



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades
sociales en niños con TEA en el centro de terapias
TEAyudamos, Chiclayo - 2021**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Castillo Maco, Milagritos Greis Kimberly (ORCID: 0000-0002-6651-1984)

ASESORA:

Mg. Verástegui Gálvez, Enma Pepita (ORCID: 0000-0003-1606-7229)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A mi amado Dios por darme la vida y acompañarme en cada paso de mi camino profesional, a mis padres quienes con su apoyo moral me han ayudado a lograr mis objetivos profesionales, a mi amado Manuel por siempre confiar en mí, a los profesores de la escuela de postgrado quienes con sus conocimientos enriquecieron mi carrera profesional y a los profesionales que luchan por una inclusión educativa.

Agradecimiento

A Dios por las bendiciones que me ha brindado, a mi querida familia por su apoyo moral, a los docentes y personal administrativo por su valioso apoyo académico y administrativo. A mi asesor por todo su apoyo brindado y hacer posible la culminación del trabajo de investigación.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	16
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	16
3.2 Variables y operacionalización.....	17
3.3 Población, muestra y muestreo.....	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5 Procedimiento.....	23
3.6 Método de análisis de datos	23
3.7 Aspectos éticos	23
IV. RESULTADOS.....	24
V. DISCUSIÓN	39
VI. CONCLUSIONES	43
VII. RECOMENDACIONES.....	44
REFERENCIAS.....	45
ANEXOS.....	49

Índice de tablas

Tabla 1	Estadísticas de Fiabilidad: Actividades lúdicas.....	20
Tabla 2	Rangos de confiabilidad	21
Tabla 3	Estadísticas de Fiabilidad: Habilidades sociales	22
Tabla 4	Valoración de la variable 1: Actividades lúdicas.....	24
Tabla 5	Valoración de la variable 2: Habilidades sociales	25
Tabla 6	Descripción de la variable Actividades lúdicas (Agrupado)	26
Tabla 7	Descripción de la variable habilidades Sociales (Agrupado).....	27
Tabla 8	Dimensión: Fase de exploración (Agrupado).....	28
Tabla 9	Dimensión: Fase simbólica (Agrupado)	29
Tabla 10	Dimensión: Fase adquisición de reglas (Agrupado)	30
Tabla 11	Dimensión: Habilidades básicas conductuales (Agrupado)	31
Tabla 12	Dimensión: Habilidades afectivas para expresar emociones (Agrupado)	32
Tabla 13	Dimensión: Habilidades cognitivas para relacionarse (Agrupado).....	33
Tabla 14	Prueba de normalidad.....	34
Tabla 15	Correlación Pearson entre variables	35
Tabla 16	Correlación entre Actividades lúdicas y Habilidades conductuales	36
Tabla 17	Correlación entre Actividades lúdicas y Habilidades afectivas	37
Tabla 18	Correlación entre Actividades lúdicas y Habilidades cognitivas	38

Índice de figuras

Figura 1 Diagrama de diseño de investigación	16
Figura 2 Variable Actividades Lúdicas	26
Figura 3 Variable Habilidades Sociales.....	27
Figura 4 Dimensión “Fase de exploración”	28
Figura 5 Dimensión “Fase Simbólica”	29
Figura 6 Dimensión “Adquisición de reglas”	30
Figura 7 Dimensión “Habilidades básicas conductuales”.....	31
Figura 8 Dimensión “Habilidades afectivas para expresar emociones”	32
Figura 9 Dimensión “Habilidades cognitivas para relacionarse”	33

Resumen

La presente investigación se desarrolló con el objetivo de determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA. Para lograr el objetivo se utilizó el enfoque cuantitativo, de tipo básica, con un nivel correlacional y con diseño no experimental y de corte transeccional. La muestra fue censal y estuvo conformada por 60 niños con TEA del centro de terapias TEAyudamos- Chiclayo, a quienes se les aplicó las herramientas diseñadas por la autora para tal fin. La confiabilidad de los instrumentos, se determinaron mediante la aplicación de una prueba piloto a 20 familias del centro de terapias, obteniendo un alfa de Cronbach de 0,867 para la primera variable y de 0,946 para la segunda variable; respecto a la validez de la herramienta en contenido, criterio y constructos se utilizó la validación por juicio de expertos. Mediante la prueba de hipótesis, se concluyó que a través de la prueba paramétrica r de Pearson existe una correlación significativa y fuerte entre las variables actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en vista que el coeficiente de correlación obtenido fue de $r = 0.882$.

Palabras clave: Actividades lúdicas, habilidades sociales, niños con TEA.

Abstract

This research was developed with the objective of ending the relationship between play activities and the development of social skills in children with ASD. To achieve the objective, the quantitative approach was used, of a basic type, with a correlational level and with a non-experimental design and a transectional cut. The sample was census and consisted of 60 children with ASD from the TEAyudamos-Chiclayo therapy center, to whom the tools designed by the author for this purpose were applied. The reliability of the instruments was determined by applying a pilot test to 20 families from the therapy center, obtaining a Cronbach's alpha of 0.867 for the first variable and 0.946 for the second variable; Regarding the validity of the tool in content, criteria and constructs, validation by expert judgment was used. Through the hypothesis test, it was concluded that through Pearson's r parametric test there is a significant and strong correlation between the variables play activities and development of social skills, since the correlation coefficient obtained was $r = 0.882$.

Keyword: Playful activities, social skills, children with ASD.

I. INTRODUCCIÓN

Según estadísticas de la Organización Mundial de la Salud (OMS) a nivel global de cada 160 niños, uno de ellos presenta un trastorno de espectro autista (TEA), por lo cual se recomienda su intervención a temprana edad para de esa manera lograr el desarrollo y bienestar de las personas con TEA. (OMS, 2019) Al aumentar la tasa de niños con TEA en la sociedad, obviamente los casos también aumentan en las escuelas es por ellos que es de suma importancia saber sobre este trastorno y las opciones de intervención. (March, et al., 2018)

La OMS (2021) mencionó que los trastornos del espectro autista, presentan algún grado de problemas en la comunicación del niño y dificultades en la forma como interactúa socialmente, además de presentar otros tipos de comportamientos atípicos, como las dificultades para pasar de una actividad a otra, la pérdida de la atención y otros. Considerando estas dificultades, la OMS mencionó que después de haber diagnosticado el TEA en niños, desde la primera infancia se puede mejorar su capacidad de interactuar socialmente, mediante una amplia gama de opciones dentro de las cuales se puede considerar las actividades lúdicas.

A nivel nacional, según la data que proporcionó la Dirección de Salud Mental del MINSA, en el Perú, cerca de 15,625 presentan TEA. Del total de personas con autismo, el 90% son niños con edades por debajo de los 11 años y de este porcentaje el 81,1% son varones, por lo que recomiendan que lo ideal es evaluar el Trastorno de Espectro Autista, en niños que se encuentran entre los 3 y los 5 años de edad, lo cual permitiría identificar las terapias adecuadas. (El Comercio, 2019) El uso de los juegos como parte de las actividades lúdicas en el tratamiento de niños con Trastorno del Espectro del Autismo - TEA se convirtió en un mecanismo para la socialización, en vista que los niños con TEA no son ajenos a las actividades de tipo lúdicas y actividades de tipo afectivas, lo que implica que mediante una metodología y estrategia adecuada, se puede mejorar el estado de vida de los niños con esta discapacidad que se han ido incrementando conforme pasa el tiempo y que seguirán ascendiendo.

El trastorno del espectro autista no diferencia condición étnica, cultural, social por lo cual, la investigación de nuevos tratamientos, estrategias, programas y terapias pueden ayudar al funcionamiento de las personas con TEA. Se sugirió que los niños que presenten este trastorno, lleven terapias o tratamientos seguidos con el

especialista indicado. Pero en general todo niño debe acudir a chequeos frecuentes con su pediatra para detectar a temprana edad algún retraso en el desarrollo de sus habilidades, el Instituto de Salud Mental señala que es conveniente que la evaluación para detectar trastornos del espectro autista, se debería realizar entre las edades de los 18 a los 24 meses de nacido. (National Institute of Mental Health, 2018)

Una de las características de la condición problemática de las personas con TEA, es el impedimento de utilizar las habilidades lingüísticas en un contexto social. Por lo tanto, presentan ciertos impedimentos como: entender gestos o expresiones del rostro de otras personas, dificultad para relacionarse con los demás, la flexibilidad para responder, alteraciones en el procesamiento de los estímulos sensoriales, (Confederación de Autismo de España, 2019), aspecto que se refleja además en las actividades lúdicas, Torres (2015) citando a Wing (1998) señala que los niños con TEA imprimen en los juegos de tipo lúdicos, sus dificultades en la comunicación e interacción social.

El proceso para que el niño con TEA desarrolle habilidades sociales puede ser muy difícil para los padres y profesionales de la educación, en este aspecto se han buscado estrategias para mejorar el desarrollo de habilidades sociales, siendo una de las estrategias el desarrollo de actividades de tipo lúdicas en el tratamiento de los niños con TEA bajo un enfoque metódico y reflexivo, sin apasionamientos o entusiasmos excesivos (Cáceres, 2017).

Tanto los padres como los especialistas deben respetar los procesos y la comprensión de los niños que tienen un déficit en las HHSS que los aprenden mediante la observación, la imitación, el ensayo, y que además incluyen comportamientos verbales y no verbales como señala Dángelo (2015). Con el entendimiento de las condiciones de los niños con estos déficits, se puede buscar metodologías alternativas de comunicación eficaces, que se pueden desarrollar a través de actividades de tipo lúdicas.

Las investigaciones que se han realizado hasta el momento acerca de los diferentes programas de intervención en HHSS de los niños con TEA mencionaron diversas metodologías como la TEACCH y PEANA, pero no se ha profundizado en estrategias de tipo lúdicas que puedan aplicarse específicamente en niños dentro del rango de 3 a 6 años de edad, ya que cada grupo etéreo con TEA es diferente

por sus propias características fisiológicas y psicológicas, por tanto puede reaccionar de manera distinta a la intervención a pesar de que las condiciones educativas sean las mismas.

En la institución TEAyudamos de Chiclayo, se fomenta el desarrollo de habilidades sociales, mediante actividades de aprendizaje como la observación, la imitación, los juegos, dependiendo de la experiencia del tutor. En este aspecto el fomento de las actividades lúdicas como parte integral de las terapias, es un mecanismo de desarrollo de habilidades sociales dentro de un enfoque de integración social en los niños de 3 a 6 años de edad, ya que se comprobó la efectividad de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades sociales en los niños con TEA, aspecto que pudo mejorar las condiciones de vida, en vista que los niños con TEA no responden adecuadamente a los procesos educativos y pueden ser excluidos. En este aspecto se consideró que, mediante los juegos interactivos desarrollados para los niños con habilidades sociales diferentes, fue posible mejorar su condición en el centro de terapias, lo que se comprobó dando respuesta a la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021?

El estudio se justificó desde un punto de vista práctico, por la utilización y consolidación de diversas actividades de tipo lúdicas como medios de tratamiento para los niños que tienen el trastorno espectro autista. Mediante la selección, planificación y aplicación de las actividades lúdicas como el pictograma, el juego de roles y otros, se buscaron mecanismos para mejorar el nivel de respuestas dentro de las habilidades sociales y que, posteriormente dependiendo de los resultados, la institución pudo aplicarlos con la metodología utilizada en el estudio. Por su enfoque en una población de niños que se encuentran dentro de un grupo más vulnerable sirvió como estudio piloto en la propia institución TEAyudamos de Chiclayo.

Desde un punto de vista teórico, los estudios de intervención en niños con TEA contribuyeron no solo a las Ciencias de la Educación, sino también a las ciencias de la Psicología, tal como lo señala González (2017) quien llega a concluir que la intervención clínica desde la aproximación psicológica y la teoría de la actividad, tienen impactos positivos en el desarrollo de los niños con trastorno del espectro

autista. En este aspecto, se verificó la relación existente entre las variables actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales, sirvió para complementar el conocimiento en el neurodesarrollo de tipo comunicativo, emocional y simbólico de los niños de 3 a 6 años de edad con TEA

En el aspecto social, el estudio se justificó porque a partir de los resultados encontrados nos permitió diseñar estrategias de intervención para el desarrollo de habilidades sociales. Los niños diagnosticados con autismo tienen diversas dificultades para integrarse en su medio, realizan pocos gestos declarativos y muestran alteraciones en la flexibilidad de su entorno, por tanto, mediante los estudios de las actividades lúdicas como medios para fomentar el desarrollo de habilidades sociales del niño en su medio, se promueve la integración de los niños a la sociedad.

En el aspecto metodológico, el estudio se justificó porque contribuye mediante las herramientas desarrolladas para la medición de las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en estudios complementarios, así como para estudios posteriores desarrollados por otros investigadores.

El objetivo general de la investigación, fue determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo -2021. Los problemas específicos planteados fueron los siguientes:

Determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y las habilidades básicas de interacción social en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y la capacidad de desarrollar habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y la capacidad de desarrollar habilidades cognitivas para relacionarse con los adultos en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

La hipótesis que respondió a la pregunta de investigación fue: existe una relación significativa entre las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Dentro de los antecedentes internacionales, se mencionaron los siguientes estudios:

Cáceres (2017) en su tesis se propone como objetivo analizar el uso del pictograma como una herramienta para mejorar el lenguaje y las conductas de niños con TEA. Para ello desarrolla un estudio con un método cuantitativo, de diseño descriptivo, la fue la encuesta y la herramienta utilizada en el estudio fue el cuestionario y entrevista, con una orientación cuantitativa y recolección de información cuantificable. Respecto a las variables, se definieron como predictivas (Educadores de centros y padres de niños con autismo) y dependientes (Uso del pictograma como método alternativo de comunicación) para averiguar si hay relación entre ellos, determinando que son variables de naturaleza cuantitativa. La muestra del estudio se definió como intencional, basada en el muestreo aleatorio simple y fue conformada por 45 personas: 23 educadores y 22 padres de niños con autismo residentes de la Isla de Gran Canaria. En el estudio, se llegó a concluir que: el pictograma es un medio de comunicación y a su vez es un medio de modificación de conductas no deseadas y disruptivas. Señala además que el juego del pictograma se vuelve una herramienta necesaria, útil e imprescindible para los niños que tienen un TEA. En este aspecto, el autor considera que es un recurso psicoeducativo que se puede utilizar en el desarrollo evolutivo de niños con dificultades notables en su lenguaje, que son características de un nivel no adecuado en el desarrollo de habilidades comunicativas, afectivas, sociales.

González (2018) en su artículo de investigación se propone como objetivo identificar el impacto del juego en el desarrollo de la comunicación, el aspecto emocional y simbólico en un niño de 3 años y 6 meses de edad, tomando para ello el enfoque de Vigotsky y la teoría de la actividad. Mediante la investigación se llegó a concluir que el juego, tiene un impacto positivo en el desarrollo de la comunicación, las emociones y el desarrollo simbólico del niño considerado en el proceso. Para demostrar este impacto positivo, se comparó los resultados pre-test y post-test realizados, como parte de la evaluación y valoración, además del progreso logrado y observado en el medio clínico, social, familiar y de aprendizaje del niño. En este aspecto, considera la autora de la investigación que las

consideraciones metodológicas utilizadas en la investigación, pueden utilizarse con otros niños que presenten la misma condición de trastorno. A modo de reflexión, la investigadora añade que, si el ambiente educativo muestra calidez, afectividad y además utiliza el juego como medio del proceso educativo, el cual es una de las herramientas que ayudan a mejorar el aprendizaje de un niño con autismo. Mediante el juego, el infante comienza a mejorar sus habilidades sociales, empieza a identificar las actitudes y emociones de otros, y por medio del desarrollo de la imitación tiene la posibilidad de acceder y ponerse en condición del otro.

Goyoaga (2017) en el trabajo de Master en Psicopedagogía se plantea como objetivo mejorar y proporcionar la adquisición de habilidades sociales, optimizando la calidad de vida del niño, su familia el entorno en el cual se desarrolla mediante diversas estrategias dentro del cual se tienen los juegos. La propuesta realizada ejecuta un programa de adquisición de habilidades sociales mediante diversas actividades lúdicas, como el uso del pictograma, actividades de motricidad, láminas de vestidos, estrategias que van contribuyendo a formar las conductas deseadas, la metodología propuesta es flexible y puede ser adaptable a cada condición específica. Dentro de las conclusiones más importantes se considera, que las actividades elegidas para mejorar la condición de vida de los niños con TEA, son sustanciales y significativos. En la misma dirección se han trabajado las habilidades sociales, aspectos que permite reconocer mucho mejor las emociones, la comunicación de necesidades, la participación y cooperación y las interacciones sociales.

