



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales
en niños de educación inicial de una institución educativa de Laredo

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Flores Echevarria, Meylin Karen (orcid.org/0000-0001-5751-4553)

Valderrama Calderon, Ingrid Emilia (orcid.org/0000-0002-4085-257X)

ASESOR:

Dr. Cruz Aguilar, Reemberto (orcid.org/0000-0003-2362-2147)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO - PERÚ

2022

Dedicatoria

El presente estudio lo dedicamos a Dios porque nos brinda la fuerza, la convicción y el soporte para día a día ejercer la educación con amor.

A nuestras familias por brindarnos su apoyo y por motivarnos a diario a alcanzar nuestros objetivos y materializar nuestros sueños.

Las autoras

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios, por su guía, amor y fortaleza, a mis hijos por ser mi motivación para superarme día a día y a mi esposo por apoyarme a cumplir mis metas. A mis padres por educarme en valores y por ayudarme siempre en cualquier dificultad.

Karen Flores

Agradezco a mis padres por ser mi ejemplo para seguir, por enseñarme a luchar a pesar de las adversidades y a no desistir de mis objetivos. A nuestro asesor por el profesionalismo y asesoría constante para la realización de nuestra investigación.

Ingrid Valderrama

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de Tablas	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variables y operacionalización.....	11
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	13
3.5. Procedimientos	14
3.6. Método de análisis de datos	14
3.7. Aspectos éticos.....	15
IV. RESULTADOS	17
V. DISCUSIÓN.....	34
VI. CONCLUSIONES.....	38
VII. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS.....	40
ANEXOS.....	47

Índice de Tablas

Tabla 1. Niveles de Habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo de control y experimental en el pretest y postest.....	17
Tabla 2. Niveles de a dimensión conductual de las Habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo de control y experimental en el pretest y postest.	18
Tabla 3. Niveles de a dimensión personal de las Habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo de control y experimental en el pretest y postest.	19
Tabla 4. Niveles de la dimensión situacional de las Habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo de control y experimental en el pretest y postest.	20
Tabla 5. rueba de Normalidad de Shapiro - Wilk de los puntajes del pretest y postest de la variable Habilidades Sociales en los estudiantes de nivel inicial, Laredo - 2022	22
Tabla 6. Prueba U de Mann- Whitney para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.....	24
Tabla 7. Prueba de Wicolxon para probar la hipótesis según rangos y estadísticos de contraste.....	26
Tabla 8. Prueba U de Mann- Whitney para probar la hipótesis específica 1 según rangos y estadísticos de contraste	28
Tabla 9. Prueba U de Mann- Whitney para probar la hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste	30
Tabla 10. Prueba U de Mann- Whitney para probar la hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste	31

Resumen

El presente informe de investigación mantiene el fin de determinar el efecto de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de nivel inicial de una institución educativa privada del distrito de Laredo. La población estuvo conformada por 24 niños entre hombres y mujeres, dividida en dos grupos de trabajo, experimental y control; el tipo de muestreo fue no probabilístico. Los resultados del grupo experimental demuestran el impacto del programa para las habilidades sociales, en el pretest, el 92% de la muestra se encontraban en un nivel bajo y el 8% restante en un nivel regular, mientras que en el post test los valores variaron significativamente, el 8% de los niños se ubicaron en el nivel medio y el 92% en un nivel alto, de la misma manera en sus dimensiones, se corroboraron cambios importantes de mejora en las destrezas de interacción grupal de los niños. Así mismo, se encontraron diferencias significativas entre ambos grupos aceptándose la hipótesis de investigación y corroborándose la mejora en las habilidades sociales en la muestra.

Palabras clave: actividades lúdicas, habilidades sociales, juego, nivel inicial, destrezas sociales.

Abstract

The purpose of this research report is to determine the effect of a program of play activities on the development of social skills in kindergarten children of a private educational institution in the district of Laredo. The population consisted of 24 children between males and females, divided into two working groups, experimental and control; the type of sampling was non-probabilistic. The results of the experimental group demonstrate the impact of the program for social skills, in the pretest, 92% of the sample were at a low level and the remaining 8% at a regular level, while in the post test the values varied significantly, 8% of the children were at a medium level and 92% at a high level, in the same way in its dimensions, important changes of improvement in the group interaction skills of the children were corroborated. Likewise, significant differences were found between both groups accepting the research hypothesis and corroborating the improvement in social skills in the sample.

Keywords: play activities, social skills, play, initial level, social skills.

I. INTRODUCCIÓN

La virtualidad ha disminuido las habilidades sociales en escolares de diferentes niveles, considerando que se ha restringido los espacios de interacción (Agencia Peruana de noticias, 2021). El juego potencializa las habilidades para la vida, el contacto entre pares permite que los niños tengan un desarrollo armonioso de sus primeros años, adquiriendo así las competencias necesarias para desenvolverse adecuadamente en su entorno (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2022).

Específicamente para la educación, actividades lúdicas basadas en el juego resultan ser de gran importancia en la adquisición de competencias interpersonales, considerando que no se nace ellas, se van aprendiendo en los diferentes entornos, en este caso en los centros educativos (Cornejo, 2022). Como educadores, la propuesta de sesiones para desarrollar la capacidad de socializar adecuadamente responde a la preocupación por la formación de los niños en cuanto a autonomía, flexibilidad, cualidades que permitan desenvolverse de manera adecuada en la sociedad, considerando que la escuela representa una sociedad a menor escala en la cual deberán tomarse acuerdos, cumplirlos y resolver problemas para una convivencia adecuada (Quijije y Flores, 2022).

Las destrezas sociales en niños de nivel inicial corresponden a conductas aprendidas que permiten que se relacionen de manera efectiva y satisfactoria, en el periodo preescolar cuando ya se han adquirido habilidades motrices, sensoriales y cognitivas permiten que el menor se incorpore a la sociedad de manera amplia (Lacunza et al, 2019).

La educación de los niños debería ser un proceso enriquecedor no solo a nivel académico sino social, pues se implementan estrategias basadas en actividades lúdicas que fomenta desarrollar habilidades comunicativas y la estructura del pensamiento, es a nivel cognitivo, para ello es importante las experiencias vivenciales. La exploración y el juego son recursos educativos para alcanzar una formación significativa y es relevante que el uso de medios tecnológicos no reemplace la interacción con otros niños (De Shelter y Slutsky, 2017), pues el juego tradicional amplía conocimientos y desarrolla habilidades como cooperar, participar, tolerar, esperar turno, compartir y disfrutar del tiempo en grupo (Navarro, 2019).

En relación con lo anterior, cuando se trata del ámbito escolar las actividades lúdicas permiten un acercamiento entre el niño y el docente, así como también la apertura y la motivación para el aprendizaje posibilitando un exitoso proceso cognitivo y actitudinal

El instituto Nacional de Estadística e Informática del Perú (2015) evidencia la incidencia de agresiones manifestadas como actuaciones impropias en niños en proceso de formación académica específicamente de nivel inicial ha aumentado considerablemente y se evidencian en momentos específicos como las horas de clases, receso y salida, lo que demuestra la falta de habilidades sociales.

Las dificultades en el transcurso de la socialización en etapa previa a la escuela motivan a priorizar una propuesta de desarrollo y ejecución de una cantidad de sesiones donde el juego es el medio principal planteando la interrogante ¿en qué medida el programa basado en actividades lúdicas desarrolla habilidades sociales en los alumnos de nivel inicial de una institución educativa privada de Laredo?

El proceso de investigación se justifica en cuanto al nivel teórico en favor del conocimiento de las competencias sociales en estudiantes de preescolar y las estrategias educativas de vanguardia que desarrollan sus destrezas personales y sociales. Así mismo, se considera el propósito de obtener resultados que permitan verificar las aproximaciones teóricas de las habilidades recreativas y de interacción consideradas importantes en el desarrollo holístico de los niños de preescolar, sumado a esto, se considerará un antecedente para la realización de proyectos educativos basados en actividades recreativas en el desarrollo de destrezas de interacción social.

En relación, al nivel metodológico, esta investigación cuasi experimental posibilita la observación de las actividades recreativas como una estrategia eficaz para el niño y una herramienta de gran relevancia para optimizar el crecimiento en el área social de la población de nivel inicial. Del mismo modo, se aportó propiedades psicométricas al instrumento de recojo de información para realizar un procedimiento riguroso.

Desde una visión práctica, se propone informar a la sociedad sobre los resultados adquiridos con el fin de replicar los resultados en futuras investigaciones teniendo como objetivo brindar mejores oportunidades y formas de aprendizaje entre el niño y su ambiente. Aunado a ello, la primera evaluación de la población muestral le proporciona a la institución un diagnóstico de las habilidades sociales de sus alumnos considerando dificultades identificadas en la sociedad actual.

También es importante remarcar que el estudio proporciona conclusiones y recomendaciones útiles para la comunidad educativa pues la agencia de un instrumento pedagógico necesario y que además cuenta con validez y confiabilidad. En esa misma línea, el desarrollo de una nueva propuesta metodológica que incluye el juego como recurso lúdico va a contribuir con la mejora del área cognitiva, comportamental e interaccional de niños entre 3 y 5 años.

En respuesta a las necesidades del entorno se plantea como objetivo general Determinar el efecto del programa de actividades lúdicas, en el desarrollo de las habilidades de sociales en niños de nivel inicial de una institución educativa privada del distrito de Laredo.

Como objetivos específicos se planteó identificar el nivel de habilidades sociales antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas niños de nivel inicial de una institución educativa privada del distrito de Laredo. Determinar el efecto de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades de sociales en las dimensiones conductual, personal y situacional en niños de nivel inicial de una institución educativa privada de Laredo,

Dentro de la investigación se consideraron las hipótesis:

H0: El programa de actividades lúdicas no desarrolla las habilidades sociales en niños de educación inicial de una institución educativa de Laredo

H1: El programa de actividades lúdicas, desarrolla las habilidades sociales en niños de educación inicial de una institución educativa de Laredo

II. MARCO TEÓRICO

Como respaldo teórico se consideraron trabajos previos sobre la implementación de programas y los resultados que mostraron en el tiempo, además de la exploración de conceptos, enfoques y estrategias que serán consideradas en la elaboración del programa.

Cardona (2017), mediante su estudio de implementación de un programa donde el contenido básicamente son juegos para el acrecentamiento de destrezas en el área social en alumnos determinó la efectividad de su programa con sesiones enfocadas en el juego como herramienta de introducción a la práctica de habilidades integrativas y de comunicación. La investigación cuasi experimental recolectó información haciendo uso de una guía de observación de comportamiento, a través de la cual se logró corroborar un aumento en sus dimensiones de desarrollo personal demostrando consistencia con la teoría que respalda el estudio.

Guerrero (2017) por su parte estableció la compatibilidad de la ejecución del método psicoeducativo cognitivo en el desarrollo de aptitudes de interacción social, a través de un diseño cuasi experimental, la valorización de desempeño se llevó a cabo haciendo uso de un test psicológico, en donde se concluyó una creciente en las habilidades comunicativas, así como el reconocimiento del temperamento de los grupos experimentales, referente al grupo controlado, se identificó que el 75% desarrollan una conducta violenta, así como un 65% de egoísmo y un 75% de individualismo, observándose una mejora en el trabajo colaborativo al 78%, del mismo modo de la unión y respaldo en un 65% del alumnado, gracias a ello se estableció la significancia de las habilidades cimentadas en gestión y evaluación continua de las actividades ejecutadas por docentes.

Rodríguez (2017), en su estudio propuso definir excelentes estrategias educativas para mejorar y fortalecer las habilidades sociales en niños empleando diferentes técnicas lúdica–recreativas, en el estudio se aplicaron diferentes instrumentos de recojo de información, en donde se logró alcanzar el resultado de la muestra elegida, constituida por cinco grupos familiares de 4 personas. Dado que se aprobó la implementación de habilidades sociales con el fin de promover una mejora

en las técnicas educativas, sociales y además familiares, se destaca el trabajo realizado en cuanto a la comunicación asertiva y fortalecimiento afectivo, así mismo se corroboró que en presencia de altas capacidades de interacción social disminuye los índices de control de impulsos.

Morera (2018), en su investigación desarrollada en la escuela San Rafael resolvió el efecto de las actividades recreativas educativas en el transcurso de integración social de los participantes en el estudio, en el cuál utilizó un método experimental en 6 niños de 5 años. Por otro lado, los resultados estadísticos inferenciales incluyen pruebas paramétricas como el método estadístico unidireccional y análisis de varianza al estudiar las diferencias de medias dentro y entre grupos. Finalmente se concluyó que las actividades generaron emoción y compromiso en los niños del grupo de estudio aunado a una mejora significativa para sus relaciones con su entorno.

Unuzungo et al. (2022) proponen la aplicación de un taller para poner en práctica las destrezas de interacción social en los 50 niños del centro de educación inicial Los Rosales en Santo Domingo donde se utilizó un instrumento elaborado por los autores del estudio para la recopilación de información, logrando alcanzar valores aceptables en validez y confiabilidad (Coeficiente Alpha de Cronbach .89) donde se corroboró la significancia de la aplicación de las estrategias basadas en la lúdica, logrando una mejora importante en los niveles de sus habilidades sociales.

Respecto al ámbito nacional tenemos el estudio de Aldave (2019) ejecutado en la Institución Educativa Inicial N°347, cuyo propósito fue descubrir el impacto del programa basado en ejercicios recreativos en las habilidades interactivas en participantes de 3 años, mediante el estudio elaborado en el marco de una parte integral del desarrollo infantil relacionado a sus formas de interacción y entrenamiento social. El estudio es cuasi experimental con 54 niños, de los cuales 27 de ellos pertenecen al grupo con el que se desarrollaron las sesiones y la cantidad restante al grupo control. Se aplicó la U de Mann-Whitney que halló que las actividades lúdicas tienen un impacto importante en el aprendizaje de habilidades interactivas.

Por su parte Córdova (2017) en su investigación cuasi experimental decide evaluar la repercusión de la ejecución de talleres de basadas en el juego en el total de los escolares de 3 años del centro educativo inicial Angelitos de María 208 a través de una guía de observación acorde para la edad de los participantes que previamente fue sometida a las pruebas necesarias para alcanzar los niveles de validez y confiabilidad adecuados. El post test confirma la efectividad de la lúdica como herramienta para potenciar y mejorar las habilidades en el área social de los niños.

