



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Actividad lúdica y habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Gormas Huaman, Mariel Brighith (orcid.org/0000-0002-4661-3895)

ASESORES:

Dra. Mendoza Retamozo, Noemí (orcid.org/0000-0003-1865-0338)

Dra. Sanabria Boudri, Fanny Miriam (orcid.org/0000-0002-2462-2715)

Dr. Pauta Guevara, Ricardo Arturo (orcid.org/0000-0002-1084-4835)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

La presente tesis está dedicada a Dios porque cada día bendice mi vida, por ser mi guía, fortaleza y sé que solo estando en sus manos puedo lograr cumplir mis metas.

A mi madre Nelly Huamán por el apoyo moral y sus consejos para ser de mí una mejor persona. Mis hijos Jean Piere, Alex, Leonel, por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme cada día más y así poder luchar para que la vida nos depare un futuro mejor.

Y a mi esposo Alex Leal, por ser mi apoyo incondicional, por su comprensión, paciencia, cariño y amor.

Agradecimiento

Con gratitud a todos mis docentes de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo, en especial a la Dra. Noemí Mendoza y a la Dra. Fanny Sanabria, quienes compartieron sus sabias y valiosas enseñanzas y me han acompañado en este proceso integral de mi formación, así mismo me guiaron, apoyaron en la elaboración del presente trabajo de investigación. Así mismo a los directivos y estudiantes de la institución educativa quienes contribuyeron con la aplicación del instrumento. Gracias infinitas a todos.

Declaratoria de Autenticidad del Asesor



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MENDOZA RETAMOZO NOEMI, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Actividad lúdica y habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023", cuyo autor es GORMAS HUAMAN MARIEL BRIGHITH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 28 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MENDOZA RETAMOZO NOEMI DNI: 23271871 ORCID: 0000-0003-1865-0338	Firmado electrónicamente por: NMENDOZA el 05- 08-2023 19:33:21

Código documento Trilce: TRI - 0624862

Declaratoria de Originalidad del Autor/ Autores



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, GORMAS HUAMAN MARIEL BRIGHITH estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Actividad lúdica y habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
GORMAS HUAMAN MARIEL BRIGHITH DNI: 42412373 ORCID: 0000-0002-4661-3895	Firmado electrónicamente por: MGORMASHU22 el 08- 09-2023 21:09:09

Código documento Trilce: INV - 1283121



Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	16
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Métodos de análisis de datos	18
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	36
ANEXOS	43

Índice de tablas

	Página
Tabla 1 Frecuencias de la variable Actividad lúdica	20
Tabla 2 Frecuencias de las dimensiones de Actividades lúdicas	20
Tabla 3 Frecuencias de la variable Habilidades sociomotrices	21
Tabla 4 Frecuencias de las dimensiones de Habilidades sociomotrices	22
Tabla 5 Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades sociomotrices	23
Tabla 6 Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades extensivas	24
Tabla 7 Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades introyectivas	25
Tabla 8 Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades proyectivas	26
Tabla 9 Operacionalización de la variable Actividad lúdica	46
Tabla 10 Operacionalización de la variable Habilidades sociomotrices	47
Tabla 11 Consolidado de las pruebas de validez por expertos	54
Tabla 12 Resultados de la confiabilidad	61

Índice de figuras

	Página
Figura 1 Tipo de diseño correlacional	14
Figura 2 Niveles alcanzados por la variable Actividad lúdica	67
Figura 3 Niveles alcanzados por las dimensiones de Actividades lúdicas	68
Figura 4 Niveles alcanzados por la variable Habilidades sociomotrices	69
Figura 5 Niveles alcanzados por las dimensiones de Habilidades sociomotrices	70

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal determinar la relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán – 2023. El estudio se realizó siguiendo la ruta cuantitativa de investigación, mediante la aplicación del diseño no experimental, de corte transversal, correlacional. La muestra de estudio estuvo conformada por 60 estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa en Huaycán. Mediante la técnica de la encuesta se realizó la medición de las variables, utilizando dos cuestionarios estandarizados confiables y debidamente validados. Los resultados obtenidos mostraron un $p_valor = 0.000 < 0.05$; $\rho = 0.957$ determinados mediante la prueba no paramétrica de rho de Spearman. Se concluye que la relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria es significativa, con una correlación positiva, directa y alta o fuerte.

Palabras clave: Actividad lúdica, habilidades sociomotrices, juego, emociones, primaria.

Abstract

The main objective of this research work was to determine the relationship between recreational activity and sociomotor skills in students of the third grade of primary school of a public educational institution, Huaycán - 2023. The study was carried out following the quantitative research route, through the application of the non-experimental, cross-sectional, correlational design. The study sample consisted of 60 students in the third grade of primary school from an educational institution in Huaycán. Through the survey technique, the measurement of the variables was carried out, using two reliable and duly validated standardized questionnaires. The results obtained showed a $p_value = 0.000 < 0.05$; $\rho = 0.957$ determined using Spearman's nonparametric rho test. It is concluded that the relationship between playful activity and sociomotor skills in third grade students is significant, with a positive, direct and high or strong correlation.

Keywords: Playful activity, sociomotor skills, game, emotions, elementary school.

I. INTRODUCCIÓN

La educación primaria es una pieza fundamental e importante en el crecimiento y desarrollo de los niños, pues les permite adquirir habilidades cognitivas, sociales y motoras esenciales. El juego y las actividades recreativas desempeñan un papel muy importante al desarrollar estas habilidades. Sin embargo, en las escuelas públicas, especialmente en el Caribe y en América Latina, se presentaba un desafío en relación con la falta de enfoque en la promoción adecuada de estas actividades y el desarrollo de habilidades sociomotrices en el alumnado (Unicef, 2018).

La importancia de las actividades recreacionales y el juego en el desarrollo de los menores, así como su impacto en la adquisición de habilidades sociomotrices, es reconocida por Unicef. No obstante, se señalaba que muchos estudiantes en escuelas públicas carecían de acceso a entornos seguros y adecuados para el juego y la recreación, lo cual tenía un impacto negativo en su desarrollo integral. El fondo de las Naciones Unidas para la Infancia enfatizaba la necesidad de promover políticas y programas que fomenten estas actividades en el plan de estudios escolares, además de asignar recursos suficientes para su implementación (Unicef, 2018).

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible reconoce la relevancia del juego y las habilidades sociomotrices en la consecución de los ODS. El ODS 4 se enfoca en asegurar una educación inclusiva, equitativa y cumpliendo con los estándares más altos, poniendo énfasis en la importancia de proporcionar entornos de aprendizaje seguros y propicios para el juego y la actividad física. La ONU hace un llamado a los gobiernos y comunidad internacional para invertir en infraestructuras escolares adecuadas y en la capacitación de docentes, con el fin de promover estas actividades y habilidades en los estudiantes (PNUD, 2023).

El BID (Banco Interamericano de Desarrollo) resalta la importancia del juego y las habilidades sociomotrices tanto en el desarrollo y formación integral de los niños como en reducir las desigualdades educativas. Se destacaba que en muchas escuelas públicas de la región existía una carencia de recursos y oportunidades para promover el juego y la actividad física. El BID aboga por invertir en infraestructuras escolares adecuadas, capacitar a los docentes en enfoques lúdicos

y diseñar políticas educativas inclusivas que prioricen el desarrollo integral de los estudiantes (BID, 2023).

En las escuelas públicas de Perú, se enfrentan desafíos adicionales debido a los impactos de los fenómenos naturales que afectan al país. Estos fenómenos, como el Niño, el Niño costero y el ciclón Yaku, ocasionaban desastres naturales que no solo tienen repercusiones físicas y materiales, además, tenían un impacto en la calidad de la educación y el bienestar de los estudiantes. Muchas escuelas habían sufrido daños, lo que limita el acceso a espacios adecuados para el juego y la práctica de habilidades sociomotrices. Aulas destruidas o dañadas, patios inutilizables y la falta de equipamiento dificultaban la implementación de actividades recreativas. Además, el retraso en el desarrollo del currículo escolar reducía el tiempo dedicado al juego y la enseñanza de habilidades sociomotrices. La necesidad de recuperar el tiempo perdido puede generar presiones académicas que limitan el espacio para el juego y la recreación (Defensoría del Pueblo, 2023).

La investigación se ha realizado en una institución educativa ubicada en Huaycán, una escuela pública con 14 docentes y 360 niños en la etapa de educación primaria. Se observa que con frecuencia se enfrentan a limitaciones en términos de recursos materiales para actividades lúdicas. La escasez de juegos, juguetes, materiales deportivos y recreativos adecuados dificulta la implementación de actividades que fomenten el desarrollo sociomotor de los estudiantes. Adicionalmente, se evidencia un enfoque predominante en la enseñanza basado en la transmisión de conocimientos teóricos y una mayor presión por el rendimiento académico. Esto conlleva a una reducción del tiempo destinado a actividades lúdicas y al desarrollo de habilidades sociomotrices. Asimismo, la institución carecía de espacios adecuados para llevar a cabo actividades lúdicas al aire libre o prácticas deportivas. La falta de canchas o áreas recreativas restringe las posibilidades de los estudiantes de participar en juegos y actividades físicas. Es importante destacar que los docentes no cuentan con la capacitación necesaria para incorporar el juego y las actividades lúdicas de manera efectiva en el currículo.

Es así que se enuncia el problema general de la investigación: ¿Cuál es la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023? Del mismo modo, se plantearon los problemas específicos

considerando las dimensiones de las habilidades sociomotrices: ¿Cuál es la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades extensivas, las habilidades introyectivas y las habilidades proyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023?

En cuanto a la justificación teórica, esta se sustenta porque contribuirá en mejorar la comprensión de la actividad lúdica delimitando las experiencias emocionales durante la actividad física en niños de primaria, así como el conocimiento respecto a las habilidades sociomotrices de los niños en las clases de educación física. En cuanto a su justificación práctica, estos conocimientos permitirán promover actividades lúdicas en las clases de educación física y que los niños reconozcan la intensidad de sus emociones al intervenir en juegos o deportes sea que ganen o pierdan. La relevancia metodológica se encuentra en la selección y diseño de instrumentos apropiados para medir las emociones de los niños al practicar actividades lúdicas, que servirán de fuente de consulta y aplicación en diferentes investigaciones en el campo de la educación física.

Para desarrollar la presente investigación se propuso alcanzar el objetivo general siguiente: Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023. Como también se plantearon objetivos específicos respecto a las dimensiones de las habilidades sociomotrices como son: Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades extensivas, las habilidades introyectivas y las habilidades proyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán – 2023.