Dentro de los antecedentes nacionales, se pueden mencionar los siguientes estudios:

Abugattas (2016) en su tesis se plantea como objetivo crear un test de habilidades de interacción social y analizar las propiedades psicométricas, de las puntuaciones obtenidas en la muestra seleccionada para el estudio. En la investigación se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, la muestra se conformó por 222 niños de 3 a 6 años de edad, de los distritos seleccionados. Con las puntuaciones obtenidas se determinó que las propiedades psicométricas fueron satisfactorias para la población de estudio. En el estudio se llegó a concluir que el test de habilidades de Interacción social cuenta con propiedades

psicométricas satisfactorias que permitiría su aplicación en investigaciones desarrolladas a futuro en poblaciones de estudio similares. Se concluyó además que las puntuaciones obtenidas en el instrumento cuentan con coeficientes de consistencia interna para cada una de las dimensiones y para la prueba total de $\alpha=0.93$. Con los resultados se afirma que, la prueba cumple con los estándares requeridos para pruebas psicológicas.

Córdova (2017) en su tesis se plantea como objetivo determinar si la aplicación de talleres de actividades lúdicas mejora el desarrollo de las habilidades de comunicación entre pares en los niños y niñas de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017. El estudio se definió como una investigación de tipo aplicada, con un diseño cuasi experimental de dos grupos con pre y post test. La población se conformó por 60 niños, y la muestra se determinó como censal, el criterio de inclusión principal, fue que los niños se encuentren matriculados, y el criterio de exclusión fue el autismo con diferentes síndromes. El instrumento desarrollado fue la guía de observación, constituida por 20 ítems, la técnica de análisis de datos fue el análisis estadístico descriptivo y el inferencial, haciendo uso del estadístico de contraste U de Mann-Whitney. En el estudio se llegó a concluir que la aplicación de los talleres de las actividades lúdicas tiene un efecto significativo en las habilidades sociales en los niños de 3 años de la institución seleccionada para el estudio, ya que mediante la prueba de U de Mann y Whitney se obtuvo un $z = -4.320 < -1.96$ con una significancia de $p=0.000 < 0.05$ por lo cual se llegó a rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Cárdenas (2019) en su tesis, se plantea como objetivo determinar como influye un programa psicoeducativo en la disminución de la sintomatología de niños y niñas con trastorno del espectro autista. El estudio se define como básica con un diseño pre experimental longitudinal con la aplicación de un pre test y post test, se utilizó la técnica de la entrevista y como instrumentos se utilizó la escala de evaluación CARS (Childhood Autism rating Scale). La población de la investigación se considera como la conformada por los niños con autismo entre los 5 y 10 años de la ciudad de Arequipa. La muestra se conformó por 42 niños entre los 5 años y 10 años con un nivel profundo de autismo identificados en los distritos de Arequipa, la muestra se definió como censal. En el estudio se llegó a concluir ($t_{(41)} 020.600$; $p < .001$, $d=4.55$) que se dio un cambio significativo, pues se llegó a observar que

los niños en los cuales se aplicó el programa psicoeducativo lograron disminuir significativamente los síntomas que presentan los niños con TEA, se considera además que mediante el uso del refuerzo de los padres y los maestros de los niños de la muestra con el trastorno del espectro autista, se pueden mantener los resultados y mejorar las condiciones .

Cerrón (2014) menciona que la matriz epistémica “es la forma que origina y rige la manera de conocer en determinado contexto”, en este aspecto el estudio de las teorías de las actividades lúdicas y las habilidades sociales se enmarcan dentro de las ciencias de la psicología y la educación. El autismo como un trastorno es una afección de origen neurobiológica, que fue observado y descrito en el estudio “Dementia praecox oder Gruppe der Schizophrenien” desarrollado por el Psiquiatra Eugen Bleuler (1857–1939) para el Tratado de Psiquiatría dirigido por Gustav Aschaffenburg (1866–1944) y que se publicó en Viena en el año de 1911. (Garrabe, 2011). Dentro de los términos que acuñó E. Bleuler, se encuentran “esquizofrenia”, “esquizoide”, “autismo” entre otros. Este fue el punto de partida para que los teóricos como Piaget y Vygotsky desarrollen teorías de diversa naturaleza para el pensamiento autista.

Dentro de las primeras estudios e ideas referidos al pensamiento social y autista dentro de la psicología clínica, se tienen las ideas desarrolladas por J. Piaget reconocido por sus estudios y aportes a la teoría constructivista y Lev Vygotsky destacado teórico de la psicología del desarrollo, reconocido por su incorporación del método dialéctico de Hegel y Spinoza y los conceptos de la génesis social de la conciencia. Para Piaget el pensamiento autista era subconsciente, las metas que persigue el niño con autismo no se encuentran presentes en la conciencia, tiende a satisfacer deseos antes que establecer verdades (Vygotsky, 1934),

En lo que respecta a las actividades lúdicas, Vygotsky (1934) fundador de la teoría sociocultural del juego, menciona que es un medio y un instrumento que favorece el desarrollo mental del niño, mejorando las funciones de aprendizaje como la atención y la memoria, por lo que se enmarca dentro de las teorías constructivistas, mediante el cual se considera que los niños construyen su aprendizaje y su realidad social mediante el juego. Como se aprecia, la acción lúdica y el autismo son conceptos que han surgido dentro de la teoría sociocultural

del psiquismo humano desarrollada por Vygotsky (Ledesma, 2014) y dentro de las teorías estructuralistas del pensamiento desarrolladas por Piaget.

Sánchez, Castillo y Hernández (2020) citando a Euceda (2007) mencionan que en diversos marcos epistemológicos se ha llegado a concluir y coincidir en que: el juego es una acción que contribuye al desarrollo psicológico social, cultural y biológico en los niños, lo cual lo convierte en una acción propicia que ayuda al desarrollo de la capacidad cognitiva, lingüística, emocional y social del infante en edad preescolar.

En el año 1891, el suizo Eugen Bleuer, citado en Ramos, M. (2010) por primera vez se menciona la palabra autismo para dar a entender a un alejamiento de la realidad, ocasionada por alucinaciones. En su obra titulada “La demencia precoz o el grupo de las esquizofrenias”, dónde presenta al autismo como un posible caso de esquizofrenia. De 1970 para adelante, Rutter (1978) se han desarrollado terapias basadas en la mejoría de conducta en este caso de las habilidades sociales, capacidades que se ven disminuidas en los niños que tienen un trastorno. El conductismo no presenta una razón de las causas de autismo, sin embargo, se toma en cuenta porque coloca una modalidad: la intervención terapéutica educativa, que hasta hoy es internacionalmente como la más efectiva.

El autismo y la disminución de las habilidades sociales de ser un trastorno individual en la niñez, se considera como un problema social conforme los niños van creciendo y necesitan insertarse a la sociedad, en este aspecto el estado al reconocer la disminución de capacidades de las personas con TEA, promulgo la ley N° 30150 “Ley de protección de las personas con Trastorno del espectro autista (TEA)” e objetivo de la ley es: fomentar la intervención y diagnóstico precoz e intervención temprana de las personas con TEA, fomentar el amparo a la salud, una educación integral, incrementar las capacitaciones del tema y posteriormente la inserción en el medio laboral.

Se considera además que la TEA al manifestarse como una discapacidad, también se encuentra bajo el marco normativo de de la Ley 29973 “Ley general de la persona con discapacidad” que protege a las personas con discapacidades de tipo físicas o mentales permanentes. En este aspecto la entidad que se hace responsable del manejo de los niños con TEA es el “Ministerio de la Mujer y

Poblaciones Vulnerables” bajo el marco mencionado. Cabe señalar que en el amparo de estas normas, se ha elaborado el “Plan Nacional para las Personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA)”, de manera coordinada con otros ministerios dentro de los cuales se considera al Ministerio de Educación, Ministerio de Salud, de Promoción del Empleo y Ministerio de Transportes.

Dentro del Plan Nacional, se promueve la investigación científica en el TEA, la educación integral, la cultura y la recreación, la inserción social en la comunidad, el impulso de la capacitación y educación de personas con TEA, la inserción laboral entre otros.

Las actividades lúdicas según Piedra (2018), señala que el término lúdico proviene del sustantivo latino “Ludus” por su raíz etimológica está relacionado al juego, sin embargo, como fenómeno humano abarca otras facetas como las artísticas, la competitiva, la pedagógica, el descubrimiento y otros. Romera, Ortega y Monks (2008) respecto al concepto de actividad lúdica en el proceso educativo, mencionan que mencionan que son acciones de gran importancia y que se deben realizar en las primeras etapas de vida del ser humano para adquirir ciertos aspectos básicos como: la vinculación afectiva, habilidades comunicativas, gestionar la toma de decisiones, así como también el desarrollo pensamiento creativo.

Ortega (1988) en la revisión de la teoría del juego de Vygotsky menciona que no está claramente establecida la relación existente entre el juego y el desarrollo psicológico de manera general, añade que para Vigotsky la definición del término juego, se enmarca dentro de la aparición de deseos en los infantes en edad preescolar que no pueden ser satisfechos inmediatamente, por lo cual el niño entra en un mundo ilusorio y también imaginario dentro de los cuales puede satisfacer esos deseos irrealizables y contener la satisfacción inmediata que es característico en los infantes. Considerando este precepto de Vygotsky, se puede considerar que el infante con trastorno del espectro autista puede satisfacer sus necesidades de comunicación e interacción social a través del juego, pasando de la exploración del medio lúdico al símbolo lúdico, la representación de la realidad en el juego.

En la teoría de Vygotsky, el nacimiento de las actividades lúdicas son las acciones, y su característica específica del símbolo lúdico es de ser una elaboración que surge a partir de una necesidad no resuelta, cuando el niño no tiene la capacidad de comprender la frustración (Vygotsky, 1934). Ortega (1988) respecto a la acción lúdica desarrollada por Vygotsky, resume las siguientes fases del proceso del juego en el infante: en un primer momento el niño juega por placer, movidos por deseos y al margen del significado real, es decir le otorga un significado propio a los objetos y situaciones que vive, y se desenvuelve con esos significados pasando de lo real a lo ficticio. En una segunda fase, el juego va generando transformaciones internas que se van orientando al desarrollo del pensamiento simbólico y el uso de la regla como parte del desarrollo interno del juego, “el paso del predominio de la situación al predominio de las reglas.” (Ortega, 2018, p. 23).

Respecto a este proceso de transformación del juego, es factible buscar el desarrollo de habilidades sociales del niño con autismo, buscando pasar de situaciones de exploración, placenteras, con una motivación en el niño, a situaciones más simbólicas y la utilización de algunas reglas que permitirían el desarrollo de habilidades de tipo comunicativas, afectivas y asertivas. Sánchez, et al. (2020) respecto al juego en los infantes en general manifiesta que el juego en su dimensión pedagógica puede favorecer a los infantes de preescolar con un desarrollo integral, sin embargo, debe incorporar la participación del adulto y debe ser intencional y debe estar en función a los objetivos educativos deseados, sin perder el sentido lúdico.

Sulca (2016) menciona que el juego es una actividad lúdica que permite el desarrollo de la capacidad creadora del hombre y contribuye al desarrollo de una personalidad integral, por lo cual se convierte en una estrategia de tipo pedagógica que puede desarrollar los aspectos cognoscitivos, creativo, emotivos y comunicativos en los niños. Sulca (2016) describe el proceso de las actividades lúdicas en el proceso educativo: exploración y manipulación, que permite dos momentos el juego libre y el juego estructurado, en el primer momento se facilita la exploración de los niños para que puedan descubrir características, funciones o semejanzas, y en un segundo momento se pasa al juego estructurado, donde se

realiza un acercamiento del juego al pensamiento simbólico, y luego la aceptación de reglas para la resolución de problemas.

Como se puede apreciar, la acción lúdica puede ser medida a través del cumplimiento del proceso del juego, es decir por el cumplimiento de las fases que componen la acción lúdica: fase de exploración, fase simbólica y fase de reglas, que pueden estar relacionados a la adquisición de nuevos procesos cognitivos, emocionales, habilidades sociales, entre otros.

En la fase exploratoria Ríos (2013) citando a Jerome (1986) señala que el juego es una actividad placentera, fuente de gozo y se caracteriza por ser espontánea, voluntaria, casual que fomenta y desarrolla la capacidad de goce de los niños, es una fase lúdica. En esta fase el niño, se muestra espontáneo, tranquilo con el escenario del juego, curioso a los estímulos y relajado en la actividad lúdica.

Del mismo modo se dice que en fase simbólica el niño adquiere mediante las actividades lúdicas, la capacidad de usar símbolos (imágenes y palabras) que a su vez le permiten representar objetos y experiencias (reconoce roles y escenarios). Esta fase simbólica permitiría al niño con autismo interiorizar símbolos adquiridos mediante el juego, que posteriormente los utilice para resolver sus problemas sociales de comunicación, mediante actividades lúdicas repetitivas.

Por su parte, en la fase de adquisición de reglas, Sulca (2016) citando a Piaget (1956) señala que a partir de los juegos los niños potencian el desarrollo, aprenden reglas, normas y conceptos, ya sea de forma individual o social. Estas reglas, le permiten resolver problemas que se le presentan, en un proceso de regulación de la conducta. La fase de la aceptación o adquisición de reglas se encuentra dentro de la fase cognitiva de aprendizaje y dentro de la fase del juego estructurado, mediante la cual se pasa del juego libre a un juego con reglas, posteriormente se interioriza las reglas por experiencia o por reiteración de la actividad (entrenamiento). La fase de aceptación de reglas exige que los niños reconozcan y acepten el juego, que no se muestren desafiantes a las reglas impuestas, que toleren la frustración si pierden en el juego por las reglas y finalmente acepten la autoridad.

Según Fernández y Carboles, citado en Bejarano (2012) es la capacidad que posee el individuo para percibir, comprender, decodificar y, posteriormente, responder a ciertos estímulos sociales en general, especialmente los derivados de la conducta de los demás. Martín (2015) citando a Michelson (1987) señala que las habilidades sociales se entienden como la destreza que permite actuar socialmente, en este aspecto son un conjunto de habilidades y capacidades desarrolladas para el contacto interpersonal y socioemocional, desde actividades de carácter básico hasta actividades avanzadas e instrumentales. Las habilidades sociales son prerequisites para el aprendizaje y el trabajo cooperativo, en el espectro autista al potenciar el desarrollo de habilidades sociales en los niños con TEA, permitirá obtener en su tratamiento psicológico resultados beneficiosos.

Según Valles y Valles, citado en Pérez et al. (2005), son tres componentes: el primero es el Componente conductual: donde se establecen los no verbales, como las miradas, sonrisas, gestos, expresión facial, contacto físico, orientación corporal; los paralingüísticos, como la voz y; los verbales, como el habla, hablar en público, la conversación, habilidades hetero-sociales; el segundo, es el componente cognitivo: que está la habilidad de percepción social y; las variables cognitivas de la persona, como los objetivos y motivación, competencia cognitiva, constructos personales, expectativas personales, locus de control, valores subjetivos de los estímulos, autocontrol y; el tercero, el Componente afectivo: que están las manifestaciones psicológicas y; los Afectivo-emocionales. Ordenando estas tres dimensiones, se puede concluir que las habilidades sociales se pueden estudiar en tres campos, las habilidades comunicativas asertivas, las emotivas y las cognitivas.

Las dimensiones de las habilidades sociales se evaluaron con el cuestionario de interacción social (CHIS) que fue elaborado por Monjas (1992), citado en Puerta (2013) en base a la taxonomía de los componentes de las habilidades sociales que estudia las siguientes habilidades: habilidades básicas de interacción social (asertivo), habilidades para expresar emociones (emotivo), habilidades para relacionarse con los padres (cognitivo).