Casapino (2018) sustenta en su tesis aplicada que contó con un grupo de trabajo de 36 niños del colegio San José La Salle, donde se buscó determinar la medida de impacto que tiene la aplicación de un programa de intervención lúdico donde se evalúa con un instrumento propio, elaborado por necesidad de la investigación. Lo obtenido de la evaluación permite que se acepte la hipótesis alterna donde se afirma que las actividades lúdicas mejoran de manera significativa las habilidades de interacción grupal en los participantes de preescolar.

Troya (2018), en su tesis se consideró la participación de alumnos de 5 años del centro educativo N° 17565", se trató de un diseño cuasi experimental del tipo correlacional. Para alcanzar los resultados se utilizó un cuestionario de herramienta con 15 preguntas para identificar diferentes temas relacionados con las actividades lúdicas motrices que debe desarrollarse a los 5 años, agrupados en dos dimensiones: en contraste, acciones coordinadas globales de movimiento en la vida diaria y motricidad gruesa coordinada, acciones a sus edades. El muestreo fue de no probabilístico y se concluyó que las actividades basadas en la lúdica para la puesta en evidencia de las capacidades interactivas con sus pares, considerando que ellos cuenten con una cantidad de características y constructos para desarrollarse adecuadamente en su medio fueron favorecedores.

Orosco (2018), propone la aplicación del taller "Nuestro juego" compuesto de 20 actividades lúdicas que mejorará las destrezas de interacción grupal, esto se corrobora a través de la observación y listas de cotejo con niveles de validez y consistencia interna óptimos que recolectaron datos coherentes con la teoría de Vygotsky que propone un aprendizaje significativo en grupo. La herramienta principal

fue el juego simbólico y los participantes de la institución educativa lograron el desarrollo de competencias sociales adecuadas para su edad tras la participación en el taller propuesto.

Díaz (2019), en su estudio realizado en la Institución Educativa N° 221 se desarrolló en diferentes sesiones las cuales dieron como resultado, un efecto positivo, lográndose mejoras en las formas de interacción de los niños, en cuanto a habilidades básicas en un 22%, y así como también en habilidades avanzadas, expresión emocional y alternativas a la agresión en un 50%. Certificándose así que hubo cambios de tendencia positiva en el post test, destacando el trabajo realizado en el aspecto de socialización y la mejora en ello.

Mendoza (2020), en su estudio de tesis que relaciona las destrezas sociales y el juego en estudiantes de 3 años del centro educativo del nivel inicial N° 12 el cual tuvo como objetivo establecer la asociación entre los constructos antes mencionados, para ello el presente se basó en el criterio del diseño no experimental, respecto a los participantes, estos fueron de 25 escolares de tres años. Los valores alcanzados demuestran la vinculación entre el juego y las competencias sociales en los participantes por lo tanto se concluye que hay una asociación reveladora entre la lúdica y las competencias sociales en la muestra estudiada.

Ríos (2020), en su trabajo de grado enfocado en explicar cómo las sesiones basadas en el juego posibilitan la implementación de destrezas de interacción social en una muestra con 19 participantes de 5 años, haciendo uso de una lista de cotejo considerando la evaluación de tres habilidades, que fueron: escuchar, agradecer, reconocer y evaluar a los demás. A modo de verificación se desarrolló un programa de seis sesiones basadas en una metodología orientada a la fortificación de habilidades sociales básicas. Los resultados evidenciaron que un 32% de los niños se mantienen un nivel bajo con respecto al constructo evaluado, el 63% se registraron en la categoría intermedio y superior y el 5% en la categoría superior. En el pos-test no se registraron alumnos situados en un nivel inferior, 58% en el nivel medio y 42% en la categoría superior. Por lo que concluyen la operatividad y resultados positivos respecto a la puesta en marcha del programa. pues favorece a

la formación e implementación de habilidades sociales, repercutiendo en una mejora en cuanto al desenvolvimiento de los niños en cualquier área de su vida.

Ruiz (2021) evalúa el impacto de un programa de actividades recreativas en alumnos de I. E. San José en Loreto en su investigación de tipo experimental, identificando cambios significativos en los 31 estudiantes evaluados, donde el 47% obtuvieron el nivel de “inicio” de las destrezas de interacción de grupo en el pretest mientras que en el post test el 62% lograron el calificativo de “logrado”. Tras utilizar la observación, hojas de registro de las entrevistas y un instrumento de recolección que mide el constructo en cuestión. Así mismo, se adquirieron las opiniones de los participantes en el que indican que el programa les resultó agradable además de beneficioso.

Por otro lado, en el ámbito local tenemos el trabajo de Martínez y Salcedo (2019), donde se ejecutó un programa de actividades lúdicas y el impacto en las competencias sociales de los alumnos de cuatro años del jardín N° 25. El estudio se basó en una guía de observación y los resultados permiten concluir que el programa de actividades recreativas genera un espacio importante para la habilidad de comunicación e interacción con el entorno de los niños del aula de 4 años del jardín N°256 Jesús de Nazareno de la Esperanza.

Asimismo, Ybañez (2017) determina que el 58% de 114 niños de la Institución Educativa N° 209 tras la evaluación a través de la prueba de habilidades sociales obtuvieron un nivel deficiente, valores que lograron un cambio significativo en el post tes donde el 88% logró un nivel bueno, cerciorándose así la validez del programa cimentado en actividades lúdicas que aportan en la práctica de habilidades para un adecuado desenvolvimiento en entornos sociales para niños de cinco años.

El programa aplicado del trabajo de grado se apoya en la lúdica como método básico para el fomento de destrezas de interacción del alumnado de etapa preescolar, Dereli (2014) menciona que se trata de una estrategia atractiva y espontánea basada en el juego que permite que se mejoren las destrezas de interacción social, la creatividad, iniciativa, se amplía el vocabulario y beneficia la convivencia de pares, por su parte Burgos et al (2020) hacen referencia además a la

mejora de la conciencia corporal, dominio del equilibrio, coordinación motora a nivel global y segmentada, también fomenta el sentido del ritmo, la flexibilidad y agilidad a nivel de movimiento considerando una mejora en la conciencia espacio temporal.

Es así como por medio de actividades lúdicas se despierta el compromiso, la responsabilidad en el rol que desempeña dentro del juego y la habilidad de compartir a través de la recreación, aunado a ello les permite explorar, conocer, descubrir, divertirse y estimularse (Almaraz et al., 2019); se trata de una herramienta de gran valor pedagógico para fomentar el progreso en las destrezas físicas e intelectuales y a la vez enriquecer su proceso de crecimiento holístico (Pérez, 2016).

Resulta relevante a partir de la problemática que los educadores busquen actualizarse e implementen nuevas estrategias para las demandas académicas de su alumnado. Las metodologías que se pongan en práctica deben caracterizarse por ser agradables para ellos de modo que el contexto académico sea atractivo y represente un lugar seguro para moldearse y adquirir los conocimientos necesarios para su edad (Vilca y Mamani, 2017).

Por otra parte, atendiendo a la escasez de habilidades sociales y reconociendo a la lúdica como herramienta vital, se plantea con ella promover o instaurar estas conductas que permiten comprender, conocer, entender y dar respuesta a los estímulos sociales (Dara, 2017).

La persona socialmente habilidosa se caracteriza por expresarse adecuadamente frente a un contexto interpersonal, mostrando respeto por su entorno, se incluye además la pericia de resolución de problemas (Caballo, 2007). En base a lo descrito, se puede aseverar que las destrezas sociales son conductas específicas primordiales para desarrollar vínculos interpersonales sanos y adecuados. Entre las que características que distinguen a una persona con alta habilidad social están: demostración de afecto, verbalizaciones positivas, regulación del volumen de la voz, tiene mayor cantidad de amigos, gestualizan con las manos al comunicarse, hacen un mayor contacto visual, tienen un vocabulario más amplio, se muestran asertivos y respetuosos, realizan preguntas que permiten ampliar una

conversación de modo que se logre desarrollar una interacción adecuada y óptima entre dos o más personas (Caballo, 2007).

Estas son primordiales pues cuando están ausentes fomentan la experimentación de emociones desagradables como la desilusión debido a sentirse desatendidos por el entorno. Así mismo, en el proceso de crecimiento se presenta aislamiento, escasez de empatía, temor e inseguridad (Fernández et al., 2020).

Las habilidades sociales que posee una persona depende de la etapa evolutiva en la que se encuentra, considerando que se trata de niños, se puede decir de ellas que se ven favorecidas pues las actividades recreativas es un recurso indispensable que facilita la incorporación al repertorio básico conductas como compartir, pedir, invitar, y se logra a partir de la observación directa o la enseñanza específica, que pueden haberse dado en el contexto familiar en un primer momento y replicado en otros ambientes en el que el niño ha interactuado con otras personas (Muchiut, et al., 2019).

Monjas (2016) sustenta que los componentes nos permiten comprender cómo se desarrollan las habilidades sociales: en el componente conductual, se describen expresiones asertivas que se demuestran a través de expresiones, gustos, opiniones considerando en todo momento el respeto por el entorno, en los niños es observable a través de sus conversaciones y las formas de cortesía que van adquiriendo, así como el tono de la voz y los gestos que acompañan el mensaje. En el componente personal o desde la teoría de Vicente Caballo, componente cognitivo, se trata de competencias que las personas desarrollan con el fin de interactuar con sus pares, en los niños se pueden identificar con conductas como hacer pedidos, dar las gracias, expresar negación, dar su opinión, es importante mencionar además que cada niño va desarrollándose según el entorno social y son ellos quienes refuerzan sus conductas. Por último, en el componente situacional o fisiológico, desde una mirada evolutiva, el ser humano es un ser social, lo que indica que se encuentra en un constante entrenamiento y desarrollo interpersonal para lograr entender el mundo con el que interactúa y alcance la autonomía en la sociedad, entre las conductas que permiten identificar el componente están: respetar la final, formar grupos, respetar a sus pares, obedecer órdenes.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Se trata del tipo aplicado pues plantea como fin intervenir para la mejora de una problemática, en el cual se pueden contribuir nuevos hechos; respondiendo a problemas concretos que solicitan soluciones inmediatas y específicas (Baema, 2014).

Por su naturaleza corresponde al enfoque cuantitativo que se representa por una serie de procesos ya que cada etapa parte de una idea que va a permitir resolver diferentes fines y cuestionamientos de investigación, para la construcción de un nuevo marco teórico. Para que se puedan establecer las hipótesis y determinan las variables (Hernández et al (2014).

Aunado a esto, se trata de un diseño cuasi experimental pues dirige su atención a diferentes grupos, teniendo como objetivo es probar la hipótesis causal utilizando una variable independiente donde, debido al conocimiento logístico o ético, las unidades de estudio no pueden generarse aleatoriamente dentro de los grupos. Para ello se debe tener en cuenta la evaluación en dos momentos, previo a la aplicación del programa como al término de este (Hernández et al,2014).

G.E. _____ 01_____ X_____ 02
G.C. _____ B1 _____ B2

Dónde:

O1 = Pre-Test

O2 = Post-Test

X = Programa de actividades lúdicas

B1 = Pre-Test

B2 = Post-Test

3.2. Variables y operacionalización

Programa de actividades lúdicas.

Herberth (2015) define la lúdica como un conjunto de actividades motrices relacionadas con el desarrollo integral del niño, considerando el área social y

emocional, que fortalecen las relaciones a través de acciones que conducen al fortalecimiento del contorno corporal que despierta la creatividad del niño. El niño quien traduce estos verbos en estructuras complejas para desarrollar su pensamiento y generar conceptos sobre las diversas actividades para el niño dichas actividades son placenteras, debido a que se desarrollan mediante los juegos, es ahí cuando los adultos se relacionan con el trabajo.

Habilidades sociales

Caballo (2007) las define como conductas que dan pie a la expresión de emociones, el sentir, las actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera adecuada frente a un contexto interpersonal, mostrando respeto y logrando una interacción efectiva y satisfactoria con su entorno.

Según el autor las habilidades sociales cuentan con tres componentes los cuales son: componente personal que se refiere a las características de expresión corporal, facial, comunicacional que logra expresar una persona, el componente conductual, se trata de las respuestas frente a diversas situaciones que pueden catalogarse como estímulos y el componente situacional, donde el entorno es el generador de respuestas, extrapola conductas aprendidas u observadas con el fin de generar un beneficio propio.

3.3. Población, muestra, muestreo

3.3.1. Población:

La población considera todos los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa privada del distrito de Laredo en la ciudad de Trujillo.

- Criterios de inclusión: la investigación considero a estudiantes de ambos sexos pertenecientes al nivel inicial de las secciones "A" y "B" de la institución educativa privada del distrito de Laredo
- Criterios de exclusión: todos aquellos estudiantes de otras secciones y grados

3.3.2. Muestra:

Los participantes de la investigación fueron 24 estudiantes, determinándose que 12 alumnos formen parte del grupo experimental y 12 alumnos conformaron el grupo de observación.

Tabla 1

Distribución de la muestra de investigación

Aula 1	Aula 2
12	12

3.3.3. Muestreo:

Según López (2004) sustenta que el muestreo se considera una técnica utilizada para elegir a los componentes del modelo general, y este es de tipo no probabilístico, intencional o por eficacia, debido que fue tomada por voluntad de las investigadoras, en función a los objetivos propuestos.

3.3.4. Unidad de análisis:

Sería un estudiante de inicial perteneciente a la institución de tipo particular en el distrito de Laredo durante el año 2022.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Para el logro de objetivos fue necesario observar, puesto que, al momento de recoger datos útiles para la investigación, fue esencial identificar y percibir las conductas emitidas tanto por el grupo donde no se intervino como por el grupo con el que se aplicaron las sesiones del programa propuesto.

Instrumentos

Ficha de observación de habilidades sociales

La recaudación de datos se apoyó en los reactivos de la guía de observación construida a partir de la revisión de la teoría de las HHSS de Caballo (2007), la cual consta de 18 reactivos elaborada por Rosmeri Morí en Perú.

Validez

Para verificar la validez del instrumento se empleó la técnica de juicio de 2 especialistas que manejan con pericia el tema de Habilidades sociales. Los expertos brindaron su opinión y producto de esa información se pudo determinar la validez del instrumento, mediante el V de Aiken, cuyo factor de validez fue de 1.00.

