir que la hipótesis alternativa, H_i , es verdadera. Niños de cinco años en el I.E.I. El N° 365

“La Molina”, Carabayllo 2016, tuvo significativamente menos agresión física luego de participar en el programa “Actividad Lúdica”.

Debido a los hallazgos de García et al. (2020), este artículo tendrá un impacto a escala nacional, ya que un mayor vocabulario adquirido de manera humorística se asocia con una mejor autoexpresión al hablar en público. Se implementaron métodos para adquirir nuevo vocabulario para ayudar en la difusión de la comunicación para lograr esto. En su creación se tomó un enfoque cuantitativo y descriptivo; se utilizó un instrumento basado en evaluación diagnóstica objetiva; y se calculó que el tamaño de la muestra era igual al de un estudiante típico de octavo grado en un curso de Estudios Comerciales Generales (GBS). La implementación de la propuesta resultó en una tabla comparativa sustancial de calificaciones, destacando las ventajas de adoptar un léxico más amplio para una comunicación eficiente.

Según, Salmeron (2022), los investigadores querían ver qué tan común era un problema en particular para escribir este artículo de la comunicación asertiva en las relaciones interpersonales entre estudiantes universitarios de Guayaquil, Ecuador, en el año académico 2022”. Un total de 42 estudiantes participaron en este estudio, el cual empleó una estrategia cuantitativa, un diseño no experimental descriptivo correlacional, una encuesta como método y un cuestionario como instrumento. Se encontró una correlación positiva extremadamente débil ($r=-0,268$) entre la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales, y esta correlación no fue estadísticamente significativa ($0,86 > 0,05$).

Con respecto a la variable de estrategias lúdicas, el juego puede definirse de diversas formas; por ejemplo, Castro y Robles (2018) la describen como “una actividad placentera, natural e innata que afecta el desarrollo de la niñez”, lo que argumentan está respaldado por todo el camino evolutivo a través del pasado de nuestra especie. Según, Gallardo (2018) nos connota que el acto de jugar es el proceso primordial en el tema de crecimiento y desarrollo de todo niño. Se fomentan los valores, el seguimiento de reglas y el deseo de aprender. Por el contrario, Ruiz (2017) sostiene que es algo inherente al ser humano, algo que se

manifiesta de forma natural y le permite comunicarse y relacionarse con los demás. De Puy y Miguelena (2017) por otro lado, afirman que jugar juegos es una excelente manera de educarse.

Aprender un nuevo idioma es crucial, ya que los problemas de comprensión y expresión pueden provocar problemas de comunicación y otras dificultades. El conocimiento tanto de la palabra como de su significado hace que la educación sea más atractiva y estimulante, lo que conduce a una mejor competencia lingüística, lo que a su vez mejora la comprensión dialéctica y facilita la comunicación cotidiana, dos factores cruciales para la capacidad de la humanidad para vivir juntos en cualquier lugar. y en cualquier momento. Cuando considera que la clave para una comunicación asertiva efectiva es transmitir y recibir los pensamientos, sentimientos y opiniones propios y de otras personas de manera oportuna, honesta y cortés, puede ver por qué es tan vital desarrollar esta habilidad. Específicamente, es importante resaltar la necesidad de incorporar un enfoque divertido en la instrucción pedagógica de los estudiantes en todos los niveles y subniveles de la educación formal para fortalecer las estrategias lingüísticas de los estudiantes (García et al., 2020b).

Según, Saleima y Saleima (2018) Un juego es un conjunto de actividades dinámicas de interacción a través de las cuales los jugadores ponen en marcha sus prácticas, conocimientos y experiencias, fomentando la recreación, la creatividad y la imaginación, todo lo cual impacta en el proceso integral de la persona. Acedo et al. (2001) están de acuerdo, diciendo que el juego se ha transmitido de forma oral y, más recientemente, por escrito de una generación a la siguiente. Lamentablemente, ha sido infravalorado en las últimas décadas, tanto en el aula como en el hogar; en consecuencia, es fundamental que se revitalice esta herramienta vital de aprendizaje. Porque jugar un juego es como revivir un recuerdo. Silva (2004) sin embargo, afirma que es el medio a través del cual se pueden fomentar habilidades como la creatividad, el lenguaje, la inteligencia, la competencia social y el control motor.

El Ministerio de Educación Minedu (2016) coincide en que es crucial inculcar estos valores en los niños pequeños y enfatiza que hacerlo no es una pérdida de

tiempo sino un medio dedicado a lograr un fin en términos de educación y logros. Como una forma de elevación social y emocional, también es crucial hacerlo. Minedu (2016) describe el juego de esta manera: “un acto de forma deliberada y amena en la que los niños logan explorar y se despliegan para aprender sobre el mundo de afuera, dando a conocer al resto su mundo interior y exterior de manera única a sus necesidades e intereses”. Gallardo (2018) argumenta que cualquier persona sin importar la edad se beneficiaría de participar en juegos debido a sus muchos efectos psicológicos y sociales positivos. Dícese que el acto de jugar es una parte integral del desarrollo de un niño desde que es muy pequeño. Sirve como un medio para que los niños liberen la energía reprimida, comuniquen sus pensamientos y sentimientos más íntimos y se vinculen con los demás, al mismo tiempo que les brinda oportunidades para divertirse y aprender habilidades importantes para la vida.

Varias teorías son discutidas por Gallardo (2018), pero una se destaca: el excedente de energía de Spencer (1855) que establece que el niño necesita desarrollar y liberar energía potencial principalmente a través de la actividad física. El segundo es restaurador; es La relajación de Lázaro (2003) que alude al tiempo dedicado a dormir y recuperarse. En el tercero, se discute la teoría del pre-ejercicio de Karl Groos (1901) en ese contexto, se destaca que la práctica sirve como preparación para la vida adulta, facilitando así una mayor autonomía. En este sentido, se afirma que el juego imita los estilos de vida de las antiguas sociedades humanas. Por ejemplo, el juego de las escondidas es un pasatiempo favorito de los niños de primaria porque imita las estrategias empleadas por los pueblos antiguos como medio de ocultación o salida.

En su análisis del juego como proceso de aprendizaje, Koodora (2018) considera los siguientes factores. Los juegos infantiles les ayudan a desarrollarse en varias áreas clave: a) la dimensión afectivo-emocional, que ayuda a la regulación y control emocional; b) la dimensión social, debido que por naturaleza los niños son sociables y buscan oportunidades para jugar con los demás; c) la dimensión cultural, que juega un papel crucial en la transferencia del juego; d) la dimensión creativa, debido que los niños proponen sus propias variantes o estrategias para

la toma de decisiones pre , en y post del juego; e) la dimensión cognitiva A través de la guía cuidadosa del instructor, el juego puede convertirse en una herramienta pedagógica eficaz para fomentar la empatía de los estudiantes, las relaciones positivas con los compañeros, la originalidad y la confianza en las propias habilidades.

Entre las características de un juego más universalmente aplicables, Huizinga (1998) identifica la tensión, la incertidumbre y la competencia. Es decir, cuando las personas juegan, inmediatamente comienzan a formular planes sobre cómo ganar basándose en suposiciones sobre la naturaleza de su oponente. Dado que el juego ha existido desde que los humanos lo han hecho, puede usarse como un recurso para la ayuda del aprendizaje de los estudiantes y superar obstáculos. En una línea similar, el Minedu (2019) señala que el juego fomenta la comunicación abierta e improvisada, que se rige por su propio conjunto de reglas (o reglas de su propia creación), que se juega sin costo y que toma lugar sólo en momentos específicos y en lugares específicos.

Según el Minedu (2019), el niño se expresa con naturalidad a través del juego tomando una postura ante sus enunciados. Martens et al. (2016) también confirman que el juego se puede jugar al aire libre, donde puede ayudar a los jugadores a desarrollar su capacidad intelectual, coordinación, habilidades sociales y habilidades de comunicación. Montero (2017) sostiene que para que los juegos sean efectivos como herramientas pedagógicas en el aula, deben ser maleables y adaptables a las necesidades específicas de los estudiantes involucrados, así como dinámicos, atractivos y motivadores.