Entre la hipótesis general pretende determinar que: Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023. Las hipótesis específicas se formularon respecto a las dimensiones de las habilidades sociomotrices, siendo estas: Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades extensivas, las habilidades introyectivas y las habilidades proyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En el contexto internacional, se tiene el estudio realizado por Amar et al. (2023) En su artículo publicado sobre la implementación de juegos deportivos tradicionales en la región de Sfax y sus alrededores como una etapa previa para la incorporación de constructos que daban realce a la importancia de la actividad lúdica, la salud en la educación física. Esta implementación implica un enfoque diferente en la enseñanza, con un énfasis en la educación para la salud. Los investigadores propusieron un enfoque organizado en torno al desarrollo de habilidades disciplinarias y transversales a través del juego deportivo tradicional. Para desarrollar este enfoque, se tuvieron en cuenta las necesidades identificadas a través de una encuesta aplicada a los docentes. Se diseñó una intervención innovadora que integra juegos y dispositivos didácticos ya probados en las escuelas, con el objetivo de hacer de la educación para la salud a través de juegos tradicionales una parte integral del sistema educativo en Túnez.

Sun et al. (2022) estudiaron la influencia de la pandemia en el contexto educativo, donde las medidas de confinamiento tomadas por los gobiernos obligaron a suspender las prácticas de las actividades lúdicas y sus habilidades sociomotrices. Este hecho tuvo un impacto importante en los escolares quienes de un momento a otro dejaron las aulas, lo que implicaba dejar de interactuar entre ellos de forma física. Los niños tuvieron que adaptarse a tener su entorno escolar en sus hogares, lo que limitó su interacción con sus pares y las oportunidades de participar en actividades lúdicas. Esto generó problemas de comportamiento en los niños, ya que experimentaron cambios en sus rutinas diarias y tuvieron menos interacción social. Para llevar a cabo la investigación, se utilizó un enfoque cuantitativo y no experimental en Ohio contando con la participación de 247 niños quienes respondieron un cuestionario. Los hallazgos dieron cuenta de diferencias importantes en el comportamiento de los niños y sus habilidades socioemocionales. Infirieron que la suspensión de actividades presenciales causó un efecto en el desarrollo socioemocional de los niños y destacan la importancia de abordar estas áreas durante momentos de crisis como el cierre de escuelas.

En su estudio, D'Anna et al. (2021) destacan la importancia de la formación específica para los docentes de Educación Física (EF) con el fin de desarrollar

competencias profesionales adecuadas para la implementación de un enfoque sistémico de enseñanza inclusiva en EF. Los investigadores señalan que no solo se trata de competencias metodológicas, sino que también existen otros factores que pueden afectar la realización de ambientes de aprendizaje inclusivos, como la falta de docentes especializados en educación física en la educación primaria y los problemas organizativos de las instituciones escolares. Estos hallazgos enfatizan la importancia de una formación docente integral y específica en Educación Física, que permita a los profesores desarrollar las competencias necesarias para crear ambientes inclusivos y promover el éxito educativo de todos los estudiantes, teniendo en cuenta tanto sus necesidades individuales como los recursos colectivos del grupo de clase.

Así también, Gil-Espinosa (2021) determinó que la convivencia escolar afecta el bienestar de toda la comunidad educativa, incluyendo a los estudiantes, familias y docentes. A su vez, tiene un impacto en los resultados escolares. El objetivo de este estudio es determinar la percepción de los docentes sobre la formación en convivencia escolar y el uso de las normas escolares. En este estudio, se analizan las respuestas de los docentes sobre la formación en convivencia escolar y el uso de las normas en el aula y la escuela para mejorarla. Este estudio está financiado por la Junta de Andalucía (España) en el contexto del proyecto de investigación con referencia PIV-069/08. Los participantes son 147 docentes de educación secundaria especializados en educación física. Los participantes completaron dos cuestionarios creados 'ad hoc' para evaluar los comportamientos problemáticos de los estudiantes en relación con la convivencia en estas clases. Se realizó un análisis de variables cualitativas y cuantitativas. La experiencia de los docentes se considera la formación más útil en términos de estrategias de enseñanza, y la mayoría del personal docente respondió que "siempre" establecían un proceso de concientización sobre las normas con principios y valores positivos al inicio del curso. Conclusión. Las normas de funcionamiento de la clase de educación física, al igual que las de la escuela, deben ser coordinadas y acordadas a través del trabajo en equipo de los docentes. Los resultados de este estudio ayudan a establecer pautas para la gestión del aula, así como para la mejora de los programas de formación docente.

El estudio realizado por Paredes (2020) se centró en examinar cómo el factor de actividad lúdica y sus estrategias influyen el proceso E-A, reconociendo su importancia tanto en el aula como fuera de ella. Los hallazgos revelaron que la inclusión del factor lúdico en el proceso de aprendizaje de los estudiantes es limitada, tanto dentro como fuera del aula. La investigación se basó en las teorías de Piaget y Vygotski. Según Piaget, el juego está estrechamente relacionado con las etapas de desarrollo de la inteligencia humana y desempeña un papel crucial en el proceso de aprendizaje y pensamiento.

Martínez-Santos et al. (2020) estudiaron dos perspectivas sobre los juegos y los deportes, la enseñanza y la investigación, o simplemente educación física, que han perseguido objetivos relacionados en caminos separados durante demasiado tiempo. Su objetivo es intentar acercar dos puntos de vista —la praxeología motriz y los juegos didácticos para la comprensión (TGfU), respectivamente— que se desarrollaron en el último tercio del siglo XX en Francia e Inglaterra con el objetivo de repensar los principios subyacentes de la educación física (EF) y la instrucción deportiva. Concluyeron que TGfU, o los enfoques basados en el juego para el entrenamiento y la enseñanza del deporte, pueden beneficiarse enormemente de la lógica praxeológica motora por tres razones: primero, porque ideas como la comprensión, el sentido del juego y los principios de acción están vinculados operativa y semióticamente a la realidad del proceso de juego; segundo, porque las estructuras internas de los juegos que imponen restricciones a los jugadores y dirigen sus conductas motrices permiten la integración de los juegos en el sistema general; y tercero, porque las estructuras internas de los juegos que guían la conducta motriz de los jugadores.

Weller et al. (2020) estudiaron las interacciones sociales, las acciones propias determinando que a menudo desencadenan una respuesta particular de otra persona. El marco sociomotor propone que este comportamiento consistente de los demás puede incorporarse al control de la propia acción. De acuerdo con esta idea, estudios recientes han demostrado que las acciones motrices propias se facilitan si son predeciblemente imitadas en lugar de contra-imitadas por un compañero de interacción social. En el presente estudio, investigamos si este hallazgo está influenciado por la relación entre las personas que interactúan. Con

ese fin, manipulamos si un participante estaba siendo imitado y contraimitado por un miembro del grupo interno o externo. En dos experimentos, encontramos una influencia beneficiosa de ser imitado independientemente de la pertenencia al grupo. Los resultados sugieren que, si bien las personas incorporaron el comportamiento de su pareja en el control de sus propias acciones, la pertenencia al grupo no lo calificó más como una variable social de orden superior. Este hallazgo apunta a una explicación universal de control de acción para acciones con efectos de acción social y acciones con efectos de acción inanimados por igual.

Martínez-Santos et al. (2020) examinaron dos enfoques relacionados con juegos y deportes en el ámbito de la educación física, específicamente en términos de enseñanza e investigación. Su objetivo fue reconciliar dos perspectivas diferentes: la praxeología motriz y los juegos didácticos, para una mejor comprensión. En resumen, se buscó reevaluar los fundamentos de la educación física y la enseñanza deportiva, al tiempo que se consideró que cualquier intervención motora se beneficia al aplicar los conceptos operativos de la lógica interna del juego y los efectos prácticos esperados.

En el estudio de D'Anna y Gómez (2019), se analizaron los lineamientos estratégicos de la Educación Física (EF) en el campo educativo, así como los avances en neurociencia relacionados con la cognición corporal. Los investigadores concluyeron que tanto cultural como científicamente, existe una conexión estrecha entre el cuerpo, el movimiento y el bienestar psicofísico del estudiante, y que estos elementos adquieren un significado relevante dentro del proceso de E-A. Los autores resaltaron la importancia del enfoque integral de la Educación Física, reconociendo el rol fundamental que el cuerpo y el movimiento desempeñan en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. Los hallazgos respaldan la idea de que la Educación Física no se limita solo a la actividad física y el deporte, sino que abarca aspectos más amplios como la expresión corporal, la conciencia corporal, la coordinación motriz y el desarrollo de habilidades socioemocionales. Los resultados tienen implicaciones significativas para los docentes de Educación Física, ya que resaltan la importancia de la implementación de estrategias pedagógicas mediante el movimiento y el cuerpo que fomenten el desarrollo integral de los estudiantes.

Varea (2018) investigó sobre la intensidad emocional que experimentan los niños y niñas en edad escolar durante su participación en eventos deportivos tradicionales. Un total de 152 estudiantes de dos escuelas primarias participaron en el estudio. Para verificar la distribución de los datos, se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov, seguida de la prueba t de Student para muestras independientes y la prueba de Levene para la homogeneidad de varianzas. Las niñas informaron experimentar emociones positivas más intensas en juegos con menor complejidad de toma de decisiones (como juegos opositivos, cooperativos y en solitario), así como en juegos no competitivos, en comparación con los niños. Por otro lado, los niños reportaron emociones de felicidad más intensas en juegos cooperativos-opositivos y competitivos. Estos resultados sugieren que, con el fin de promover el bienestar emocional y relaciones positivas entre todos los niños, es necesario reducir los estereotipos relacionados con los deportes en la educación física.

En la investigación realizada por Carbonell et al. (2018) se propuso el uso de la expresión corporal en la Educación Física como una estrategia para mejorar las relaciones sociales y promover el aprendizaje cooperativo en niños de primaria. Los investigadores argumentaron que la Educación Física representa un medio para que los estudiantes se reconozcan y se relacionen de manera saludable, al tiempo que adquieren habilidades sociales necesarias para establecer relaciones armoniosas con su entorno más próximo como lo son la familia, las amistades. Mediante actividades, que comprenden actividades físicas como el juego y la expresión corporal, los estudiantes establecen vínculos entre ellos facilitando la manifestación de sentimientos y emociones a través de la actividad física. Los concluyeron que la Educación Física, el aprendizaje cooperativo y la expresión corporal aportan una amplia gama de beneficios y promueven el desarrollo integral de los niños, al mismo tiempo que complementan de manera atractiva otros contenidos para los estudiantes.