Confiabilidad

La confiabilidad se corroboró con la aplicación del instrumento en una muestra piloto conformada por 5 niños donde se obtuvo un Alfa de Cronbach de .95 considerándose así una lista de cotejo estable y que mide lo que afirma medir.

3.5. Procedimientos

El proceso utilizado para recopilar información se dio mediante la aplicación del instrumento, para ello, se solicitó un permiso al centro educativo particular del distrito de Laredo, lo primero fue identificar el nivel de habilidades sociales al equipo de control sin utilizar sin la intervención del programa de actividades lúdicas, a continuación se empleó en el segundo grupo denominado como experimental para reconocer el grado de destrezas sociales y de esta manera saber si en ambas existe diferencias significativas que conlleven a la conclusión, que conforme se desarrolle el programa de actividades lúdicas, de esta manera se lograra ir mejorando el nivel de habilidades sociales; para ello, primero se trataron los datos aplicando los criterios de la estadística descriptiva e inferencial, utilizando herramientas como gráficos y tablas de frecuencia, en cuanto a descripción e inferencia, y se utilizó el procedimiento estadístico pertinente para probar la hipótesis, mediante la evaluación de la uniformidad de los criterios con un nivel de significación de 0,05.

3.6. Método de análisis de datos

Para sustentar los objetivos específicos del estudio, los cuales pretenden determinar criterio estadístico, se empleó la estadística descriptiva, iniciando con la elaboración de una base de datos teniendo en cuenta las dos

herramientas de las dos variables de cada dimensión, se utilizó una hoja de cálculo en SPSS versión 26.0, para obtener una vista descriptiva de los resultados.

- Base de datos de los participantes en la investigación.
- Creación de una tabla de repartición de frecuencias.
- Elaboración de fundamentos estadísticos o gráficos.

Estadística inferencial

La estadística inferencial se empleó por medio de la información procesada y las comparaciones realizadas de acuerdo con las hipótesis propuestas en este estudio, así como las decisiones tomadas de acuerdo con las estadísticas empíricas consideradas, cabe señalar que todo esto se realizó utilizando la versión del software estadístico SPSS. 26.0, considerando los siguientes pasos:

- Evaluación previa del estado de los datos normalizados, por Shapiro Wilkes para un tamaño de muestra inferior a 50 puntos de datos.
- Aplicar la prueba de Wilcoxon (Z) y la prueba U de Mann-Whitney para diferencias significativas en habilidades sociales después de aplicar las sesiones planificadas con anterioridad, debido a que la varianza de la hipótesis de decisión es adecuada, es decir toma un valor menor a .05 en significancia.
- Todos los procedimientos antes mencionados se realizan con el software estadístico SPSS versión 26.0. (borde).

3.7. Aspectos éticos

Las consideraciones respecto a la ética que los investigadores aprecian son:

- Se ha considerado la protección de información personal de los participantes para los elementos que componen la unidad de análisis.
- Por otro lado, es importante considerar el respeto a los derechos de autor en las citas que se utilizan como referencias para este estudio.
- Cabe señalar que las investigadoras respetaron particularmente los derechos de todos los participantes durante la ejecución de las sesiones previamente planificadas.

- El proceso y las estrategias utilizadas descartaron cualquier muestra de racismo y discriminación, u otro factor que incomodara a las personas en este estudio, ya que todos los participantes eran importantes y valiosos.
- Los resultados desagregados, manipulados y ambiguos fueron rechazados durante el estudio y procesamiento de datos.
- Por otro lado, es importante señalar que se ha consideran los autores originales de las ideas tomadas para esta investigación, dándoles crédito por ello en cada cita.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Resultados descriptivos de la variable Habilidades sociales y sus dimensiones

Tabla 1

Niveles de Habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo de control y experimental en el pretest y posttest.

Habilidades Sociales									
Nivel	Intervalo	Pretest				Posttest			
		G. C.		G. E.		G. C.		G. E.	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	1 – 30	9	75	11	91.7	7	58.3	0	0
Regular	31 – 42	3	25	1	8.3	5	41.7	1	8.3
Alto	43 – 54	0	0	0	0	0	0	11	91.7
Total		12	100	12	100	12	100	12	100

Fuente: Lista de cotejo de Habilidades Sociales aplicado a estudiantes de nivel inicial en el año 2022.

Interpretación: En la tabla 01 se muestra que; durante el pretest, los niveles de Habilidades sociales, considerada la variable dependiente, que corresponden a ambos grupos de trabajo, experimental y control, en los participantes pertenecientes al nivel inicial, antes de que participen en el programa de estrategias lúdicas. En el grupo control, sobresale el nivel bajo con 75%, le sigue el nivel regular con 25%. Asimismo, en el grupo experimental, sobresale con 91.7% el nivel bajo y le sigue el nivel regular con 8.3%. Se puede inferir que, todos los participantes en la investigación poseen niveles similares respecto a la variable habilidades sociales.

De igual manera, en el posttest, después que los alumnos del grupo experimental que intervinieron en la ejecución del programa se evidenciaron que, en el G. C., sobresale el nivel bajo con 58.3% y le sigue el nivel regular con 41.7%. Diferente del grupo experimental, en el que sobresale el nivel alto con 91.7% y le sigue el nivel regular con 8.3%. Se puede inferir que existen puntuaciones diferentes en ambos grupos, evidenciándose una mejora en el grupo con el que se trabajaron las estrategias propuestas; es decir el programa evidenció un resultado positivo y de alta significancia en las destrezas sociales del alumnado.

Tabla 2

Niveles de a dimensión conductual de las Habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo de control y experimental en el pretest y posttest.

		Nivel Conductual							
Nivel	Intervalo	Pretest				Posttest			
		G. C.		G. E.		G. C.		G. E.	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	1 – 10	12	100	11	91.7	10	83.3	0	0
Regular	11 – 14	0	20	1	8.3	2	16.7	7	58.3
Alto	15 – 18	0	0	0	0	0	0	5	41.7
Total		12	100	12	100	12	100	12	100

Fuente: Lista de cotejo de Habilidades Sociales aplicado a estudiantes de nivel inicial en el año 2022

Interpretación: En la tabla 02 se exhiben los niveles de la dimensión conductual de la variable estudiada antes de la ejecución del programa en el grupo experimental y también en el grupo control, considerando que aún no conocen y son partícipes de las estrategias lúdicas planteadas. En el G. C., sobresale el nivel bajo con 100%. Asimismo, en el grupo G. E. destaca el nivel bajo con 91.7% y le sigue el nivel regular con 8.3%. Por ende, se asume que la población en general posee características semejantes al momento de iniciar el programa, ello se refleja en los resultados dados respecto a la dimensión conductual de la variable estudiada.

De igual manera, en el posttest, después que los alumnos pertenecientes al grupo experimental participaron de las sesiones propuestas, se expuso que, en el grupo con el que no se aplicó el programa, sobresale el nivel bajo con 83.3% y le sigue el nivel regular con 16.7%. A diferencia del grupo experimental, en el que sobresale el nivel regular con 58.3% y le sigue el nivel alto con el 41.7%. Se infiere que los grupos de estudio presentan diferencias, donde el nivel ha mejorado en el grupo experimental; aduciendo que las estrategias lúdicas lograron resultados positivos y valiosos respecto al factor conductual de la variable en la muestra estudiada.

Tabla 3

Niveles de a dimensión personal de las Habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo de control y experimental en el pretest y postest.

		Nivel Personal							
Nivel	Intervalo	Pretest				Postest			
		G. C.		G. E.		G. C.		G. E.	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	1 – 10	8	66.7	12	100	7	58.3	0	0
Regular	11 – 14	4	33.3	0	0	5	41.7	4	33.3
Alto	15 – 18	0	0	0	0	0	0	8	66.7
Total		12	100	12	100	12	100	12	100

Fuente: Lista de cotejo de Habilidades Sociales aplicado a estudiantes de nivel inicial en el año 2022.

Interpretación: En la tabla 03 se indican los niveles del pretest en el factor personal de las habilidades sociales, variable dependiente, de ambos grupos de estudio en los estudiantes de nivel inicial, antes de que participen en el programa de estrategias lúdicas. En el grupo de control, sobresale el nivel bajo con 66.7% y el nivel regular con un 33.3%. Asimismo, en el G. E., destaca el nivel bajo con el total de un 100%. Se sume entonces que, los participantes de ambos grupos poseen características análogas respecto a los resultados correspondientes a la dimensión personal del constructo estudiado.

De igual manera, en el postest, luego de participar en el desarrollo de estrategias lúdicas, se evidenció que, en el G. C., sobresale el nivel bajo con 58.3% y le sigue el nivel regular con 41.7%. Por otro lado, el G. E, en el que sobresale el nivel alto con 66.7% y le sigue el nivel regular con el 33.3%. Se puede inferir que existe diferencia entre ambos grupos, donde el nivel ha mejorado en el grupo experimental; de modo que, se asume que el programa de estrategias lúdicas logró un efecto positivo y notable en el factor personal de las habilidades sociales de los participantes de la investigación.

Tabla 4

Niveles de la dimensión situacional de las Habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo de control y experimental en el pretest y postest.

		Nivel situacional							
Nivel	Intervalo	Pretest				Postest			
		G. C.		G. E.		G. C.		G. E.	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	1 – 10	7	58.3	8	66.7	8	66.7	0	0
Regular	11 – 14	5	41.7	4	33.3	4	33.3	5	41.7
Alto	15 – 18	0	0	0	0	0	0	7	58.3
Total		12	100	12	100	12	100	12	100

Fuente: Lista de cotejo de Habilidades Sociales aplicado a estudiantes de nivel inicial en el año 2022.

Interpretación: En la tabla 04 se revela en el pretest, el nivel de la totalidad de los participantes en el factor situacional del constructo en cuestión, antes de participar en el programa de estrategias cimentadas en la lúdica y en el juego. En el G. C., sobresale el nivel bajo con 58.3% y el nivel regular con un 41.7%. De la misma manera, en el G. E, el nivel bajo con el 66.7% tiene un auge y el nivel regular con un 33.3%. Por tanto; se determina que los niños evaluados poseen condiciones equiparables en el inicio, respecto a los resultados correspondientes a la dimensión personal del atributo estudiado.

De igual manera, en el postest, después de la participación del alumnado perteneciente al G. E. en el programa lúdico se evidenció que, en el grupo de control, destaca el nivel bajo con el 66.7% y el nivel regular con un 33.3%. En contraste, el G. E. sobresale el nivel alto con 58.3% y le sigue el nivel regular con el 41.7%. Se puede inferir que existen notorias diferencias entre ambos grupos, siendo el grupo experimental el grupo que obtuvo mejores niveles durante la aplicación del postest; de modo que, el programa de estrategias lúdicas tuvo un efecto positivo y considerable en el factor situacional de las habilidades sociales de los estudiantes nivel inicial.

4.2. Resultados inferenciales

El atributo estudiado en la investigación se considera de carácter cuantitativo y de tipo ordinal, ya que los datos obtenidos para medirla fueron por medio de puntuaciones de escalas tipo Likert; siendo así, correspondería la aplicación de pruebas correspondientes a la estadística no paramétrica, Aunado a ello, es importante considerar el enfoque cuasi experimental que posee la investigación, ya que se compararán datos obtenidos de dos muestras independientes las cuales son: el grupo control y experimental. En consideración de los resultados se prosigue con la utilización de la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney y para muestras que son asociadas (pretest y pos test de ambos grupos de trabajo, experimental y control) se continuó con el estadístico Wilcoxon; ello tomando en cuenta los resultados tras los resultados obtenidos de la prueba de normalidad de Shapiro - Wilk.

Prueba de Normalidad

Hipótesis estadísticas para la prueba de normalidad

Ho: Los puntajes del pretest y postest de ambos grupos siguen una distribución normal.

Hi: Los puntajes del pretest y postest de ambos grupos no siguen una distribución normal.

Si $p \leq 0.05$ se rechaza Ho y se acepta Hi (No se cumple el supuesto de normalidad).

Si $p > 0.05$ se acepta Ho y se rechaza Hi (Se cumple el supuesto de normalidad)

Tabla 5

Prueba de Normalidad de Shapiro - Wilk de los puntajes del pretest y postest de la variable Habilidades Sociales en los estudiantes de nivel inicial, Laredo - 2022.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadíst.	gl	Sig.	Estadíst.	gl	Sig.
Pretest del grupo experimental dimensión Conductual	,440	12	0.000	,577	12	0.000
Postest del grupo experimental dimensión Conductual	,426	12	0.000	,616	12	0.000
Pretest del grupo control dimensión Conductual	,465	12	0.000	,545	12	0.000
Postest del grupo control dimensión Conductual	,426	12	0.000	,616	12	0.000
Pretest del grupo experimental dimensión Personal	,440	12	0.000	,577	12	0.000
Postest del grupo experimental dimensión Personal	,317	12	0.000	,776	12	0.000
Pretest del grupo control dimensión Personal	,488	12	0.000	,492	12	0.000
Postest del grupo control dimensión Personal	,317	12	0.000	,776	12	0.000
Pretest del grupo experimental dimensión Situacional	,406	12	0.000	,612	12	0.000
Postest del grupo experimental dimensión Situacional	,301	12	0.000	,784	12	0.000
Pretest del grupo control dimensión Situacional	,416	12	0.000	,652	12	0.000
Postest del grupo control dimensión Situacional	,281	12	0.000	,800	12	0.000
Pretest del grupo experimental de la variable Habilidades Sociales	,457	12	0.000	,554	12	0.000
Postest del grupo experimental de la variable Habilidades Sociales	,353	12	0.000	,683	12	0.000
Pretest del grupo control de la variable Habilidades Sociales	,517	12	0.000	,404	12	0.000
Postest del grupo control de la variable Habilidades Sociales	,334	12	0.000	,700	12	0.000

Interpretación: Tal como se observa en la tabla 05, de las dos pruebas existentes como lo son las pruebas Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk, se consideró la de Shapiro Wilk, ya que esa es tomada en consideración para una muestra menor de 50 personas y la muestra de esta presente investigación es de 12 estudiantes por grupo. Respecto a los resultados del atributo estudiado, estos no responden a una distribución normal, identificándose variabilidad en los valores alcanzados por los participantes de la investigación, estos datos son coherentes con los obtenidos en el pre y post test del grupo control con un $p > 0.05$.