Las habilidades sociales de interacción social de tipo asertivas son habilidades y comportamientos básicos para poder interactuar con cualquier

persona de manera asertiva, expresando las necesidades o preferencias, haciendo uso del lenguaje oral, corporal o simbólico. (Alberdi, 2015, p. 15-17)

Las habilidades de tipo emotivas, son habilidades relacionadas a la capacidad de expresar y controlar emociones, se relaciona con el asertividad para expresar los sentimientos sin alteraciones, en los niños con TEA mostrar flexibilidad en las emociones y buscar el contacto afectivo. (Alberdi, 2015, p. 15-17)

Las habilidades para relacionarse con los adultos, son de origen cognitivo en vista que el niño aprende y logra relacionarse con los adultos mediante la adquisición de reglas y reconocimiento de la autoridad. Puede obtenerse estas habilidades por entrenamiento, una de estas habilidades en el niño con TEA es mejorar el contacto visual con el padre o los adultos, aprender los roles contrarios e interiorizar las reglas mediante las actividades lúdicas propuestas. (Alberdi, 2015, p. 15-17)

Vásquez (2019) menciona que el autismo es un trastorno que afecta y altera el desarrollo en tres áreas: interacción social, comunicación y flexibilidad conductual, cognitiva y los intereses. Kanner, citado por Riviere (1997), señala que el autismo aparece con la relación entre sí de tres trastornos, los cuales son: cualitativos de la relación, alteraciones de la comunicación y lenguaje; asimismo, la falta de flexibilidad y el comportamental alterado. Cáceres (2017) añade que el enfoque actual del autismo considera una perspectiva evolutiva, mediante la cual se supone que el autismo es una “desviación cualitativa importante del desarrollo normal”.

El síndrome de trastorno del espectro autista, es de origen neurobiológico y origina diferencias significativas con las habilidades que desarrollan los niños normales: la primera es la dificultad para compartir intereses, emociones, pensamientos y relacionarse con las personas, la segunda dificultad es la incapacidad para emplear un lenguaje de gestos para expresarse y hacerse entender, y la tercera dificultad se presenta en los intereses intensos y repetitivos que difieren de un niño de su edad, y la poca flexibilidad en su conducta que no le permite ajustarse a cambios en su medio. (ICBF,2010)

Cáceres (2017) menciona que los tres núcleos propuestos por Kanner (1943) se encuentran vigentes: el trastorno cualitativo de la relación, las alteraciones que se presentan en la comunicación y el lenguaje y la falta de flexibilidad mental. Riviere (1997) coincide con lo mencionado por Kanner(1943): primero, el Trastornos de la relación social: Mantiene distancia con su entorno, presentar dificultades en la empatía y comprensión de situaciones sociales; el segundo, Trastornos de las funciones comunicativas: dificultades de comunicación; el tercero, Trastorno del lenguaje: Mutismo total o funcional (con expresiones verbales no comunicativas); el cuarto, deficiencias con su imaginación: No presenta por completo un juego simbólico donde utilice la imaginación; el quinto, trastornos de la flexibilidad mental y la conducta: Estereotipias motoras simples (aleteo, balanceo); el sexto, Trastornos del sentido de la actividad propia: Es decir realiza conductas sin propósito alguno, como correteos sin meta, ambulación sin sentido, etc.

A modo de características comunes de diagnóstico, el niño con autismo puede presentar algunas semejanzas marcadas que se resumen a continuación: comunicación deficiente con los demás, interacción social deficiente con los padres y los demás, comportamientos repetitivos significativos, incomodidad y molestia frente a los ruidos, irritabilidad sin motivos aparentes y con mayor facilidad que en niños sin TEA, incomodidad y estrés frente a la luz desmedida y objetos en movimiento, requerimiento de actividades rutinarias, vida estructurada y capacidad de elaboración de sus propios rituales (Cáceres, 2017).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

En la presente investigación se ha definido trabajar con el tipo de investigación básica; Ñaupas, Valdivia, Palacios, y Romero (2018) al respecto mencionan: “Es básica porque sirve de cimiento para la investigación aplicada o tecnológica” (p. 133), los autores añaden que estos estudios tienen tres niveles: el exploratorio, descriptivo y el explicativo.

La investigación tiene un enfoque cuantitativo, Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan que el enfoque cuantitativo “Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico”. (p. 4) por tanto, al seguir los criterios cuantitativos de prueba de hipótesis, el estudio se define como cuantitativo. El nivel de investigación se ha determinado como correlacional, según Hernández, et al. (2014) el estudio correlacional “Asocian variables mediante un patrón predecible para un grupo población” (p. 93) siendo la finalidad establecer el grado de relación o asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables.

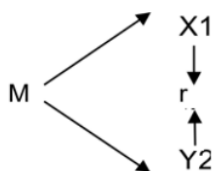
El diseño de la investigación es no experimental, según Hernández, et al. (2014, p. 152) se puede definir: “como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables”. En lo que concierne al tipo de recolección de datos se definió como transversal: toda vez que estos se hicieron en un solo acto. Aspecto que coincide con lo mencionado por Hernández et al. (2014, p. 154) que dice “Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento”.

El diagrama del diseño (no experimental-descriptivo correlacional) es el siguiente:

Dónde:

Figura 1:

Diagrama de diseño de investigación



M = muestra

X1= Es la V1

Y2 = Es la V2

r = Correlación de Pearson

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente:

Actividades Lúdicas – Cualitativa.

Variable dependiente:

Desarrollo de habilidades sociales – Cualitativa.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población y muestra

La población estuvo conformada por un promedio de 60 niños que reciben terapia en el centro TEAyudamos en Chiclayo, institución en la cual los padres de familia solicitan tratamientos para sus niños, la población se definió como finita y por ser una población pequeña se determinó que la muestra es de tipo censal, esta es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra.

Criterios de inclusión:

Todos los niños con TEA del centro de terapias TEAyudamos - Chiclayo inscritos en el año 2021, que desearon participar de la presente investigación

Criterios de exclusión:

Niños con TEA del centro de terapias TEAyudamos – Chiclayo inscritos en el año 2021, que no desearon participar de la presente investigación

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Bautista (2009) explica que las técnicas de recolección de datos, son los procedimientos o actividades orientados a adquirir la información requerida por el

investigador, lo cual permite el logro de los objetivos propuestos en la investigación. Para el autor esto significa “recoger los datos”. Añade que, dentro de las principales técnicas para recabar información, se tienen las siguientes: la observación, la entrevista, la encuesta y el análisis de contenidos.

En el proceso de recolección de datos, para ambas variables en el estudio con los niños con autismo del centro de terapias TEAyudamos, se utilizó la técnica de la encuesta, que permitió obtener las respuestas de los padres de familia respecto a los logros de sus hijos mediante las actividades lúdicas. Los datos requeridos se obtuvieron mediante los instrumentos desarrollados para ambas variables.

El instrumento según Bautista (2019) son los medios que permiten recabar información, en este aspecto el instrumento que se utilizó fue el cuestionario. Lo cual permitió obtener datos ordinales en una escala de Likert. El desarrollo de los dos instrumentos se realizó mediante la operacionalización de las variables, identificando las dimensiones de cada variable y los indicadores de cada dimensión. Las herramientas consideran las siguientes opciones de respuesta:

Nunca – Casi nunca – A veces - Casi siempre - Siempre

La valorización de las respuestas es de “1” a “5”. En ambos cuestionarios se realizó un procedimiento de evaluación previa para otorgar validez y confiabilidad. El procedimiento de validación se realizó mediante el “juicio de experto”, para lo cual se consideró la opinión y valoración de especialistas en Educación y conocimiento del uso de las “actividades lúdicas” y las habilidades sociales en niños con TEA.

Confiabilidad

Respecto a la confiabilidad y consistencia interna de los dos instrumentos, se determinó mediante el coeficiente estadístico Alfa de Cronbach, siendo aplicable el instrumento si el nivel de confiabilidad es bueno, El Alfa de Cronbach para estimar la consistencia interna de los cuestionarios propuestos se determinó por el estadístico de fiabilidad “Alfa de Cronbach”. La prueba de confiabilidad se realizó con la tabulación de los datos obtenidos de los cuestionarios, luego se comprobó mediante los resultados con el uso del software SPSS.

La fiabilidad y consistencia interna de las herramientas de investigación se realizó mediante el uso del Coeficiente Alfa de Cronbach. En la variable “Actividades lúdicas” se obtuvo un valor de 0.828 como se aprecia en la tabla 1.

Tabla 1

Estadísticas de Fiabilidad: Actividades lúdicas

Alfa de Cronbach	N de elementos
,828	12

Nota: Obtenido con SPSS

Interpretación:

En la tabla 1 de estadísticas de fiabilidad se aprecia para la primera variable, que el coeficiente de Alfa de Cronbach $\alpha = 0.828$ es de alta confiabilidad según la tabla de Ruiz (2013) para la interpretación del Coeficiente de Confiabilidad. Por tanto, la herramienta para medir la primera variable según Ruiz (2013) tiene un alto grado de correlación interna entre todos los ítems del test (p. 90)

Tabla 2

Rangos de confiabilidad

Rangos	Magnitud
0.81 a 1.00	Muy Alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy Baja

Nota: tomado de Ruiz (2013, p.100)

Para la segunda variable de estudio “Habilidades Sociales” se obtuvo un valor de Alfa de Cronbach de 0.971, como se aprecia en la tabla 3.

Tabla 3

Estadísticas de Fiabilidad: Habilidades sociales

Alfa de Cronbach	N de elementos
,971	12

Nota: Obtenido con SPSS

Interpretación:

En la tabla 3 de estadísticas de fiabilidad se aprecia para la variable “Habilidades sociales”, que el coeficiente de Alfa de Cronbach $\alpha = 0.971$ es de alta confiabilidad según la tabla de Ruiz (2013) para la interpretación del Coeficiente de Confiabilidad. Por tanto, la herramienta para medir la segunda variable según Ruiz (2013) tiene un alto grado de correlación interna entre todos los ítems del test (p. 90)

3.5 Procedimiento

El procedimiento de recolección de datos para la investigación consideró cuatro fases: en primer lugar, se solicitó el permiso a la gerencia del centro de terapias en niños con autismo TEAyudamos, Chiclayo. En la fase de “Recopilación de datos” se aplicó el cuestionario a los 60 padres de familia, quienes respondieron en base a la observación de las habilidades sociales logradas por los niños con TEA, mediante las habilidades lúdicas. La aplicación se realizó directamente, de manera presencial, respetando las normas de bioseguridad.

3.6 Método de análisis de datos

Seguidamente se realizó el análisis de datos, en esta fase los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, fueron procesados mediante la técnica de la tabulación, haciendo uso de la estadística descriptiva, para ello se utilizó el software Excel 2016 y posteriormente el SPSS. El análisis estadístico de las variables se realizó mediante la estadística inferencial, lo cual permitió comprobar la hipótesis al determinar la posible relación existente entre las dos variables, se utilizó el coeficiente de correlación r de Pearson.

3.7 Aspectos éticos

Se tuvo en cuenta la propiedad intelectual de los investigadores y autores haciendo uso del formato APA en el desarrollo de habilidades sociales en niños con el trastorno del espectro autista, autores de fuentes primarias y secundarias. Respecto a la aplicación de los instrumentos, estos se utilizaron con la aprobación de los expertos y con el compromiso de los padres de familia para otorgar respuestas, lo más exactas posibles, se considera obtener resultados con una confiabilidad superior al 95%, se mantendrá la confidencialidad de la información obtenida. En el caso de la autorización del Centro de Terapias TEAyudamos, tiene conocimiento de la investigación a realizar y se encuentra comprometida a otorgar la autorización correspondiente para la realización de la investigación.

IV. RESULTADOS

Baremos de las variables de investigación

Se determinó una valoración para las respuestas de los encuestados, siendo el máximo puntaje según la escala de Likert de 60 y un puntaje mínimo de 12 para las variables. Por tanto, la valoración de las variables de acuerdo a los puntajes se analizó con cuatro rangos de puntuación: Muy Malo (menor a 13), Malo (13-28), Regular (10-15) y Bueno (45-60), como se aprecia en la tabla 4 y 5.

Las dimensiones en cada caso contienen cuatro ítems, por lo que se determinó que el puntaje máximo es 20 obtenido por la escala de Likert y el puntaje mínimo es 4, como se aprecia en las tablas 4 y 5. Los rangos de valoración son similares a las variables: Muy Malo (menor a 4), Malo (05-09), Regular (10-15) y Bueno (15-20), como se aprecia en la tabla 4 y 5.

Tabla 4

Valoración de la variable 1: Actividades lúdicas

Variable	Cantidad de Ítems	Puntuación	Valoración	Rangos	Escala
Actividades Lúdicas	12	60	Malo Regular Bueno	(13-28) (29-44) (45-60)	
Dimensiones					
Fase de exploración	4	20	Malo Regular Bueno	(05-09) (10-15) (15-20)	Nunca = 1 / Casi Nunca = 2 / Algunas veces = 3 /
Fase simbólica	4	20	Malo Regular Bueno	(05-09) (10-15) (15-20)	Casi siempre = 4 / Casi siempre = 5
Fase de adquisición de reglas	4	20	Malo Regular Bueno	(05-09) (10-15) (15-20)	

Tabla 5*Valoración de la variable 2: Habilidades sociales*

Variable	Cantidad de Ítems	Puntuación	Valoración	Rangos	Escala
Habilidades sociales	12	60	Malo Regular Bueno	(13-28) (29-44) (45-60)	
Dimensiones Habilidades básicas conductuales	4	20	Malo Regular Bueno	(05-09) (10-15) (15-20)	Nunca = 1 / Casi Nunca = 2 / Algunas veces = 3 / Casi siempre = 4 / Casi siempre = 5
Habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones	4	20	Malo Regular Bueno	(05-09) (10-15) (15-20)	
Habilidades cognitivas para relacionarse	4	20	Malo Regular Bueno	(05-09) (10-15) (15-20)	

Resultados descriptivos para variables y dimensiones

En este ítem, se procedió a describir y realizar el análisis de los resultados, mediante el análisis dimensional. Para ello, se procedió a agrupar los resultados por variables y dimensiones, y se muestra los resultados agrupados.

Resultados Variable Actividades Lúdicas

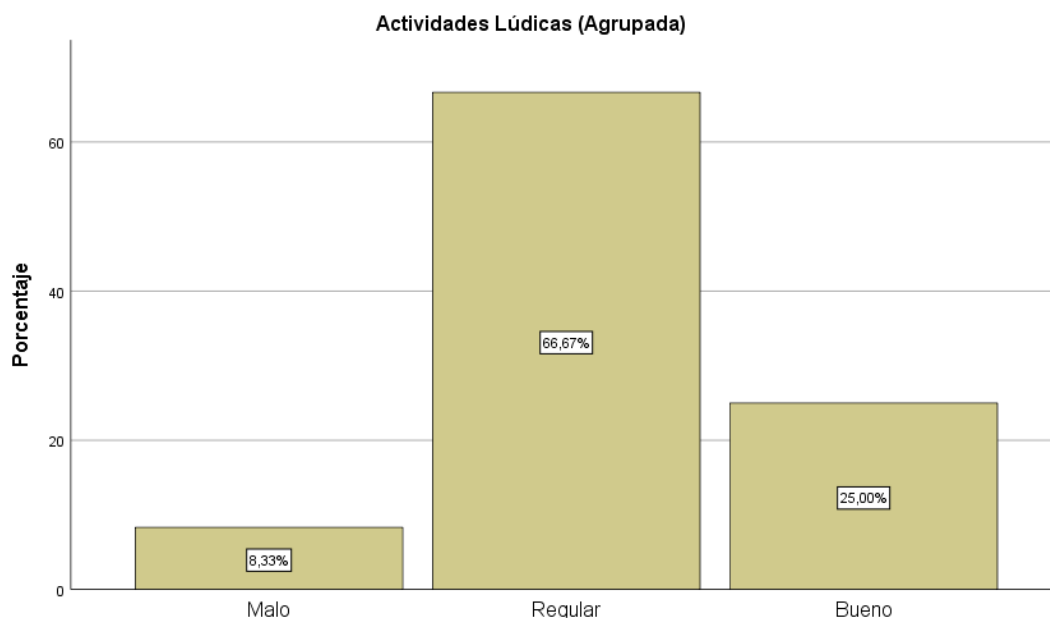
Tabla 6

Descripción de la variable Actividades lúdicas (Agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	5	8.3	8.3	8.3
	Regular	40	66.7	66.7	75.0
	Bueno	15	25.0	25.0	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Figura 2

Variable Actividades Lúdicas



Interpretación

En la tabla 6 y figura 1, se aprecia que el 8,3% considera que las actividades lúdicas tuvieron un resultado malo, el 66.7% de los padres señalaron que los resultados fueron regulares y el 25% considera que las actividades lúdicas fueron buenas.