Cuando se habla de la variable de comunicación asertiva, es importante tener un buen conocimiento del concepto de comunicación, que se puede definir como el espacio generado entre múltiples personas con el fin de estimular la acción, aclarar y desarrollar ideas, fomentar la comprensión y transmitir información. Por lo tanto, la comunicación es una parte crucial del ámbito social, ya que busca una conexión entre el remitente y el destinatario en un lugar y tiempo específico para transmitir significados comprensibles a ambas partes (García, 2019).

La colaboración prospera cuando los miembros pueden expresar abiertamente sus pensamientos e ideas y trabajar juntos para encontrar soluciones a los problemas (Rohn y Widener, 2006). Como tal, la capacidad de una persona para comunicar sus objetivos, deseos y pensamientos es crucial para su desarrollo personal y social. Esto requiere que se abran sobre sus experiencias pasadas, habilidades, actitudes, capacidades y conocimientos. (Rincón, 2014) cuerpo, escrito o hablado donde se pueden identificar las expresiones y la intención del mensaje (Rincón, 2014).

Una forma en que las personas pueden aumentar sus posibilidades de obtener los resultados deseados es mediante una comunicación más asertiva. La comunicación asertiva es un aspecto integral de la comprensión; asegura que el destinatario previsto entienda el punto del mensaje. Según Koontz y Weihrich (2012), el objetivo de cualquier mensaje agresivo es influir de alguna manera en el receptor. El mensaje debe tener un impacto o ser significativo para el destinatario si se desea que se produzcan cambios en los pensamientos, acciones y creencias del destinatario previsto del remitente.

Cuando dos personas se involucran en una comunicación asertiva, construyen un vínculo que facilita la búsqueda de objetivos compartidos y el intercambio de información de cualquier tipo (Acosta, 2013). Desde este punto de vista, la comunicación asertiva necesita un conjunto de rasgos básicos que incluyen la simplicidad en la comunicación, ya que es importante considerar no solo cómo se lanza el mensaje sino también cómo se expresa (Maxwell, 2000).

Para el estudio de la variable nos guiaremos del modelo teórico propuesto por De la Cruz (2015) la comunicación asertiva es el intercambio de ideas entre personas, y es fundamental que este intercambio incluya canales que permitan un desarrollo asertivo para que los involucrados puedan llegar a un entendimiento compartido de las ideas que se intercambian. común. Estas son algunas de las formas en que ha progresado su estudio: Como transmisor de la cultural institucional, se preocupa por la cultura de una institución, definida aquí como los rasgos únicos y duraderos que la distinguen de establecimientos

similares. La cultura de la institución, que es su personalidad y forma de ser, estará conformada por estas particularidades (De la Cruz, 2015).

Fuente motivacional, las instituciones que le permiten transmitir la cultura que ha producido y organizado a la medida de sus políticas han sufrido un cambio motivacional como resultado de las políticas que ha puesto en marcha, y este cambio repercute en la transmisión de esa cultura (De la Cruz, 2015).
Facilitadora del trabajo en equipo, ayuda a los grupos a trabajar juntos de manera efectiva, especialmente cuando se requiere una planificación y coordinación anticipadas de las tareas y cuando la redacción precisa de los objetivos es crucial. Del mismo modo, es un método eficaz para fomentar y mantener relaciones armoniosas con los demás, ya que fomenta la expresión abierta de inquietudes y la formación de soluciones constructivas cuando surgen conflictos (De la Cruz, 2015).
Resolución de conflictos, como la negociación permite a las partes comunicar sus pensamientos y dirimir sus diferencias, es un aspecto crucial de la resolución de conflictos, donde se considera que entablar la comunicación es el punto clave para llegar a resolver las diversas disputas que pueden surgir por desacuerdo de las actividades a realizar (De la Cruz, 2015).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Fue de tipo aplicada. Según, Carrasco (2019) estos estudios intervienen la realidad para brindar una solución ante un fenómeno o problema de la realidad. En este sentido, el estudio ha generado una solución al problema que tienen los estudiantes como es la comunicación asertiva, por lo tanto, se desarrolló y aplicó un programa que comprende un conjunto de actividades basadas en el juego para que la favorezca.

Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue el experimental. Que son estudios que manipulan intencionalmente las variables mediante métodos o actividades didácticas para ver su efecto en otras (Valderrama, 2015). En la investigación se ha manipulado la variable actividades lúdicas con la que se ha realizado diferentes talleres relacionados al juego con el propósito que fortalezcan en los estudiantes la comunicación asertiva. Asimismo, el alcance de estudio fue el preexperimental, donde solo se trabaja y asume un solo grupo y no se realiza el control (Valderrama, 2015). El estudio tuvo dieciséis estudiantes de nivel inicial con lo que conformo el grupo experimento sin que exista otro para su control. También, el estudio es longitudinal y explicativo, porque se reunieron a los estudiantes en fechas planificadas para aplicar y recopilar la información. Es explicativa porque busca dar una explicación lógica y comprobada científicamente de la relación causa-efecto de las variables (Ñaupas et al., 2018). El enfoque que ha dirigido el estudio es el cuantitativo, donde se requiere de la estadística para procesar y brindar resultados (Palomino et al., 2019).

Tabla 1

Diseño preexperimental

Grupo (16 estudiantes)	Aplicación de instrumento (pretest)	Ejecución del programa (Experto)	Aplicación de instrumento (Postest)
G	O1	X	O2

Dónde:

G = (Estudiantes de cinco años)

O₁= Pretest

X = Programa

O₂= Postest

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente: actividades lúdicas

Minedu (2016) describe el juego de esta manera: “un acto de forma deliberada y amena en la que los niños logan explorar y se despliegan para aprender sobre el mundo de afuera, dando a conocer al resto su mundo interior y exterior de manera única a sus necesidades e intereses”.

Definición operacional

Se realizaron 8 talleres basados en actividades lúdicas que fueron aplicados a los estudiantes para fortalecer su comunicación asertiva.

Escala de medición

Programa actividades lúdicas: ocho (08) sesiones.

Variable dependiente: comunicación asertiva

De la Cruz (2015), afirma el concepto de la comunicación asertiva refiriéndose como el proceso en el que se realiza un acto de intercambio de ideas con otros y que debe de tener los apropiados medios s que permitan un desarrollo asertivo, nos servirá de guía en el examen de esta variable.

Definición operacional

Se utilizó una ficha de cotejo para medir la variable y recoger la información requerida para su procesamiento estadístico.

Indicadores

Se describen en la operacionalización de variables.

Escala de medición

Ordinal: (Si; No)

3.3 Población, muestra y muestreo

Por contar con una muestra de catorce estudiantes se trabajó con todos, por lo tanto, se constituye en una población muestral. Considerando que la muestra es una porción que representa la población (Hernández y Mendoza, 2018).

Tabla 2

Población muestral.

Niños de 5 años	Total
Niños	6
Niñas	8
Total	14

Nota: registro de asistencia.

Criterios de inclusión

Niños con consentimiento de los padres.

Niños de cinco años.

Criterios de exclusión

No aplica.

Muestreo

Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia, en este muestreo no se admite la probabilidad o selección al azar, sino, el criterio del investigador.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la observación. Es una técnica que admite en el lugar donde está la muestra recoger datos importantes sobre sus características y comportamientos (Silvestre y Huamán, 2019).

Como instrumento se utilizó una ficha de cotejo sobre la comunicación asertiva de los estudiantes preescolares, se plantearon respuestas dicotómicas, donde si es para afirmar la acción que se coteja y no para rechazarla. Su aplicación es realizada por el docente en un tiempo de quince minutos y de forma individual.

Su confiabilidad ha sido obtenida con el Kr-20 Kuder Richardson que es un coeficiente de fiabilidad aplicado en instrumentos con opciones de respuesta dicotómica, permitiendo conocer su acercamiento o valoración consistente para confirmar su confiabilidad, en este sentido, se obtuvo un valor de ,763 lo que indica que es altamente confiable. La validez ha sido con juicio de expertos que asumen la revisión del instrumento y definen si es válida su aplicación con la valoración de cada uno de los ítems.

Respecto a la variable actividades lúdicas se diseñaron ocho sesiones que han sido aplicadas al grupo experimental y contienen actividades que suman en el fortalecimiento de la comunicación asertiva.

3.5 Procedimientos

Se presentaron los cronogramas y actividades con la solicitud de permiso para la aplicación del estudio, se firmaron los consentimientos de los niños, se generó el instrumento que se procesó en validez (juicio de expertos) y fiabilidad (prueba piloto), se dieron las indicaciones y las fichas de cotejo a la docente para su aplicación y los datos que se recopilaban en cada una de ellas se sometieron a la estadística para presentar posteriormente los resultados.