Considerando los estudios a nivel nacional y los trabajos previos relacionados, se puede destacar los trabajos realizados por diversos autores como, Valdivia (2021) realizó un estudio establecer el grado de concordancia entre las habilidades sociales y la competencia de interactuar a través de habilidades

sociomotrices, según la percepción de los profesores que enseñan Educación Física. Se utilizó el método hermenéutico para interpretar las teorías relacionadas con las variables de estudio. El tipo de investigación fue relacionado correlativamente, que midió las variables y estableció su nivel de correlación sin buscar una explicación exhaustiva de la relación de causa y efecto del fenómeno investigado. Los resultados mostraron una correlación significativa, con valores de $r = 0.4$ y $r = 0.6$, que se encuentran dentro del intervalo $0.40 \leq r < 0.80$. Esto indica que existe una concordancia significativa entre las habilidades sociales y la competencia de interactuar a través de habilidades sociomotrices.

En su estudio, Caballero-Calderón (2021) resalta la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en los niveles iniciales y de primaria, aunque también abarcando otros niveles. La autora sostiene que en los últimos años se ha descuidado el juego tanto en los hogares como en las escuelas, a pesar de que este contribuye al desarrollo integral del niño en aspectos físicos, motrices, cognitivos, afectivos, sociales, emocionales y morales. Según sus conclusiones, el juego es una herramienta que favorece el proceso de aprendizaje y resulta esencial en la vida de los niños, ya que estimula la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades fundamentales para resolver problemas.

En el estudio realizado por Rosas (2021), se investigó la relación entre las habilidades sociomotrices y los juegos populares en niños de una escuela primaria en Chonta. Para realizar este estudio, se empleó una encuesta como instrumento y se empleó un diseño no experimental. Los resultados obtenidos respaldaron la hipótesis planteada, demostrando una correlación positiva entre las variables investigadas. Basándose en estos hallazgos, la autora concluye que la implementación de juegos populares tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades sociomotrices en los estudiantes de quinto grado de educación primaria.

En su investigación, Gonzales (2020) destaca la preocupante situación de la convivencia escolar debido al fenómeno de la violencia, que afecta tanto a los estudiantes como a la sociedad en general, traspasando las fronteras de las escuelas y manifestándose en las redes sociales. Ante esta problemática, el autor

sostiene la necesidad de abordarla desde múltiples frentes, y propone que a través del área de educación física se desarrollen habilidades sociales que mejoren el comportamiento y la conducta de los estudiantes, no solo dentro del ámbito escolar, sino también en la sociedad y en su vida cotidiana en general. El área de educación física es considerada privilegiada para contribuir a una convivencia escolar saludable, ya que en ella se reflejan las vivencias, actitudes, emociones, necesidades y problemas de los estudiantes. Según Gonzales, trabajar la promoción del desarrollo de habilidades sociales en el nivel primario es crucial para mejorar la convivencia escolar. El autor llega a la conclusión de que la convivencia escolar desempeña un papel fundamental en la formación integral del estudiante, ya que es el contexto en el que los alumnos interactúan y aprenden comportamientos apropiados o inapropiados que influirán en su manera de pensar, sentir y actuar al adaptarse al entorno.

En su estudio, Huayta (2019) se enfocó en evaluar los logros de aprendizaje en el área de educación física de estudiantes de cuarto grado en la institución educativa Fe y Alegría 17 de Villa el Salvador. El enfoque utilizado fue cuantitativo y el diseño de investigación fue descriptivo básico con un enfoque transversal no experimental. La muestra consistió en 34 participantes seleccionados de una población total de 134 estudiantes. Para recolectar los datos, se empleó una encuesta como técnica y un cuestionario validado por expertos como instrumento. La confiabilidad del instrumento se evaluó mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Los resultados revelaron que el 26,5% de los estudiantes percibieron un nivel medio de logro de aprendizaje, mientras que el 73,5% alcanzaron un nivel alto.

Asimismo, Jiménez y Ledesma (2018) investigaron los efectos de las técnicas de interacción sociomotriz en la expresión corporal de estudiantes de una institución educativa en el distrito de Rímac durante el año 2016. El estudio surgió en respuesta a una problemática específica relacionada con el desarrollo de una dimensión particular en el ámbito de la educación física dentro de la institución. Se utilizó un diseño experimental con un enfoque cuantitativo, y se empleó una lista de cotejo como método de recopilación de datos. La muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes. Los resultados obtenidos revelaron que las técnicas de interacción sociomotriz tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de la expresión

corporal, como se evidenció mediante el análisis estadístico realizado con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon ($p \leq 0,05$). En conclusión, se determinó que trabajar con estas técnicas permite a los estudiantes desarrollar de manera efectiva su expresión corporal.

En el estudio realizado por Matías (2017), se presentó una propuesta de juegos cooperativos con el objetivo de mejorar la convivencia escolar en Huaraz. La investigación evaluó la selección y ejecución de actividades cooperativas que contribuyen a una convivencia adecuada en el contexto escolar. Se utilizó un enfoque cuantitativo y se realizó un experimento en el cual se recolectaron datos utilizando la técnica de observación, apoyada por una lista de cotejo, en un total de 56 estudiantes. El grupo experimental estuvo conformado por 28 estudiantes, mientras que el grupo de control incluyó a los demás participantes. Los resultados obtenidos revelaron una diferencia significativa entre el grupo experimental y el grupo de control. Como conclusión, se determinó que la implementación de juegos cooperativos mejora la convivencia escolar en los estudiantes.

El trabajo se sustenta en teorías epistemológicas y pedagógicas como bases teóricas generales. Una de las teorías epistemológicas utilizadas es la teoría funcionalista, que ha tenido una gran influencia en la sociología de la educación a lo largo de la historia. Según esta teoría, la sociedad se estratifica debido a las diferencias en la distribución de recompensas, las cuales se basan en las habilidades y funciones relevantes de los individuos en el contexto social. En este contexto, la escuela se convierte en una institución selectiva que premia a los individuos en función de sus méritos y capacidades, certificándolos y orientándolos hacia roles que se ajustan mejor a sus características (Fajardo & Cervantes, 2020).

La teoría pedagógica utilizada en el trabajo es la Teoría de la Educación Horizontal, la cual se enfoca en la implementación de prácticas académicas horizontales en el contexto de las ciencias exactas. La educación horizontal implica romper con las estructuras jerárquicas en el aula de clase para fomentar el conocimiento recíproco y colectivo. Se plantea un debate sobre las estructuras tradicionales de autoridad, reconociendo el papel de retroalimentación entre el educador y el educando. Esta teoría se fundamenta en el análisis de las pedagogías en el ámbito de las ciencias exactas y se relaciona con el pensamiento crítico y la

adquisición del conocimiento, lo cual permite desarrollar estrategias pedagógicas en cuanto a métodos de evaluación, organización curricular y estructuras jerárquicas tradicionales en el aula (Sierra, 2019).

El estudio se sustenta en los enfoques conceptuales en torno a las variables. Respecto a la variable Actividad lúdica, como práctica de actividad física (motricidad) está vinculada a las emociones. En el ámbito escolar se presentan constantemente estas actividades en los diferentes escenarios deportivos (Gea et al., 2016, Pic et al., 2019). Las emociones que experimentamos determinan nuestros comportamientos (Parlebas, 2018), especialmente ante una situación de incertidumbre, como sucede durante la práctica de deportes (Brand & Ekkekakis, 2017). Está claro que las emociones, independientemente de que sean provocadas por situaciones favorables o desfavorables, son muy importantes en la intervención motriz de un individuo. El tipo de emociones experimentadas y la práctica de actividad física tienen una correlación directa (Contreras & Crobu, 2018; Hongyu, 2020).

Según Bisquerra (2009), es posible encontrar emociones positivas y negativas basándose en la valoración del estímulo que desencadena la respuesta emocional. La clasificación de las emociones se ha considerado como las dimensiones de la variable actividad lúdica, siendo estas:

Dimensión 1. Emociones negativas: surgen cuando se evalúa de manera desfavorable una situación en relación a los objetivos personales. Estas emociones incluyen miedo, ira, ansiedad, tristeza, culpa, vergüenza, envidia, celos, asco, entre otras. Se experimentan situaciones de malestar, en respuesta a amenazas, pérdidas, obstáculos en el camino o conflictos de objetivos. Requieren de energía y movilización para hacer frente a la situación de manera urgente o no.

Dimensión 2. Emociones positivas: se generan cuando se evalúa de manera favorable el cumplimiento de objetivos o su aproximación al logro. Estas emociones expresan alegría, orgullo, amor, afecto, alivio, felicidad. Se experimentan en situaciones de bienestar, ante situaciones que se perciben como un avance hacia metas personales, relacionadas con la supervivencia y el bienestar tanto a nivel individual como social. Son placenteras y brindan disfrute y bienestar al lograr una meta o percibir un progreso o mejora.

En cuanto a la variable de Habilidades sociomotrices, Parlebas (2015) sostiene que la sociomotricidad implica la interacción entre el entorno y las circunstancias relacionadas con las situaciones sociomotrices. La esencia de su idiosincrasia radica en la manifestación de una relación comunicativa. El aspecto central es la correlación que se observa entre el individuo que lleva a cabo una acción y aquellos que participan a su alrededor.

Las capacidades sociomotrices son aquellas que permiten que el individuo se desenvuelva socialmente de acuerdo con las habilidades motoras propias de cada etapa de desarrollo. Castañer y Camerino (2001, 2022) clasifican estas capacidades en tres categorías: extensivas, introyectivas y proyectivas.

En relación a la dimensión de habilidades extensivas, los autores señalan que estas se refieren a la interacción y comunicación que se produce a través del movimiento del niño, lo cual le permite establecer vínculos con su entorno, incluyendo a otros niños. A través de esta interacción, el niño reconoce las similitudes y diferencias entre las características de los demás y se ve motivado a colaborar y buscar el entretenimiento a través de actividades recreativas. Los autores también destacan que la interacción y la comunicación son dos dimensiones humanas que condicionan la conducta motora, y la interacción tiene una mayor amplitud, ya que implica una comunicación bidireccional de información.

La segunda dimensión son las habilidades introyectivas, las cuales, según los autores, se refieren al reconocimiento del cuerpo a través de la reflexión por parte de los niños. El niño progresa al tomar conciencia de su propio cuerpo a través de sus experiencias de movimiento, lo que le permite desarrollar su identificación corporal. A medida que el niño desarrolla sus habilidades motoras, va integrando y relacionando este desarrollo con su cerebro y capacidad cognitiva.