Resultados Variable Habilidades sociales

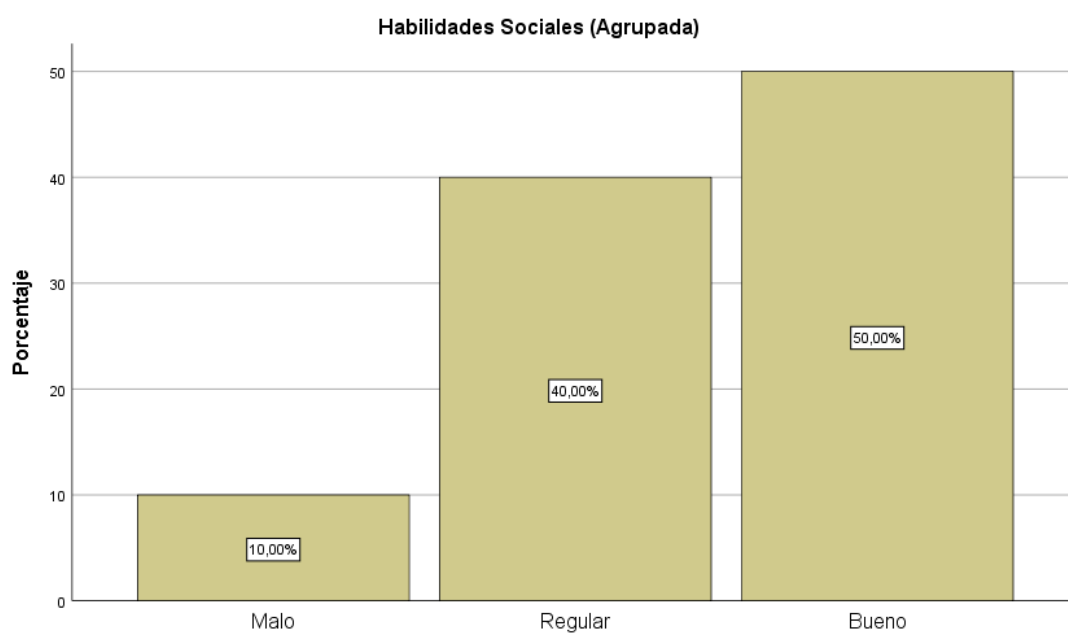
Tabla 7

Descripción de la variable habilidades Sociales (Agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	6	10.0	10.0	10.0
	Regular	24	40.0	40.0	50.0
	Bueno	30	50.0	50.0	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Figura 3

Variable Habilidades Sociales



Interpretación

En la tabla 7 y figura 2, se aprecia que el 10% de los encuestados considera que la variable habilidades sociales tuvieron un resultado malo, el 40.0% de los padres señalaron que los resultados fueron regulares y el 50% considera que el desarrollo de habilidades sociales fue bueno.

Dimensión: Fase de exploración

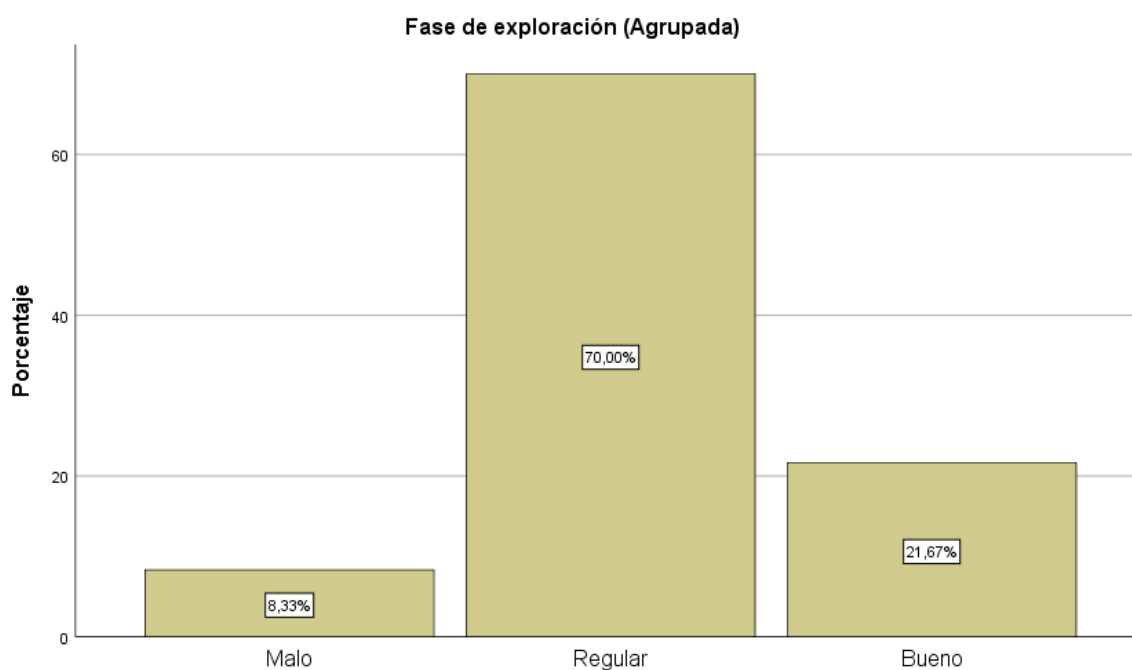
Tabla 8

Dimensión: Fase de exploración (Agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	5	8.3	8.3	8.3
	Regular	42	70.0	70.0	78.3
	Bueno	13	21.7	21.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Figura 4

Dimensión "Fase de exploración"



Interpretación

En la tabla 8 y figura 3, se aprecia que el 8.33% de los encuestados considera que en la fase de exploración los resultados fueron malos, el 70.0% de los padres indicaron que la respuesta de los niños en esta fase fue regular, el 21.67% considera que la exploración en las actividades lúdicas fue buena.

Dimensión: Fase simbólica

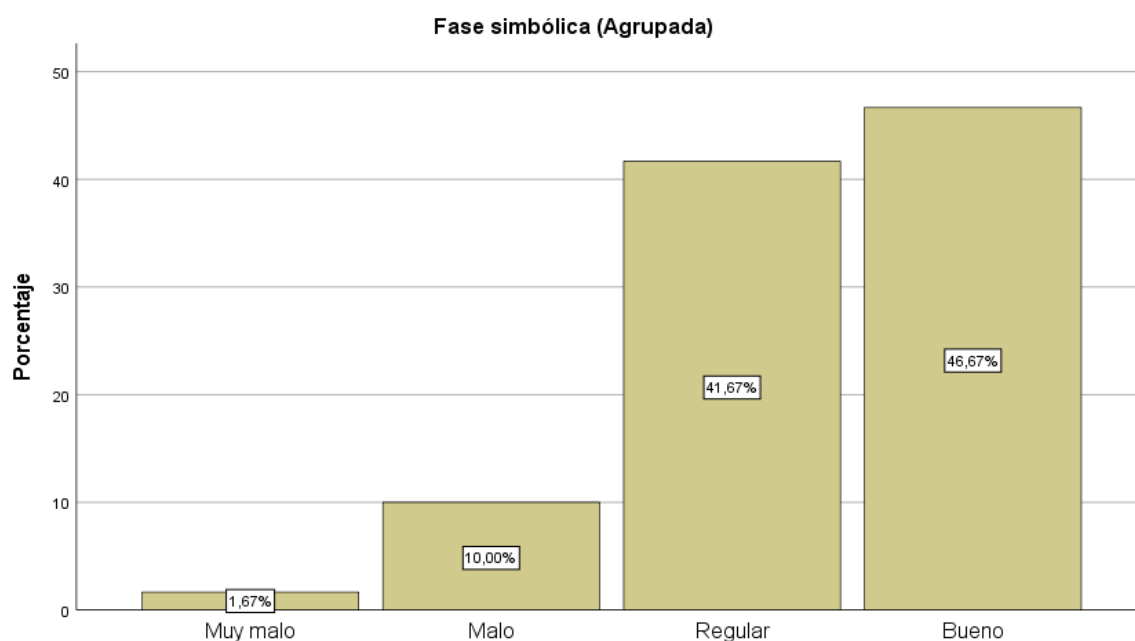
Tabla 9

Dimensión: Fase simbólica (Agrupado)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Muy malo	1	1.7	1.7	1.7
Malo	6	10.0	10.0	11.7
Regular	25	41.7	41.7	53.3
Bueno	28	46.7	46.7	100.0
Total	60	100.0	100.0	

Figura 5

Dimensión "Fase Simbólica"



Interpretación

En la tabla 9 y figura 4, se aprecia que el 1,67% de los encuestados señalan que en esta fase tuvieron resultados muy malos, el 10,00% de los encuestados considera que en la fase simbólica los resultados fueron malos, el 41,67% de los padres señalaron que la respuesta de los niños en la fase simbólica fue regular, y el 46,67% consideraron que en la fase simbólica en las actividades lúdicas obtuvieron buenos resultados.

Dimensión: Fase de adquisición de reglas

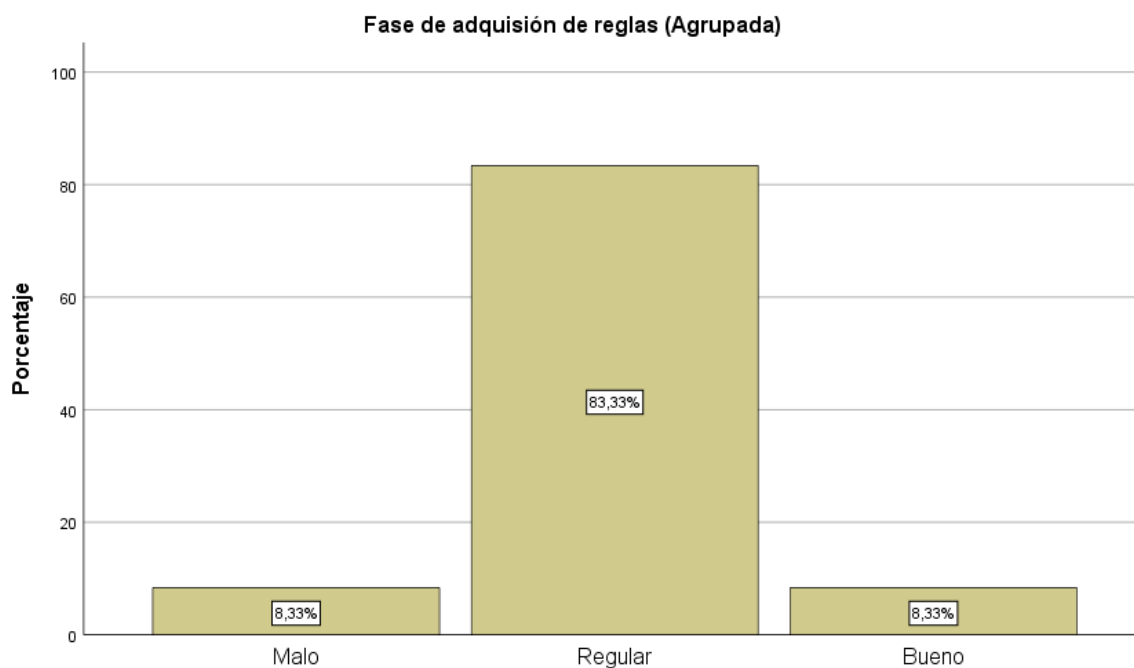
Tabla 10

Dimensión: Fase adquisición de reglas (Agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	5	8.3	8.3	8.3
	Regular	50	83.3	83.3	91.7
	Bueno	5	8.3	8.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Figura 6

Dimensión "Adquisición de reglas"



Interpretación

En la tabla 10 y figura 5, se puede apreciar que el 8.33% de los padres que en la fase de adquisición de reglas los resultados fueron malos, el 83.33% de los padres indicaron que la respuesta de los niños en esta fase fue regular, el 8.33% considera que sus niños respondieron adecuadamente a la fase de adquisición de reglas de la variable "actividades lúdicas" por lo tanto lo valoraron como bueno.

Dimensión: Habilidades básicas conductuales

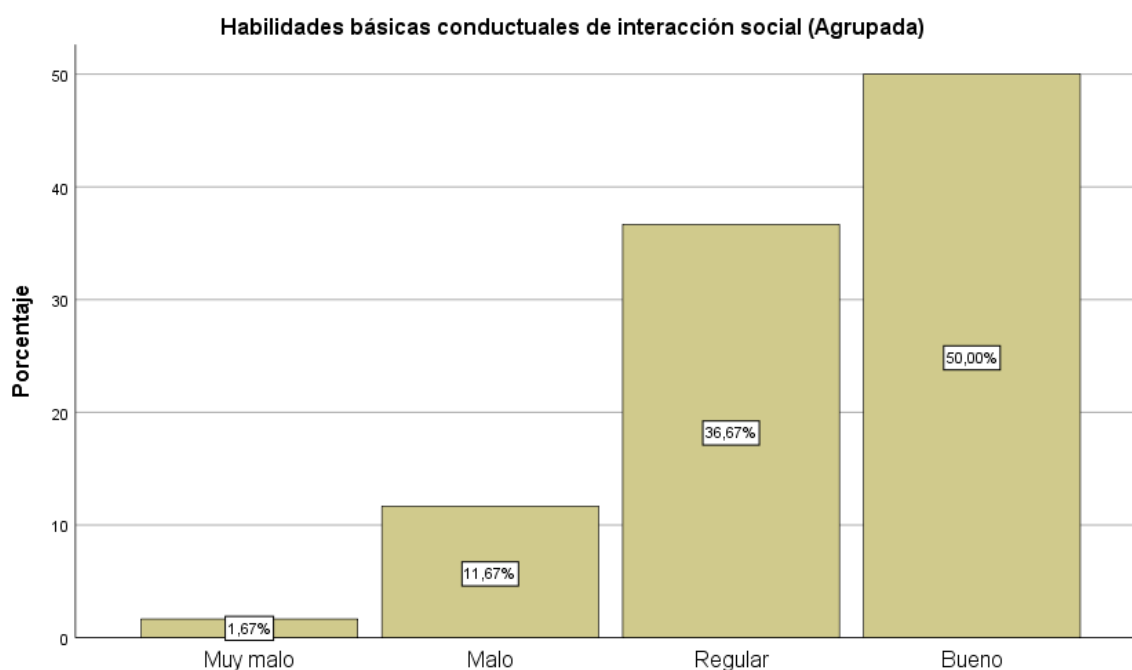
Tabla 11

Dimensión: Habilidades básicas conductuales (Agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy malo	1	1.7	1.7	1.7
	Malo	7	11.7	11.7	13.3
	Regular	22	36.7	36.7	50.0
	Bueno	30	50.0	50.0	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Figura 7

Dimensión "Habilidades básicas conductuales"



Interpretación

En la tabla 11 y figura 6, se aprecia que el 1,67% de los padres señalaron que el desarrollo de habilidades básicas conductuales de interacción social fue muy malo, el 11,67% de los encuestados consideró que los resultados fueron malos, el 36,67% de los padres señalaron que los resultados fueron regulares, y el 50,00% de los

padres consideraron que sus niños lograron buenos resultados en el desarrollo habilidades básicas conductuales de interacción social.