3.6 Métodos de análisis datos

Se utilizó la estadística descriptiva, que permite conocer qué nivel tiene la variable comunicación asertiva antes y después de ser aplicado el programa, mostrando las frecuencias de las respuestas en función a la cantidad de la muestra. En la estadística inferencial se contrastaron las hipótesis con la prueba de Rangos con signo Wilcoxon que previamente fue seleccionada con el uso de la prueba de bondad de Shapiro Wilk, porque la muestra es de una cantidad por debajo de los cincuenta y un elementos.

3.7 Aspectos éticos

La investigación siguió los estándares de la comunidad científica en términos de metodología y referenciación (APA 7ª Edición). Todos los participantes fueron tratados con dignidad y cuidado, y no se hicieron públicos ni los resultados ni sus identidades. No se ha hecho ningún esfuerzo por desviar el estudio de los

estándares de la Universidad. A la luz de lo anterior, debe quedar claro que la consideración ética se centra en el deber del investigador de actuar de manera responsable y ética.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 3

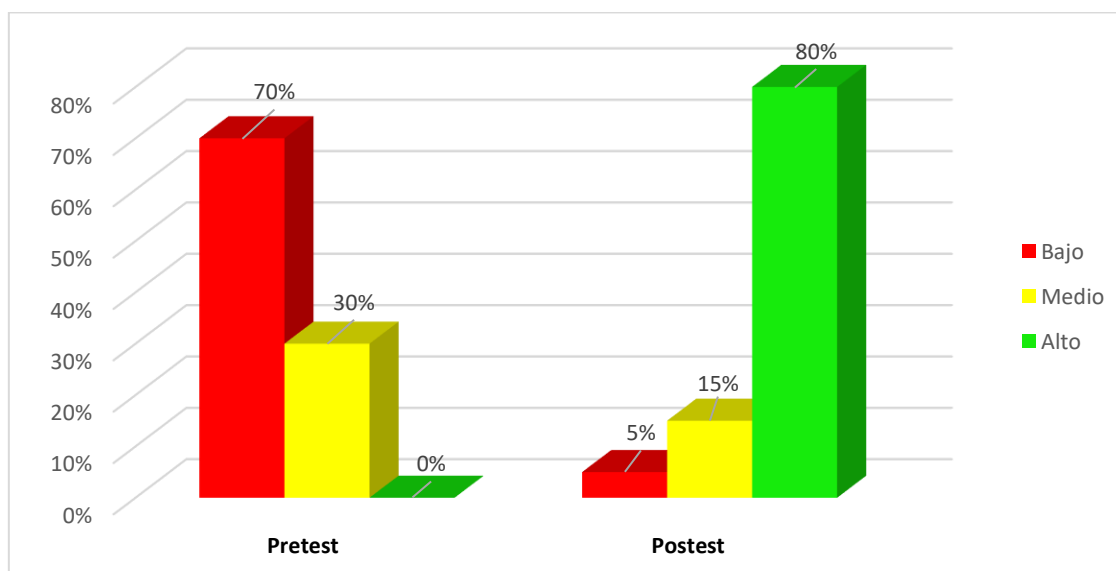
Comunicación asertiva pretest y postest.

		Pretest		Postest	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Comunicación asertiva	Bajo	10	70,0%	1	5,0%
	Medio	4	30,0%	2	15,0%
	Alto	0	0,0%	11	80,0%
	Total	14	100,0%	14	100,0%

Nota: base de datos.

Figura 1

Resultados de comunicación asertiva, pretest y postest.



Aplicado el instrumento de recolección de datos, se procesó estadísticamente dando como resultados que el pretest los estudiantes ubican la comunicación asertiva en un nivel bajo con un 70% y en nivel medio 30%. Después de someter a la muestra al programa de actividades lúdicas se observa que los valores han tenido un cambio, es decir, en el postest los estudiantes se ubican en un nivel alto de comunicación asertiva con un 80%, nivel medio con 15% y 5% en nivel bajo.

Resultados inferenciales

Tabla 4

Prueba de normalidad, pretest y posttest.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Comunicación asertiva	,792	14	,018
Trasmisora de la cultura institucional	,758	14	,029
Fuente de motivación	,839	14	,013
Facilitadora del trabajo en equipo	,802	14	,019
Resolución de conflictos	,756	14	,000

Fuente: SPSS 27

Aplicando Shapiro Wilk porque la muestra no supera a 50, se evidencia en los valores de la variable y sus dimensiones que la distribución no es normal, por lo tanto, se aplicará la prueba de Rangos con signo Wilcoxon.

En este sentido:

Si $p = > ,05$ se acepta H_0

Si $p = \leq ,05$ se rechaza H_0

Hipótesis general

H₀: Las actividades lúdicas no fortalecen la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

H₁: Las actividades lúdicas fortalecen significativamente la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

Tabla 5

Resultados comunicación asertiva.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	0 ^a	0,00
	Rangos positivos	15 ^b	41,70
	Empates	0 ^c	
	Total	14	

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Nota: SPSS 27

Tabla 6

Significancia de la comunicación asertiva.

Estadísticos de prueba ^a	
	Postest - Pretest
Z	-2,550 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,010

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con una significancia de 0,010 menor a 5%. Se demuestra que la hipótesis de investigación se confirma. Por lo tanto, las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la comunicación asertiva en los estudiantes.

Hipótesis E1

H₀: Las actividades lúdicas no fortalecen la dimensión trasmisora de la cultura institucional en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

H₁ Las actividades lúdicas fortalecen significativamente la dimensión trasmisora de la cultura institucional en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

Tabla 7

Resultados de la dimensión trasmisora de la cultura institucional.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ D1Tras.Cul. - Pre_ D1Tras.Cul.	0 ^a	0,00	00,00
D1Tras.Cul.	14 ^b	5,13	43,10
	0 ^c		
Total	14		

a. Post_ D1Tras.Cul. < Pre_ D1Tras.Cul.

b. Post_ D1Tras.Cul. > Pre_ D1Tras.Cul.

c. Post_ D1Tras.Cul. = Pre_ D1Tras.Cul.

Tabla 8

Significancia de la dimensión trasmisora de la cultura institucional.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ D1Tras.Cul. - Pre_ forma D1Tras.Cul.
Z	-2,910 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,013

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con una significancia de 0,013 menor a 5%. Se demuestra que la hipótesis de investigación se confirma. Por lo tanto, las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión trasmisora de la cultura institucional en los estudiantes.

Hipótesis E2

H₀: Las actividades lúdicas no fortalecen la dimensión fuente de motivación en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

H₁ Las actividades lúdicas fortalecen significativamente la dimensión fuente de motivación en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

Tabla 9

Resultados de la dimensión fuente de motivación.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ D2.Fuente.Mot. - Pre_ D2.Fuente.Mot.	0 ^a	,00	,00
D2.Fuente.Mot.	13 ^b	5,59	48,02
	Empates	1 ^c	
	Total	14	

a. Post_ D2.Fuente.Mot. < Pre_ D2.Fuente.Mot.

b. Post_ D2.Fuente.Mot. > Pre_ D2.Fuente.Mot.

c. Post_ D2.Fuente.Mot. = Pre_ D2.Fuente.Mot.

Tabla 10

Significancia de la dimensión fuente de motivación.

Estadísticos de prueba^a

	Post_ D2.Fuente.Mot. - Pre_ D2.Fuente.Mot.
Z	-2,434 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con una significancia de 0,004 menor a 5%. Se demuestra que la hipótesis de investigación se confirma. Por lo tanto, las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión fuente de motivación en los estudiantes.

Hipótesis E3

H₀: Las actividades lúdicas no fortalecen la dimensión facilitadora del trabajo en equipo en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

H₁ Las actividades lúdicas fortalecen significativamente la dimensión facilitadora del trabajo en equipo en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

Tabla 11

Resultados de la dimensión facilitadora del trabajo en equipo.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ D3.Fac.Tra.Equ. - Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre_ D3.Fac.Tra.Equ. Rangos positivos	14 ^b	5,90	45,80
Empates	0 ^c		
Total	14		

a. Post_ D3.Fac.Tra.Equ. < Pre_ D3.Fac.Tra.Equ.

b. Post_ D3.Fac.Tra.Equ. > Pre_ D3.Fac.Tra.Equ.

c. Post_ D3.Fac.Tra.Equ. = Pre_ D3.Fac.Tra.Equ.