La tercera dimensión son las habilidades prospectivas, que los autores describen como las emociones que experimentan los niños al participar en actividades físicas y expresión corporal. La emoción es el resultado de experiencias impactantes en la vida de un ser humano y comprende componentes fisiológicos-corporales, evaluativos-cognitivos y socio-conductuales. De esta manera, el niño es capaz de expresar sus emociones relacionadas con sus experiencias a través del lenguaje corporal.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

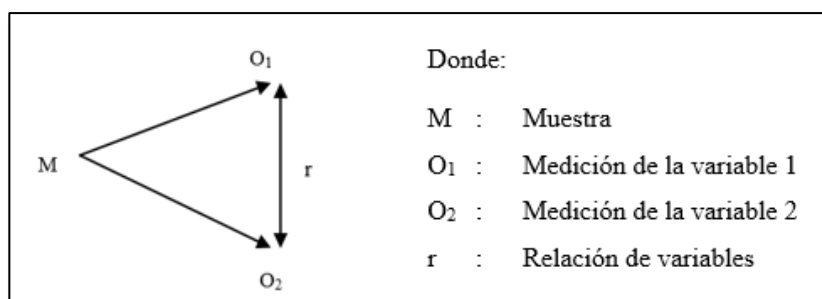
La presente investigación pertenece a la categoría básica, ya que su principal finalidad consiste en examinar situaciones o eventos como se presentan en la realidad sin intervenir en ella (Mishra, 2022). En este estudio, se analizó el concepto de actividad lúdica, identificando las experiencias emocionales durante la actividad física en niños de primaria, así como el conocimiento respecto a las habilidades sociomotrices de los niños en las clases de educación física. De manera similar, se describieron las características de las habilidades sociomotrices de los niños. Además, se investigó la relación entre las variables, evaluando los niveles de correlación entre ellas.

3.1.2. Diseño de investigación

En este estudio se utilizó el diseño no experimental, de tipo transeccional, correlacional lineal. Los diseños de investigación no experimental se caracterizan por la ausencia de manipulación de variables por parte del investigador, quien actúa únicamente como observador de los eventos. Además, al ser transeccional, los datos se recogieron utilizando instrumentos en una única ocasión. Este diseño se considera correlacional lineal, ya que se evaluaron los niveles de vinculación entre las variables sin considerar la causalidad (Rodríguez, 2020).

Figura 1

Tipo de diseño correlacional



3.2. Variables y operacionalización

V1. Actividad lúdica

Definición conceptual. Las actividades lúdicas son una valiosa herramienta para fomentar un aprendizaje significativo, estimular el desarrollo de habilidades sociomotrices, promover relaciones interpersonales y cultivar el sentido del humor. Además, generan motivación en los niños hacia el aprendizaje. Al implementar actividades lúdicas en el aula, se convierten en una estrategia que introduce al niño a un aprendizaje significativo en entornos agradables, atractivos y naturales, fomentando así el desarrollo de habilidades. La ludicidad desempeña un papel fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite establecer relaciones con los demás, la naturaleza y consigo mismos, logrando un equilibrio estético y moral entre su mundo interno y el entorno en el que interactúan (Candela y Benavides, 2020).

Definición operacional. La actividad lúdica es una variable que corresponde a la clasificación categórica, por naturaleza cualitativa, para su medición se utiliza una escala ordinal, con una puntuación de cinco valores. Para facilitar la medición, se han considerado dos dimensiones: Emociones positivas y emociones negativas y la aplicación de un cuestionario que consta de 9 reactivos. Véase Anexo 2.

V2. Habilidades sociomotrices

Definición conceptual. La incorporación de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje tiene múltiples beneficios. Estas actividades fomentan el desarrollo de habilidades sociomotrices, promueven relaciones interpersonales positivas y estimulan el sentido del humor. Además, despiertan la motivación de los niños hacia el aprendizaje. Al implementar actividades lúdicas en el aula, se convierten en una estrategia efectiva que facilita un aprendizaje significativo en entornos agradables y atractivos, favoreciendo el desarrollo de habilidades. La ludicidad desempeña un papel fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite interactuar con los demás, la naturaleza y consigo mismos, estableciendo un equilibrio estético y moral entre su mundo interno y el entorno que les rodea (Candela y Benavides, 2020).

Definición operacional. Las habilidades sociomotrices se encuentran en la clasificación de variables categóricas, de naturaleza cualitativa. Para su estudio se han considerado las tres dimensiones según Castañer & Camerino (2019), además poseen una escala ordinal y se miden mediante valores policotómicos de 1 al 5.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Hace referencia a un conjunto de elementos o individuos que se caracterizan por poseer cualidades similares y un propósito específico (Valderrama, 2019). La población en este estudio fue de 60 niños pertenecientes al tercer grado de una escuela pública en Huaycán.

Las características para la selección de los elementos de la muestra, para su inclusión se consideró que los niños y niñas dieran su asentimiento y contaran con la autorización de sus padres. Mientras que para su exclusión se consideraron los siguientes: estudiantes que no respondieron el cuestionario o que no lo completaron al 100%.

En este trabajo de investigación no se consigna muestra dado que se ha considerado trabajar con toda la población. De modo que el muestreo fue no probabilístico, por conveniencia, considerando el criterio censal dado que se realizará el estudio involucrando a toda la población (Stratton, 2021).

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

La técnica se refiere al colectivo de pasos sistemáticos basados en el conocimiento científico que permiten obtener información relevante sobre un hecho de acuerdo con un fin determinado (Kabir, 2016).

La técnica aplicada en este estudio fue la encuesta mediante la cual se aplicaron un conjunto de procedimientos estandarizados para la toma de datos. La encuesta es ampliamente empleada en investigaciones en ciencias sociales debido a sus beneficios para obtener información a gran escala (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Los instrumentos son las herramientas que permite la obtención de datos de una muestra específica con fines de investigación. Estos instrumentos garantizan

la recopilación de información confiable mediante el uso de procedimientos estadísticos. En este trabajo se emplearon dos cuestionarios con probada validez y confiabilidad. El cuestionario de Actividad lúdica tomado de Alcaraz-Muñoz et al. (2022), el cual consta de 9 ítems. El cuestionario de Habilidades sociomotrices fue diseñado tomando como referencia los planteamientos teóricos de Castañer y Camerino (2001) y consta de 15 ítems. (Anexo 2).

La validez se refiere a la evaluación de un instrumento con el propósito de determinar si su diseño permite medir de manera adecuada lo que fue creado para medir (Sürücü & Maslakçi, 2020). Los cuestionarios fueron evaluados por expertos para determinar la coherencia interna del instrumentos y aspectos de claridad y relevancia de los ítems. Los jueces determinaron que los cuestionarios evaluados poseen validez de contenido y cuentan con suficiencia para su aplicación (Anexo 3).

La confiabilidad es el proceso que asegura la consistencia de un instrumento cuando se utiliza repetidamente en muestras con características similares, obteniendo respuestas similares (Middleton, 2023). Los cuestionarios poseen escala valorativa policotómica en consecuencia el cálculo se realizó con el coeficiente alfa de Cronbach en una muestra piloto compuesta por 15 niños de tercer grado donde los cuestionarios demostraron poseer alta confiabilidad. (Anexo 4).

3.5. Procedimientos

Seleccionados los instrumentos se procede a la toma de datos, para lo cual se han considerado aspectos éticos que aseguren que la recolección de datos siga los lineamientos metodológicos (Sileyew, 2019). La secuencia para la recolección de los datos inicia con la solicitud para obtener la autorización del director de la institución educativa, dándole a conocer el propósito del estudio destacando la importancia del mismo en la formación de los niños (Anexo 8). Obtenida la autorización se coordinar con los padres o apoderados de los niños para informarles sobre la relevancia de la participación de sus hijos y los objetivos de la investigación. Para dejar constancia de lo actuado, los padres firmaron el formato de consentimiento informado en señal de conformidad. Asimismo, se explicaron los aspectos éticos que aseguran el anonimato y la libre participación de los niños.

(Anexo 9).

Los cuestionarios fueron aplicados en formato físico, los niños y niñas respondieron las preguntas de los instrumentos, y también se realizó la evaluación de cada niño y niña por parte de la docente registrando sus observaciones en el instrumento correspondiente. La información recolectada se organizó en una base de datos para su posterior procesamiento.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los datos recolectados se procesaron estadísticamente de forma descriptiva mostrando los recuentos y porcentajes de la información brindada por los niños, considerando las categorías de la operacionalización. Con el fin de visualizar estos resultados, se crearon tablas y gráficos que evidencian el nivel de actividad lúdica y habilidades sociomotrices alcanzados por los niños.

En la comprobación de las hipótesis se determinó la distribución de los datos, comprobando que no se siguen una distribución normal (Ver Anexo). En consecuencia, se aplicó la prueba no paramétrica para determinar la correlación entre dos variables categóricas rho de Spearman (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Todos los cálculos estadísticos se realizaron mediante SPSS v.25

3.7. Aspectos éticos

La investigación se realizó tomando en cuenta diversos principios éticos. En primer lugar, se consideró el principio de autonomía al consultar a los padres y permitirles participar de manera voluntaria. Asimismo, se garantizó el principio de anonimato al mantener en confidencialidad los datos personales de los niños. Además, se respetó el principio de confidencialidad al utilizar la información recolectada sobre el comportamiento de los niños y el desarrollo de habilidades sociales exclusivamente con fines de investigación. La investigación se llevó a cabo siguiendo el principio de no maleficencia, ya que tenía como objetivo abordar una necesidad de la sociedad, específicamente de la institución educativa, los niños y sus familias.

También se respetaron los derechos de autor de las fuentes que fueron consultadas en el desarrollo de este estudio, citándolas y referenciándolas

adecuadamente según las normas APA séptima edición. Además, se cumplieron las regulaciones establecidas por la universidad respecto a la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

Frecuencias de la variable Actividad lúdica

Variable	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Actividad lúdica	Experiencia emocional baja	30	50.0%
	Experiencia emocional media	13	21.7%
	Experiencia emocional alta	17	28.3%

En el análisis realizado se encontró que las actividades lúdicas producen en los niños experiencias cargadas de emociones, como se observan en los resultados encontrados, donde el 50% de los niños presentan experiencias emocionales bajas, el 28.3% experiencias emocionales altas y el 21.7% experiencias emocionales medias.

Tabla 2

Frecuencias de las dimensiones de Actividades lúdicas

Dimensiones	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Emociones positivas	Experiencia emocional baja	29	48.3%
	Experiencia emocional media	14	23.3%
	Experiencia emocional alta	17	28.3%
Emociones negativas	Experiencia emocional baja	29	48.3%
	Experiencia emocional media	22	36.7%
	Experiencia emocional alta	9	15.0%

En cuanto a los resultados de las dimensiones de la Actividad Lúdica se puede observar que en la dimensión 1 Emociones positivas el 48.3% de los estudiantes

presentan un nivel de experiencia emocional baja, mientras que el 28.3% de los estudiantes mostraron un nivel de experiencia emocional alta y el 23.3% de los niños encuestados mostraron una experiencia emocional media.