Dimensión: Habilidades afectivas

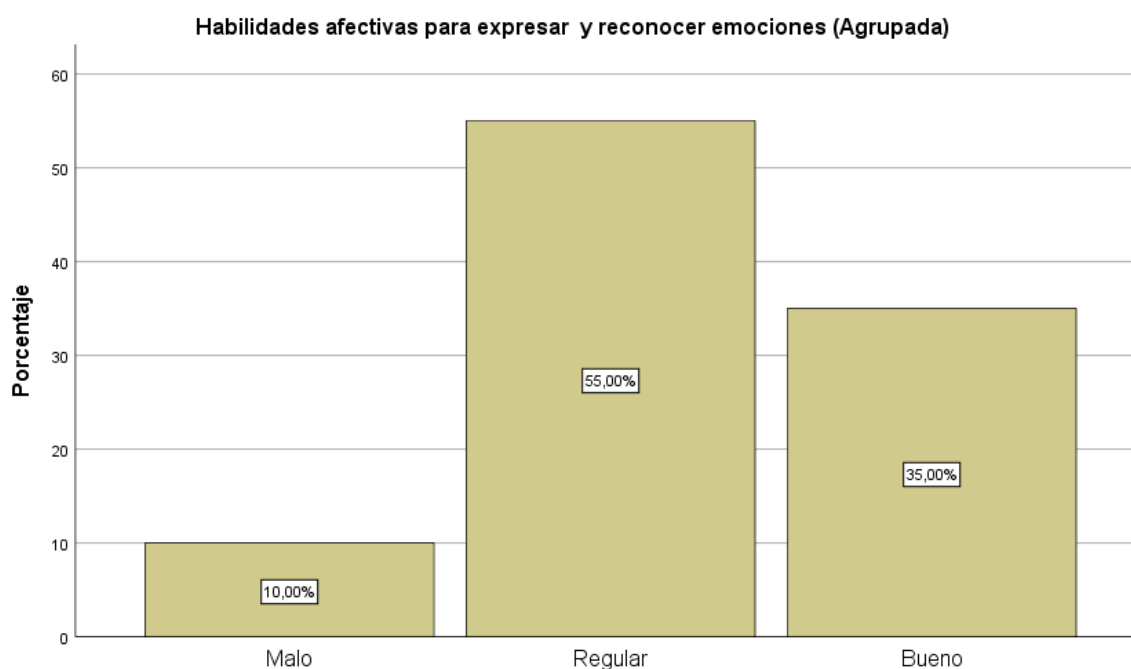
Tabla 12

Dimensión: Habilidades afectivas para expresar emociones (Agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Malo	6	10.0	10.0	10.0
	Regular	33	55.0	55.0	65.0
	Bueno	21	35.0	35.0	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Figura 8

Dimensión “Habilidades afectivas para expresar emociones”



Interpretación

En la tabla 12 y figura 7, se aprecia que el 10,00% de los padres señalaron que el desarrollo de habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones fue malo, el 55.00% de los encuestados consideró que los resultados fueron regulares, y el 35.00% de los padres consideraron que sus niños lograron buenos resultados en el desarrollo de habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones.

Dimensión: Habilidades básicas cognitivas

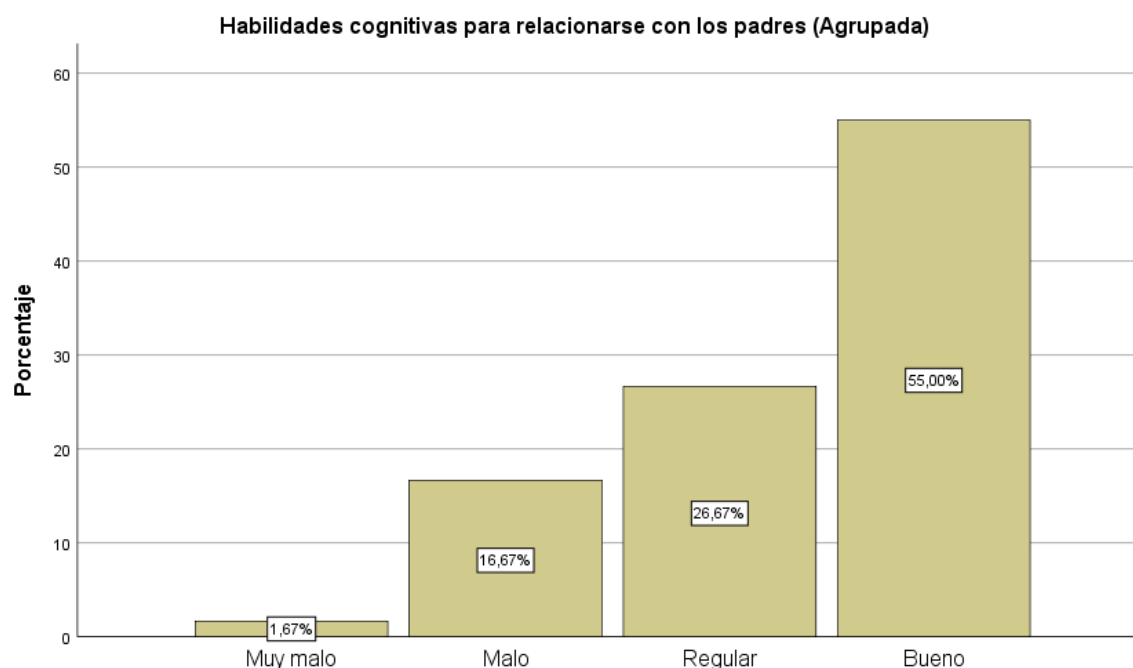
Tabla 13

Dimensión: Habilidades cognitivas para relacionarse (Agrupado)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy Malo	1	1.7	1.7	1.7
	Malo	10	16.7	16.7	18.3
	Regular	16	26.7	26.7	45.0
	Bueno	33	55.0	55.0	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Figura 9

Dimensión "Habilidades cognitivas para relacionarse"



Interpretación

En la tabla 13 y figura 8, se aprecia que el 1,67% de los encuestados señalaron que el desarrollo de habilidades cognitivas para relacionarse con los padres fue muy malo, el 16,67% de los encuestados consideró que los resultados fueron malos, el 26,67% de los padres señalaron que los resultados fueron regulares, y el 55,00% de los padres consideraron que sus niños lograron buenos resultados en el desarrollo de habilidades cognitivas para relacionarse con ellos.

Contrastación de hipótesis

Prueba de la Normalidad

Para determinar si los datos obtenidos son paramétricos o no paramétricos, se ha considera la utilización de la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov por tener una población $n=60$ (muestras mayores a $n=50$).

Tabla 14

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Estadístico	gl	Sig.	
Actividades Lúdicas	,077	60	,200*	,976	60	,284
Habilidades Sociales	,114	60	,050	,958	60	,036

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Se puede apreciar en la tabla 14 los resultados de la prueba de normalidad para ambas variables, el nivel de significancia obtenido para ambas variables ($0.2 > 0.05$ y 0.05) determinan que se encuentran por encima del $p=0.05$ de significancia, por ende, se determinó que los datos tienen distribución paramétrica. Por tanto, se ha considerado el uso de R de Pearson para determinar las correlaciones. Con estos resultados, se considera que, para la contratación de hipótesis, se debe determinar si existe algún nivel de relación entre las dos variables, además de estimar el grado de correlación, utilizando para ello el estadígrafo paramétrico R de Pearson.

Prueba de la Hipótesis General

Ho: Las actividades lúdicas no se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Ha: Las actividades lúdicas se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Tabla 15*Correlación Pearson entre variables**Correlaciones*

		Actividades Lúdicas	Habilidades Sociales
Actividades Lúdicas	Correlación de Pearson	1	,882**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	60	60
Habilidades Sociales	Correlación de Pearson	,882**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

La significancia para esta correlación es equivalente a $0.000 < 0.05$ (menor a 0.05), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se puede deducir que existe una relación significativa entre las dos variables con un coeficiente de correlación $r = +0.882$ mediante el estadígrafo Pearson, se puede concluir con este resultado que existe una correlación positiva significativa.

Prueba de la Hipótesis Específica No 1

Ho: Las actividades lúdicas no se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades básicas conductuales de interacción social en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Ha: Las actividades lúdicas se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades básicas conductuales de interacción social en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Tabla 16*Correlación entre Actividades lúdicas y Habilidades conductuales**Correlaciones*

		Actividades Lúdicas	Habilidades básicas conductuales de interacción social
Actividades Lúdicas	Correlación de Pearson	1	,855**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	60	60
Habilidades básicas conductuales de interacción social	Correlación de Pearson	,855**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

La significancia para esta correlación es equivalente a $0.000 < 0.05$ (menor a 0.05), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se puede deducir que existe una relación significativa entre las dos variables con un coeficiente de correlación $r = +0.855$ mediante el estadígrafo Pearson, se puede concluir con este resultado que existe una correlación positiva considerable entre la variable “actividades lúdicas” y la dimensión “habilidades básicas de interacción social”.

Prueba de la Hipótesis Especifica N° 2

Ho: Las actividades lúdicas no se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Ha: Las actividades lúdicas se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Tabla 17*Correlación entre Actividades lúdicas y Habilidades afectivas**Correlaciones*

		Actividades Lúdicas	Habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones
Actividades Lúdicas	Correlación de Pearson	1	,867**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	60	60
Habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones	Correlación de Pearson	,867**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

La significancia para esta correlación es equivalente a $0.000 < 0.05$ (menor a 0.05), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se puede deducir que existe una relación significativa entre las dos variables con un coeficiente de correlación $r = +0.867$ mediante el estadígrafo Pearson, se puede concluir con este resultado que existe una correlación positiva significativa entre la variable “actividades lúdicas” y la dimensión “habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones”.

Prueba de la Hipótesis Específica No 3

Ho: Las actividades lúdicas no se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades cognitivas para relacionarse con los padres, en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Ha: Las actividades lúdicas se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades cognitivas para relacionarse con los padres, en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021.

Tabla 18*Correlación entre Actividades lúdicas y Habilidades cognitivas**Correlaciones*

		Actividades Lúdicas	Habilidades cognitivas para relacionarse con los padres
Actividades Lúdicas	Correlación de Pearson	1	,845**
	Sig. (bilateral)		0.000
	N	60	60
Habilidades cognitivas para relacionarse con los padres	Correlación de Pearson	,845**	1
	Sig. (bilateral)	0.000	
	N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación

La significancia para esta correlación es equivalente a $0.000 < 0.05$ (menor a 0.05), por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por tanto, se puede deducir que existe una relación significativa entre las dos variables con un coeficiente de correlación $r = +0.845$ mediante el estadígrafo Pearson, se puede concluir con este resultado que existe una correlación positiva significativa entre la variable “actividades lúdicas” y la dimensión “habilidades cognitivas para relacionarse con los padres”.

V. DISCUSIÓN

Desde que Eugen Bleuer identificó el trastorno del espectro autista en 1891, se ha buscado terapias adecuadas para disminuir los efectos del síndrome en las personas que nacen con este trastorno, principalmente aquella deficiencia que genera una disociación del medio y el entorno, y que es conocido en el medio científico de la psicología como la disminución de las habilidades sociales. Williams y Koenig (2006) citando a Carter, Davis, Klin y Volkmar (2005) señalan al respecto que los individuos con el trastorno del espectro autista sufren de un trastorno generalizado del desarrollo con déficits de la socialización y que son una fuente importante del deterioro independientemente de la capacidad cognitiva o del lenguaje de las personas con TEA.

El trastorno del espectro autista puede convertirse en un desorden con mayor complejidad con el paso del tiempo, el trastorno que inicialmente puede ser una afección de tipo individual en la niñez, se va convirtiendo en un problema más agudo en la adolescencia, juventud y adultez del individuo, pues al verse deterioradas las capacidades de desarrollo de comunicación con las personas, el individuo con TEA puede presentar una mayor deficiencia de sus habilidades, lo que se traduce en una personalidad con mayores complejos de tipo social y comunicativo e incluso educativo, dado que las habilidades sociales disminuidas son más notorias entre personas de la misma edad. Al respecto Jiar & Yin (2015) señalan que los estudiantes con TEA exhiben comportamientos no convencionales para los demás, como dar respuestas agresivas, actitudes introvertidas que a menudo son reconocidos por otros estudiantes, quienes notan su ineptitud social y su incapacidad o manera errónea para comunicarse.

En el estudio se llegó a determinar que efectivamente como se planteó en la hipótesis de estudio, existe una relación significativa entre las actividades lúdicas desarrolladas en los talleres con niños con TEA de 3 a 6 años de edad y el desarrollo de habilidades sociales en TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021. En vista que se observó en la tabla 16 del presente estudio, que la correlación entre las dos variables es significativa. Este resultado coincide con lo mencionado por Jiar & Yin (2015) quienes señalan concordando con investigaciones realizadas sobre el espectro del trastorno autista, que es una

condición que puede ser mejorada o tratada mediante diversas estrategias, por lo cual es preciso identificar y buscar intervenir en la condición del niño con trastorno del espectro autista, esto ayudaría a mejorar las capacidades sociales y comunicativas. Asimismo González (2018) llega a concluir en su estudio sobre la intervención en un niño con autismo y las observaciones realizadas en la interacción con sus padres, en la cual se aplicó estrategias de intervención de tipo lúdicas que se podían utilizar en situaciones específicas con el niño, en el aspecto comunicativo que se demostró acciones de interacción que posibilitaron el desarrollo de habilidades para hacerse entender por los demás, en el aspecto emocional se empezó a reconocer emociones a partir de situaciones cotidianas planteadas en las sesiones de juego, resultados que sirvieron para concluir que las sesiones de juego terapéuticas utilizadas para la intervención y las estrategias tuvieron impacto positivo en el desarrollo psicológico, lo cual constituye un resultado importante y fundamentado científicamente al trabajar con niños con autismo.

Jiar & Yin (2015), señalan que el trastorno del espectro autista (TEA) se caracteriza por déficits en dos dominios centrales: déficits en la comunicación social y la interacción social; así como los patrones repetitivos restringidos de comportamiento, intereses y actividades. Los déficits de habilidades sociales se identifican por un escaso contacto visual, falta de atención conjunta, patrones de habla pedantes o incoherentes, problemas para iniciar y mantener conversaciones, incapacidad para resolver problemas sociales, falta de empatía y dificultades para interpretar el lenguaje corporal, además de presentar dificultades para desarrollar sus habilidades lingüísticas y comprender lo que escuchan, así como dificultades para comunicar sus pensamientos, por ende mediante la utilización de las actividades lúdicas se verificó que fue posible obtener resultados favorables.

Respecto a las actividades lúdicas y las dimensiones consideradas como “habilidades básicas conductuales de interacción social” que implican la capacidad de comunicarse para pedir o solicitar de diversas maneras como pedir, extender los brazos, saltar, sonreír para comunicarse, se obtuvo igualmente una alta correlación entre la variable y la dimensión, como se aprecia en la tabla 16.

Respecto a las actividades lúdicas y las dimensiones consideradas como “habilidades afectivas para de expresar y reconocer emociones” que implican la capacidad de mostrar conductas afectivas hacia sus tutores en el desarrollo de la

actividad lúdica como controlar la ira, los gritos o los movimientos repetitivos, el pedir abrazos o solicitar ayuda con gestos o demostrar alegría, se determinó que los niños con autismo tienen respuestas positivas a las actividades lúdicas, lo cual determinó una correlación significativa y considerable entre la variable y la dimensión en mención (Tabla 17).

Respecto a las actividades lúdicas y las dimensiones consideradas como “y las habilidades cognitivas para relacionarse con los padres” que implican la capacidad para mejorar o mantener contacto visual con el tutor o padre de familia, la capacidad de reconocer reglas aprendidas en el juego y aplicarlas a otras situaciones, la habilidad de reconocer la autoridad de sus padres, se determinó que los niños mejoran su condición al entablar una situación más íntima con su progenitores, dado que las actividades lúdicas inicialmente requerían de la tutoría para la fase de exploración, la representación y apoyo para el aprendizaje simbólico, así como en la fase de adquisición de reglas. Por tanto, se generó un contexto que determinó una correlación significativa y considerable entre la variable y la dimensión de adquisición de habilidades cognitivas (Tabla 18).

Los resultados obtenidos, en las dimensiones coinciden con los resultados obtenidos por Cáceres (2017) quien después de haber realizado un estudio de enseñanza -aprendizaje en niños con autismo haciendo uso de las actividades lúdicas con pictogramas, llega a concluir que la utilización de estas herramientas generan únicamente ventajas en el proceso, pues se observó que las actividades lúdicas empleadas ayudaron a la reducción de conductas no deseadas o disruptivas, así mismo se observó que el niño adquirió pautas para anticipar actividades, secuenciar rutinas diarias, así como la posibilidad de habituarse a diferentes entornos que desconoce, una condición que permite al niño a enfrentarse a situaciones nuevas e imprevistas.