Tabla 12

Significancia de la dimensión facilitadora del trabajo en equipo.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ D3.Fac.Tra.Equ. - Pre_ D3.Fac.Tra.Equ.
Z	-2,462 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con una significancia de 0,000 menor a 5%. Se demuestra que la hipótesis de investigación se confirma. Por lo tanto, las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión facilitadora del trabajo en equipo en los estudiantes.

Hipótesis E4

H₀: Las actividades lúdicas no fortalecen la dimensión resolución de conflicto en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

H₁ Las actividades lúdicas fortalecen significativamente la dimensión resolución de conflictos en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

Tabla 13

Resultados de la dimensión resolución de conflictos.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ D4.Res.Confl. - Pre_ D4.Res.Confl.	0 ^a	,00	,00
Rangos negativos			
D4.Res.Confl.	14 ^b	5,90	45,80
Rangos positivos			
Empates	0 ^c		
Total	14		

a. Post_ D4.Res.Confl. < Pre_ D4.Res.Confl.

b. Post_ D4.Res.Confl. > Pre_ D4.Res.Confl.

c. Post_ D4.Res.Confl. = Pre_ D4.Res.Confl.

Tabla 14

Significancia de la dimensión resolución de conflictos.

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ D4.Res.Confl. - Pre_ D4.Res.Confl.
Z	-2,302 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con una significancia de 0,002 menor a 5%. Se demuestra que la hipótesis de investigación se confirma. Por lo tanto, las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión resolución de conflictos en los estudiantes.

V. DISCUSIÓN

Con la aplicación del instrumento se recogieron los datos necesarios para contrastarlos estadísticamente, en este sentido, en la hipótesis general del estudio se obtuvo como resultado que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la comunicación asertiva en los estudiantes, lo que se demostró con una sig. = 0,010 < 5%. Se coincide con García et al. (2020)

Leiva (2019) quien demostró la efectividad del programa de actividades recreativas para reducir la agresividad física, verbal, la ira y la hostilidad. Chero (2018) quien demostró que jugar juegos supervisados en equipo reduce significativamente los actos agresivos. Meza y Soto (2018) concluye que la agresión de los estudiantes se redujo después de que se implementó el programa de estrategias lúdicas. Arquñigo (2017) encontró que existe menos agresión física luego de participar en el programa “Actividad Lúdica”. Salmeron (2022) encontró una correlación positiva extremadamente débil ($r=-0,268$) entre la comunicación asertiva y las relaciones interpersonales. También, se encuentra coincidencia con lo manifestado por Castro y Robles (2018) quienes describen el juego como “una actividad placentera, natural e innata que afecta el desarrollo de la niñez”, lo que argumentan está respaldado por todo el camino evolutivo a través del pasado de nuestra especie. Según, Gallardo (2018) nos connota que el acto de jugar es el proceso primordial en el tema de crecimiento y desarrollo de todo niño. Se fomentan los valores, el seguimiento de reglas y el deseo de aprender. Por el contrario, Ruiz (2017) sostiene que es algo inherente al ser humano, algo que se manifiesta de forma natural y le permite comunicarse y relacionarse con los demás. De Puy y Miguelena (2017) por otro lado, afirman que jugar juegos es una excelente manera de educarse.

Según, Saleima y Saleima (2018) Un juego es un conjunto de actividades dinámicas de interacción a través de las cuales los jugadores ponen en marcha sus prácticas, conocimientos y experiencias, fomentando la recreación, la creatividad y la imaginación, todo lo cual impacta en el proceso integral de la persona. Acedo et al. (2001) están de acuerdo, diciendo que el juego se ha transmitido de forma oral y, más recientemente, por escrito de una generación a la siguiente. Lamentablemente, ha sido infravalorado en las últimas décadas,

tanto en el aula como en el hogar; en consecuencia, es fundamental que se revitalice esta herramienta vital de aprendizaje. Porque jugar un juego es como revivir un recuerdo. Silva (2004) sin embargo, afirma que es el medio a través del cual se pueden fomentar habilidades como la creatividad, el lenguaje, la inteligencia, la competencia social y el control motor. Gallardo (2018) argumenta que cualquier persona sin importar la edad se beneficiaría de participar en juegos debido a sus muchos efectos psicológicos y sociales positivos. Dícese que el acto de jugar es una parte integral del desarrollo de un niño desde que es muy pequeño. Sirve como un medio para que los niños liberen la energía reprimida, comuniquen sus pensamientos y sentimientos más íntimos y se vinculen con los demás, al mismo tiempo que les brinda oportunidades para divertirse y aprender habilidades importantes para la vida.

Desde la teoría del excedente de energía de Spencer (1855) establece que el niño necesita desarrollar y liberar energía potencial principalmente a través de la actividad física. El segundo enfoque es restaurador; es la relajación de Lázaro (2003) que alude al tiempo dedicado a dormir y recuperarse. En el tercero, se discute la teoría del pre-ejercicio de Karl Groos (1901) en ese contexto, se destaca que la práctica sirve como preparación para la vida adulta, facilitando así una mayor autonomía. En este sentido, se afirma que el juego imita los estilos de vida de las antiguas sociedades humanas. Por ejemplo, el juego de las escondidas es un pasatiempo favorito de los niños de primaria porque imita las estrategias empleadas por los pueblos antiguos como medio de ocultación o salida. Entre las características de un juego más universalmente aplicables, Huizinga (1998) identifica la tensión, la incertidumbre y la competencia. Es decir, cuando las personas juegan, inmediatamente comienzan a formular planes sobre cómo ganar basándose en suposiciones sobre la naturaleza de su oponente. Dado que el juego ha existido desde que los humanos lo han hecho, puede usarse como un recurso para la ayuda del aprendizaje de los estudiantes y superar obstáculos. En una línea similar, el Minedu (2019) señala que el juego fomenta la comunicación abierta e improvisada, que se rige por su propio conjunto de reglas (o reglas de su propia creación), que se juega sin costo y que toma lugar sólo en momentos específicos y en lugares específicos.

De igual manera, el Minedu (2019) refiere que el niño se expresa con naturalidad a través del juego tomando una postura ante sus enunciados. Martens et al. (2016) también confirman que el juego se puede jugar al aire libre, donde puede ayudar a los jugadores a desarrollar su capacidad intelectual, coordinación, habilidades sociales y habilidades de comunicación. Montero (2017) sostiene que para que los juegos sean efectivos como herramientas pedagógicas en el aula, deben ser maleables y adaptables a las necesidades específicas de los estudiantes involucrados, así como dinámicos, atractivos y motivadores.

También, se encuentra concordancia con las teorías de la comunicación asertiva en ese sentido tenemos a García (2019) quien refiere que cuando se habla de la variable de comunicación asertiva, es importante tener un buen conocimiento del concepto de comunicación, que se puede definir como el espacio generado entre múltiples personas con el fin de estimular la acción, aclarar y desarrollar ideas, fomentar la comprensión y transmitir información. Por lo tanto, la comunicación es una parte crucial del ámbito social, ya que busca una conexión entre el remitente y el destinatario en un lugar y tiempo específico para transmitir significado comprensibles a ambas partes. Una forma en que las personas pueden aumentar sus posibilidades de obtener los resultados deseados es mediante una comunicación más asertiva. La comunicación asertiva es un aspecto integral de la comprensión; asegura que el destinatario previsto entienda el punto del mensaje. Según Koontz y Weihrich (2012), el objetivo de cualquier mensaje agresivo es influir de alguna manera en el receptor. El mensaje debe tener un impacto o ser significativo para el destinatario si se desea que se produzcan cambios en los pensamientos, acciones y creencias del destinatario previsto del remitente. Cuando dos personas se involucran en una comunicación asertiva, construyen un vínculo que facilita la búsqueda de objetivos compartidos y el intercambio de información de cualquier tipo (Acosta, 2013). Desde este punto de vista, la comunicación asertiva necesita un conjunto de rasgos básicos que incluyen la simplicidad en la comunicación, ya que es importante considerar no solo cómo se lanza el mensaje sino también cómo se expresa (Maxwell, 2000). De la Cruz (2015) por su parte refiere que la comunicación asertiva es el intercambio de ideas entre personas, y es fundamental que este intercambio incluya canales que permitan un desarrollo asertivo para que los involucrados

puedan llegar a un entendimiento compartido de las ideas que se intercambian común.