Asimismo, se observa que en la dimensión 2 Emociones negativas el 48.4% de los estudiantes presentan un nivel de experiencia emocional baja, el 36.7% de los estudiantes presentaron un nivel de experiencia emocional media mientras que el 15% de los estudiantes mostraron un nivel de experiencia emocional alta.

Tabla 3

Frecuencias de la variable Habilidades sociomotrices

Variable	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Habilidades sociomotrices	Escasas	26	43.3%
	Regulares	17	28.3%
	Adecuadas	17	28.3%

En el análisis realizado se encontró que los niños mediante las actividades lúdicas que realizan han alcanzado a desarrollar sus habilidades sociomotrices, como se observan en los resultados encontrados, donde el 43.3% han logrado un desarrollo escasamente sus habilidades sociomotrices, el 28.3% alcanzaron un desarrollo de habilidades sociomotrices regular y en igual proporción de niños, alcanzaron un nivel de desarrollo de habilidades sociomotrices en un nivel adecuado.

Tabla 4*Frecuencias de las dimensiones de Habilidades sociomotrices*

Dimensiones	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Extensiva	Escasas	28	46.7%
	Regulares	18	30.0%
	Adecuadas	14	23.3%
Introyectiva	Escasas	28	46.7%
	Regulares	16	26.7%
	Adecuadas	16	26.7%
Proyectiva	Escasas	13	21.7%
	Regulares	33	55.0%
	Adecuadas	14	23.3%

En cuanto a los resultados de las dimensiones de Habilidades sociomotrices se puede observar que en la dimensión 1 Extensiva se percibe un nivel escaso alcanzado por el 46.7% de los estudiantes, un nivel regular alcanzado por el 30% de los estudiantes y un nivel adecuado alcanzado por el 23.3% de los estudiantes.

Asimismo, se observa que en la dimensión 2 Introyectiva se percibe un nivel escaso alcanzado por el 46.7% de los estudiantes, un nivel regular alcanzado por el 26.7% de los estudiantes y un nivel adecuado alcanzado por el 26.7% de los estudiantes

De igual manera, para la dimensión 3 Proyectiva se perciben un nivel regular alcanzado por el 55% de los estudiantes, un nivel adecuado alcanzado por el 23.3% de los estudiantes y un nivel escaso alcanzado por el 21.7% de los estudiantes.

4.2. Resultados inferenciales

Prueba de hipótesis

En el desarrollo de la comprobación de hipótesis se consideró la regla de decisión estadística que establece que todo valor calculado menor que el nivel de significancia de 0.05 produce el rechazo de la hipótesis nula.

Hipótesis general

H₀: No existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria.

H_a: Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria.

Tabla 5

Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades sociomotrices

		Actividad lúdica	
Rho de	Habilidades	Coefficiente de correlación	.957
Spearman	sociomotrices	Sig. (bilateral)	.000
		N	60

En la aplicación de la prueba rho que se observa en la tabla 5, se obtuvieron como resultados un valor p de 0.000 y un coeficiente ρ de 0.957. Considerando la regla de decisión, dado que $p < 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula, de modo que se comprueba que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades sociomotrices. Asimismo, se advierte una correlación alta o fuerte entre las variables estudiadas, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades sociomotrices en los niños.

Hipótesis específica 1

H₀: No existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades extensivas en estudiantes del tercer grado de primaria.

H_a: Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades extensivas en estudiantes del tercer grado de primaria.

Tabla 6

Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades extensivas

		Actividad lúdica	
Rho de	Habilidades	Coefficiente de correlación	.937
Spearman	extensivas	Sig. (bilateral)	.000
		N	60

En la aplicación de la prueba rho que se observa en la tabla 6, se obtuvieron como resultados un valor p de 0.000 y un coeficiente ρ de 0.937. Considerando la regla de decisión, dado que $p < 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula, de modo que se comprueba que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades extensivas. Asimismo, se advierte una correlación alta o fuerte entre las variables estudiadas, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades extensivas en los niños.

Hipótesis específica 2

H₀: No existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades introyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria.

H_a: Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades introyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria.

Tabla 7

Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades introyectivas

			Actividad lúdica
Rho de	Habilidades	Coefficiente de correlación	.969
Spearman	introyectivas	Sig. (bilateral)	.000
		N	60

En la aplicación de la prueba rho que se observa en la tabla 7, se obtuvieron como resultados un valor p de 0.000 y un coeficiente ρ de 0.937. Considerando la regla de decisión, dado que $p < 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula, de modo que se comprueba que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades introyectivas. Asimismo, se advierte una correlación alta o fuerte entre las variables estudiadas, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades introyectivas en los niños.

Hipótesis específica 3

H₀: No existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades proyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria.

H_a: Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades proyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria.

Tabla 8

Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades proyectivas

		Actividad lúdica	
Rho de	Habilidades	Coefficiente de correlación	.921
Spearman	proyectivas	Sig. (bilateral)	.000
		N	60

En la aplicación de la prueba rho que se observa en la tabla 8, se obtuvieron como resultados un valor p de 0.000 y un coeficiente ρ de 0.921. Considerando la regla de decisión, dado que $p < 0.05$ entonces se rechaza la hipótesis nula, de modo que se comprueba que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades proyectivas. Asimismo, se advierte una correlación alta o fuerte entre las variables estudiadas, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades proyectivas en los niños.

V. DISCUSIÓN

La investigación científica analizada se centra en la relación entre la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes de primaria. A través de varios estudios y teorías, se exploran diferentes aspectos relacionados con el tema. Es así que en la comprobación de la hipótesis general se obtuvieron los valores de $p=0.000$ y $\rho=0.957$ determinando que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades sociomotrices, con una correlación alta o fuerte entre las variables estudiadas, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades sociomotrices en los niños. Estos resultados convergen con los hallazgos encontrados en el estudio realizado por Amar et al. (2023), en el cual se implementó un enfoque de educación para la salud a través de juegos deportivos tradicionales en la región de Sfax, Túnez. Esta investigación destacó la importancia de abordar la salud en la educación física y cómo el enfoque basado en juegos tradicionales puede promover habilidades disciplinarias y transversales en los estudiantes. Los resultados encontrados podrían servir como fundamento para comprender la influencia de los juegos tradicionales en la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices de los estudiantes de primaria.

Por otro lado, el estudio de Sun et al. (2022) exploró los efectos de la pandemia en el contexto educativo y cómo la suspensión de actividades presenciales afectó a los estudiantes, incluyendo su interacción social y las oportunidades de participar en actividades lúdicas. Esta investigación señaló la importancia de abordar el desarrollo socioemocional de los estudiantes durante momentos de crisis, como el cierre de escuelas. Los resultados obtenidos en este estudio pueden relacionarse con la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices, ya que la falta de interacción social y actividades lúdicas puede influir en estas dimensiones.

D'Anna et al. (2021) resaltaron la importancia de la formación específica para los docentes de educación física con el fin de desarrollar competencias profesionales adecuadas para implementar un enfoque inclusivo en esta área. Los resultados de esta investigación pueden ser relevantes para comprender cómo la

formación docente puede influir en la promoción de la actitud lúdica y el desarrollo de habilidades sociomotrices en los estudiantes.

El estudio de Paredes (2020) examinó el papel del factor lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados encontrados respaldaron la importancia de incorporar el juego y las estrategias lúdicas en la educación, ya que pueden mejorar el rendimiento académico, promover el desarrollo socioemocional y mejorar las habilidades académicas de los estudiantes. Estos resultados pueden relacionarse directamente con la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices, ya que el juego puede desempeñar un papel importante en su desarrollo.

Asimismo, en la consideración con lo investigado por D'Anna y Gómez (2019) quienes destacaron el papel central del cuerpo y el movimiento en el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. Estos hallazgos respaldan la importancia de la educación física como una disciplina que va más allá de la actividad física y el deporte, y resaltan la importancia de incorporar estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes. Estos resultados pueden tener implicaciones directas en la promoción de la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices en los estudiantes de primaria.

Es así que en la comprobación de la hipótesis específica primera se obtuvieron los valores de $p=0.000$ y $\rho=0.937$ determinando que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades extensivas, con una correlación alta o fuerte entre las variables estudiadas, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades extensivas en los niños. Estos resultados convergen con los hallazgos encontrados en el estudio de Martínez-Santos et al. (2020) se enfocaron en reconciliar dos perspectivas relacionadas con los juegos y deportes en la educación física, a través de la praxeología motriz y los juegos didácticos. Esta investigación buscó comprender mejor los fundamentos de la educación física y la enseñanza deportiva, y resaltó la importancia de aplicar conceptos operativos de la lógica interna del juego y los efectos prácticos esperados en las intervenciones motoras. Estos hallazgos pueden ser relevantes para la promoción de la actitud lúdica y el desarrollo de habilidades sociomotrices en los estudiantes.

También se consideró el trabajo realizado por Carbonell et al. Quienes (2018) propusieron el uso de la expresión corporal en la educación física como una estrategia para mejorar las relaciones sociales y promover el aprendizaje cooperativo en los niños de primaria. Esta investigación destacó cómo las actividades físicas y la expresión corporal pueden facilitar la manifestación de sentimientos y emociones, así como mejorar las habilidades sociales de los estudiantes. Estos hallazgos pueden estar directamente relacionados con la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices en los estudiantes de primaria.

Al igual que Valdivia (2021) encontró una correlación significativa entre las habilidades sociales y la competencia de interactuar a través de habilidades sociomotrices, según la percepción de los profesores de educación física. Estos resultados respaldan la relación entre las habilidades sociomotrices y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria, lo cual puede tener implicaciones en el fomento de la actitud lúdica y el desarrollo de habilidades sociomotrices.

En cuanto a la comprobación de la hipótesis específica segunda se obtuvieron los valores de $p=0.000$ y $\rho=0.969$ determinando que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades introyectivas, con una correlación alta o fuerte entre las variables estudiadas, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades introyectivas en los niños.

Concordante con el estudio realizado por Caballero-Calderón (2021) donde resaltó la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y cómo estas contribuyen al desarrollo integral de los niños en diferentes aspectos. Estos hallazgos pueden ser relevantes para comprender la relación entre la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices en los estudiantes de primaria.

Así también con el estudio de Rosas (2021), en el cual se investigó la relación entre las habilidades sociomotrices y los juegos populares en los niños de primaria. Los resultados encontrados respaldaron una correlación positiva entre las variables estudiadas, lo cual puede ser relevante para comprender la influencia de los juegos populares en el desarrollo de habilidades sociomotrices y la promoción de la actitud lúdica.

Los resultados en la comprobación de la hipótesis específica tercera mostraron los valores de $p=0.000$ y $\rho=0.921$ determinando que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades proyectivas, con una correlación alta o fuerte entre las variables estudiadas, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades proyectivas en los niños.