Finalmente se puede señalar que el uso de los juegos como parte de las actividades lúdicas en el tratamiento de niños con Trastorno del Espectro del Autismo - TEA es un mecanismo para la socialización, en vista que los niños con TEA responden adecuadamente a estos estímulos de enseñanza -aprendizaje, resultado que ayuda a sugerir que mediante una metodología y estrategia adecuada, se puede mejorar el nivel de calidad de vida de los niños con estas habilidades especiales lo cual tendrá repercusión incluso en su desarrollo posterior

como estudiantes en otros niveles. Jiar & Yin (2015) añaden que las capacidades para comunicarse varían en función de su crecimiento intelectual y social del individuo, es decir de los logros que haya tenido en sus etapas anteriores, por lo tanto, la persona con TEA que ha recibido terapias de tratamiento se puede integrar mejor a su entorno como lo señalan los autores.

VI. CONCLUSIONES

1. Se llegó a determinar que las actividades lúdicas se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021. El grado de correlación se determinó como una correlación positiva considerable en vista que el coeficiente de correlación Pearson obtenido fue de $r = 0.882$.
2. Se llegó a determinar que las actividades lúdicas se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades básicas conductuales de interacción social en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021. El grado de correlación que se obtuvo determinó que la correlación es positiva considerable en vista que el coeficiente de correlación Pearson obtenido fue de $r = 0.855$.
3. Se llegó a determinar que las actividades lúdicas se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021. El grado de correlación que se obtuvo determinó que la correlación es positiva considerable en vista que el coeficiente de correlación Pearson obtenido fue de $r = 0.867$.
4. Se llegó a determinar que las actividades lúdicas se relacionan de manera significativa con el desarrollo de habilidades cognitivas para relacionarse con los padres en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021. El grado de correlación que se obtuvo determinó que la correlación es positiva considerable en vista que el coeficiente de correlación Pearson obtenido fue de $r = 0.845$.

VII. RECOMENDACIONES

1. Es recomendable para la directora del centro de terapias TEAyudamos, incluya actividades de tipo lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA. Ya que las variables de investigación: actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA se llegó a demostrar que existe un alto nivel de correlación entre estas variables
2. Es recomendable que especialistas en el área lleven capacitaciones donde se incentiven el uso de actividades lúdicas con el fin que los niños logren un desarrollo de sus habilidades conductuales, en vista que se demostró que existe un nivel de correlación considerable entre la primera variable y la primera dimensión de la segunda variable.
3. Es recomendable para los terapeutas que para mejorar las habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo, 2021, se utilice las actividades lúdicas en vista que se demostró que existe un nivel de correlación considerable entre la primera variable y la segunda dimensión de la segunda variable.
4. Es también recomendable para los padres que realicen las actividades lúdicas para que sus niños con TEA logren desarrollar habilidades cognitivas para relacionarse con los adultos, ya que se demostró que existe un nivel de correlación considerable entre la primera variable y la tercera dimensión de la segunda variable.

REFERENCIAS

- Alberdi, A. (2015) *Habilidades comunicativas en trastornos del espectro autista*. Universidad Internacional de la Rioja. La Rioja - España.
- Bautista, M. (2009) *Manual de Metodología de investigación*. 3ra Edición. Editorial Talitip S.R.L. Caracas, Venezuela. ISBN 980-07-8119-6
- Abugattas, S. (2016). *Construcción y validación del test Habilidades de Interacción Social en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y La Molina de Lima*.
- Cáceres, O. (2017). *El uso del pictograma en el proceso de enseñanza.aprendizaje del niño con autismo*. (Tesis de Doctorado). Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
- Cerrón, W. (2014). *Conocimiento y matrices epistémicas*. (Artículo). Revista Horixonte de la Ciencia.
- Córdova, R. (2017) Talleres de Actividades lúdicas 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 Cesar Vallejo. Lima- Perú.
- Cárdenas, C. (2019) Influencia de un programa psicoeducativo en la reducción de la sintomatología de niños con autismo de la ciudad de Arequipa. (Tesis de maestría) Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa - Perú.
- Confederación de Autismo de España. (2019). Sobre el TEA.
- Dángelo, M. (2015). *Habilidades Sociales y Autismo*.
- Decreto Ley No 30150 – 2013 Ley de protección de las personas con trastorno del espectro autista (TEA), Lima -Perú.

El Comercio. (2019). *Minsa: más de 15 mil personas tienen autismo en el Perú*.

Garrabé de Lara, Jean. (2012). *El autismo: Historia y clasificaciones*. Salud mental, 35(3), 257-261
González, A. et al. (2016). Estimulación de habilidades sociales en niños y niñas con Trastorno del Espectro Autista". Educación y Sociedad, Vol. 14, No.2 100.

Gillis, J & Butler, R. Social skills interventions for preschoolers with Autism Spectrum Disorder: A description of single subject design studies Revista JEIBI Volumen 4, Nro 3. Pp 532 – 547, Philadelphia- USA

González, C. (2017). Intervención en un niño con autismo mediante el juego.

Goyoaga, E. (2017). *Propuesta de intervención para la adquisición de habilidades de la vida diaria y habilidades sociales en un niño con TEA*.

Hernández, R. Fernández, C. & baptista, P. (2014) *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. McGRAW-HILL/Interamericana Editores S.A. México.

ICBF (2010). *Orientaciones pedagógicas para la atención y la promoción de la inclusión de niñas y niños menores de seis años con autismo*. Instituto Colombiano de Bienestar familiar.

Jiar, K. & Yin, K. (2015) *Social Skills Deficits in Autism: A Study among Students with Austim Spectrum Disorder in Inclusive Classrooms* Universal Journal of Educational Research 1001-1007. Faculty of Education, Universiti Teknologi Malaysia, Malaysia

Ledesma, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vigotsky para la reconstrucción de la Inteligencia social*. Universidad Católica de Cuenca. Cuenca - Ecuador.

Martín, S. (2015). *La mejora de las habilidades sociales de los niños y niñas con tea a través de la musicoterapia*.

- March, I. et al. (2018). *Intervención en habilidades sociales de los niños con trastorno de espectro autista: una revisión bibliográfica*. Redalyc, 1
- Ministerio de la mujer y Poblaciones Vulnerables. (2019). *Plan Nacional para las*
- National Institute of Mental Health. (2018). *Trastornos del espectro autista*.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2019). *Trastornos del espectro autista*.
- Ortega, R. (1988). *El juego infantil. Revisión de la teoría de Vygotsky sobre la naturaleza psicológica del juego*. Revista: Investigación en la escuela Nro 4. Universidad de Sevilla.
- Pérez, T. et al. (2005). *Significado de las Habilidades Sociales para diversos actores de instituciones educativas en la ciudad de Temuco*. (Tesis de grado). Universidad Católica de Temuco, Chile.
- Piedra, S. (2018). *Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos*. Revista Cognosis. Vol III. Año 2018. Ecuador.
- Puerta, I. (2013). *Programa de habilidades sociales para niños con trastorno generalizado del desarrollo*.
- Ramos, M. (2010) *¿Qué es el autismo? La experiencia de padres inmersos en la incertidumbre, intersecciones en antropología*” Redalyc, 11(1), 77-88.
- Ríos, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja.
- Romera, Eva M., & Ortega, Rosario, & Monks, Claire (2008). *Impacto de la actividad lúdica en el desarrollo de la competencia social*. International Journal of Psychology and Psychological Therapy, 8(2),193-202. ISSN: 1577-7057.

- Rutter, M. (1978). *Trastornos de lenguaje y niños autistas*. Nueva York: Plenum Press.
- Ruiz, C (2013) *Instrumentos y Técnicas de Investigación Educativa: Un enfoque cuantitativo y Cualitativo para la Recolección y Análisis de Datos*. Tercera Edición. Houston - Texas, USA.
- Sánchez, J., Castillo, S., Hernández, B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. Revista: Educación. Vol. 44. núm 2, Universidad de Costa Rica.
- Sumalavia, M. (2019). *Proceso de adaptación de padres y madres de hijos diagnosticados dentro del Trastorno del Espectro Autista*.
- Sulca, M. (2016). *Actividades lúdicas para desarrollar la creatividad en la resolución de problemas referidos a agregar y quitar en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial 651*. Universidad Peruana Cayetano Heredia
- Vásquez, M. (2019). *La atención educativa de los alumnos con Trastorno del Espectro Autista*. Instituto de Educación de Aguas Calientes.
- Vygotsky, L. (1934). *Pensamiento y Lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*
- Williams, S.& Koenig, K. (2006). *Social Skills Development in Children with Autism Spectrum Disorders: A Review of the Intervention Research*. Yale University, Virginia, USA. DOI 10/1007/s10803-006-0320-x

ANEXOS

ANEXO 1:

Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
ACTIVIDADES LÚDICAS"	Constituye una acción de importancia capital para la adquisición de ciertos aspectos básicos para la vida de las personas, tales como las conductas de apego y vinculación afectiva, las habilidades comunicativas y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones, así como el desarrollo del pensamiento creativo. (Romera, Ortega y Monks, 2008).	La acción lúdica puede ser medido a través del cumplimiento del proceso del juego, es decir por el cumplimiento de las fases que componen la acción lúdica y sus fases de exploración, fase simbólica y fase de reglas que permite resultados concretos como la adquisición de nuevos procesos cognitivos, emocionales, habilidades sociales, entre otros. Se utilizó un cuestionario creado por Milagritos Castillo, para recabar la información sobre actividades lúdicas	fase de exploración	Espontaneidad en los juegos	ORDINAL
				Tranquilidad en el escenario	
				Flexibilidad a los estímulos	
				Grado de estrés en la actividad	
			fase simbólica	Reconoce los roles	
				Reconoce los escenarios	
				Identifica símbolos	
				Comunica simbólicamente	
			fase de adquisición de reglas	Conducta desafiante	
				Reconocimiento y aceptación del juego	
				Tolerancia a la frustración	
				Acepta reglas y autoridad	
"DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES	Es la capacidad que el individuo posee para percibir, comprender, descifrar y, posteriormente, a responder a determinados estímulos sociales en general, en especial aquellos que	Es el resultado de adquirir habilidades básicas conductuales de interacción social, habilidades afectivas para expresar o reconocer emociones, y	Habilidades básicas conductuales de interacción social	Expresa necesidades, preferencias	ORDINAL
				Comprensión de mensajes orales y simbólicos	
				Utilización del lenguaje facial y corporal	
				Comunica con lenguaje simbólico	
			Flexibilidad en las emociones		

	vienen del comportamiento de los demás. (Fernández y Carboles, citado en Bejarano, 2012)	la habilidad para aprender a relacionarse con los adultos. Se utilizó un cuestionario creado por Milagritos Castillo, para recabar la información sobre las habilidades sociales, emocionales, habilidades sociales, entre otros.	Habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones	Expresión de emociones
				Manejo de conductas agresivas
				Búsqueda de contacto afectivo
			Habilidades cognitivas para relacionarse con los padres	Establecimiento de contacto visual
				Aprende el rol del contrario
				Reconocimiento de las reglas
				Reconocimiento a la autoridad

ANEXO 2:

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
Problema principal: <ul style="list-style-type: none"> ¿En qué medida los Actividades lúdicas se relacionan con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo? 	Objetivo general: <ul style="list-style-type: none"> Determinar en qué medida los Actividades lúdicas se relaciona con el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo. Objetivos específicos: <ul style="list-style-type: none"> Determinar la relación existente entre las actividades lúdicas y la dimensión habilidades básicas conductuales de interacción social de las habilidades sociales en niños 	Hipótesis general: <ul style="list-style-type: none"> Existe una relación significativa entre los Actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo. Hipótesis específicas: <ul style="list-style-type: none"> Existe una relación significativa entre los Actividades lúdicas y las habilidades básicas de interacción social Existe una relación significativa entre los Actividades lúdicas y la capacidad de expresar emociones Existe una relación significativa entre los Actividades lúdicas y la capacidad para relacionarse con los adultos 	Variable 1: ACTIVIDADES LÚDICAS			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Fase de exploración	Espontaneidad en los juegos Tranquilidad en el escenario Flexibilidad a los estímulos Grado de estrés en la actividad	¿El niño se muestra espontaneo en el juego? ¿Se siente tranquilo en el escenario creado para el juego? ¿Muestra respuestas variadas al juego? ¿Se nota estresado, preocupado o angustiado al niño?	(Cuestionario Escala de Likert) Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
			Fase simbólica	Reconoce los roles Reconoce los escenarios	¿Muestra capacidad para aceptar el rol que	

	<p>de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Determinar la relación existente entre los Actividades lúdicas y la dimensión capacidad de expresar emociones de las habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo. Determinar la relación existente entre los Actividades lúdicas y la dimensión capacidad para relacionarse con los adultos de las habilidades sociales en niños de 3 a 6 años con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo. 		<p>Fase de adquisición de reglas</p>	<p>Identifica símbolos</p> <p>Comunica simbólicamente</p> <p>Conducta desafiante</p> <p>Reconocimiento y aceptación del juego</p> <p>Tolerancia a la frustración</p> <p>Acepta reglas y autoridad</p>	<p>le toca en el juego?</p> <p>¿Reproduce o imita las escenas del juego posteriormente?</p> <p>¿Reconoce las imágenes e interpreta bien lo que significa?</p> <p>¿Toma imágenes o juguetes para tratar de comunicar?</p> <p>¿Se muestra inquieto, alterado o serio frente a una regla?</p> <p>¿Si el juego se repite, reconoce el juego y las reglas?</p> <p>¿Cuándo pierde o no recibe lo que pide en el juego, tolera la frustración?</p> <p>¿Reconoce que no debe romper, patear, gritar, tumbar cosas en ciertos casos?</p>	
Variable 2: Habilidades sociales						

			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Habilidades básicas conductuales de interacción social	Expresa necesidades, preferencias	Pide los juguetes, cartillas u otros en las actividades	(Cuestionario Escala de Likert) Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
				Comprensión de mensajes orales y simbólicos	Responde a un estímulo de tipo verbal o simbólico	
				Utilización del lenguaje facial y corporal	Sonríe, salta, extiende los brazos, u otro para comunicar	
				Comunica con lenguaje simbólico	Toma imágenes o juguetes para pedir, avisar, indicar o comunicar en general	
			Habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones	Flexibilidad en las emociones	Muestra diversas conductas afectivas en el juego	
				Expresión de emociones	Expresa emociones como alegría y enfado	
				Manejo de conductas agresivas	Controla la ira, los gritos, los movimientos repetitivos	
				Búsqueda de contacto afectivo	Le pide ayuda, abrazos u otro en el juego y posteriormente	

			<p>Habilidades cognitivas para relacionarse con los padres</p>	<p>Establecimiento de contacto visual</p> <p>Aprende el rol del contrario</p> <p>Reconocimiento de las reglas</p> <p>Reconocimiento a la autoridad</p>	<p>Mantiene contacto visual con Ud. y otras personas adultas</p> <p>Muestra capacidad para tomar otros roles</p> <p>Acepta reglas que se aceptaron en el juego</p> <p>Reconoce su autoridad como adulto</p>	
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA A UTILIZAR			
<p>TIPO: Básico</p> <p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>NIVEL O ALCANCE: Correlacional</p> <p>DISEÑO: No experimental, tipo transversal</p>	<p>POBLACIÓN: La población de estudio estuvo conformada por 60 niños con TEA del centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo.</p> <p>TAMAÑO DE MUESTRA: Muestra censal</p>	<p>Variable 1: Actividades lúdicas</p> <p>Técnicas: ENCUESTA</p> <p>Instrumentos: CUESTIONARIO</p> <p>Autor: Milagritos Greis K. Castillo Maco</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Virtual permanente</p> <p>Ámbito de Aplicación: Centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo.</p> <p>Forma de Administración: Individual virtual</p>	<p>DESCRIPTIVA: Frecuencias para datos agrupados</p> <p>INFERENCIAL: R de Pearson para datos paramétricos</p>			

<p>MÉTODO: Hipotético deductivo</p>		<p>Variable 2: Habilidades sociales</p> <p>Técnicas: ENCUESTA</p> <p>Instrumentos: CUESTIONARIO</p> <p>Autor: Milagritos Greis K. Castillo Maco</p> <p>Año: 2021</p> <p>Monitoreo: Virtual permanente</p> <p>Ámbito de Aplicación: Centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo.</p> <p>Forma de Administración: Individual virtual</p>	
--	--	---	--

Anexo 3: Instrumentos

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

TITULO: Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo – 2021

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LA VARIABLE ACTIVIDADES LÚDICAS

INSTRUCCIONES: Estimado terapeuta, el presente cuestionario tiene la finalidad de recabar la información para un trabajo de investigación acerca de las actividades lúdicas en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo 2021

Marque con “X” la respuesta que considere conveniente con la mayor veracidad posible.