En la primera hipótesis específica del estudio se determinó que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión trasmisora de la cultura institucional en los estudiantes. Lo que se demuestra con una significancia de 0,013 menor a 5%. Lo obtenido concuerda con lo manifestados por De la Cruz (2015) quien refiere que la comunicación asertiva como transmisor de la cultural institucional, se preocupa por la cultura de una institución, definida aquí como los rasgos únicos y duraderos que la distinguen de establecimientos similares. La cultura de la institución, que es su personalidad y forma de ser, estará conformada por estas particularidades. En este sentido, es fundamental el juego es un conjunto de actividades dinámicas de interacción a través de las cuales los jugadores ponen en marcha sus prácticas, conocimientos y experiencias, fomentando la recreación, la creatividad y la imaginación, todo lo cual impacta en el proceso integral de la persona. Acedo et al. (2001) están de acuerdo, diciendo que el juego se ha transmitido de forma oral y, más recientemente, por escrito de una generación a la siguiente. Lamentablemente, ha sido infravalorado en las últimas décadas, tanto en el aula como en el hogar; en consecuencia, es fundamental que se revitalice esta herramienta vital de aprendizaje.

En la hipótesis específica 2 los resultados arrojan que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión fuente de motivación en los estudiantes. Lo que se pudo comprobar por haber logrado un valor de significancia de 0,004 menor a 5%. Los resultados se pueden inferir con lo mencionado por De la Cruz (2015) quien hace énfasis en la comunicación asertiva como fuente motivacional que dentro de las instituciones es la que le permite transmitir la cultura que ha producido y organizado a la medida de sus políticas y que han sufrido un cambio motivacional como resultado de las políticas que ha puesto en marcha, y como este cambio repercute en la transmisión de esa cultura. En este sentido, la comunicación asertiva es fundamental en las instituciones educativas ya que muestra la capacidad de una

persona para comunicar sus objetivos, deseos y pensamientos es crucial para su desarrollo personal y social. En esta línea, el juego se convierte en un factor importante que puede usarse como un recurso para la ayuda del aprendizaje de los estudiantes y superar obstáculos. En una línea similar, el Minedu (2019) señala que el juego fomenta la comunicación abierta e improvisada, que se rige por su propio conjunto de reglas (o reglas de su propia creación), que se juega sin costo y que toma lugar sólo en momentos específicos y en lugares específicos. Según el Minedu (2019), el niño se expresa con naturalidad a través del juego tomando una postura ante sus enunciados. Martens et al. (2016) también confirman que el juego se puede jugar al aire libre, donde puede ayudar a los jugadores a desarrollar su capacidad intelectual, coordinación, habilidades sociales y habilidades de comunicación. Montero (2017) sostiene que para que los juegos sean efectivos como herramientas pedagógicas en el aula, deben ser maleables y adaptables a las necesidades específicas de los estudiantes involucrados, así como dinámicos, atractivos y motivadores.

En la tercera hipótesis del estudio se determinó que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión facilitadora del trabajo en equipo en los estudiantes, con una significancia de 0,000 menor a 5%. Se coincide con lo manifestado por De la Cruz (2015) quien refiere que la comunicación como una elemento fundamental para facilitar el trabajo en equipo. En este sentido, la comunicación asertiva permite que la colaboración prospere cuando los miembros pueden expresar abiertamente sus pensamientos e ideas y trabajar juntos para encontrar soluciones a los problemas (Rohn y Widener, 2006). Como tal, la capacidad de una persona para comunicar sus objetivos, deseos y pensamientos es crucial para su desarrollo personal y social. Esto requiere que se abran sobre sus experiencias pasadas, habilidades, actitudes, capacidades y conocimientos (Rincón, 2014) cuerpo, escrito o hablado donde se pueden identificar las expresiones y la intención del mensaje (Rincón, 2014). La comunicación asertiva efectiva es transmitir y recibir los pensamientos, sentimientos y opiniones propios y de otras personas de manera oportuna, honesta y cortés, puede ver por qué es tan vital desarrollar esta habilidad. Específicamente, es importante resaltar la necesidad de incorporar un enfoque

divertido en la instrucción pedagógica de los estudiantes en todos los niveles y subniveles de la educación formal para fortalecer las estrategias lingüísticas de los estudiantes. En esta línea, el juego es el medio a través del cual se pueden fomentar habilidades como la creatividad, el lenguaje, la inteligencia, la competencia social y el control motor.

En la cuarta hipótesis de estudio se ha determinado que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión resolución de conflictos en los estudiantes. Comprobado al tener una significancia de 0,002 menor a 5%. En este sentido, se encuentra que lo mencionado por De la Cruz (2015) coincide con los resultados al indicar que la comunicación asertiva como medio para la resolución de problemas permite a las partes comunicar sus pensamientos y dirimir sus diferencias, es un aspecto crucial de la resolución de conflictos, donde se considera que entablar la comunicación es el punto clave para llegar a resolver las diversas disputas que pueden surgir por desacuerdo de las actividades a realizar. En el ámbito educativo, esta dimensión de acuerdo con los resultados se fortalece con las actividades lúdicas considerando que los juegos infantiles ayudan al niño a desarrollarse en diferentes áreas como la afectivo-emocional, que ayuda a la regulación y control emocional; la dimensión social, debido que por naturaleza los niños son sociables y buscan oportunidades para jugar con los demás; la dimensión cultural, que juega un papel crucial en la transferencia del juego; la dimensión creativa, debido que los niños proponen sus propias variantes o estrategias para la toma de decisiones pre , en y post del juego; la dimensión cognitiva que a través de la guía cuidadosa del instructor, el juego puede convertirse en una herramienta pedagógica eficaz para fomentar la empatía de los estudiantes, las relaciones positivas con los compañeros, la originalidad y la confianza en las propias habilidades.

VI. CONCLUSIONES

1. Como resultado general se determinó que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la comunicación asertiva en los estudiantes, lo que se demostró con una sig. = 0,010 < 5%.
2. En el primer objetivo específico se determinó que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión trasmisora de la cultura institucional en los estudiantes. Lo que se demuestra con una significancia de 0,013 menor a 5%.
3. Se concluye que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión fuente de motivación en los estudiantes. Lo que se pudo comprobar por haber logrado un valor de significancia de 0,004 menor a 5%.
4. Los resultados estadísticos permitieron determinar que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión facilitadora del trabajo en equipo en los estudiantes, con una significancia de 0,000 menor a 5%.
5. Se concluye que las actividades lúdicas si fortalecen significativamente la dimensión resolución de conflictos en los estudiantes. Comprobado al tener una significancia de 0,002 menor a 5%.

VII. RECOMENDACIONES

- 1.** A las autoridades revisar las recomendaciones de la tesis con el objetivo de generalizar la aplicación de la estrategia lúdica en otras aulas para continuar fortaleciendo el asertividad en los alumnos y contribuyan en relaciones interpersonales armónicas generadoras de motivación hacia sus aprendizajes.
- 2.** A las autoridades socializar los documentos institucionales con sus docentes que les permitan conocer la filosofía y valores institucionales y los impartan con los alumnos con el objetivo de poner en práctica una cultura que identifique a los alumnos con su institución educativa.
- 3.** A los docentes utilizar la lúdica como ente motivador en los alumnos que les permita disfrutar de una comunicación frutífera, amical y los ayude trasmitir sus ideas, pensamiento o a disfrutar de la compañía de sus compañeros de aula.
- 4.** Al encargado del área de consultorio psicológico coordinar con los docentes de los temas que se puedan trabajar mediante talleres con los niños con el objetivo de prevenir problemáticas que compliquen sus estudios o trabajos en equipo y de esta, contribuir con sus aprendizajes.
- 5.** A los padres de familia deben involucrar a sus niños en problemas cotidianos que sean propios de sus edades con el objetivo que adquieran estrategias para que en futuro desarrolle la capacidad de resolución de conflictos y no tenga dificultades que puedan inferir en sus aprendizaje o relaciones interpersonales.