Con respecto a los factores de las habilidades sociales, los valores en el pre y post tests tanto del grupo experimental como del grupo control en su composición trifactorial no se ajustan a un modelo de distribución normal, verificándose amplia variabilidad en las respuestas conductuales, por lo tanto, la contrastación de las hipótesis específicas para cada dimensión se realizó aplicando técnicas no paramétricas

Contrastación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

Hi: El programa de estrategias lúdicas desarrolló significativamente las Habilidades Sociales de los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

Ho: El programa de estrategias lúdicas no desarrolló significativamente las Habilidades Sociales de los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

Contrastación entre el pretest del grupo experimental y pretest del grupo de control

Por medio de la contrastación se determinó si el grupo donde se aplicó el programa lúdico y el grupo control presentaron resultados de primera verificación previo a la ejecución de las sesiones con el fin de comprobar la validez interna y externa de los resultados obtenidos.

Nivel de confianza: 95% (nivel de significancia $\alpha = 0,05$)

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula (H_0).

Tabla 6

Prueba U de Mann-Whitney para probar la hipótesis general según rangos y estadísticos de contraste.

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades Sociales en el pretest del grupo de control y grupo experimental	Pretest grupo de control	12	12,77	83,00
	Pretest grupo experimental	12	8,23	67,00
	Total	24		
Habilidades Sociales en el postest del grupo de control y grupo experimental	Postest grupo de control	12	9,80	84,00
	Postest grupo experimental	12	33,20	296,00
	Total	24		

Estadísticos de prueba^a		
	Habilidades Sociales en el pretest del grupo de control y grupo experimental	Habilidades Sociales en el postest del grupo de control y grupo experimental
U de Mann-Whitney	382,000	69,000
W de Wilcoxon	847,000	534,000
Z	-1,222	-6,036
Sig. asintótica(bilateral)	,222	,000

a. Variable de agrupación: -

Interpretación: Respecto a la tabla 06 se observan al rango promedio, suma de rangos y al estadístico de prueba de los grupos de control y experimental respecto a la variable habilidades sociales en el pretest y postest.

En el pretest, no se evidencian diferencias relevantes correspondiente al rango promedio y evidentemente, a la suma de rangos entre los grupos de trabajo; en los valores estadísticos, se evidenció que el nivel de significancia Sig. = 0,222 es mayor que $\alpha = 0.05$, y $Z = -1,222$ es mayor que $-1,96$ (punto de crítico); de modo que, los participantes en un principio poseen similitudes en sus resultados respecto a las

habilidades sociales; ello significaría que no se perciben diferencias resaltantes entre los grupos de participación en el estudio.

Así también, en el postest, sí existen diferencias relevantes respecto al rango promedio (9,80 y 33,20) y a la suma de rangos (84,00 y 296,00) respecto al grupo de control y experimental; por su parte, los estadísticos evidencian que el nivel de significancia Sig. = 0,000 es menor que $\alpha = 0.05$, y $Z = -6,036$ es menor que $-1,96$ (punto crítico). Ello indicaría que se acepta la hipótesis de investigación, y, por lo tanto, se asume que al existir diferencias significativas entre los grupos de control y experimental, se comprobaría que la aplicación del programa de estrategias lúdicas desarrolló de manera importante las destrezas sociales de los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa participante de la investigación.

Contrastación entre el pre y post test aplicados al grupo de control

H_i: Las medianas de las diferencias entre el Pre-Test y Post Test del grupo control a nivel de la variable Habilidades Sociales son mayor o menor a 0.

H_o: Las medianas de las diferencias entre el Pre-Test y Post Test del grupo control a nivel de la variable Habilidades Sociales son igual a 0.

Contrastación entre el pre y post test aplicados al grupo experimental

H_i: Las medianas de las diferencias entre el Pre-Test y Post Test del grupo experimental a nivel de la variable Habilidades Sociales son mayor o menor a 0.

H_o: Las medianas de las diferencias entre el Pre Test y Post Test del grupo experimental a nivel de la variable Habilidades Sociales es igual a 0.

Tabla 7

Prueba de Wicolxon para probar la hipótesis según rangos y estadísticos de contraste.

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades Sociales en el grupo control	Pretest grupo de control	12	,00	,00
	Postest grupo de control	12	1,00	1,00
	Total	24		
Habilidades Sociales en el grupo experimental	Pretest grupo experimental	12	,00	,00
	Postest grupo experimental	12	15,50	465,00
	Total	24		

Estadísticos de prueba^a		
	Habilidades sociales en el pretest y post test de grupo control	Habilidades Sociales en el pretest y posttest del grupo experimental
Z	-1,000	-4,949
Sig. asintótica(bilateral)	,317	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación: De acuerdo con la tabla 07, en relación con el grupo de control tiene una significancia mayor a ,000 considerando esto abarcaría que la hipótesis nula se rechace y ase acepte la alterna, la cual sostiene que las medianas de las discrepancias entre el pre y post test del G. C a nivel de la variable habilidades sociales son igual a 0.

Por otro lado, para el grupo experimental, se obtiene un grado de significancia menor a ,000 rechazándose la hipótesis nula y aseverando que las medianas de las diferencias entre el Pre-Test y Post Test del grupo experimental a nivel de la variable Habilidades Sociales son mayor o menor a 0.

Prueba de hipótesis específica 1

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

La aplicación del programa de estrategias lúdicas no desarrolló significativamente la dimensión conductual de las habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

La aplicación del programa de estrategias lúdicas desarrolló significativamente la dimensión conductual de las habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

Nivel de confianza: 95% (nivel de significancia $\alpha = 0,05$)

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula (H_0).

Prueba estadística: Prueba de U de Mann-Whitney

Tabla 8

Prueba U de Mann-Whitney para probar la hipótesis específica 1 según rangos y estadísticos de contraste.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión Conductual emocional en el pretest del grupo de control y grupo experimental	Pretest grupo de control	12	9,40	62,00
	Pretest grupo experimental	12	12,60	88,00
	Total	24		
Dimensión Conductual en el postest del grupo de control y grupo experimental	Postest grupo de control	12	10,40	72,00
	Postest grupo experimental	12	30,60	178,00
	Total	24		

Estadísticos de prueba		
	Dimensión Conductual en el pretest del grupo de control y grupo experimental	Dimensión Conductual en el postest del grupo de control y grupo experimental
U de Mann-Whitney	393,000	147,000
W de Wilcoxon	858,000	612,000
Z	-1,005	-4,833
Sig. asintótica(bilateral)	,315	,000

a. Variable de agrupación: -

Interpretación: Para la tabla 8 se observa el rango promedio, la suma de rangos y el estadístico de prueba de los grupos de control y experimental en estudio del factor conductual del atributo estudiado en el pretest y postest.

En el pretest se observan resultados que no reflejan diferencias resaltantes en el rango promedio y en la suma de rangos entre el grupo de control y experimental; a nivel de estadísticos, se evidenció que el valor de significancia es de Sig. = 0,315 es mayor que $\alpha = 0.05$, y $Z = -1,005$ siendo mayor que -1.96 (punto de crítico), por

lo tanto, los participantes en un principio poseen similitudes en sus resultados, respecto a la dimensión conductual de la variable habilidades sociales; evidenciándose que no hay diferencias significativas entre los grupos de control y experimental.

En contraste a ello, en el posttest sí se observan diferencias significativas en el rango promedio (10,40 y 30,60) y en la suma de rangos (72,00 y 178,00) entre el grupo de control y experimental; respecto a los estadísticos, se observa que, el nivel de significancia Sig. = 0,000 que es menor que $\alpha = 0.05$, y $Z = -4,833$ es menor que $-1,96$ (punto crítico); rechazándose finalmente la hipótesis nula; por esta razón se infiere que el programa de estrategias lúdicas desarrolló a nivel significativo la dimensión conductual de la variable en los alumnos de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

Prueba de hipótesis específica 2

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

La aplicación del programa de estrategias lúdicas no desarrolló significativamente la dimensión personal de las habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

La aplicación del programa de estrategias lúdicas desarrolló significativamente la dimensión personal de las habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

Nivel de confianza: 95% (nivel de significancia $\alpha = 0,05$)

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula (H_0).

Prueba estadística: Prueba de U de Mann-Whitney

Tabla 9

Prueba U de Mann-Whitney para probar la hipótesis específica 2 según rangos y estadísticos de contraste.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión Personal en el pretest del grupo de control y grupo experimental	Pretest grupo de control	12	5,40	62,00
	Pretest grupo experimental	12	6,60	68,00
	Total	24		
Dimensión Personal en el postest del grupo de control y grupo experimental	Postest grupo de control	12	9,30	79,00
	Postest grupo experimental	12	31,70	251,00
	Total	24		

Estadísticos de prueba^a		
	Dimensión Personal en el pretest del grupo de control y grupo experimental	Dimensión Personal en el postest del grupo de control y grupo experimental
U de Mann-Whitney	303,000	114,000
W de Wilcoxon	768,000	579,000
Z	-2,874	-5,604
Sig. asintótica(bilateral)	,004	,000

a. Variable de agrupación: -

Interpretación: En la tabla 9 se describen los valores alcanzados en el rango promedio, la suma de rangos y el estadístico de prueba de los grupos de control y experimental en estudio del factor personal de las HHSS en el pretest y postest. Durante el pretest no se observan diferencias relevantes respecto al rango promedio y a la suma de rangos entre el grupo de control y experimental; por su parte, en los estadísticos, se observa que el nivel de significancia Sig. = 0,004 es menor que $\alpha = 0.05$, y el valor de $Z = -2,874$ es menor que -1.96 (punto de crítico), or lo tanto, se concluye que los participantes en un principio presentan resultados

que reflejan similitud en la dimensión Personal de la variable Habilidades sociales; de modo que, no presentan diferencias significativas entre los grupos de control y experimental.

Por otro lado, en la evaluación luego de la aplicación de las sesiones, se observan diferencias relevantes en el rango promedio (9,30 y 31,70) y en la suma de rangos (79,00 y 251,00) entre el grupo de control y experimental; Como parte de los estadísticos, se observa que el nivel de significancia es sig. = 0,000 que es menor que $\alpha = 0.05$, y $Z = -5,604$ es menor que $-1,96$ (punto crítico). Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula, asumiendo entonces que existen mejoras significativas entre los grupos con los que se trabajó en la investigación, concluyendo que la puesta en práctica de las estrategias lúdicas desarrolló significativamente la dimensión personal de la variable en los estudiantes laredinos.

Prueba de hipótesis específica 3

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

La aplicación del programa de estrategias lúdicas no desarrolló significativamente la dimensión situacional de las habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

$H_i: \mu_1 \neq \mu_2$

La aplicación del programa de estrategias lúdicas desarrolló significativamente la dimensión situacional de las habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Privada de Laredo, 2022.

Nivel de confianza: 95% (nivel de significancia $\alpha = 0,05$)

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula (H_0).

Prueba estadística: Prueba de U de Mann-Whitney

Tabla 10

Prueba U de Mann-Whitney para probar la hipótesis específica 3 según rangos y estadísticos de contraste.

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión Situacional en el pretest del grupo de control y grupo experimental	Pretest grupo de control	12	7,10	53,00
	Pretest grupo experimental	12	6,90	47,00
	Total	24		
Dimensión Situacional emocional en el postest del grupo de control y grupo experimental	Postest grupo de control	12	10,40	72,00
	Postest grupo experimental	12	30,60	298,00
	Total	24		

Estadísticos de prueba^a		
	Dimensión Situacional en el pretest del grupo de control y grupo experimental	Dimensión Situacional en el postest del grupo de control y grupo experimental
U de Mann-Whitney	252,000	147,000
W de Wilcoxon	717,000	612,000
Z	-3,286	-4,833
Sig. asintótica(bilateral)	,001	,000

a. Variable de agrupación: -

Interpretación: En la tabla 10 se observan los valores respecto al rango promedio, la suma de rangos y el estadístico de prueba de los grupos de control y experimental correspondientes al factor situacional del atributo psicológico en ambos momentos de la evaluación.

Respecto al pretest, no se distinguen discrepancias en el promedio y en la suma del mismo tanto en el grupo experimental como en el grupo control, en los estadísticos, se observa que el nivel de significancia Sig. = 0,001 es menor que $\alpha = 0.05$, y $Z = -3,286$ es menor que -1.96 (punto de crítico); de modo que, los estudiantes de pertenecientes al nivel inicial, en un principio poseen resultados que reflejan similitud en la dimensión situacional de las habilidades sociales; ello significa que no existen diferencias relevantes respecto a ambos grupos de estudio.

Concerniente al posttest, se observaron diferencias significativas en el rango promedio (10,40 y 30,60) y en la suma de rangos (72,00 y 298,00) entre el grupo de control y experimental; como parte de los estadísticos, se evidencia que el nivel de significancia Sig. = 0,000 que es menor que $\alpha = 0.05$, y el valor de $Z = -4,833$ es menor que $-1,96$ (punto crítico); rechazándose la hipótesis nula. Ante ello, se deduce que las sesiones cimentadas en la lúdica desarrollaron de manera importante la dimensión situacional en los evaluados.

V. DISCUSIÓN

El ámbito escolar debe ser percibido no sólo como un espacio en el cual, se promueva el conocimiento, sino también como un espacio en el que se brinden herramientas para un adecuado desarrollo socioemocional en el que se refuerce constantemente la identidad de los infantes, así como también su desarrollo a nivel social; ya que, es de suma importancia que durante esta etapa evolutiva, las personas adquieran herramientas que les permitan relacionarse satisfactoriamente con sus pares. En la actualidad, es preciso mencionar que la coyuntura y la llegada de la tecnología, impactó de manera negativa en el desarrollo de habilidades socioemocionales en los infantes, puesto que redujo e incluso imposibilitó las experiencias que estos niños requieren para ir entrenándose en competencias básicas que favorezcan relaciones interpersonales saludables. De ahí la necesidad de crear un programa a que potencie dichas destrezas en el área social en niños cuyas edades son de 3 a 5 años.