Escala valorativa:

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Número	N (1)	CN (2)	AV (3)	CS (4)	S (5)

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	N	CN	AV	CS	S
	DIMENSIÓN 1: Fase de exploración					
1	¿El niño se muestra espontáneo en el juego?					
2	¿Se siente tranquilo en el escenario creado para el juego?					
3	¿Muestra respuestas variadas al juego?					
4	¿Se nota estresado, preocupado o angustiado al niño?					
	DIMENSIÓN 2: Fase simbólica					
5	¿Muestra capacidad para aceptar el rol que le toca en el juego?					
6	¿Reproduce o imita las escenas del juego posteriormente?					
7	¿Reconoce las imágenes e interpreta bien lo que significa?					
8	¿Toma imágenes o juguetes para tratar de comunicar?					
	DIMENSIÓN 3: Fase de reglas					
9	¿Se muestra inquieto, alterado o serio frente a una regla?					
10	¿Si el juego se repite, reconoce el juego y las reglas?					
11	¿Cuándo pierde o no recibe lo que pide en el juego, tolera la frustración?					
12	¿Reconoce que no debe romper, patear, gritar, tumbar cosas en ciertos casos?					

¡Muchas Gracias!

UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

TITULO: Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo – 2021

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LA VARIABLE HABILIDADES SOCIALES.

INSTRUCCIONES: Estimado terapeuta, el presente cuestionario tiene la finalidad de recabar la información para un trabajo de investigación acerca de las actividades lúdicas en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo 2021

Marque con “X” la respuesta que considere conveniente con la mayor veracidad posible.

Escala valorativa:

Frecuencia	Nunca	Casi nunca	Algunas veces	Casi siempre	Siempre
Número	N (1)	CN (2)	AV (3)	CS (4)	S (5)

Nº	ITEMS	N	CN	AV	CS	S
	DIMENSIÓN 1: Habilidades básicas conductuales de interacción social					
1	Pide los juguetes, cartillas u otros en las actividades					
2	Responde a un estímulo de tipo verbal o simbólico					
3	Sonríe, salta, extiende los brazos, u otro para comunicar					
4	Toma imágenes o juguetes para pedir, avisar, indicar o comunicar en general					
	DIMENSIÓN 2: Habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones					
7	Muestra diversas conductas afectivas en el juego					
8	Expresa emociones como alegría y enfado					
9	Controla la ira, los gritos, los movimientos repetitivos					
10	Le pide ayuda, abrazos u otro en el juego y posteriormente					
	DIMENSIÓN 3: Habilidades cognitivas para relacionarse con los padres					
13	Mantiene contacto visual con Ud. y otras personas adultas					
14	Muestra capacidad para tomar otros roles					
15	Acepta reglas que se aceptaron en el juego					
16	Reconoce su autoridad como adulto					

ACTIVIDADES LÚDICOS PARA NIÑOS CON TEA DE 3 A 6 AÑOS DE EDAD.

Querido padre de familia o terapeuta antes de realizar los juegos lúdicos se debe tener en cuenta:

- **TEMPORIZACIÓN:** Cada actividad se debe realizar 3 veces a la semana durante un mes, teniendo en cuenta que todos los juegos lúdicos deben tener un inicio y un final evidente.

INICIO: La mayoría de niños con TEA suelen siempre elegir los mismos juegos para ello se les debe mostrar de forma alternada estas actividades lúdicas, las cuales deben iniciar dándole indicaciones de lo que el niño realizará, para ello puede ayudarse de pictogramas, dibujos o fotos.

DESARROLLO: Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, realice los siguientes juegos lúdicos junto con tu niño Una vez que ha tenido en cuenta los requisitos que le he comentado anteriormente, le propongo una serie de actividades lúdicas para realizar junto con su niño con autismo y unas breves orientaciones de cómo llevarlas a cabo. ¡Diviértete compartiendo tiempo con él!

❖ **ACTIVIDAD LÚDICA:** El rompecabezas

OBJETIVO: Proveer la atención conjunta, desarrollar su mirada a la otra persona y habilidades afectivas.

MATERIALES: Rompecabezas

PROCEDIMIENTO:

FASE EXPLORATORIA: Sentar al niño en una silla si lo tolera, sino en el suelo que se sienta cómodo y si es necesario una persona atrás que lo ayude a que se sostenga. Luego colocar el rompecabezas y las piezas de este cerca de él, debemos dejar que el niño experimente de forma libre con las piezas del rompecabezas (quizás las alinee, las mire, las alce, etc.)

FASE SIMBÓLICA: Después indica con señas al pequeño donde corresponden las piezas, así las ponga en el lugar incorrecto él ya identificará que las piezas deben ir al rompecabezas.

FASE DE ADQUISICIÓN DE REGLAS: Finalmente vuelve a retirar las piezas y coloca una pieza entre tus ojos y la nariz, mostrando al niño y diciendo “mira es un cangrejo, ¿Dónde va el cangrejo?” Insistimos para que el niño mire a la pieza y así mismo te mire, luego alce su mano hacia la pieza e la coloque donde corresponda si lo hace de forma incorrecta, moldea su mano hacia la ubicación correcta de la pieza. Puedes acompañar la actividad con canciones que llamen la atención de niño y lograr que te mire o sonría.



VARIACIONES: Si el estudiante no entiende puede utilizar pictogramas no olvidar que si es necesario puede una persona colocarse atrás de él para ayudar en el moldeamiento.

PRECAUCIONES: Esté pendiente de cualquier reacción aversa, tales como el evitar gestos de disgusto, retiro o explosiones verbales. Detenga la actividad si alguna de estas reacciones ocurre. Reintroduzca la actividad lentamente con el estudiante en control. Deje que sea él quien juzgue cuanto estímulo puede aceptar.

❖ **ACTIVIDAD LÚDICA:** Saltar como los animales.

OBJETIVO: Proveer la atención conjunta, desarrolla la imitación, la mirada y habilidades comunicativas.

MATERIALES: Colchoneta de ejercicios u otra superficie suave.

PROCEDIMIENTO

FASE EXPLORATORIA: Cantar la canción de Bartolito e ir mostrando los animales, el niño debe estar sentado en la colchoneta escuchando la canción, con los animales a su alrededor, podemos observar como los explora de forma libre.

FASE SIMBÓLICA: Inicia nuevamente a cantar y escoge el animal que toque en la canción, realizando los movimientos y el sonido onomatopéyico que realiza el animal o salta pretendiendo ser ese animal. (señala antes de cantar el animal que corresponde)

FASE DE ADQUISICIÓN DE REGLAS: Ahora colocarán 3 animalitos y realizarán el mismo proceso anterior, pero con un orden y eligiendo animal, respetando el orden como se coloquen los animales (perro, usando los brazos como patitas del pato y haciendo ruidos “guau”; vaca mencionando el sonido de “muu””; caballo, haciendo sonidos “iiiihha” usando los dos brazos como patas). Provea asistencia cuando según sea necesaria.



VARIACIONES: El estudiante puede saltar siguiendo al instructor, otro estudiante, o una fuente de sonido (se puede sostener del hombro de un guía).

PRECAUCIONES: Proteja al estudiante de tropezarse con obstáculos. Esté pendiente de cualquier reacción aversa, tales como el evitar gestos de disgusto, retiro o explosiones verbales. Detenga la actividad si alguna de estas reacciones ocurre. Reintroduzca la actividad lentamente con el niño en control. Deje que sea él quien juzgue cuanto estímulo puede aceptar.

❖ **JUEGO LÚDICO:** Llevo las cosas a su lugar

OBJETIVO: Proveer la atención conjunta, desarrollar habilidades conductuales y se relaciona con sus padres

MATERIALES: 4 pelotas plásticas u otros objetos que le gusten al niño (carritos, piezas, etc.).

**PROCEDI
MIENTO:**

FASE EXPLORATORIA: coloca al niño cerca a los objetos que has elegido que guarde, experimenta de forma libre con los objetos.

FASE SIMBÓLICA: Coloca los objetos en un depósito o sobre algo e indícale con señas que los debe guardar en el otro extremo dónde corresponde. Para ello debe colocar en el otro extremo depósitos que el niño los pueda guardar por color u forma.



FASE DE ADQUISIÓN DE REGLAS: Ahora en el camino de extremo a extremo se colocará obstáculos para q levante su pie o se agache El niño debe seguir las indicaciones que le des, llevando en sus manos el objeto hasta su lugar y así repetirlo hasta q finalice los objetos.

VARIACIONES: Varíe las posiciones del cuerpo: gateando o caminando.

PRECAUCIONES: Guíe al niño cuando se desvíe del camino. Proteja al estudiante de tropezarse con obstáculos. Esté pendiente de cualquier reacción aversa, tales como el evitar gestos de disgusto, retiro o explosiones verbales. Detenga la actividad si alguna de estas reacciones ocurre. Reintroduzca la actividad lentamente con el estudiante en control. Deje que sea él quién juzgue cuanto estímulo puede aceptar.

CIERRE: Para finalizar la rutina de actividades lúdicas debe indicarle al niño con tiempo de anticipación, que va a finalizar. Puede ayudarse de los pictogramas o con señas, luego anímallo, dale a conocer sus logros del día y despídete (si eres terapeuta) hasta la siguiente sesión.

Anexo 4: Validez del instrumento para la variable actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LA VARIABLE ACTIVIDADES LÚDICAS

Apellidos y nombres del juez experto. Mg: Javier Segundo Silva Carnero

DNI: 02779189

Especialidad del validador: Magister en psicología

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN /O RECOMENDACIONES
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	RELACION ENTRE VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACION ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Actividades lúdicas	FASE DE EXPLORACIÓN	Espontaneidad en los juegos	¿El niño se muestra espontaneo en el juego?						X		X		X		X		
		Tranquilidad en el escenario	¿Se siente tranquilo en el escenario creado para el juego?						X		X		X		X		
		Flexibilidad a los estímulos	¿Muestra respuestas variadas al juego?						X		X		X		X		
		Grado de estrés en la actividad	¿Se nota estresado, preocupado o angustiado al niño?						X		X		X		X		
	FASE SIMBÓLICA	Reconoce los roles	¿Muestra capacidad para aceptar el rol que le toca en el juego?						X		X		X		X		
		Reconoce los escenarios	¿Reproduce o imita las escenas del juego posteriormente?						X		X		X		X		
		Identifica símbolos	¿Reconoce las imágenes e interpreta bien lo que significa?						X		X		X		X		
		Comunica simbólicamente	¿Toma imágenes o juguetes para tratar de comunicar?						X		X		X		X		
	FASE DE ADQUISICIÓN	Conducta desafiante	¿Se muestra inquieto, alterado o serio frente a una regla?						X		X		X		X		
		Reconocimiento y aceptación del juego	¿Si el juego se repite, reconoce el juego y las reglas?						X		X		X		X		
Tolerancia a la frustración		¿Cuándo pierde o no recibe lo que pide en el juego, tolera la frustración?						X		X		X		X			

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LA VARIABLE ACTIVIDADES LÚDICAS

Apellidos y nombres del juez experto. Mg. Mariela Noemí Gómez Cruz

DNI: 41735335

Especialidad del validador: Magister de educación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN /O RECOMENDACIONES
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	RELACION ENTRE VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACION ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Actividades lúdicas	FASE DE EXPLORACIÓN	Espontaneidad en los juegos	¿El niño se muestra espontáneo en el juego?						X		X		X		X		
		Tranquilidad en el escenario	¿Se siente tranquilo en el escenario creado para el juego?						X		X		X		X		
		Flexibilidad a los estímulos	¿Muestra respuestas variadas al juego?						X		X		X		X		
		Grado de estrés en la actividad	¿Se nota estresado, preocupado o angustiado al niño?						X		X		X		X		
	FASE SIMBÓLICA	Reconoce los roles	¿Muestra capacidad para aceptar el rol que le toca en el juego?						X		X		X		X		
		Reconoce los escenarios	¿Reproduce o imita las escenas del juego posteriormente?						X		X		X		X		
		Identifica símbolos	¿Reconoce las imágenes e interpreta bien lo que significa?						X		X		X		X		
		Comunica simbólicamente	¿Toma imágenes o juguetes para tratar de comunicar?						X		X		X		X		
	FASE DE ADQUISICIÓN DE REGLAS	Conducta desafiante	¿Se muestra inquieto, alterado o serio frente a una regla?						X		X		X		X		
		Reconocimiento y aceptación del juego	¿Si el juego se repite, reconoce el juego y las reglas?						X		X		X		X		
		Tolerancia a la frustración	¿Cuándo pierde o no recibe lo que pide en el juego, tolera la frustración?						X		X		X		X		

			¿Reconoce que no debe romper, patear, gritar, tumbar cosas en ciertos casos?						X		X		X		X		
Habilidades sociales	Habilidades básicas conductuales de interacción social	Acepta reglas y autoridad							X		X		X		X		
		Expresa necesidades, preferencias	Pide los juguetes, cartillas u otros en las actividades						X		X		X		X		
		Comprensión de mensajes orales y simbólicos	Responde a un estímulo de tipo verbal o simbólico						X		X		X		X		
		Utilización del lenguaje facial y corporal	Sonríe, salta, extiende los brazos, u otro para comunicar						X		X		X		X		
		Comunica con lenguaje simbólico	Toma imágenes o juguetes para pedir, avisar, indicar o comunicar en general						X		X		X		X		
	Habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones	Flexibilidad en las emociones	Muestra diversas conductas afectivas en el juego							X		X		X		X	
		Expresión de emociones	Expresa emociones como alegría y enfado							X		X		X		X	
		Manejo de conductas agresivas	Controla la ira, los gritos, los movimientos repetitivos							X		X		X		X	
		Búsqueda de contacto afectivo	Le pide ayuda, abrazos u otro en el juego y posteriormente							X		X		X		X	
	Habilidades cognitivas para relacionarse con los padres	Establecimiento de contacto visual	Mantiene contacto visual con Ud. y otras personas adultas							X		X		X		X	
		Aprende el rol del contrario	Muestra capacidad para tomar otros roles							X		X		X		X	
		Reconocimiento de las reglas	Acepta reglas que se aceptaron en el juego							X		X		X		X	
		Expresa necesidades, preferencias	Reconoce su autoridad como adulto							X		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir []

No aplicable []

15 de octubre del 2021

**VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE
ACTIVIDADES LÚDICAS**

$$c = \frac{\# \text{ Afirmaciones}}{\# \text{ Afirmación} + \# \text{ Negaciones}} = \frac{(12 + 12 + 12 + 12)}{(12 + 12 + 12 + 12) + 0} = \frac{48}{48} = 1,0$$

**VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE DE
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.**

$$c = \frac{\# \text{ Afirmaciones}}{\# \text{ Afirmación} + \# \text{ Negaciones}} = \frac{(12 + 12 + 12 + 12)}{(12 + 12 + 12 + 12) + 0} = \frac{48}{48} = 1,0$$


Mg. Mariela Noemí Gómez Cruz
Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LAS VARIABLES ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

Apellidos y nombres del juez experto. Mg. Edulgerio Díaz Silva
DNI: 16660078

Especialidad del validador: Magister en educación

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN /O RECOMENDACIONES
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Actividades lúdicas	FASE DE EXPLORACIÓN	Esponaneidad en los juegos	¿El niño se muestra espontaneo en el juego?						X		X		X		X		
		Tranquilidad en el escenario	¿Se siente tranquilo en el escenario creado para el juego?						X		X		X		X		
		Flexibilidad a los estímulos	¿Muestra respuestas variadas al juego?						X		X		X		X		
		Grado de estrés en la actividad	¿Se nota estresado, preocupado o angustiado al niño?						X		X		X		X		
	FASE SIMBÓLICA	Reconoce los roles	¿Muestra capacidad para aceptar el rol que le toca en el juego?						X		X		X		X		
		Reconoce los escenarios	¿Reproduce o imita las escenas del juego posteriormente?						X		X		X		X		
		Identifica símbolos	¿Reconoce las imágenes e interpreta bien lo que significa?						X		X		X		X		
		Comunica simbólicamente	¿Toma imágenes o juguetes para tratar de comunicar?						X		X		X		X		
		FASE DE DESAFÍAN	Conducta desafiante	¿Se muestra inquieto, alterado o serio frente a una regla?						X		X		X		X	