REFERENCIAS

- Acedo, E., Vicente, C., & Saco, M. (2001). *Los Juegos Populares y Tradicionales. Una Propuesta de Aplicación*. Nérida.
- Acosta, A. C. (2013). *El liderazgo y su relación con la comunicación eficaz de los miembros del colegio técnico Agropecuario Odilón Gómez Andrade* [Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica Equinoccial]. http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/2452/1/52307_1.pdf
- Arquiñigo Rios, Y. (2017). Programa “Actividad Lúdica” para disminuir el comportamiento agresivo en niños de 5 años de la I.E.I N° 365 “La Molina”, Carabayllo, 2016 [Universidad César Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7052/Arquiñigo_RYJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bowen, N. S. K. (2020). Assertive communication for the attention of students with special educational needs. *Ciencia y Educación*, 1(9), 17–28. <http://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/43/75>
- Carrasco, D. S. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial: San Marcos.
- Castro, J., & Robles, A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del Liceo la alegría de aprender* [Tesis de Licenciatura, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf
- Chero Pacheco, D. R. (2018). Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. “Alexander Graham Bell” del distrito de Comas, 2014. In *Universidad César Vallejo*. Universidad César Vallejo.
- Collantes, E. (2018). Compromiso organizacional y comunicación asertiva de los docentes de la I. E Mercedes Cabello Carbonera UGEL 02, Lima [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. In *Repositorio - UCV*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14399/Collantes_IE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De la Cruz, L. I. (2015). *Comunicación efectiva y trabajo en equipo* (Issue April). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. <http://site.ebrary.com/lib/unipanamericanasp/docDetail.action?docID=10914752&p00=Comunicaci?n+efectiva+y+trabajo+en+equipo>
- De Puy, M., & Miguelena, R. (2017). *Conferencia 2017. De Puy. July*, 19–21.
- Educación 3.0. (2020). *La comunicación en el ámbito educativo: lo que la pandemia ha cambiado*. Educaciontrespuntocero.Com. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/comunicacion-en-el-ambito-educativo/>

- Gallardo, L. J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, 12. https://www.researchgate.net/publication/324363292%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4° UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- García, R., Pozo, A., Casa, E., & Anangono, P. (2020a). El Enfoque Lúdico Como Didáctica Para Facilitar La Comunicación Asertiva. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 24(104), 4–11. <https://doi.org/10.47460/uct.v24i104.360>
- García, R., Pozo, A., Casa, E., & Anangono, P. (2020b). *Playful Approach As a Didactic To*. 24, 4–11.
- García, S. N. (2019). *33 Tipos de Comunicación y sus Características*. Comunicación Estratégica Digital. <https://nagoregarciasanz.com/tipos-de-comunicacion-caracteristicas/?reload=971655>
- Hernández, S. R., & Mendoza, T. C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. (McGrawHill (ed.)).
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.
- Karl Groos. (1901). *The Play of Man*. New York Apleton. https://books.google.com.sv/books?id=_xrDDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_book_other_versions_r&cad=4#v=onepage&q&f=false
- Koodora. (2018). “*Las Dimensiones Del Juegos*.” In Dret 7.
- Koontz, H., & Weihrich, H. (2012). *Administración una perspectiva global y empresarial*. <http://104.207.147.154:8080/handle/54000/1199>
- Lázaro, L. (2003). L'accés a les fonts a la història de l'educació a través de les noves tecnologies de la informació. *Revista d'història de l'educació*, 6(1). <https://raco.cat/index.php/EducacioHistoria/article/view/18689/303859>
- Leiva López, N. (2019). *Programa de actividades lúdicas en la agresividad en niños de una institución educativa de Virú* [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37978/leiva_ln.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martens, M., Zilberman, J., Chavez, J., Marrou, C., & Acosta, M. (2016). “*Buenas Practicas Docentes*.” 100.
- Maxwell, J. (2000). *Las 21 Cualidades indispensable de un Líder*. Editorial Caribe.
- Meza Lozano, E., & Soto Fernández, R. A. (2018). *Programa de estrategias lúdicas para disminuir la agresividad en los niños y niñas del segundo grado de primaria de la Institución Educativa N° 16004 Morro Solar – Jaén* [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33487/meza_le.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Minedu. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial 2016*. Primera ed.

Lima Perú.

- Ministerio de Educación del Ecuador[MinEduc]. (2021). *Ecuador mejoró su sistema educativo en los últimos 7 años*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/ecuador-mejoro-su-sistema-educativo-en-los-ultimos-7-anos/>
- Montero, H. B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75–92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Ñaupas, P. H., Mejía, M. E., Novoa, R. E., & Villagómez, P. A. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa, cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Palomino, O. J. A., Peña, C. J. D., Zevallos, Y. G., & Orizano, Q. L. A. (2019). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. (S. Marcos (ed.)).
- Rincón, M. (2014). *Formación en competencias comunicativas en educación media y su incidencia en educación superior*. 36. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4683/Rincónmaria2014.pdf>
- Rohn, J., & Widener, C. (2006). *Los doce pilares*. Jim Rohn International.
- Ruiz, G. M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. *Universidad de Cantabria*, 46. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Saleima, A., & Saleima, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares Del Ecuador*. Primera ed. Ecuador.
- Salmeron, A. M. (2022). Comunicación asertiva incide en las relaciones interpersonales de estudiantes en una institución educativa Guayaquil Ecuador, 2022 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>
- Silva, G. (2004). El Juego Como Estrategia Para Alcanzar La Equidad Cualitativa En La Educación Inicial. *Educación, Procesos Pedagógicos y Equidad: Cuatro Mimos de Investigación*, 193–244. <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/51532%0Ahttp://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Silvestre, M. I., & Huamán, N. C. (2019). *Pasos para elaborar la investigación y redacción de la tesis universitaria*. Editorial: San Marcos.
- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid. Espasa-Calpe.
- Universidad Peruana Cayetano Heredia. (2022). *¿Cómo lograr una comunicación efectiva?*. UPCH. <https://ougeg.cayetano.edu.pe/empleabilidad/como-lograr-una-comunicacion-efectiva>
- Valderrama, M. S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación*

científica. Cuantitativa, cualitativa y mixta. San Marcos.

ANEXOS

Operacionalización de las variables (Anexo N°1)

VARIABLES	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Actividades lúdicas	Minedu (2016) define al juego como una acción repentina y placentera, en donde los niños exploran y realizan un despliegue para conocer el entorno expresando y representando su mundo interior y exterior según sus propias necesidades e intereses.	Se realizará un programa de actividades lúdicas con 10 sesiones o talleres.	Afectiva emocional Creativa Cognitiva Motora Social Cultural	Talleres	
Comunicación efectiva	De la Cruz (2015) quien sostiene que es un procedimiento donde se comparte ideas con los demás integrantes o compañeros, esta debe tener los canales correspondientes para que sea efectiva, ello con la intención de hacer comprender sus ideas referentes a temas comunes.	Para medir la variable se elaborará un cuestionario de comunicación asertiva estructurado en el modelo de De la Cruz (2015) que describe las dimensiones: Trasmisión de la cultura institucional, fuente de motivación, facilitadora del trabajo en equipo y resolución de conflictos.	Trasmisora de la cultura institucional Fuente de motivación Facilitadora del trabajo en equipo Resolución de conflicto	Directivas y normas Relaciones interpersonales Responsabilidad y respeto Trabajo en equipo Reglas Actividades integradoras Problemas Ambiente	Ordinal

Instrumentos de recolección de información (Anexo N°2)

Ficha de cotejo para evaluar la comunicación asertiva

<p>El presente instrumento pretende medir la comunicación asertiva en prescolares, en base a sus declaraciones sinceras. Instrucciones.</p> <p>Instrucciones</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓜ Por favor, desarrolle todos los reactivos. Ⓜ El desarrollo de esta ficha tiene una duración de 15 minutos. Ⓜ Para calificar cada reactivo, utilice las opciones de respuesta que se encuentra a la derecha del cuestionario. 					
Dimensiones	Ítems	SI	NO		
Trasmisora de la cultura institucional	1	Respete el punto de vista de los demás así no esté de acuerdo con su forma de pensar al hacerlo.			
	2	Pone en prácticas las normas de convivencia en el aula.			
	3	Ofrece disculpas cuando un comentario excede el límite.			
	4	Expresa su oposición al considerar el derecho a la no agresión			
	5	Muestra respeto por las diferencias sociales. (religión, etnia etc.)			
Fuente de motivación	6	Expresa con su lenguaje corporal lo que está diciendo con sus palabras.			
	7	Expresa con facilidad sus emociones			
	8	Muestra comprensión cuando alguien se equivoca al comunicar un mensaje.			
	9	Comprende las emociones de los demás			
	10	Considera las contribuciones positivas que cada persona puede brindar a su crecimiento personal.			
Facilitadora del trabajo en equipo	11	Trabaja de manera cooperativa con su equipo demostrando su punto de vista.			
	12	Fermenta la participación del equipo			
	13	Asume roles y compromiso con responsabilidad			
	14	Organiza una tarea en equipo			
	15	Explica sus propias posiciones sobre un tema			
Resolución de conflicto	16	Toma decisiones para resolver problemas propios de su edad.			
	17	Enfrenta las dificultades que se le presentan			
	18	Pone en práctica su capacidad de empatía			
	19	Escucha y dialoga con sus compañeros			
	20	Expone su punto de vista y practica la manera de resolver sus problemas.			