Al haber obtenido hallazgos en el capítulo de resultados, a propósito de la hipótesis general, se evidenció la existencia de diferencias en los valores que corresponden al rango promedio (9,80 y 33,20) y suma de rangos (84,00 y 296,00) tras los resultados del post test tanto del grupo experimental como el grupo control; además, los resultados muestran significancia estadística, siendo el coeficiente Z menor al punto crítico. Por ende, se rechaza la hipótesis nula y se asume que existen diferencias significativas entre los grupos durante el postest. Al revisar los trabajos previos, se coincide con Cardona (2017), quien sostuvo que un programa basado en juegos interactivos fomenta la práctica de destrezas sociales en el alumnado de preescolar; por medio de las fichas de observación se logró encontrar evidencias de cambio conductual en los infantes después de la aplicación del programa. Por su parte, Muchiut, et al. (2019), sostiene que son las actividades recreativas constituyen una herramienta indispensable que posibilita la incorporación al repertorio básico conductas como compartir, pedir, invitar, puesto que la observación directa o la enseñanza específica, es una técnica que promueve un aprendizaje significativo en los menores; ya que toma en cuenta la estrategia del adamiaje propuesta por Vygostsky, quien explicaba que un aprendizaje es dable

siempre y cuando existan personas con los conocimientos ya adquiridos que puedan guiar en el proceso.

Respecto a las hipótesis específicas, la primera de ellas es referente al nivel de las habilidades sociales y sus factores tras la ejecución del programa, obteniendo en su mayoría un nivel alto, ello fue corroborado con los resultados del G.E. donde sobresale el nivel alto con 91.7 % y le sigue el nivel regular con 8.3 %. Verificando con los antecedentes, lo evidenciado guarda semejanza con las conclusiones dadas en la investigación de Díaz (2019), quien realizó un trabajo enfocado en actividades lúdicas que fomenten habilidades sociales en niños de inicial, concluyendo que, existieron mejoras evidentes en la manera de interactuar propia de los niños, respecto a habilidades básicas, estas mejoraron en un 22%, y así como también en habilidades avanzadas, expresión emocional y alternativas a la agresión en un 50%. Al analizar la literatura, se corrobora que, Caballo (2007) afirma que la expresión de habilidades sociales óptimas se basa en expresarse adecuadamente frente a un contexto interpersonal, mostrando respeto por su entorno, además de la habilidad de resolver dificultades.

Respecto a la segunda hipótesis específica, se comprueba que, evidentemente, las sesiones ejecutadas indican mejoras significativas en la dimensión conductual de las habilidades sociales, identificándose como consecuencia diferencias significativas en el rango promedio (10,40 y 30,60) y en la suma de rangos (72,00 y 178,00) entre los grupos; además, el valor de Z obtenido es menor al punto crítico. En contraste con la investigación de Aldave (2019), se observan similitudes, ya que efectivamente dicha investigación concluyó que luego de haber aplicado la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney exhibe que las actividades lúdicas tienen un impacto importante en el aprendizaje de habilidades interactivas. Analizando la literatura, se confirma lo hallado con lo referido por Monjas (2016), quien sostiene que la dimensión conductual es comprobable por medio de la expresión de gustos, opiniones considerando en todo momento el respeto por el entorno; por su parte, en los niños es observable a través de sus conversaciones y las formas de cortesía que van adquiriendo, así como el tono de la voz y los gestos que acompañan con la información verbal correspondiente. Aunado a ello, es importante destacar que la dimensión conductual hace referencia aquellos comportamientos – principalmente aprendidos- que promueven una conducta interpersonal favorable,

ello se fomenta por medio de una correcta asimilación de los contenidos, así como también, por medio de experiencias cotidianas que los infantes atraviesan en su etapa escolar, de ahí la importancia de una supervisión constante por parte de los docentes para guiar en el proceso de exploración en los alumnos y generar en ellos un aprendizaje que promueva habilidades sociales saludables.

Asimismo, continuando con los resultados que forman parte de la segunda hipótesis específica, se corrobora que las sesiones aplicadas mejoraron la dimensión personal de las habilidades sociales, observándose en los resultados diferencias resaltantes tanto en el rango promedio (9,30 y 31,70) como en la suma de rangos (79,00 y 251,00) entre los grupos; estos resultados, poseen una significancia estadística, así como también, el valor de Z es menor que -1,96. Lo hallado guarda semejanza con la investigación desarrollada por Rodríguez (2017), quién concluye que la implementación de habilidades sociales se refuerza por medio de la implementación de técnicas educativas, sociales y además familiares, así como también, a nivel personal en cuanto a la comunicación asertiva y fortalecimiento afectivo, por ende, la presencia de habilidades que facultan la interacción a nivel social disminuye los índices de control de impulsos en cada estudiante de manera individual. En este punto se destaca el rol de la familia en la adquisición de habilidades personales, pues, este grupo constituye la base para la adquisición de habilidades sociales que posteriormente serán reforzadas en los entornos educativos, de ahí la necesidad de promover vínculos de apego funciones entre los niños y cuidadores, pues de ello dependerá la correcta asimilación de habilidades sociales en el futuro en los infantes.

Finalmente, como parte de la corroboración de la segunda hipótesis específica, se observa que el programa promovió la existencia de mejoras en la dimensión situacional de las habilidades sociales, mostrando como resultados diferencias relevantes tanto en el rango promedio (10,40 y 30,60) como en el sumario de rangos (72,00 y 298,00) comparando ambo grupos de trabajo en la investigación; además, estos datos poseen significancia estadística y su valor Z es menor al punto crítico. Lo evidenciado es semejante a lo concluido en la investigación de Ríos (2020), quien sostiene que la implementación de un programa basado en actividades recreativas promueve la formación e implementación de habilidades sociales, repercutiendo en una mejora respecto al desenvolvimiento de los niños en cualquier

área de su vida considerando además el contexto. La literatura concuerda también con los resultados mostrados, reafirmando lo mencionado por Monjas (2016) que el constante entrenamiento y desarrollo interpersonal es imprescindible para dotar de herramientas que permitan interactuar con el contexto, por ende, es importante que se tomen en cuenta todas las variables que influyen en el aprendizaje de los menores respecto a la adquisición de habilidades sociales; ya que, a mayor identificación de factores contextuales, mayor será la posibilidad de implementar estrategias que potencien o mitiguen –según sea el caso- dichos factores, ello en pro de un entrenamiento en habilidades sociales y vinculares.

Como parte de las limitaciones, es preciso mencionar que, al poseer una muestra reducida de participantes considerando que la población estudiantes en dicha institución es poca y, teniendo en cuenta que se realizó un muestreo con técnicas que no probabilísticas, los resultados no pueden ser generalizables, es decir, lo evidenciado solo se explica en el contexto estudiado correspondiente a dicha población en específico, mas no se puede intuir que dichas conclusiones puedan darse de similar manera en otros contextos o en otros infantes de edades similares. Otra de las limitaciones fue aplicar las sesiones en las horas de aprendizaje, ya que ellos poseen una calendarización de actividades y todos los contenidos se encuentran programados, de modo que, para incluir estas sesiones se tuvieron que reducir en tiempo. Asimismo, se destaca la importancia de contar con más de dos facilitadoras para la ejecución de las sesiones, ya que ello facultó poseer un mayor control de las variables externas y contextuales que influyen en el desarrollo del programa, así como también, se promovió un aprendizaje y adquisición de conocimientos mucho más individualizado.

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados permitieron determinar la eficacia del programa de actividades lúdicas en los estudiantes de preescolar del centro educativo privado del distrito de Iaredo, ofreciendo valores distintos entre los subgrupos de la muestra que participó en la investigación.
2. Se contó con la evidencia para identificar el grado de habilidades en el área social de los participantes del estudio, en el pretest en el grupo control muestran un 75% de los niños en el nivel bajo y el 25% en un nivel regular, valores similares se aprecian en el post test, el 58% de los participantes se ubican en el nivel bajo mientras que el 42% en un nivel regular. En contraste, lo identificado en el grupo experimental, en el pretest, el 92% de la muestra se encontraban en un nivel bajo y el 8% restante en un nivel regular, mientras que en el post test los valores variaron significativamente, el 8% de los estudiantes se ubicaron en el nivel medio y el 92% en un nivel alto.
3. Se comprueba que el programa enfocado en la lúdica mejoró significativamente las destrezas sociales, mostrando diferencias en los rangos promedios y suma de rangos en base a las tres dimensiones: conductual rango promedio (10,40 y 30,60) y en la suma de rangos (72,00 y 178,00), personal en el rango promedio (9,30 y 31,70) y en el sumario de rangos (79,00 y 251,00) y situacional en rango promedio (10,40 y 30,60) y en la suma de rangos (72,00 y 298,00) en los niños Iaredinos pertenecientes a una institución educativa privada.

VII. RECOMENDACIONES

Al personal administrativo a cargo de la institución que fue punto de evaluación diagnóstico se les recomienda exponer los resultados a los involucrados para identificar las debilidades que se vienen manifestando en el alumnado para tomar medidas correctivas y de fortalecimiento de las destrezas en el contexto social de los niños de nivel inicial.

Se sugiere poner en marcha programas orientados al desarrollo y fortalecimiento de habilidades de interacción grupal teniendo al juego y la lúdica como un instrumento principal de manera conjunta con el fin de involucrar a todo el plantel educativo y se colabore con el crecimiento personal de los niños de la institución.

Promover el intercambio educativo considerando que la institución pertenece a una asociación de colegios adventistas para optimizar resultados con respecto a las destrezas en el área social de los niños de las instituciones, la plana docente y personal administrativo a través de la lúdica y el juego.

Fortalecer el compromiso institucional replicando la implementación del programa basado en la lúdica como estrategia de aprendizaje de competencias básicas para la interrelación personal en zonas rurales y de difícil acceso en los alrededores del distrito de Laredo para el aprovechamiento de los participantes y la mejora de los resultados de la investigación.

REFERENCIAS

- Agencia Peruana de Noticias. (2021, junio). *Saludable Mente: ¿Excesiva tecnología podría reducir las habilidades sociales en niños?*
<https://andina.pe/agencia/noticia-saludable-mente-%C2%BFexcesiva-tecnologia-podria-reducir-habilidades-sociales-ninos-849265.aspx>
- Aldave, K. (2019). Actividades Lúdicas en el Desarrollo de Habilidades Sociales en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].
- Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. (2019). Habilidades sociales en niños de Burgos, V., Molina, M. & Carvajal, E. (2020). La neuroeducación en el aprendizaje de los preescolares. *UNESUM-Ciencias: Revista Científica Multidisciplinaria*, 4(3), 83-92.
<https://revistas.unesum.edu.ec/index.php/unesumciencias/article/view/231/214>
- Caballo, V. (2007, mayo). Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales (7ª ed.). Siglo XXI de España Editores. 0
<https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>
- Cardona, M. (2017). Ejecución de un programa de juegos para el desarrollo de las habilidades de integración y comunicación en estudiantes de básica [Tesis de licenciatura, Universidad de Tolima]. Repositorio de la Universidad de Tolima
- Casapino, B. (2018). Actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años del colegio San José La Salle – Cusco [Tesis de maestría,

- Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43852/Casapino_BBL-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y
- Córdova, R. (2017). Talleres lúdicos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate-Vitarte, 2017 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/C%
c3%b3rdova_SRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/C%c3%b3rdova_SRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cornejo, R. (2022, 19 julio). La importancia de fortalecer las habilidades sociales en los niños. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/casa-y-mas/educacion-en-el-peru-2022-la-importancia-de-fortalecer-las-habilidades-sociales-en-los-ninos-rmmn-emcc-noticia/?ref=ecr>
- Dara, A. (2017). El desarrollo de las habilidades sociales de las personas con diversidad funcional a través del proceso creativo. *Arteterapia. Papeles de Arteterapia y Educación Artística para La Inclusión Social*, 12, 159–177. <https://doi.org/10.5209/ARTE.57568>
- Dereli, E. (2014). The effect of the values education programme on 5.5 6 year old children's social development: Social skills, psycho-social development and social problem solving skills. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, 14(1), 262– 268. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1038757>
- DeShelter, L. y Slutsky, R. (2017). Should technology be a concern for parents of

- Díaz, R. (2019). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en estudiantes de educación inicial [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Católica del Perú]. Repositorio de la Universidad Pontificia Católica del Perú.
- Fernández y Polo. (2019). El mundo lúdico de los estudiantes en el nivel inicial en América latina (3ª ed., 5 Vol.). Lerner.
- Fernández, Ivan ., Morales, A., Espada, J. P., & Orgiles, M.(2020). Effects of Super Skills for Life on the social skills of anxious children through video analysis,*Psicothema*, 32(2), 229
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2022, febrero). *Durante el 2021 solo el 37% de servicios de educación inicial abrieron sus puertas a la semipresencialidad.* <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/durante-el-2021-solo-el-37-de-servicios-de-educacion-inicial-abrieron-sus-puertas>
- García y Cáceres. (2019). Desarrollo de Habilidades sociales una estrategia para potenciar la integración de menores riesgos de exclusión. Granada - España: Universidad de Granada.
- Guerrero, F. (2017). Método psico-educativo cognitivo, en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de primer grado de educación básica de la escuela pública de San José de Cabral en Miranda [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Quindío]. Repositorio de la Universidad Nacional de Quindío. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2782/1/UPSE-TEP-2015-0069.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2015). *Más del 40% de las niñas y niños fueron víctimas de violencia física o psicológica en los últimos 12 meses.* <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/mas-del-40-de-las-ninas-y-ninos-fueron-victimas-de-violencia-fisica-o-psicologica-en-los-ultimos-12-meses>

[ninos-fueron-victimas-de-violencia-fisica-o-psicologica-en-los-ultimos-12-meses-9191/](#)

Lacunza, A., Castro, A. & Contini, N. (2019). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de Psicología*, 32, 3-28.
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/239/233>

Martínez y Salcedo. (2019). Programa de actividades lúdicas y su impacto en las habilidades sociales de los niños de cuatro años del jardín Nro. 256 Jesús de Nazareno de la Esperanza, Trujillo, 2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio de la Universidad Nacional de Trujillo.