		Reconocimiento y aceptación del juego	¿Si el juego se repite, reconoce el juego y las reglas?						X		X		X				
		Tolerancia a la frustración	¿Cuándo pierde o no recibe lo que pide en el juego, tolera la frustración?						X		X		X		X		
		Acepta reglas y autoridad	¿Reconoce que no debe romper, patear, gritar, tumbar cosas en ciertos casos?						X		X		X		X		
Desarrollo de habilidades sociales	Habilidades básicas conductuales de interacción social	Expresa necesidades, preferencias	Pide los juguetes, cartillas u otros en las actividades						X		X		X		X		
		Comprensión de mensajes orales y simbólicos	Responde a un estímulo de tipo verbal o simbólico						X		X		X		X		
		Utilización del lenguaje facial y corporal	Sonríe, salta, extiende los brazos, u otro para comunicar						X		X		X		X		
									X		X		X		X		
		Comunica con lenguaje simbólico	Toma imágenes o juguetes para pedir, avisar, indicar o comunicar en general						X		X		X		X		
		Flexibilidad en las emociones	Muestra diversas conductas afectivas en el juego						X		X		X		X		
	Habilidades afectivas para expresar y reconocer	Expresión de emociones	Expresa emociones como alegría y enfado							X		X		X		X	
		Manejo de conductas agresivas	Controla la ira, los gritos, los movimientos repetitivos							X		X		X		X	
		Búsqueda de contacto afectivo	Le pide ayuda, abrazos u otro en el juego y posteriormente							X		X		X		X	
		Establecimiento de contacto visual	Mantiene contacto visual con Ud. y otras personas adultas							X		X		X		X	
	Habilidades cognitivas	Aprende el rol del contrario	Muestra capacidad para tomar otros roles							X		X		X		X	
		Reconocimiento de las reglas	Acepta reglas que se aceptaron en el juego							X		X		X		X	

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LAS VARIABLES ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

Apellidos y nombres del juez experto. Mg. Isabel Flores Llontop

DNI: 73265346

Especialidad del validador: Magister en psicología educativa

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Nunca	A veces	Siempre	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Actividades lúdicas	FASE DE EXPLORACIÓN	Espontaneidad en los juegos	¿El niño se muestra espontáneo en el juego?				X		X		X		X		
		Tranquilidad en el escenario	¿Se siente tranquilo en el escenario creado para el juego?				X		X		X		X		
		Flexibilidad a los estímulos	¿Muestra respuestas variadas al juego?				X		X		X		X		
		Grado de estrés en la actividad	¿Se nota estresado, preocupado o angustiado al niño?				X		X		X		X		
	FASE SIMBÓLICA	Reconoce los roles	¿Muestra capacidad para aceptar el rol que le toca en el juego?				X		X		X		X		
		Reconoce los escenarios	¿Reproduce o imita las escenas del juego posteriormente?				X		X		X		X		
		Identifica símbolos	¿Reconoce las imágenes e interpreta bien lo que significa?				X		X		X		X		
		Comunica simbólicamente	¿Toma imágenes o juguetes para tratar de comunicar?				X		X		X		X		

	FASE DE ADQUISICIÓN DE REGLAS	Conducta desafiante	¿Se muestra inquieto, alterado o serio frente a una regla?				X		X		X		X	
		Reconocimiento y aceptación del juego	¿Si el juego se repite, reconoce el juego y las reglas?				X		X		X		X	
		Tolerancia a la frustración	¿Cuándo pierde o no recibe lo que pide en el juego, tolera la frustración?				X		X		X		X	
		Acepta reglas y autoridad	¿Reconoce que no debe romper, patear, gritar, tumbar cosas en ciertos casos?				X		X		X		X	
Desarrollo de habilidades sociales	Habilidades básicas conductuales de interacción social	Expresa necesidades, preferencias	Pide los juguetes, cartillas u otros en las actividades				X		X		X		X	
		Comprensión de mensajes orales y simbólicos	Responde a un estímulo de tipo verbal o simbólico				X		X		X		X	
		Utilización del lenguaje facial y corporal	Sonríe, salta, extiende los brazos, u otro para comunicar				X		X		X		X	
		Comunica con lenguaje simbólico	Toma imágenes o juguetes para pedir, avisar, indicar o comunicar en general				X		X		X		X	
	Habilidades afectivas para expresar y	Flexibilidad en las emociones	Muestra diversas conductas afectivas en el juego				X		X		X		X	
		Expresión de emociones	Expresa emociones como alegría y enfado				X		X		X		X	
		Manejo de conductas agresivas	Controla la ira, los gritos, los movimientos repetitivos				X		X		X		X	
		Búsqueda de contacto afectivo	Le pide ayuda, abrazos u otro en el juego y posteriormente				X		X		X		X	
	Habilidades cognitivas para relacionarse con	Establecimiento de contacto visual	Mantiene contacto visual con Ud. y otras personas adultas				X		X		X		X	
		Aprende el rol del contrario	Muestra capacidad para tomar otros roles				X		X		X		X	
		Reconocimiento de las reglas	Acepta reglas que se aceptaron en el juego				X		X		X		X	
		Expresa necesidades, preferencias	Reconoce su autoridad como adulto				X		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir []

No aplicable []

15 de octubre del 2021

**VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE
ACTIVIDADES LÚDICAS**

$$c = \frac{\# \text{ Afirmaciones}}{\# \text{ Afirmación} + \# \text{ Negaciones}} = \frac{(12 + 12 + 12 + 12)}{(12 + 12 + 12 + 12) + 0} = \frac{48}{48} = 1,0$$

**VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE DE
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.**

$$c = \frac{\# \text{ Afirmaciones}}{\# \text{ Afirmación} + \# \text{ Negaciones}} = \frac{(12 + 12 + 12 + 12)}{(12 + 12 + 12 + 12) + 0} = \frac{48}{48} = 1,0$$



Ps. Isabel del Carmen Flores Liontop
C.Ps.P. 31401

Mg. Isabel Flores Liontop
Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO PARA OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LA VARIABLE ACTIVIDADES LÚDICAS

Apellidos y nombres del juez experto. Mg: María Elena Coronado Calderón

DNI: 02830338

Especialidad del validador: Magister en psicología

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN /O RECOMENDACIONES
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
									SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Actividades lúdicas	FASE DE EXPLORACIÓN	Espontaneidad en los juegos	¿El niño se muestra espontáneo en el juego?						X		X		X		X		
		Tranquilidad en el escenario	¿Se siente tranquilo en el escenario creado para el juego?						X		X		X		X		
		Flexibilidad a los estímulos	¿Muestra respuestas variadas al juego?						X		X		X		X		
		Grado de estrés en la actividad	¿Se nota estresado, preocupado o angustiado al niño?						X		X		X		X		
	FASE SIMBÓLICA	Reconoce los roles	¿Muestra capacidad para aceptar el rol que le toca en el juego?						X		X		X		X		
		Reconoce los escenarios	¿Reproduce o imita las escenas del juego posteriormente?						X		X		X		X		
		Identifica símbolos	¿Reconoce las imágenes e interpreta bien lo que significa?						X		X		X		X		
		Comunica simbólicamente	¿Toma imágenes o juguetes para tratar de comunicar?						X		X		X		X		
	FASE DE ADQUISICIÓN	Conducta desafiante	¿Se muestra inquieto, alterado o serio frente a una regla?						X		X		X		X		
		Reconocimiento y aceptación del juego	¿Si el juego se repite, reconoce el juego y las reglas?						X		X		X		X		
		Tolerancia a la frustración	¿Cuándo pierde o no recibe lo que pide en el juego, tolera la frustración?						X		X		X		X		

			¿Reconoce que no debe romper, patear, gritar, tumbar cosas en ciertos casos?							X		X		X			
Habilidades sociales	Habilidades básicas conductuales de interacción social	Acepta reglas y autoridad															
		Expresa necesidades, preferencias	Pide los juguetes, cartillas u otros en las actividades								X		X		X		
		Comprensión de mensajes orales y simbólicos	Responde a un estímulo de tipo verbal o simbólico								X		X		X		
		Utilización del lenguaje facial y corporal	Sonríe, salta, extiende los brazos, u otro para comunicar								X		X		X		
										X		X		X			
		Comunica con lenguaje simbólico	Toma imágenes o juguetes para pedir, avisar, indicar o comunicar en general														
	Habilidades afectivas para expresar y reconocer emociones	Flexibilidad en las emociones	Muestra diversas conductas afectivas en el juego								X		X		X		
		Expresión de emociones	Expresa emociones como alegría y enfado								X		X		X		
		Manejo de conductas agresivas	Controla la ira, los gritos, los movimientos repetitivos								X		X		X		
											X		X		X		
		Búsqueda de contacto afectivo	Le pide ayuda, abrazos u otro en el juego y posteriormente														
	Habilidades cognitivas para relacionarse con los padres	Establecimiento de contacto visual	Mantiene contacto visual con Ud. y otras personas adultas								X		X		X		
		Aprende el rol del contrario	Muestra capacidad para tomar otros roles								X		X		X		
Reconocimiento de las reglas		Acepta reglas que se aceptaron en el juego								X		X		X			
Expresa necesidades, preferencias										X		X		X			
		Reconoce su autoridad como adulto															

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _
Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

15 de octubre del 2021

**VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE
ACTIVIDADES LÚDICAS**

$$c = \frac{\# \text{ Afirmaciones}}{\# \text{ Afirmación} + \# \text{ Negaciones}} \\ = \frac{(12 + 12 + 12 + 12)}{(12 + 12 + 12 + 12) + 0} = \frac{48}{48} = 1,0$$

**VALIDEZ DE CONTENIDO DE LA VARIABLE DE
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.**

$$c = \frac{\# \text{ Afirmaciones}}{\# \text{ Afirmación} + \# \text{ Negaciones}} \\ = \frac{(12 + 12 + 12 + 12)}{(12 + 12 + 12 + 12) + 0} = \frac{48}{48} = 1,0$$



Mg: María Elena Coronado Calderón
Firma del Experto Informante

Anexo 5: Confiabilidad del instrumento para la variable actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales

Matriz de validez consolidado de los instrumentos (escala porcentual)

Expertos	Instrumentos Rúbrica para evaluar las Actividades lúdicas
Mg. Javier Segundo Silva Carnero	100%
Mg. Mariela Noemí Gómez Cruz	100%
Mg. Edelgerio Díaz Silva	100%
Mg. Isabel Flores Llontop	100%
Mg. María Elena Coronado Calderón	100%
Promedio de ponderación 100% (validez perfecta)	

FUENTE: Ficha de validación de expertos

En la tabla observamos, que los expertos coincidieron en que los ítems del instrumento son muy buenos, en un promedio de 96% (equivalente a 0,96); por consiguiente, el instrumento es válido y coherente con los propósitos de la investigación.

Expertos	Instrumentos Rúbrica para evaluar las Desarrollo de habilidades sociales
Mg. Javier Segundo Silva Carnero	100%
Mg. Mariela Noemí Gómez Cruz	100%
Mg. Edelgerio Díaz Silva	100%
Mg. Isabel Flores Llontop	100%
Mg. María Elena Coronado Calderón	100%
Promedio de ponderación 100% (validez perfecta)	

FUENTE: Ficha de validación de expertos

En la tabla observamos, que los expertos coincidieron en que los ítems del instrumento son muy buenos, en un promedio de 96% (equivalente a 0,96); por consiguiente, el instrumento es válido y coherente con los propósitos de la investigación.

Anexo 6: Confiabilidad del instrumento para la variable habilidades sociales

Se utilizó el Coeficiente *Alfa de Cronbach*, para verificar la fiabilidad y consistencia interna del instrumento desarrollado para la variable “Actividades Lúdicas” se obtuvo un valor de 0.867 con 12 preguntas y con los resultados tomados en 20 padres, como se aprecia en el siguiente cuadro.

Estadísticas de Fiabilidad: variable 01 - Actividades lúdicas

Alfa de Cronbach	N de elementos
,867	12

Nota, elaboración propia con SPSS.

Interpretación:

Los resultados de fiabilidad y consistencia interna de la herramienta para las actividades lúdicas, indican que el instrumento de investigación es de alta confiabilidad por el resultado obtenido (alfa = 0.867) , por lo cual puede ser utilizado en la recolección de datos de la investigación.

En la segunda variable sobre el desarrollo de “habilidades sociales” se obtuvo un valor de alfa 0.946 para las 12 preguntas del cuestionario, como se aprecia en el siguiente cuadro

Estadísticas de Fiabilidad: Variable 02 – Desarrollo de habilidades sociales

Alfa de Cronbach	N de elementos
,946	12

Nota, elaboración propia con SPSS.

Interpretación:

El Alfa de Cronbach obtenidos para la variable en el desarrollo de “Habilidades sociales”, permite considerar que el instrumento de investigación tiene una “muy alta confiabilidad” y es confiable para su utilización en la recolección de datos de la investigación.

Anexo 7: Permiso de la institución

AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE ENCUESTA

Chiclayo, 29 de octubre del 2021


Yo, SILVIA LILIANA REYES PERALTA, identificada con DNI 16453178, en pleno uso de mis facultades legales e intelectuales como directora del centro de terapias TEAYUDAMOS, por este medio manifiesto expresamente mi consentimiento y autorización para que a MILAGRITOS GREIS KIMBERLY CASTILLO MACO aplique su encuesta dentro del centro de terapias TEAYudamos ubicado en la ciudad de Chiclayo.

Igualmente manifiesto expresamente mi consentimiento y autorización para que la persona arriba indicada pueda recopilar los datos que le sean convenientes para su investigación de tesis titulada **ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS CON TEA EN EL CENTRO DE TERAPIAS TEAYUDAMOS, CHICLAYO - 2021**. Con el fin de lograr el título de magister en Psicología Educativa.

Sin otro particular, me despido reiterando mis saludos y estima personal.

Atentamente

CENTRO DE TERAPIAS TEAYUDAMOS EIRL


Silvia L. Reyes Peralta
TITULAR - GERENTE

MG. SILVIA LILIANA REYES PERALTA
DNI: 16453178

Anexo 8

AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

Nombre de la Organización:	RUC: 20603490607
CENTRO DE TERAPIAS TEAYUDAMOS	
Nombre del Titular o Representante legal: Silvia Liliana Reyes Peralta	
Nombres y Apellidos Silvia Liliana Reyes Peralta	DNI: 16453178

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal “f” del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo , no autorizo publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo - 2021	
Nombre del Programa Académico: Programa académico de maestría en psicología educativa	
Autor: Nombres y Apellidos Milagritos Greis Kimberly Castillo Maco	DNI: 48521055

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: Chiclayo, 15 de noviembre del 2021

CENTRO DE TERAPIAS TEAYUDAMOS EIRL

Silvia L. Reyes Peálta
TITULAR - GERENTE

Firma: _____

(Titular o Representante legal de la Institución)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal "f" **Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución.** Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

Anexo 9: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo SUE SIPION LOPEZ; declaro que he sido informado e invitado para que mi niño participe en una investigación denominada "**Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA en el centro de terapias TEAyudamos, Chiclayo – 2021**", éste es un proyecto de investigación a cargo del maestrando Milagritos Greis K. Castillo Maco.

Entiendo que este estudio se llevará a cabo en el centro de terapia TEAyudamos – Chiclayo y consistirá en aplicar actividades lúdicas y luego responder una encuesta que demorará alrededor de 15 minutos. Me han explicado que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados. Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo. Asimismo, sé que puedo negar la participación o retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí. Acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Firma participante:



DNI: 45137700

Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio puede comunicarse con Milagritos Greis Castillo Maco



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VERASTEGUI GALVEZ ENMA PEPITA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS CON TEA EN EL CENTRO DE TERAPIAS TEAYUDAMOS, CHICLAYO - 2021", cuyo autor es CASTILLO MACO MILAGRITOS GREIS KIMBERLY, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y 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 Completa 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.

LIMA, 07 de Febrero del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VERASTEGUI GALVEZ ENMA PEPITA DNI: 27574818 ORCID 0000-0003-1606-7229	Firmado digitalmente por: EPVERASTEGUIG el 07- 02-2022 15:23:11

Código documento Trilce: TRI - 0288252