Se encontraron similitudes con el trabajo de Gonzales (2020) donde destacó la importancia de abordar la convivencia escolar y cómo el área de educación física puede contribuir al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes. Estos hallazgos pueden estar relacionados con la promoción de la actitud lúdica y el desarrollo de habilidades sociomotrices en los estudiantes.

En el estudio de Huayta (2019), se evaluaron los logros de aprendizaje en el área de educación física de estudiantes de primaria. Si bien este estudio no se centra directamente en la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices, puede proporcionar una base para comprender los logros de aprendizaje en este campo y su posible relación con estas dimensiones.

Por otro lado, los hallazgos de Jiménez y Ledesma (2018) sobre los efectos de las técnicas de interacción sociomotriz en la expresión corporal de los estudiantes. Si bien este estudio no se enfoca directamente en la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices, puede proporcionar información relevante sobre la interacción entre las dimensiones sociomotrices y la expresión corporal.

Así como los resultados obtenidos por Matías (2017) en su propuesta de juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar. Aunque este estudio no se centra específicamente en la actitud lúdica y las habilidades sociomotrices, puede ser relevante en términos de la promoción de habilidades sociales y la interacción entre los estudiantes.

Es importante señalar que los antecedentes encontrados proporcionan información relevante sobre la relación entre la actitud lúdica, las habilidades sociomotrices y otros aspectos educativos en estudiantes de primaria. Las teorías y enfoques conceptuales utilizados en estas investigaciones, como la teoría funcionalista, la teoría de la educación horizontal y la praxeología motriz, brindan marcos teóricos sólidos para comprender y abordar estas dimensiones. Los resultados encontrados destacan la importancia de fomentar la actitud lúdica,

desarrollar habilidades sociomotrices y promover el uso de estrategias lúdicas en la educación física para mejorar el rendimiento académico, el comportamiento y el desarrollo integral de los estudiantes. Sin embargo, también es importante tener en cuenta las limitaciones y desafíos que pueden surgir en la implementación de estas estrategias. En general, se requiere una formación docente integral y específica en educación física, así como un enfoque sistémico y holístico para abordar estas dimensiones en el contexto educativo.

La problemática de la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en niños de primaria en el campo de la educación física en Perú presenta diversos desafíos y aspectos críticos que deben ser abordados para promover un desarrollo integral en los estudiantes. Uno de los principales problemas encontrados es la falta de enfoque lúdico en las clases de educación física. En muchos casos, se tiende a priorizar la enseñanza de habilidades técnicas y la competencia deportiva, relegando la importancia de la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices. Esto puede limitar la manifestación de las emociones que experimentan los niños en la práctica lúdica, el desarrollo de aspectos fundamentales en la formación de los niños, como la creatividad, la imaginación, la cooperación y la resolución de problemas a través del juego.

Otro aspecto crítico es la falta de formación docente específica en el área de educación física. Muchos profesores pueden carecer de los conocimientos y las habilidades necesarias para diseñar e implementar estrategias lúdicas y promover el desarrollo de habilidades sociomotrices en los niños. Esto puede resultar en prácticas pedagógicas tradicionales y poco innovadoras que no aprovechan el potencial del juego y la interacción social para el aprendizaje integral.

Además, existen limitaciones en cuanto a los recursos y el espacio físico disponible para llevar a cabo actividades lúdicas y promover el desarrollo de habilidades sociomotrices. La falta de equipamiento adecuado, espacios deportivos adecuados y materiales didácticos puede dificultar la implementación efectiva de estas prácticas. Esta situación es especialmente relevante en contextos escolares con recursos limitados, donde la educación física puede estar subvalorada en comparación con otras áreas curriculares.

Otro desafío importante es la necesidad de fomentar la participación activa de los estudiantes y su compromiso con la actividad lúdica y el desarrollo de habilidades sociomotrices. En muchos casos, los niños pueden mostrar resistencia o desinterés hacia la educación física, lo que puede ser resultado de experiencias negativas previas, falta de motivación o incluso barreras culturales y de género. Es fundamental generar un ambiente inclusivo, seguro y motivador que fomente la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades y características individuales.

En cuanto a la evaluación, también surge una problemática relevante. La evaluación tradicional basada en la calificación del rendimiento técnico y físico puede no ser adecuada para medir el desarrollo de habilidades sociomotrices y la actitud lúdica. Es necesario contar con enfoques evaluativos más holísticos que valoren aspectos como la participación, la creatividad, la colaboración y el disfrute en el contexto de las actividades lúdicas.

La problemática estudiada en esta investigación requiere de una reflexión crítica y de acciones concretas para su abordaje. Es fundamental promover una educación física centrada en el juego, la creatividad y la interacción social, brindando formación docente especializada, mejorando los recursos y espacios disponibles, fomentando la participación activa de los estudiantes y desarrollando enfoques evaluativos más integrales. Solo a través de estas acciones se podrá potenciar el desarrollo integral de los niños, promoviendo su bienestar, aprendizaje y crecimiento en el ámbito educativo.

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados encontrados respecto al objetivo general permiten concluir que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades sociomotrices que se respalda en los valores p igual a 0.000 y ρ igual a 0.957. Asimismo, la correlación entre las variables alcanzó un nivel alto o fuerte, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades sociomotrices en los niños.
2. Los resultados encontrados respecto al primer objetivo específico permiten concluir que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades extensivas que se respalda en los valores p igual a 0.000 y ρ igual a 0.937. Asimismo, la correlación entre las variables alcanzó un nivel alto o fuerte, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades extensivas en los niños.
3. Los resultados encontrados respecto al segundo objetivo específico permiten concluir que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades introyectivas que se respalda en los valores p igual a 0.000 y ρ igual a 0.969. Asimismo, la correlación entre las variables alcanzó un nivel alto o fuerte, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades introyectivas en los niños.
4. Los resultados encontrados respecto al tercer objetivo específico permiten concluir que la actividad lúdica tiene una relación significativa con las habilidades proyectivas que se respalda en los valores p igual a 0.000 y ρ igual a 0.921. Asimismo, la correlación entre las variables alcanzó un nivel alto o fuerte, lo que conlleva a afirmar que a mayor actividad lúdica mayor manifestación de habilidades proyectivas en los niños.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al personal directivo promover la formación continua del personal docente de Educación Física: Es fundamental que los profesores cuenten con una formación actualizada y especializada en el desarrollo de la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices. De modo que brinden oportunidades de capacitación y actualización constante, a través de cursos, talleres y conferencias que aborden específicamente estos temas. Asimismo, es importante fomentar la participación del personal docente en comunidades de práctica y grupos de investigación, para que puedan intercambiar experiencias, conocer nuevas metodologías y estar al tanto de los avances en el campo.
2. Se recomienda al personal docente diseñar programas de Educación Física inclusivos y adaptados a las necesidades de los estudiantes: Es necesario desarrollar programas de Educación Física que promuevan la participación activa de todos los estudiantes, considerando sus habilidades, intereses y características individuales; realizando adaptaciones curriculares y metodológicas para atender a la diversidad de los estudiantes, brindando diferentes opciones de actividades lúdicas que permitan el desarrollo de las habilidades sociomotrices de manera inclusiva. Es importante considerar la colaboración con otros profesionales de la educación, como terapeutas ocupacionales o psicólogos, para brindar un apoyo adicional a aquellos estudiantes que lo requieran.
3. Se recomienda al personal docente integrar el juego como estrategia central en las clases de Educación Física: El juego es una herramienta poderosa para el desarrollo de habilidades sociomotrices en los niños. Se sugiere que los docentes de Educación Física incorporen el juego de manera sistemática en sus clases, diseñando actividades lúdicas que estimulen la creatividad, la imaginación, la cooperación y la resolución de problemas. Es importante establecer un equilibrio entre la enseñanza de habilidades técnicas y la promoción del juego, reconociendo que ambos aspectos son importantes para un desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, se sugiere utilizar materiales didácticos y recursos pedagógicos adecuados para enriquecer la experiencia lúdica de los estudiantes.

4. Se recomienda al personal docente implementar estrategias de evaluación formativa y diversificada: La evaluación en Educación Física debe ir más allá de la calificación del rendimiento técnico y físico. Es importante utilizar estrategias de evaluación formativa y diversificada que permitan valorar el desarrollo de habilidades sociomotrices y la actitud lúdica de los estudiantes. Así como, establecer criterios claros de evaluación, considerando aspectos como la participación, la creatividad, la colaboración y el disfrute en el contexto de las actividades lúdicas. Además, se sugiere utilizar diferentes instrumentos de evaluación, como observación directa, registros audiovisuales, autoevaluaciones y coevaluaciones, para obtener una visión más integral del progreso de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Alcaraz-Muñoz, V., Roque, J. I. A., & Lucas, J. L. Y. (2023). How do Girls and Boys Feel Emotions? Gender Differences in Physical Education in Primary School. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 100, 25–33. <https://doi.org/10.2478/pcssr-2023-0016>
- Alcaraz-Muñoz, V., Alonso, J. I., & Yuste, J. L. (2022). Design and validation of games and emotions scale for children (GES-C). *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 22(1), 28–43. <https://doi.org/10.6018/CPD.476271>
- Amar, I.B.; Jlassi, A.; Kacem, N., and Elloumi, A. (2023). Towards a School Physical Education Learning Model Based on Traditional Sport Game to Develop Pupil WellBeing in Tunisia. *Advances in Social Sciences and Management*, 1(1), 22-36. <https://hspublishing.org/ASSM/article/download/11/2>
- Banco Interamericano de Desarrollo [BID] (2023, 29 de mayo). *En primera persona: los impactos del juego en comunidades rurales e indígenas en Panamá. Primeros pasos. Desarrollo infantil.* <https://blogs.iadb.org/desarrollo-infantil/es/en-primera-persona-los-impactos-del-juego-en-comunidades-rurales-e-indigenas-en-panama/>
- Benvenuto, G.; Corsi, N.; Sposetti, P., & Szpunar, G. (2021). The impact of the crisis on Education: analysis of educational projects for the 0-6 age group and the perspective of the educational centers (children's poles) in Italy. *Momento: diálogos em educação*, 30(1). 198-226. E-ISSN 2316-3100. <https://doi.org/10.14295/momento.v30i01.13153>
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis. <https://sonria.com/wp-content/uploads/2020/03/Psicopedagogia-emociones-Bisquerra.pdf>
- Brand, R., & Ekkekakis, P. (2017). Affective-Reflective Theory of physical inactivity and exercise: foundations and preliminary evidence. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 47, 1-11. <https://doi.org/10.1007/s12662-017-0477-9>
- Bravo-Velasquez, G. M., Saldarriaga-Zambrano, J. C., Figueroa-Moreira, L. L.,