Mendoza, L. (2020). Juegos lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la institución educativa del nivel inicial N° 12 Augusto Pérez Aranibar UGEL 03 Lima 2018 [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de los Andes]. Repositorio de la Universidad Nacional de Trujillo

Monjas, M. (2016) (Dir.). Cómo promover la convivencia: Programa de Asertividad y Habilidades Sociales (PAHS). (1ª ed., 3ª Vol.).CEPE

Morera, J. (2018). “El efecto de un programa de actividades lúdico- pedagógicas que favorecen el proceso de socialización y la integración social de los niños del grupo de transición de la escuela San Rafael de Naranjo [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Cataluña]. Repositorio de la Universidad Autónoma de Cataluña

Muchiut, A., Dri, C., Vaccaro, P. & Pietto, M. (2019). Emocionalidad, conducta, habilidades sociales y funciones ejecutivas en niños de nivel inicial. *Revista Iberoamericana de Psicología*.
<https://reviberopsicologia.iberu.edu.co/article/view/rip.12202>

- Navarro, C. (2019). Las actividades lúdicas haciendo énfasis en valores como el respeto y la tolerancia. Navarro.
- Orosco, M. (2019). Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada "Villa Catarina" Pimentel 2018 2017 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36681/Orozco_OMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pérez, G. (2016). Comprender y transformar la enseñanza. Editorial Morata.
- preschoolers? Dimensions of early Childhood. 45 (2), 29-45
- primaria. *Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 10 (19), 191–206.
- Quijije, A. & Flores, A. (2022). Guía de actividades Lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de educación inicial II. *Revista educare*, 197-2017. <https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/download/1704/1615>
- Ríos, H. (2020). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I N° 049"Divino Niño Jesús Ocros, 2020" [Tesis de licenciatura, Universidad Privada los Ángeles de Chimbote]. Repositorio de la Universidad Privada los Ángeles de Chimbote.
- Rodríguez y Valencia. (2020). Actividades Lúdicas para el desarrollo del aprendizaje en edad temprana (3ª ed., Vol. 3). Carrasco ediciones
- Rodríguez, B. (2017). Las estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas en condición de desplazamiento de la institución educativa mercadotecnia sede general Santander del municipio de

- Quimbaya Quindío Colombia [Tesis de licenciatura, Universidad de Quindío].
Repositorio de la Universidad de Quindío.
- Ruiz, S. (2021). Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla Loreto 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de la Amazonía Peruana]. Repositorio Institucional Digital de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.
https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/7636/Sadith_Tesis_Titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Troya, Z. (2018). Actividades Lúdicas, para el Desarrollo de Habilidades Sociales, en Estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 17565 del Caserío San Pedro. Jaén. 2018 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional Digital de la Universidad Pedro Ruiz Gallo.
- Unuzungo, M., Balladares, C., Bravo, B., Gordon, C., Quito, L., & Fernández, G. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517
- Vilca, H. y Mamani, W. (2017). Los siete hábitos de los niños con alto rendimiento académico en Puno: análisis desde el contexto y tipo de gestión. *Comuni@cción*, 8(1), 48-60
- Ybañez, F. (2017). Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución Educativa Pública – Trujillo- 2017 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15248/yba%
c3%b1ez_bf.pdf?sequence=1&isAllowed=](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15248/yba%c3%b1ez_bf.pdf?sequence=1&isAllowed=)

ANEXOS

Matriz de Operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Habilidades sociales	Las habilidades sociales como un conjunto de conductas que permiten expresar sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado frente a un contexto interpersonal, mostrando respeto y logrando una interacción efectiva y satisfactoria con su entorno (Caballo, 2007).	Se define a través de las puntuaciones obtenidas con la ficha de observación de Morí	Conductual	El niño (a) saluda al ingresar al aula Presta atención cuando se le habla Se siente alegre frente a los demás Sabe escuchar a sus compañeros El niño (a) se muestra comunicativo El niño (a) expresa sus emociones de manera positiva	De tipo ordinal, con 3 opciones de respuesta que se puntúan 1 (nunca), 2 (a veces) y 3 (siempre)
			Personal	Respeta las pertenencias de los demás	

Dialoga con sus pares para solucionar un problema

Espera su turno cuando está en un juego de grupo

Ofrece ayuda cuando observa que alguien lo necesita

Pide ayuda sin dificultad ante un problema

Utiliza frases como "gracias" "por favor" cuando pide algo

Situacional Se integra a un grupo de trabajo con facilidad

En un juego participa activamente sin dificultad

Frente a una
discusión controla sus
emociones

Sabe compartir con
los demás sus
materiales de trabajo

Se muestra
respetuoso cuando
participa en un baile

Respeto y cumple las
consigas, reglas que
su profesora le
manifiesta

Fuente: *Elaboración propia*

Instrumento

Guía De Observación Para Medir De Habilidades Sociales En Niños

Datos Generales

Género: () Femenino () Masculino

Edad: () 4 años () 5 años

Número de orden:

De las siguientes afirmaciones señale cuál es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales de su niño. Elija solo una de las opciones indicadas.

(1) NUNCA	(2) A VECES	(3) SIEMPRE
-----------	-------------	-------------

Nº	Rasgo	1	2	3
Dimensión 1: conductual				
1	El niño (a) saluda al ingresar al aula			
2	Presta atención cuando se le habla			
3	Se siente alegre frente a los demás			
4	Sabe escuchar a sus compañeros			
5	El niño (a) se muestra comunicativo			
6	El niño (a) expresa sus emociones de manera positiva			
Dimensión 2: Personal				
7	Respeto las pertenencias de los demás			
8	Dialoga con sus pares para solucionar un problema			
9	Espera su turno cuando está en un juego de grupo			
10	Ofrece ayuda cuando observa que alguien lo necesita			
11	Pide ayuda sin dificultad ante un problema			
12	Utiliza frases como "gracias" "por favor" cuando pide algo			
Dimensión 3: situacional				
13	Se integra a un grupo de trabajo con facilidad			
14	En un juego participa activamente sin dificultad			
15	Frente a una discusión controla sus emociones			
16	Sabe compartir con los demás sus materiales de trabajo			
17	Se muestra respetuoso cuando participa en un baile			
18	Respeto y cumple las consiguas, reglas que su profesora le manifiesta			

Normas de corrección y puntuación

Normas De Corrección Y Puntuación Estadístico Descriptivo

Variable: Habilidades sociales

Intervalo	Nivel	Descripción
[43 -54]	Bueno	Evidencia un buen desarrollo de habilidades sociales.
[31 -42]	Regular	Evidencia que está en proceso en sus habilidades.
[1 - 30]	Malo	Posee un nivel pobre de sus habilidades sociales

Dimensiones

Personal

Intervalo	Nivel	Descripción
[16 - 18]	Bueno	Muestra un buen nivel de habilidad para relacionarse con los demás.
[11 - 14]	Regular	Evidencia regular nivel para relacionarse con los demás.
[1 - 10]	Malo	Evidencia un nivel pobre de habilidad para relacionarse.

Conductual

Intervalo	Nivel	Descripción
[16 - 18]	Bueno	Muestra una buena actitud socialmente habilidosa hacia los demás..
[11 - 14]	Regular	Muestra un nivel regular en sus actitudes socialmente expresadas.
[1 - 10]	Malo	Posee un bajo nivel de actitud socialmente habilidosa..

Situacional

Intervalo	Nivel	Descripción
[16 - 18]	Bueno	Evidencia un excelente grado de habilidad social en contextos diferentes.
[11 - 14]	Regular	Evidencia un nivel regular de habilidad social en contextos diferentes.
[1 - 10]	Malo	Posee una actitud negativa de relacionarse en las diversas situaciones sociales.

ESCALA	NIVEL	DESCRIPCION
1	MALO	<p>Habilidad deficiente o no adquirida En este nivel los niños se ubican en el nivel malo porque no tienen las mínimas capacidad de interrelación social con sus pares, ni poseen básicas reglas de socialización.</p>
2	REGULAR	<p>Habilidad en proceso de adquisición En este nivel los niños se encuentran en proceso de aprendizaje y desarrollo de las habilidades de interacción mostrando ciertas habilidades para un acercamiento pobre con los demás.</p>
3	BUENO	<p>Habilidad adquirida En este nivel los niños poseen habilidades generales y específicas de relación empática, asertiva y comunicativa de manera desarrollada que le permiten socializar con gran facilidad en su entorno.</p>

Escala descriptiva valorativa

Escala Descriptiva Valorativa

Dimensión:

Personal

Ítems	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
El niño (a) saluda al ingresar al aula	Cuando el niño no saluda o se olvida al ingresar al aula.	El niño algunas veces saluda de manera expresiva.	El niño hace del saludo un hábito aprendido con expresividad.
Presta atención cuando se le habla	No atiende cuando alguien se dirige a él, mostrando desatención.	Algunas veces el niño sabe escuchar y atiende cuando se le capta la atención.	Siempre atiende a las conversaciones de los demás.
Se siente alegre frente a los demás.	El niño se muestra triste y desmotivado para las actividades.	Los niños algunas veces muestran emociones alegres ante los demás.	De manera constante enfoca su expresión de alegría en los demás.
Sabe escuchar a sus compañeros	El niño cuando intercambia ideas con sus compañeros no sabe escuchar.	Cuando se encuentra con sus compañeros algunas veces escucha.	El niño tiene una capacidad de escucha activa en la interacción con sus pares.
El niño (a) se muestra comunicativo	Por lo general el niño se retrae y es de estar callado.	A veces el niño comunica sus necesidades solo si son urgentes.	El niño muestra habilidad comunicativa con los demás.
El niño (a) expresa sus emociones de manera positiva	El niño nunca controla sus emociones y se enfada fácilmente.	A veces el niño expresa de manera positiva sus emociones.	El niño siempre canaliza y controla sus emociones mostrando afectividad.

Dimensión: Conductual

Ítems	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
-------	--------------	-------------------	----------------

Respetar las pertenencias de los demás.	El niño por lo general no respeta los objetos ajenos, tocándolos sin permiso.	El niño algunas veces respeta las pertenencias cuando trabaja en equipo.	Se muestra respetuoso y por las cosas ajenas mostrando empatía.
Dialoga con sus pares para solucionar un problema.	El niño nunca conversa con los demás para solucionar algún problema.	El niño algunas veces utiliza el diálogo para resolver un problema.	El niño es comunicativo y utiliza un diálogo asertivo para solucionar un problema.

Espera su turno cuando está en un juego de grupo	No tolera los turnos en un juego y se entromete sin respetar.	A veces tiene dificultades para esperar su turno en el juego.	Demuestra habilidad para respetar los turnos en todo momento de juego.
Ofrece ayuda cuando observa que alguien lo necesita	Se muestra indiferente a cuando alguien lo necesita.	A veces se muestra empático y muestra ayuda cuando alguien se lo pide.	El niño ofrece ayuda cuando ve a alguien que necesite entre sus compañeros.
Pide ayuda sin dificultad ante un problema	Se inmuta cuando algo necesita y no solicita ayuda.	Algunas veces pide ayuda cuando se siente que le apoyarán	Se muestra sincero y abierto para solicitar ayuda ante un problema.
Utiliza frases como "gracias" "por favor" cuando pide algo	El niño no expresa palabras de gratitud y agradecimiento cuando es necesario.	Emite algunas palabras de cortesía de forma entrecortada.	Siempre expresa palabras de gratitud, respeto y agradecimiento.

Dimensión: Situacional

Ítems	Nunca (1)	A veces (2)	Siempre (3)
Se integra a un grupo de trabajo con facilidad	El niño se muestra aislado y nada integrativo al grupo de trabajo	El niño se muestra aislado pocas veces siendo difícil a integración al grupo.	El niño tiene capacidad de integración en el equipo con facilidad.
En un juego participa activamente sin dificultad	No participa del juego mostrándose muy tímido y sin expresión corporal.	Al niño se le hace difícil mantener actividad y desenvolvimiento en el juego.	El niño participa activamente de manera que genera expresividad emocional.
Frente a una discusión controla sus emociones	Cuando esta frente a una discusión se enfada y agrede fácilmente.	Se le hace un poco difícil manejar sus emociones frente a los demás.	El niño se muestra con una capacidad de manejo emocional frente a las adversidades.
Sabe compartir con los demás sus materiales de trabajo	Se muestra egoísta y no comparte ningún objeto o materia con sus compañeros.	Comparte muy pocas veces sus materiales cuando le solicitan por insistencia.	Se muestra presto a compartir sus materiales advirtiendo de su devolución.
Se muestra respetuoso cuando participa en un baile	Cuando baila no se controla y molesta a sus compañeros sin control.	Pocas veces se muestra ordenado en el baile aun cuando se le exige.	Muestra respeto y orden cuando se inicia las clases de baile.
respeto y cumple las consignas, reglas que su Profesora le manifestó	No obedece consignas y hace cosas de manera autónoma sin reglas.	A veces se muestra atento y obedece consignas.	Sabe respetar y cumplir reglas de consignas de parte de la profesora.