FICHA TÉCNICA

Nombre del instrumento:	Ficha de cotejo
Autor y año:	Panta Pulache, Rosiemarie (2022)
Objetivo del instrumento:	Medir la comunicación asertiva en estudiantes
Usuarios:	Estudiantes
Forma de administración o modo de aplicación:	Individual
Validez:	Su validez fue obtenida mediante el juicio de 03 expertos
Tiempo de aplicación	15 minutos
Confiabilidad:	Se realizó una prueba piloto donde se obtuvo un coeficiente de fiabilidad de ,763 que demuestra que el instrumento es confiable.

Confiabilidad de la ficha de cotejo (Anexo N°2)

Estadísticas de fiabilidad

Kuder Richardson	N de elementos
,763	20

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	47,50	30,278	,547	,854
P2	47,20	31,956	,448	,859
P3	47,60	29,822	,618	,851
P4	47,60	28,489	,869	,841
P5	47,80	31,067	,437	,858
P6	47,60	28,489	,869	,841
P7	47,30	33,122	,073	,868
P8	47,20	34,400	-,228	,873
P9	47,60	28,489	,869	,841
P10	48,00	28,222	,624	,849
P11	47,80	29,511	,503	,855
P12	47,70	33,344	-,022	,879
P13	47,90	30,322	,680	,851
P14	47,40	31,600	,336	,861
P15	47,70	28,678	,852	,842
P16	47,40	32,267	,211	,865
P17	47,50	31,611	,306	,862
P18	47,50	32,056	,140	,872
P19	47,80	29,067	,568	,852
P20	47,80	29,067	,568	,852

Validez de instrumento de medición (Anexo N°3)



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Actividades lúdicas para fortalecer la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de cotejo para evaluar la comunicación asertiva

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Ficha de cotejo para evaluar la comunicación asertiva". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Miguel Alberto Vélez Sancarranco

Grado alcanzado: Maestro en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Panta Pulache Rosiemarie



II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mala 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61-80%	Muy buena 81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100

Mg. Miguel Alberto Vélez Sancarranco
N° DNI: 09862773



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Actividades lúdicas para fortalecer la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de cotejo para evaluar la comunicación asertiva

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Ficha de cotejo para evaluar la comunicación asertiva". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Clara Amelia Huamán Chorres

Grado alcanzado: Maestro en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Panta Pulache Rosiemarie



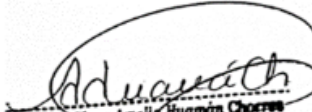
II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mala 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61- 80%	Muy buena 81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



Clara Amelia Huamán Chorres
C.F.P. 18600

Mg. Clara Amelia Huamán Chorres
N° DNI: 02866197



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Actividades lúdicas para fortalecer la comunicación asertiva en estudiantes de una Institución Educativa Sullana, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Ficha de cotejo para evaluar la comunicación asertiva

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Ficha de cotejo para evaluar la comunicación asertiva". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Omayra Flores Guarnizo

Grado alcanzado: Maestro en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Panta Pulache Rosiemarie



II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mala 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61-80%	Muy buena 81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



Omayra E. Flores Guarnizo
DIRECTORA

Mg. Omayra Flores Guarnizo
Nº DNI: 43747867

Programa (Anexo N°5)

ESTAMOS JUGANDO PROGRAMA



INTRODUCCIÒN

El programa busca desarrollar estrategias que potencien la comunicaci3n asertiva entre sus pares y docentes, potenciando y desarrollando sus habilidades a trav3s de una comunicaci3n asertiva y propiciando un ambiente de confianza con sus docentes y compa1eros; es importante se1alar que el programa est1 dise1ado para fortalecer los elementos fundacionales de la educaci3n inicial con el fin de fortalecer la comunicaci3n asertiva a trav3s del juego. Asimismo, el programa surge a ra3z de la problem1tica que viven los ni1os de una instituci3n educativa de Sullana en su mayor3a presentan problemas al momento de relacionarse con sus pares, no pueden entablar una conversaci3n fluida con sus compa1eros ni los docentes, se les hace dif3cil manifestar sus emociones y sentimientos, no comentan las dificultades acad3micas que tienen, ni los problemas que surgen con sus compa1eros, tiene problemas para exponer un tema o discutir y aceptar el punto de vista de la otra parte, no pueden resolver o negociar ante una situaci3n problem1tica.

Bajo estos fundamentos se ha visto por conveniente desarrollar un programa de actividades en base al juego que permitan fortalecer la comunicaci3n asertiva de los alumnos y puedan desenvolverse adecuadamente en el 1mbito escolar, social y emocional, el programa est1 fundamentado por Minedu (2016) define al juego como una acci3n repentina y placentera, en donde los ni1os exploran y realizan un despliegue para conocer el entorno expresando y representando su mundo interior y exterior seg1n sus propias necesidades e intereses.

El programa estar1 mediado por una serie de planes destinados a mejorar la relaci3n entre los alumnos y el profesor. Estos planes se nutrir1n de la participaci3n de los estudiantes en los que puedan proponer, expresar sus ideas, sentir, etc., posicionando al docente como un mediador en el que sus palabras y acciones inspiren confianza y conduzcan a una comunicaci3n asertiva entre los estudiantes y los dem1s. Asimismo, el programa est1 estructurado en 4 sesiones cada una con una duraci3n de 30 minutos. Las mismas, sesiones ser1n repetidas hasta que los ni1os logren comunicarse de manera asertiva.

Objetivos

Objetivo general

Ejecutar el programa de actividades lúdicas para mejorar la comunicación asertiva en los niños de una institución de Sullana.





Objetivos específicos

fortalecer que los niños mantengan niveles adecuados de comunicación y confianza en sí mismos a través del juego.




La evaluación de la experiencia se hará a través de la observación, discusión y reflexión sobre las situaciones más importantes que fueron descubiertas durante la experiencia de los niños. La secuencia metodológica del programa está basada en el primer momento que corresponde a la apertura de la experiencia de los niños, segundo momento, desarrollo de la experiencia y por último socialización y cierre.

Estas experiencias estructuradas en el programa se realizaron de manera que favorecieron la integración grupal y permitieron la observación de la participación, el respeto por el trabajo tanto individual como grupal, así como el cambio de la rutina y cotidianidad del trabajo realizado en libros y carpetas a una que involucraba expresión física, arte, exploración y la capacidad de debatir y compartir las propias ideas y pensamientos de cada uno de los niños.