- Candela-Muñoz, J. L., & Reyes-Meza, O. B. (2023). Playful activities in the learning process. *International Research Journal of Management, IT and Social Sciences*, 10(3), 154–160. <https://doi.org/10.21744/irjmis.v10n3.2313>
- Buscà Donet, F. (2023). Reseña del libro: Castañer, M. y Camerino, O. Enfoque dinámico e integrado de la motricidad (EDIM). De la teoría a la práctica. *Apunts Educación Física y Deportes*, 1(151), 94–95. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.10](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.10)
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-Based Learning and Gamification in Physical Education: A Systematic Review. In *Education Sciences* (Vol. 13, Issue 2). <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Castañer Balcells, M., & Camerino Foguet, O. (2001). *La educación física en la enseñanza primaria: una propuesta currículo para la reforma*. España: Inde. https://www.google.com.pe/books/edition/La_educaci%C3%B3n_f%C3%A4Dsica_en_la_ense%C3%B1anza_p/qfKvHKCQzPQC?hl=es&gbpv=1
- Castañer, M., & Camerino, O. (2022). *Enfoque dinámico e integrado de la motricidad (EDIM). De la teoría a la práctica*. https://www.researchgate.net/publication/366205071_Enfoque_dinamico_e_integrado_de_la_motricidad_EDIM_De_la_teor%C3%ADa_a_la_pr%C3%A1ctica
- Contreras, V., & Crobu, R. (2018). El Mindfulness como Intervención en Psicología del Deporte -Revisión sistemática. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-15. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a14>
- D'Anna, C.; Albano, D.; Romano, B.; & Vastola, R. (2021). Giornale Italiano di Educazione alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva. *Italian Journal of Health*

Education, Sports and Inclusive Didactics, 2(5). ISSN 2532-3296 ISBN 978-88-6022-411-8. <https://doi.org/10.32043/gsd.v5i2.377>

D'Anna, C. y Gomez Paloma, F. (2019). Il tirocinio per le professioni educative come esperienza formativa. *La professionalità del docente di Educazione Fisica nella scuola primaria. Riflessioni, scenari attuali e prospettive*, 11(18), 50-68. <https://doi.org/10.15160/2038-1034/2136>

Defensoría del Pueblo (2023, abril 1). *Minedu y las UGEL deben acelerar distribución de materiales y recursos educativos*. <https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo-minedu-y-las-ugel-deben-acelerar-distribucion-de-materiales-y-recursos-educativos-2/>

Carbonell Ventura, T., Antoñanzas Laborda, J.L. y Lope Álvarez, Á. (2018). La educación física y las relaciones sociales en educación primaria. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1). 269-282. ISSN: 0214-9877. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349856003029>

Fajardo Pascagaza, E., & Cervantes Estrada, L. C. (2020). Las teorías sobre la sociología de la educación y su impacto en los sistemas y políticas educativas en América Latina. *Revista Boletín Redipe*, 9(5), 55–76. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i5.975>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef] (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Gea, G. M., Alonso, J. I., Yuste, J. L., & Garcés, E. J. (2016). Sports games and his influence in the emotional management in university students. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 16(3), 101-112

Gil-Espinosa, F. J. (2021). Training of physical education teachers and the use of rules to improve school coexistence. *Journal of Physical Education and Sport*, 21(3), 1331–1336. <http://dx.doi.org/10.7752/jpes.2021.03169>

Gonzales Quincho, V. V. (2020). La Educación Física para la mejora de la convivencia escolar en las escuelas del nivel primario del distrito de Comas – 2020. [Tesis de especialización, Universidad Nacional de Tumbes]

Repositorio.

http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/63497/T_RABAJO%20ACADEMICO%20-%20GONZALES%20QUINCHO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guerra Sialer, J. I. N. y Paiva Jurupe, K. M. (2018) *Habilidades Sociales Básicas En Niños Y Niñas De Instituciones Educativas Estatales De Educación Inicial De La Zona Urbana De Batangrande* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34559>

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa y Mixta*. México D.F., México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. de C.V.; 2018.

Hongyu, L. (2020). Analyzing Role of Emotional Intelligence Learning in Ball Games for Promoting Students' Quality Education. *Revista de Psicología del Deporte*, 29(4), 185-193.

Huayta Molina, Diego Amelgar (2019). *Logros de aprendizaje del área de educación física en los estudiantes del cuarto de la Institución Educativa Fe y Alegría 17 de Villa el Salvador*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo] Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/39577>

Jiménez, A. Y. y Ledesma, F. (2018). Técnicas de interacción sociomotriz en el desarrollo de la expresión corporal en estudiantes de primaria. *Revista Científica de Educación – EDUSER*, 5(1), 55 – 62. <http://dx.doi.org/10.18050/RevEduser.v5n1a2>

Kabir, S. M. (2016). *Basic guidelines for research: an introductory approach for all disciplines. Book Zone Publication*. https://www.researchgate.net/publication/325390597_BASIC_GUIDELINES_FOR_RESEARCH_An_Introductory_Approach_for_All_Disciplines

Luengo Martin, M. A. (2014). Cómo intervenir en los problemas de conducta infantiles. *Padres y maestros*, 356. 37 – 46. <http://dx.doi.org/10.14422/pym.v0i356.3071>

Martínez-Santos, R., Founaud, M. P., Aracama, A., & Oiarbide, A. (2020). Sports Teaching, Traditional Games, and Understanding in Physical Education: A

Tale of Two Stories. *Frontiers in Psychology*, 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.581721>

Matías Robles, D.Z. (2017). *Juegos cooperativos para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de instituciones educativas de inicial, red "kushi qaqlla"*, Huaraz, 2016. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/18794>

Meuwissen, A. S. (2022). Desarrollo de habilidades sociales de niños pequeños en medio de la pandemia. *Cero a tres*, 42(3). 37-43.
<https://eric.ed.gov/?q=Child+behavior+development+of+social+skills&id=EJ1345599>

Middleton, F. (2023, June 22). *Reliability vs. Validity in Research | Difference, Types and Examples*. Scribbr. <https://www.scribbr.com/methodology/reliability-vs-validity/>

Mishra, S. B., & Alok, S. (2022). *Handbook of research methodology*.
<http://74.208.36.141:8080/jspui/bitstream/123456789/1319/1/BookResearchMethodology.pdf>

Monjas Casares, I. (2018). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social*. Madrid. CEPE. Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo [PNUD] (2023). *Rumbo al 2030. Acelerar el progreso de los Objetivos de Desarrollo Sostenible*.
https://www.undp.org/es/rumbo-al-2030-acelerar-el-progreso-de-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible?gclid=Cj0KQCQjw8NilBhDOARIsAHzpbLDG-I4H_z5WjqqwqSVVBaxXYuBXKWSOtsKEAo5O2GrT_j3RIsIRr7UaAqFNEALw_wcB

Paredes Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales* [Master's thesis, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador]. <http://hdl.handle.net/10644/8119>

Parlebas, P. (2018). A pedagogy of motor skills. *Acción motriz*, 20, 89-96.42.

- Pic, M., Lavega-Burgués, P., Muñoz-Arroyave, V., March-Llanes, J., & Echeverri-Ramos, J. A. (2019). Predictive variables of emotional intensity and motivational orientation in the sports initiation of basketball. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 19(1), 241-251. <https://doi.org/10.6018/cpd.343901>
- Rodríguez Sánchez, Y. (2020). *Metodología de la investigación. Enfoque por competencias DGB*. Klik Soluciones Educativas S.A.
- Rosas Garcia, M.I. (2021). *Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa de Calcuta- Chonta 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional. <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/6043>
- Sánchez, M. A. F. M. (2018). Agresividad infantil y entorno familiar. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, (13), 151-162. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6528581.pdf>
- Sierra Polanco, T. E. (2019). Educación Horizontal: sobre las jerarquías tradicionales en la Enseñanza de las Ciencias Exactas. *Revista Científica*, 48–62. <https://geox.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/14476>
- Sileyew, K. J. (2019). *Research design and methodology*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eqf8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA27&dq=methodology+data+collection+procedures&ots=cKU41XibU9&sig=QEnMo-BHeRq4Nz0ICpVWCbmlnTY>.
- Stratton, S. J. (2021). Population Research: Convenience Sampling Strategies. *Prehospital and Disaster Medicine*, 36(4), 373–374. <https://doi.org/DOI:10.1017/S1049023X21000649>
- Sun, J., Singletary, B., Jiang, H., Justice, L. M., Lin, T.-J., & Purtell, K. M. (2022). Child behavior problems during COVID-19: Associations with parent distress and child social-emotional skills. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 78, 101375–101375. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101375>
- Sürücü, L., & Maslakçı, A. (2020). Validity and reliability in quantitative research. *Business & Management Studies: An International Journal*, 8(3), 2694–

2726. <https://doi.org/10.15295/bmij.v8i3.1540>

Valderrama Mendoza, S. y Jaimes Velasquez, C. (2019). *El desarrollo de la tesis. Descriptiva comparativa, correlacional y cuasiexperimental*. Editorial San Marcos E I R Ltda

Valdivia Gomez, G.L. (2021). *Concordancia de las habilidades sociales con la competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, según percepción de docentes del área de Educación Física*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán] Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/7230>

Varea, V. (2018). Exploring play in school recess and physical education classes. *European Physical Education Review*, 24(2), 194–208. <https://doi.org/10.1177/1356336X16679932>