Criterio de Jueces a través de expertos

Validez de contenido de la Guía de Observación de Habilidades sociales

Opciones de respuesta

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Variable	Ítems	Criterios de evaluación					
		Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
HABILIDADES SOCIALES	El niño (a) saluda al ingresar al aula	X		X		X	
	Presta atención cuando se le habla	X		X		X	
	Se siente alegre frente a los demás	X		X		X	
	Sabe escuchar a sus compañeros	X		X		X	
	El niño (a) se muestra comunicativo	X		X		X	
	El niño (a) expresa sus emociones de manera positiva	X		X		X	
	Respeto las pertenencias de los demás	X		X		X	
	Dialoga con sus pares para solucionar un problema	X		X		X	
	Espera su turno cuando está en un juego de grupo	X		X		X	
	Ofrece ayuda cuando observa que alguien lo necesita	X		X		X	
	Pide ayuda sin dificultad ante un problema	X		X		X	
	Utiliza frases como "gracias" "por favor" cuando pide algo	X		X		X	
	Se integra a un grupo de trabajo con facilidad	X		X		X	

	En un juego participa activamente sin dificultad	X		X		X	
	Frente a una discusión controla sus emociones	X		X		X	
	Sabe compartir con los demás sus materiales de trabajo	X		X		X	
	Se muestra respetuoso cuando participa en un baile	X		X		X	
	Respeto y cumple las consigas, reglas que su profesora le manifiesta	X		X		X	

Trujillo, 16 de julio del 2022



Dr. Juan Javier Calle Díaz
 ESCUELAS DE LA EDUCACIÓN
 CIP No. 128837-8232

Dr. Juan Javier Calle Díaz
 DNI 80374832
 ORCID: 0000 – 0002 – 6856 – 9784

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr. Juan Javier Calle Díaz**

DNI: **80374832**

Código Orcid: **0000 – 0002 – 6856 – 9784**, Especialidad del validador: **Ciencias de la Educación**

Experiencia Profesional: **director de la I.E. 80092 “Carlos Wiese, distrito de Chao, provincia de Virú.**

Docente universitario

Validez de contenido de la Guía de observación de Habilidades sociales

Opciones de respuesta

1Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

3Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Variable	Ítems	Criterios de evaluación					
		Pertinencia		Relevancia		Claridad	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
HABILIDADES SOCIALES	El niño (a) saluda al ingresar al aula	X		X		X	
	Presta atención cuando se le habla	X		X		X	
	Se siente alegre frente a los demás	X		X		X	
	Sabe escuchar a sus compañeros	X		X		X	
	El niño (a) se muestra comunicativo	X		X		X	
	El niño (a) expresa sus emociones de manera positiva	X		X		X	
	Respeto las pertenencias de los demás	X		X		X	
	Dialoga con sus pares para solucionar un problema	X		X		X	
	Espera su turno cuando está en un juego de grupo	X		X		X	
	Ofrece ayuda cuando observa que alguien lo necesita	X		X		X	
	Pide ayuda sin dificultad ante un problema	X		X		X	
	Utiliza frases como "gracias" "por favor" cuando pide algo	X		X		X	
	Se integra a un grupo de trabajo con facilidad	X		X		X	
	En un juego participa activamente sin dificultad	X		X		X	

	Frente a una discusión controla sus emociones	X		X		X	
	Sabe compartir con los demás sus materiales de trabajo	X		X		X	
	Se muestra respetuoso cuando participa en un baile	X		X		X	
	Respeto y cumple las consigas, reglas que su profesora le manifiesta	X		X		X	

Trujillo, 16 de julio del 2022



Dra. Teresita del rosario merino Salazar
DNI 17903361
orcid.org/0000-0001-8700-1441

Validez de contenido del instrumento

*Se calculó la validez de contenido a través del coeficiente de V de Aiken

Ítems	Claridad	Pertinencia	Relevancia
	V	V	V
Media	1.00	1.00	1.00
1	1.00	1.00	1.00
2	1.00	1.00	1.00
3	1.00	1.00	1.00
4	1.00	1.00	1.00
5	1.00	1.00	1.00
6	1.00	1.00	1.00
7	1.00	1.00	1.00
8	1.00	1.00	1.00
9	1.00	1.00	1.00
10	1.00	1.00	1.00
11	1.00	1.00	1.00
12	1.00	1.00	1.00
13	1.00	1.00	1.00
14	1.00	1.00	1.00
15	1.00	1.00	1.00
16	1.00	1.00	1.00
17	1.00	1.00	1.00
18	1.00	1.00	1.00

Anexo 07: Base de datos de prueba piloto

I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18
2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3

Confiabilidad de lista de cotejo de habilidades sociales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,950	10

Por lo tanto, se concluye que, el instrumento de habilidades sociales para su aplicación en la recolección de información es BUENO.

Figuras

Figura 01

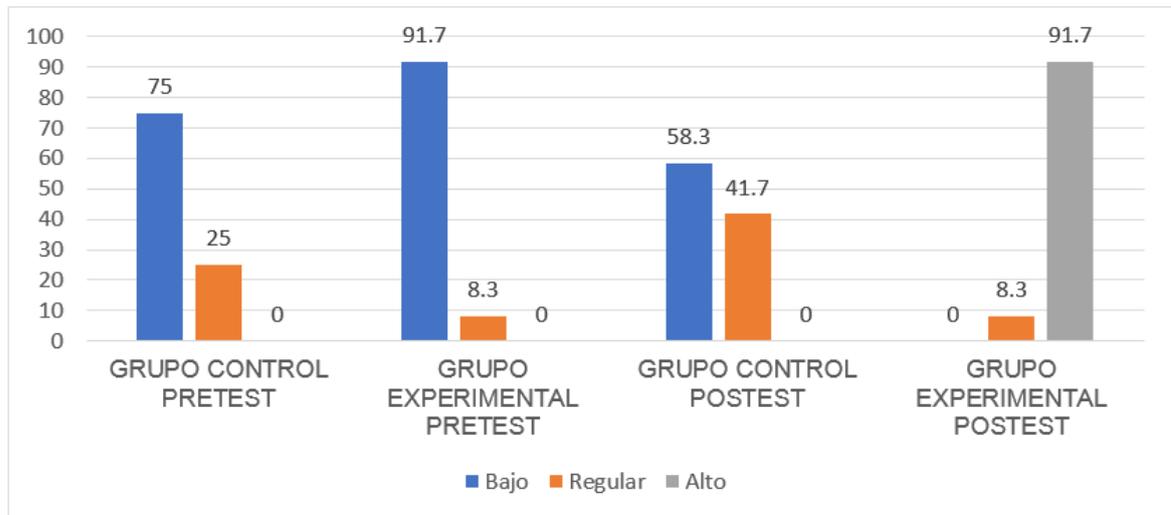


Figura 1. Niveles de Habilidades Sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo control y grupo experimental en el pretest y posttest.

Figura 02

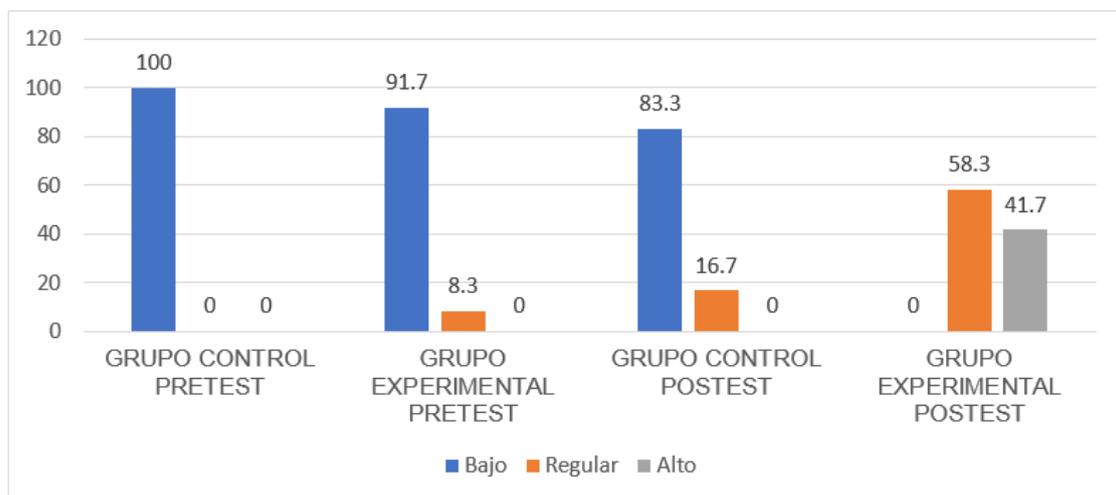


Figura 2. Niveles de dimensión conductual de la variable Habilidades Sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo control y grupo experimental en el pretest y posttest.

Figura 03

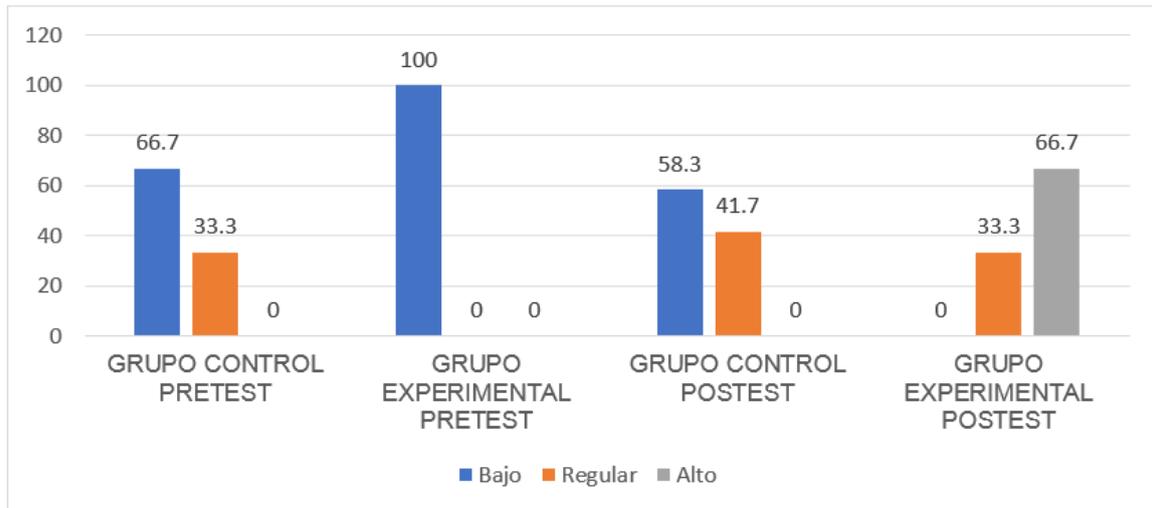


Figura 3. Niveles De la dimensión personal de la variable Habilidades Sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo control y grupo experimental en el pretest y posttest.

Figura 04

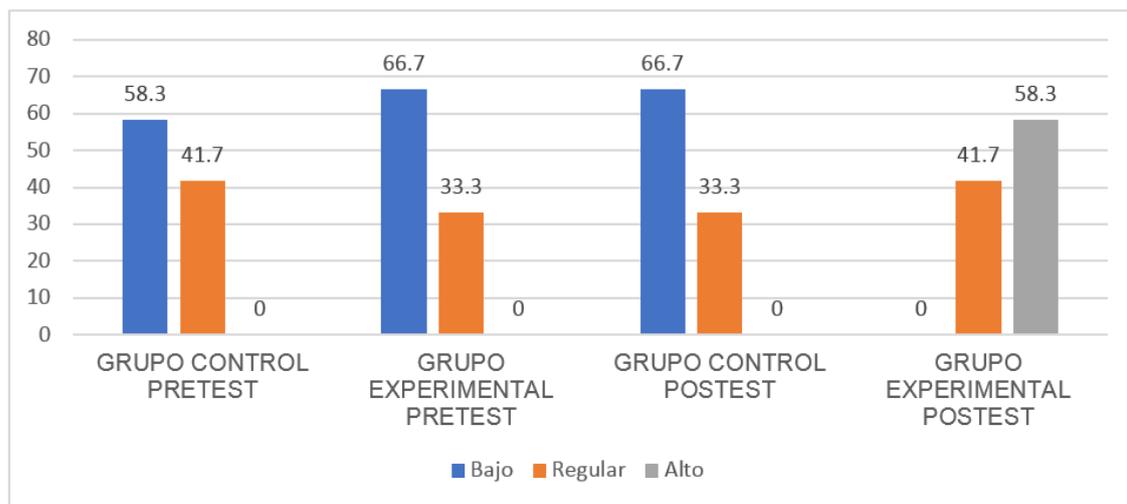


Figura 4. Niveles De la dimensión situacional de la variable Habilidades Sociales en los estudiantes de nivel inicial del grupo control y grupo experimental en el pretest y posttest.

Constancia de Aplicación de tesis

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

“Año de la universalización de la salud”

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DAVID LIVINGSTONE-
LAREDO QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR

Que las alumnas, Flores Echevarría Meylin Karen, Valderrama Calderón Ingrid Emilia, estudiantes del X ciclo de la Escuela Académico Profesional de Educación inicial, de la facultad de derecho y humanidades de la Universidad César Vallejo, aplicó la tesis denominada:” PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL”, por haber realizado el estudio correspondiente en el aula “Blanco” de 3 años en el presente año.

Se expide la presente solicitud de las interesadas para los fines que estime correspondiente.

Trujillo, 21 de noviembre del 2022



Nimia Grisel Aranda Sánchez

Atentamente

Programa de Habilidades sociales

Programa Experimental

I. Datos informativos

1.1. Título: “Aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de nivel inicial de una institución privada del distrito de Laredo, 2022”

1.2. Nombre del programa: Programa de estrategias lúdicas.

1.3. Institución educativa: I. E. Privada del distrito de Laredo

1.4. Edad y sección: cuatro y cinco años

1.5. Investigadoras: Flores Echevarría, Meylin Karen y Valderrama Calderón, Ingrid Emilia

II. Fundamentación

El presente programa busca llevar a cabo actividades lúdicas pedagógicas como una herramienta de apoyo. Por ende, a lo largo de las sesiones se potencia la atención de los niños de 4 y 5 años, por medio de juegos cooperativos

en función a las necesidades que poseen, para desarrollar sus habilidades sociales.

III. Objetivos

Objetivo general.

Desarrollar las sesiones de aprendizaje a través de las estrategias lúdicas para desarrollar las habilidades sociales.

Objetivos específicos.

- Aplicar las estrategias de juego de roles y juego cooperativo durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.
- Conocer el nivel de los niños en cada sesión de aprendizaje a través de una ficha de observación.
- Elaborar material didáctico para cada sesión de aprendizaje.

Desarrollo de sesiones
Actividad de aprendizaje N° 01

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: “SALUDOS AMISTOSOS”

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Incorporar en el repertorio conductual habilidades básicas de interacción social.	Participa del saludo de clase y interactúa con sus compañeros	Inicia y mantiene una conversación con sus compañeros al inicio de la clase

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran.	Equipo de sonido	10 min
DESARROLLO	Para el desarrollo se mencionará la importancia de	Papel bond Plumón	15 min

	<p>saludar a todas las personas que ingresan al aula, colocando el ejemplo de casa, donde se saluda a cada persona que llega. Para reforzar lo aprendido se desarrollará la dinámica "Bola de nieve", se entregará a cada niño una hoja con su nombre para que puedan embolillarla y colocarla en una cesta de modo que puedan trabajar en pares, preguntando <i>¿cómo se sienten el día de hoy?</i></p>	Cesta	
CIERRE	<p>Para el cierre de la sesión se trabajará sobre la dinámica "Elige tu despedida". Se les mostrará a los niños una cartulina con las cuatro opciones para que puedan imitarlas con sus compañeros. Finalmente, se les preguntará si se sintieron bien luego de jugar y conocer la importancia del saludo para que todos vivan en armonía. Se les brinda una lluvia de aplausos a todos porque han trabajado muy bien.</p>	Cartel	5 min

Desarrollo de sesiones

Actividad de aprendizaje N° 02

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: "UN CUENTO PARA ESCUCHAR"

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Demuestra predisposición para la escucha activa y presta atención a las indicaciones dadas.	Participa de las actividades siguiendo instrucciones.	Escucha y ejecuta correctamente las indicaciones dadas durante la sesión. Mantiene la atención y retiene la información dentro de una conversación.