Tema 1 conozcámonos jugando

1. Primer encuentro MOMENTO DE "APERTURA A LA EXPERIENCIA"	Materiales
<p>Primero nos saludaremos y llegaremos a un lugar de quietud donde todos serán un globo que infla y desinfla aprendiendo a inspirar por la nariz y expirar por la boca y así todas las partes del cuerpo sean activadas de manera correcta.</p> 	 <p style="text-align: center;">globos</p>
<p>2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Nos iremos sentado en un círculo sobre unas telas, les iré contando que vamos a iniciar un viaje donde podremos conocernos, pero primero debemos llegar a unos acuerdos para que nuestro viaje sea divertido, como no pelear, respetar la palabra etc., pero oh sorpresa la tela en la que están sentados se convertirá en una tela voladora que nos llevara a nuestra primera estación, en ese viaje habrá turbulencia. tendremos que agacharnos , habrá lluvia hasta llegar al primer destino, al bajarnos encontraremos unas tiras de papel y una nota que deberá leer la maestra con ayuda de sus gafas mágicas , allí dirá : " toma las tiras y con ellas tendrás la oportunidad danzar y expresarte Con ayuda de música suave a la vez que tus pies descalzos traspasaran el pavimento"; mientras esto pasa la maestra utilizara frases positivas cada cierto tiempo con el fin de no interrumpir su conexión con la música , luego se pondrán ritmos más fuertes y se terminara de nuevo con una melodía suave .</p>	 <p style="text-align: center;">Telas</p>
<p>3. SOCIALIZACION Y CIERRE Se sentarán en un círculo y la maestra abrirá una maleta allí cada uno guardara como se sintieron que les gusto y que no de esta primera experiencia, para tenerlo en cuenta en próximas planeaciones.</p>	

Tema 2 relajándome ando

1. Primer encuentro MOMENTO DE "APERTURA A LA EXPERIENCIA"	Materiales
<p>Continuando con nuestro viaje Se iniciará saludándoles y pidiéndoles que se sienten en un círculo antes de empezar les diré que trabajaremos con una vela que no deben tocar porque se pueden lastimar. Les pediré que me digan que puede pasar si la tocamos.</p>	 <p style="text-align: center;">Vela</p>
<p>2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA</p> <p>Posteriormente prenderé la vela y les pediré que observen la llama de la vela, y miren atentamente como se mueve con el viento, el color que tiene y que se concentre mirándola y piense en algo que les guste hacer, luego que cierren su ojo y continúen imaginando la vela, finalmente los que querían podrán compartir que le hizo sentir la vela y en que pensaron cuando se les pidió imaginar lo que más les gustaba y finalmente lo plasmaran en un dibujo.</p>	
<p>3. SOCIALIZACION Y CIERRE Se cerrará haciendo por parte de la maestra una pequeña reflexión personal contándoles que sintió al ver la vela y que es lo que más le gusta hacer, por último se les preguntara como se sintieron, que les gusto y que no. Y se guardara en la maleta</p>	

Tema 3 cuento inquieto

1. Primer encuentro MOMENTO DE "APERTURA A LA EXPERIENCIA"	Materiales
Las colchonetas recibirán a los viajeros en un ambiente de paz donde las palabras serán las encargadas de amenizar este encuentro, pero para poder sentarse tendrán que jugar a soy una serpiente para posteriormente irse acomodando.	 <p style="text-align: center;">colchoneta</p>
2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA Por medio de un cuento llamado "el libro inquieto" iniciara esta experiencia donde los niños y niñas tendrán la oportunidad de involucrarse activamente dentro de la historia, con sus ideas y aportes, este cuento será leído por la maestra, pero cada parte será vivenciada por los niños y niñas, ya que ellos tendrán que ser protagonistas, al hacer ruidos, movimientos, gestos que ayudaran en la narración	
3. SOCIALIZACION Y CIERRE Se realizará una asamblea donde se expresará lo asimilado durante la experiencia y a su vez resaltar las cosas positivas y no tan positivas que vivenciaron para posteriormente guárdalo en la maleta.	

Tema 4 cuento inquieto

1. Primer encuentro MOMENTO DE "APERTURA A LA EXPERIENCIA"	Materiales
Las colchonetas recibirán a los viajeros en un ambiente de paz donde las palabras serán las encargadas de amenizar este encuentro, pero para poder sentarse tendrán que jugar a soy una serpiente para posteriormente irse acomodando.	 <p style="text-align: center;">colchoneta</p>
	
2. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA Por medio de un cuento llamado "el libro inquieto" iniciara esta experiencia donde los niños y niñas tendrán la oportunidad de involucrarse activamente dentro de la historia, con sus ideas y aportes, este cuento será leído por la maestra, pero cada parte será vivenciada por los niños y niñas, ya que ellos tendrán que ser protagonistas, al hacer ruidos, movimientos, gestos que ayudaran en la narración	
3. SOCIALIZACION Y CIERRE Se realizará una asamblea donde se expresará lo asimilado durante la experiencia y a su vez resaltar las cosas positivas y no tan positivas que vivenciaron para posteriormente guárdalo en la maleta.	

Base de datos (Anexo N°6)

DATOS PARA ESTADISTICA FICHA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COMUNICACIÓN ASERTIVA- PRETEST																								
PREGUNTAS																								
Nº SUJ	Trasm de la cult inst.					Fuent. de motiv					Fac. del trab en equip					Res. de conflic					Total			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20				
1	0	0	1	1	1	3	0	1	0	0	1	2	0	0	0	1	0	1	0	0	1	2	8	
2	1	1	0	1	1	4	1	0	1	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	1	0	1	1	15
3	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	5
4	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	1	3	1	0	0	1	1	14
5	0	0	1	0	1	2	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	6
6	1	1	1	1	1	5	0	1	0	0	1	2	0	1	0	1	1	3	1	0	1	1	1	14
7	0	1	1	1	0	3	1	1	1	1	0	4	1	0	0	1	0	2	0	0	1	1	0	11
8	1	0	1	0	1	3	0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	0	9
9	0	0	1	1	0	2	1	0	1	1	0	3	0	1	1	1	1	4	0	1	0	0	1	11
10	0	1	1	1	1	4	1	0	0	1	1	3	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	12
11	1	0	0	0	1	2	1	1	0	1	0	3	0	1	1	1	1	4	0	1	0	0	1	11
12	1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	0	0	1	0	14
13	0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	5
14	1	0	1	0	1	3	1	1	0	1	0	3	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	8

DATOS PARA ESTADISTICA FICHA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COMUNICACIÓN ASERTIVA- POSTEST																									
PREGUNTAS																									
Nº SUJ	Trasm de la cult inst.					Fuent. de motiv					Fac. del trab en equip					Res. de conflic					Total				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20					
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	20
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	20
3	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	0	2	15
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	20
5	0	0	1	1	1	3	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	1	1	16
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	20
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	20
8	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	0	0	1	1	0	2	15
9	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	18
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16
11	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	19
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	20
13	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	4	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	10
14	1	0	1	1	1	4	1	1	1	1	0	4	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	2	11

Autorización (Anexo N°7)



INSTITUCIÓN EDUCATIVA 159
"Sagrada Familia"
PARKINSONIA

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Sullana, 14 de noviembre de 2022

Lic.
ROSIEMARIE PANTA PULACHE
ESTUDIANTE DE LA ESCUELA DE POSTGRADO DE LA UNIVERSIDAD CÉSAR
VALLEJO
Presente.

ASUNTO : **AUTORIZACIÓN** PARA REALIZAR INVESTIGACIÓN
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha 26 de septiembre del 2022

¡Luz y Verdad!

Reciba gracia y bendición en Jesús y María Santísima en este mes de la LUZ, dedicado a nuestra Madre Hedwige Portalet, fundadora de la Congregación.

Mediante la presente hago respuesta de su solicitud de fecha 26 de septiembre del 2022, en virtud del cual nos solicitaba autorización para la aplicación de la investigación titulada "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SULLANA, 2022" en la cual se le autoriza y se le brindará las facilidades necesarias.

Atentamente,



Los Milagros Pachérres Navarro
Directora

Consentimiento informado (Anexo N°8)



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado padre/madre o apoderado

Soy estudiante de la Escuela de Postgrado de la Universidad Cesar Vallejo y estoy llevando a cabo un estudio sobre "ACTIVIDADES LÚDICAS" como requisito para obtener mi grado de maestro(a) en Psicología Educativa. El objetivo del estudio es investigar "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SULLANA, 2022" Solicito su autorización para que su hijo(a) participe voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste aplicar una lista de cotejos el cual contiene 20 ítems de preguntas. Le tomará contestarlo aproximadamente 15 minutos. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio no afectará la nota del estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hijo(a) tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles en la dirección de la I.E. 159 Sagrada Familia Parkinsonia si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora al teléfono 958370068

Si desea que su hijo participe, favor debe llenar la autorización y devolver a la persona que lo solicita.

Nombre investigador: **Rosiemarie Panta Pulache**

Fotografías de la aplicación del programa (Anexo N°9)







UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN ASERTIVA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SULLANA, 2022", cuyo autor es PANTA PULACHE ROSIEMARIE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 13 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 15-01- 2023 11:39:02

Código documento Trilce: TRI - 0519570