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse	Equipo de sonido	5 min.

	uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran.		
DESARROLLO	<p>Para el desarrollo se pedirá a los niños que se sienten en el suelo formando un círculo, y se les dará la siguiente indicación: “El día de hoy, les traemos una historia que estamos seguras les va a gustar, para eso, tienen que estar con los ojos y oídos bien abiertos pues les haremos unas preguntas al finalizar” posterior a ello, las facilitadoras haciendo uso de títeres desarrollarán el cuento “El burro y el lobo”, posterior a ello, se les realizarán las siguientes preguntas:</p> <p><i>¿Quiénes son los personajes de la historia?</i></p> <p><i>¿Cómo engañó el lobo al burro?</i></p>	Títeres	20 min
CIERRE	Finalmente, se les pregunta cómo se sintieron la sesión, culminando con una lluvia de aplausos a todos porque han trabajado muy bien.		5 min

Desarrollo de sesiones

Actividad de aprendizaje N° 03

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: "LENTES MÁGICOS"

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Expresa sus emociones con naturalidad y comunica asertivamente lo que siente	Participa de las actividades desarrolladas en la sesión siguiendo instrucciones.	Expresa y comunica alegría frente a un estímulo real o imaginario.

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran.	Equipo de sonido	5 min.
DESARROLLO	Para el desarrollo se pedirá a los niños que se sienten en el suelo formando un círculo, y se les	Títeres	20 min

	<p>mostrará unos lentes mágicos, que tienen el super poder de hacerlos felices.</p> <p>Se les mencionará que cada uno podrá colocarse los lentes y con ellos verán algo o alguien que los alegra y deberán contarle al grupo lo que pudieron imaginar. Cada niño podrá vivir la experiencia y con ello se les recordará que siempre que estén alegres pueden contarles a sus papás, reír con ellos, jugar, cantar o bailar.</p>		
CIERRE	<p>Para finalizar, se les preguntará: <i>¿Cómo se sintieron mientras tenían puestas los lentes mágicos?</i> Incentivando a que expresen verbalmente las emociones que les generó la actividad anterior, posterior a ello, se culmina la sesión con una lluvia de aplausos.</p>		5 min

Desarrollo de sesiones

Actividad de aprendizaje N° 04

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: "GUSANITO DE GLOBOS"

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Convive con sus compañeros respetando el tiempo y sus pertenencias	Participa de manera colaborativa del juego grupal	Participa respetando el turno del compañero y los juguetes en común

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran.	Equipo de sonido	5 min.
DESARROLLO	Para el desarrollo se agrupará a los niños en cuatro equipos y se	Globos	20 min

	<p>les indicará lo siguiente: “A continuación vamos a jugar al gusanito de globos, para eso, le daremos a cada uno un globo que deberán inflar y cuidar de que pueda reventarse o perderse”, luego, se les explicará que, en equipos, se organizarán en una fila colocando cada globo entre un compañero y otro. Posteriormente se les indicará: Cada equipo es un gusanito y deberá llegar a su destino caminando y evitando que algún globo se mueva, reviente o caiga. Este juego se realizará por turnos, iniciará primero el equipo 1, luego el 4, seguido del 2 y finalmente el 3”. Se inicia el conteo regresivo y se da paso a la actividad.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Para finalizar, se les preguntará: <i>¿Les fue fácil llegar a la meta?</i> <i>¿Les fue fácil o difícil esperar a que el otro equipo termine para ustedes comenzar su turno?</i> Incentivando a que expresen verbalmente las emociones que les generó la actividad anterior, posterior a ello, se culmina la sesión con una lluvia de aplausos.</p>		<p>5 min</p>

Desarrollo de sesiones
Actividad de aprendizaje N° 05

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: “PALABRAS MÁGICAS”

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Expresa gratitud y capacidad de resolución de problemas en la convivencia de aula.	Participa de manera colaborativa del juego grupal	Verbaliza “Por favor” o “gracias” frente a una situación que lo amerite. Brinda soluciones ante problemas acordes a su edad.

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia dando la bienvenida a los niños y acompañándolos para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: “Por favor y gracias de Cocomelon” y la repetirán	Equipo de sonido	5 min.

	para que logren recordar la canción e interioricen el mensaje de esta.		
DESARROLLO	<p>Para el desarrollo de la sesión, se acompañará a los niños a que hagan un círculo y se sienten, ya que las facilitadoras van a narrar una situación problemática por medio de títeres y al finalizar, se les pedirá a los niños que brinden una solución:</p> <p style="text-align: center;"><u>Situación Problemática</u></p> <p>Laura y Juan son dos niños que van al mismo jardín y a la misma aula. Un día, la maestra les pidió que cada uno dibujara un paisaje y les brindó colores para que pudieran compartir. Laura y Juan querían dibujar y pintar el sol, sin embargo, querían hacerlo al mismo tiempo, pero solo había un color amarillo. <i>¿Qué deberían hacer?</i></p>	Títeres	20 min
CIERRE	<p>Finalmente, se les recuerda la importancia de usar las palabras mágicas, brindándoles souvenir que contenga las palabras mágicas “por favor” y “gracias”. Se culmina la sesión con una lluvia de aplausos por haber realizado con éxito la sesión.</p>	Souvenir	5 min

Desarrollo de sesiones

Actividad de aprendizaje N° 06

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: “ME AYUDAN A SALTAR Y A RESOLVER”

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Reconoce la importancia de brindar ayuda a los demás y pedirla cuando sea necesario.	Participa de manera colaborativa del juego grupal	Brinda una respuesta cuando alguien le pide ayuda. Verbaliza necesitar ayuda cuando es necesario

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
----------	---------------------------	----------	--------

INICIO	<p>La sesión inicia dando la bienvenida a los niños y acompañándolos para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: “Por favor y gracias de Cocomelon” y la repetirán para que logren recordar la canción e interioricen el mensaje de esta.</p>	Equipo de sonido	5 min.
DESARROLLO	<p>Para el desarrollo de la sesión, se pedirá que formen grupos de 4 niños donde se les asignará un problema y un animal con una habilidad útil para resolver el problema.</p> <p><i>Prob 01: Un objeto ubicado en lo alto de un mueble - Conejo</i></p> <p><i>Prob 02: El anillo de mamá cayó en lo profundo de un lago - pez</i></p> <p><i>Prob 03: La casa está muy triste en silencio - Loritos</i></p> <p><i>Prob 04: La ciudad se quedó a oscuras - Búho</i></p> <p>Las fichas de los animales y situaciones serán sorteadas por separado para que se propicie la búsqueda de ayuda y también los miembros del grupo se ofrezcan a compartir al animal que les tocó.</p>	Fichas de animales y situaciones problema	20 min

	El mensaje que acompaña la actividad es de la importancia de comunicar qué necesitamos y oír a los demás para poder ayudar y para que nos ayuden.		
CIERRE	Para finalizar, se les felicitará por todo lo que han logrado en la sesión y se les brindará una lluvia de aplausos por haber realizado con éxito la sesión.		5 min

Desarrollo de sesiones

Actividad de aprendizaje N° 07

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: "Uno para todos y todos para uno"

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Convive en armonía con sus compañeros de aula	Participa y se desenvuelve de manera activa en el grupo	Participa y se integra fácilmente al equipo

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran.	Equipo de sonido	5 min.
DESARROLLO	Para el desarrollo del tema, se organizará a los niños en cuatro equipos procurando que sean equipos mixtos y diferentes a los	Vasos descartables Medallas	20 min

	<p>grupos dados por afinidad, posteriormente se les dará la siguiente consigna: “A continuación les vamos a entregar a cada equipo seis vasos con los que deberán construir una torre en el menor tiempo posible y evitando que la torre se caiga, ganará el equipo que consiga hacerlo primero”.</p> <p>Cuando se obtenga al equipo ganador se le felicitará y a continuación se le otorgará una medalla a cada integrante por haber logrado la meta (medalla hecha de Microporoso)</p>		
CIERRE	<p>Para finalizar, se les preguntará: ¿Cómo se sintieron trabajando en su equipo? ¿Les fue fácil realizar la torre? Con el objetivo de que puedan verbalizar sus emociones y detectar que tanto les costó integrarse al equipo de trabajo. Por último, se les felicitará por todo lo que han logrado en la sesión y se les brindará una lluvia de aplausos por haber realizado con éxito la sesión.</p>		5 min

Desarrollo de sesiones

Actividad de aprendizaje N° 08

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: “SEMÁFORO DEL CORAZÓN”

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Reconoce sus emociones y las expresa adecuadamente	Expresa sus emociones con asertividad en el grupo	Gestiona sus emociones y se detiene antes de actuar

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia dando la bienvenida a los niños y acompañándolos para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: “El semáforo del corazón” y la repetirán para que logren recordar la canción e interioricen el mensaje de esta. Link: https://www.youtube.com/watch?v=CyPVXAIdnHM&ab_channel=Ni%C3%B1osymisses	Equipo de sonido	5 min.

DESARROLLO	Para el desarrollo del tema, se guiarán a los niños para que den una vuelta de tren en el aula y luego se sienten formando un círculo. Se le pedirá a cada uno que nos cuente: <i>¿qué los hace enojar?</i> y con un guante rojo se les explicará que cuando estamos enojados debemos respirar y detenernos como en la canción “semáforo del corazón”, se colocará la canción para que la recuerden y se les pedirá que la canten todos juntos hasta aprenderla.	vasos descartables	20 min
CIERRE	Para finalizar, se les felicitará por su participación en la sesión y se les brindará una lluvia de aplausos por haber culminado con éxito.		5 min

Desarrollo de sesiones

Actividad de aprendizaje N° 09

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: “EL SAPO EGOISTA”**Edad: cuatro y cinco años****Tiempo: 30 minutos**

ÁREA, COMPETENCIA, CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Muestra predisposición para compartir con sus compañeros acatando las normas de convivencia en el aula	Sigue las indicaciones dadas durante las sesiones de juego colaborativo e interioriza el mensaje de compartir las pertenencias	Realiza la acción de compartir alguna de sus pertenencias con sus compañeros. Ejecuta exitosamente las indicaciones dadas por las facilitadoras.

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran.	Equipo de sonido	5 min.
DESARROLLO	Para el desarrollo del tema, se guiarán a los niños para que den	Parlante	20 min

	<p>una vuelta de tren en el aula y luego se sienten formando un círculo.</p> <p>Seguido cantarán la canción de “La lechuza” para que todos puedan escuchar en silencio el cuento del “Sapo Egoísta” .</p> <p>Seguido se les hará unas preguntas que les permitirá reflexionar: <i>¿Estuvo bien lo que hizo el sapo egoísta?</i></p> <p><i>¿Qué harían ustedes si alguien les pide beber de su lago?</i></p>		
CIERRE	<p>Para finalizar, se les felicitará por su participación en la sesión, se les entregará un souvenir de sapito para que recuerden lo importante que es compartir y escuchar a los demás. También se les brindará una lluvia de aplausos por haber culminado con éxito la sesión.</p>	Souvenir	5 min

Desarrollo de sesiones

Actividad de aprendizaje N° 10

DATOS INFORMATIVOS

Título de la actividad de aprendizaje: “CUANDO YO A LA SELVA FUI”

Edad: cuatro y cinco años

Tiempo: 30 minutos

ÁREA, COMPETENCIA,	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
-----------------------	-------------	-----------	-----------

CAPACIDAD E INDICADORES ÁREA			(indicador para evaluar)
PERSONAL SOCIAL	Muestra predisposición para seguir el ritmo y los pasos de baile.	Sigue las indicaciones dadas durante las sesiones de juego colaborativo	Imita adecuadamente los pasos de baile y promueve que todos sus compañeros participen

SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Desarrollo de Estrategias	Material	Tiempo
INICIO	La sesión inicia acompañando a los niños para que se ubiquen en un círculo y las facilitadoras se colocarán al centro, a continuación, cantarán la canción: "Hola, hola" logrando que los niños puedan saludarse uno a uno, cantando y respondiendo cómo se encuentran.	Equipo de sonido	5 min.
DESARROLLO	Para el desarrollo del tema, se guiarán a los niños para que den una vuelta de tren en el aula y luego se sienten formando un círculo. Seguido cantarán la canción de "Cuando yo a la selva fui" para que todos puedan escuchar y junto a la facilitadora, puedan	Parlante	15 min

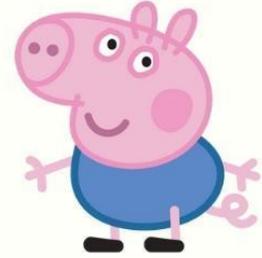
	<p>realizar los movimientos y pasos de baile acorde a la canción.</p> <p>Seguido se les hará unas preguntas que les permitirá reflexionar: <i>¿Les pareció divertido bailar esta canción?</i></p> <p><i>¿Qué les gustó más?</i></p>		
CIERRE	<p>Para finalizar, se les felicitará por su participación en esta y todas las sesiones del taller, por ello, se le entregará a cada niño un diploma de reconocimiento por su participación, tras la entrega de cada diploma se invita a que se realice una lluvia de aplausos, concluyendo la sesión y el programa.</p>	<p>Certificado de participación</p>	<p>10 min</p>

Material: Diploma de participación

DIPLOMA

POR HABER PARTICIPADO DE MANERA
CONTÍNUA

NIÑO o NIÑA



Se reconoce su compromiso y esfuerzo en el desarrollo
de las sesiones del PROGRAMA LÚDICO PARA EL
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

FLORES ECHEVARRIA,
MEYLIN KAREN

VALDERRAMA CALDERÓN,
INGRID EMILIA





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CRUZ AGUILAR REEMBERTO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Programa de actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de educación inicial de una institución educativa de Laredo", cuyos autores son FLORES ECHEVARRIA MEYLIN KAREN, VALDERRAMA CALDERON INGRID EMILIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25.00%, 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.

TRUJILLO, 13 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CRUZ AGUILAR REEMBERTO DNI: 19096768 ORCID: 0000 0003 2362 2147	Firmado electrónicamente por: RCRUZA59 el 20-12- 2022 19:19:03

Código documento Trilce: TRI - 0486272