Weller, L., Pfister, R., & Kunde, W. (2020). Anticipation in sociomotor actions: Similar effects for in- and outgroup interactions. *Acta Psychologica*, 207, 103087. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2020.103087>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
TÍTULO: Actividad lúdica y habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.						
AUTORA: Gormas Huamán, Mariel Brighith						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1: Actividad lúdica Autor: Alcaraz-Muñoz et al. (2022)			
<p>¿Cuál es la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>P1. ¿Cuál es la relación que existe entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades extensivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023?</p> <p>P2. ¿Cuál es la relación que existe entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades introyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023?</p> <p>P3. ¿Cuál es la relación que existe entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades proyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023?</p>	<p>Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>O1. Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades extensivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.</p> <p>O2. Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades introyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.</p> <p>O3. Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades proyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.</p>	<p>Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociomotrices en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>HE1. Existe relación entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades extensivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.</p> <p>HE2. Existe relación entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades introyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.</p> <p>HE3. Existe relación entre la actividad lúdica en su dimensión habilidades proyectivas en estudiantes del tercer grado de primaria de una institución educativa pública, Huaycán - 2023.</p>	Dimensiones	Indicadores		
			Emociones positivas	1 - 4	Escala ordinal	Experiencia emocional baja [] Experiencia emocional media [] Experiencia emocional alta []
			Emociones negativas	5 - 9	Nada (1) Poco (2) Algo (3) Bastante (4) Mucho (5)	
			Variable 2: Habilidades sociomotrices Autor: Castañer & Camerino (2001).		Dimensiones	Indicadores
Extensiva	1 - 8	Escala ordinal	Escasas Regulares Adecuadas			
Introyectiva	5 - 16	Nunca (1) Pocas veces (2) Algunas veces (3) Muchas veces (4) Siempre (5)				
Proyectiva	11 - 24	Se comunica con sus pares y maestros Expresa sus emociones Reconoce las emociones de los demás				
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA			
<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Básico.</p> <p>Diseño: No experimental, transversal, correlacional.</p> <p>Nivel: Correlacional</p>	<p>Población: 60 niños del tercer grado de una institución educativa pública, Huaycán.</p> <p>Muestra: 60 niños del tercer grado de una institución</p>	<p>Variable 1: Actividad lúdica</p> <p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Autores: Alcaraz-Muñoz et al. (2022)</p>	<p>Estadística descriptiva:</p> <p>Los datos se agruparán en niveles de acuerdo a los rangos establecidos, los resultados se presentarán en tablas de frecuencias y gráficos estadísticos.</p>			

Método: Hipotético-deductivo.	educativa pública, Huaycán. Muestreo: No probabilístico, por conveniencia.	Variable 2: Habilidades sociomotrices Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Autor: Castañer & Camerino (2001).	Estadística inferencial: El análisis de datos se realiza con el coeficiente de correlación Rho de Spearman a través del SPSS versión 25.
-------------------------------	---	--	--

Anexo 2. Operacionalización de variables

Tabla 9

Operacionalización de la variable Actividad lúdica

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala	Nivel y rango
Las actividades lúdicas son una poderosa herramienta para promover un aprendizaje significativo, favorecen el desarrollo de habilidades sociomotrices, las relaciones interpersonales y el sentido del humor, además de despertar la motivación del niño hacia el aprendizaje. Además, la ludicidad es fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite relacionarse con los demás, la naturaleza y consigo mismos, proporcionándoles un equilibrio estético y moral entre su mundo interno y el entorno con el que interactúan (Candela y Benavides, 2020).	Definición operacional. La actividad lúdica es una variable que corresponde a la clasificación categórica, por naturaleza cualitativa, para su medición se utiliza una escala ordinal, con una puntuación de cinco valores. Para facilitar la medición, se han considerado dos dimensiones: Emociones positivas y emociones negativas y la aplicación de un cuestionario que consta de 9 reactivos	Emociones positivas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alegría ▪ Humor ▪ Felicidad ▪ Afecto 	1 - 4	Escala ordinal Nada (1) Poco (2) Algo (3) Bastante (4) Mucho (5)	Experiencia emocional baja [] Experiencia emocional media [] Experiencia emocional alta []
		Emociones negativas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rechazo ▪ Ira ▪ Vergüenza ▪ Miedo ▪ Tristeza 	5 – 9		

Tabla 10

Operacionalización de la variable Habilidades sociomotrices

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Nivel y rango
Las habilidades sociomotrices implican utilizar los recursos personales para interactuar socialmente de manera adecuada, fomentando la inclusión y la convivencia. Esto implica integrarse de manera apropiada en el grupo y resolver conflictos de forma asertiva, empática y pertinente según cada situación. (Minedu, 2020).	Las habilidades sociomotrices se definen operacionalmente como una variable que corresponde a la clasificación categórica, por naturaleza cualitativa, para su medición se utiliza una escala ordinal, con una puntuación de cinco valores. Para facilitar la medición, se han considerado tres dimensiones: Extensiva, Introyectiva y Proyectiva; y la aplicación de un cuestionario que consta de 15 reactivos	Extensiva	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con sus compañeros ▪ Sigue órdenes ▪ Trabaja en equipo 	1 – 5	Escala ordinal	Escasas Regulares Adecuadas
		Introyectiva	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificación del cuerpo ▪ Toma de conciencia de su cuerpo a partir de experiencias 	5 – 10	Nunca (1) Pocas veces (2) Algunas veces (3) Muchas veces (4) Siempre (5)	
		Proyectiva	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica con sus pares y maestros ▪ Expresa sus emociones ▪ Reconoce las emociones de los demás 	11 – 15		

Anexo 3. Instrumentos

Cuestionario de Actividad Lúdica














































La presente prueba tiene como objetivo medir las experiencias emocionales durante la actividad física en niños de primaria. Se presentan una serie de enunciados de los cuales el niño deberá señalar la emoción que siente con mayor intensidad, marcando la carita que así lo exprese.

Sexo del niño: Masculino () Femenino ()

Edad del niño:

Nombre del juego:

He ganado () He perdido ()

Dimensión	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
ALEGRÍA					
RECHAZO					
HUMOR					
IRA					
FELICIDAD					
VERGÜENZA					
MIEDO					
AFECTO					
TRISTEZA					

Rodea la emoción que más has sentido en este juego y explica por qué.

He sentido	IRA	
	ALEGRÍA	
	TRISTEZA	
	MIEDO	
	VERGÜENZA	Porque _____
	AFECTO	_____
	FELICIDAD	_____
	HUMOR	_____
	RECHAZO	_____

Nota: Tomado de Alcaraz-Muñoz et al. (2022)

Ficha técnica del instrumento Cuestionario de Actividad Lúdica

Datos generales

Título: Escala de juegos y emociones para niños (GES-C)

Autores: Alcaraz-Muñoz, V.; Alonso, J. I.; Yuste, J. L. (2022).

Procedencia: España

Objetivo: Diseñar y validar la Escala de Juegos y Emociones para Niños para evaluar la intensidad de las emociones (positivas o negativas) de los escolares en las clases de educación física, cuando los jugadores participan en juegos de diferentes dominios de acción motriz, con o sin competición (ganador o perdedor).

Administración: Autoadministrado

Duración: 20 minutos

Estructura: El cuestionario está compuesto por nueve reactivos distribuidos en dos dimensiones: emociones positivas y emociones negativas. Con escala de medición policotómica: Nada (1), Poco (2), Algo (3), Bastante (4) y Mucho (5)

Cuestionario de Habilidades sociomotrices

¡Hola! Aquí tienes un cuestionario sobre tus habilidades para moverte y relacionarte con los demás. Elige la opción que mejor describa tu respuesta. Puedes seleccionar entre las siguientes opciones: Nunca (1), Pocas veces (2), Algunas veces (3), Muchas veces (4) y Siempre (5).

Dimensión/Ítem	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	Siempre
Dimensión 1. Extensiva					
1. ¿Me gusta participar en actividades físicas en eventos pre deportivos?					
2. ¿Prefiero estar de acuerdo con mis compañeros de aula, aunque esté en contra de mi interés personal?					
3. ¿Siento respeto por los demás cuando estamos jugando?					
4. ¿Prefiero evitar los juegos bruscos, amenazas o apodosos?					
5. ¿Me gusta interactuar con mis compañeros y hacer amigos?					
6. ¿Me relaciono con otros niños mientras realizo actividades físicas?					
7. ¿Reconozco las cosas en común y las diferentes en los demás niños?					
8. ¿Me siento conectado con lo que me rodea al moverme?					
Dimensión 2. Introyección					
9. ¿Me gusta que todos mis compañeros participen en los juegos?					
10. ¿Intento resolver los problemas que ocurren entre los compañeros?					
11. ¿Creo que el juego es importante porque permite que todos los niños nos divirtamos?					
12. ¿Trato de no hacer diferencias o tratar mal a alguien cuando hacemos actividades físicas juntos?					
13. ¿Creo que cuando juego y me muevo aprendo más sobre el mundo que me rodea?					
14. ¿Me doy cuenta de mi cuerpo y cómo lo controlo cuando me muevo?					
15. ¿Uso mi cuerpo y mi mente juntos para hacer cosas nuevas?					
16. ¿Siento que mi cuerpo es parte de quién soy?					
Dimensión 3. Proyectiva					
17. ¿Siempre que puedo trato de ser solidario y cooperativo con mis compañeros?					
18. ¿Me gusta ser creativo para mejorar los juegos?					
19. ¿Me entusiasma participar en diferentes					

juegos?					
20. ¿Me gusta trabajar en equipo?					
21. ¿Expreso mis emociones a través de gestos y posturas?					
22. ¿Me siento emocionado cuando practico actividades físicas y me muevo?					
23. ¿Uso mi cuerpo para mostrar cómo me siento?					
24. ¿Me siento capaz de decir lo que siento a través de mi cuerpo cuando me muevo?					

Nota: Elaborado en base a Castañer & Camerino (2001).

Ficha técnica del instrumento Cuestionario de Habilidades sociomotrices

Datos generales

Título: Cuestionario de Habilidades sociomotrices

Autores: Elaborado en base a Castañer & Camerino (2001).

Procedencia: España

Objetivo: Diseñar y validar la Cuestionario de Habilidades sociomotrices.

Administración: Autoadministrado

Duración: 20 minutos

Estructura: El cuestionario está compuesto por quince reactivos distribuidos en tres dimensiones: Extensiva, Introyectiva y Proyectiva, con valores policotómicos Nunca (1), Pocas veces (2), Algunas veces (3), Muchas veces (4) y Siempre (5).

Anexo 4. Certificados de validez

Tabla 11

Consolidado de las pruebas de validez por expertos

Validador	Especialidad	Dictamen
Mg. Ramos Regalado, Giovanna E. DNI: 10350285	Psicología Educativa	Aplicable
Mg. Trinidad Anglas, Tarcila. DNI: 21087344	Psicología Educativa	Aplicable
Dra. Mendoza Retamozo, Noemí DNI: 23271871	Metodología de la Investigación Científica	Aplicable

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: ACTIVIDADES LÚDICAS

Dimensión	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
ALEGRÍA					
RECHAZO					
HUMOR					
IRA					
FELICIDAD					
VERGÜENZA					
MIEDO					
AFECTO					
TRISTEZA					

Rodea la emoción que más has sentido en este juego y explica por qué.

He sentido

IRA

ALEGRÍA

TRISTEZA

MIEDO

VERGÜENZA

AFECTO

FELICIDAD

HUMOR

RECHAZO

Porque _____

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Ramos Regalado, Giovanna Elva. DNI: 10350285

Especialidad del validador: Psicología Educativa

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

13 de mayo del 2023

Mgtr. Ramos Regalado, Giovanna Elva

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES SOCIOMOTRICES

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Extensiva								
1	¿Me gusta participar en actividades físicas en eventos pre deportivos?	X		X		X		
2	¿Prefiero estar de acuerdo con mis compañeros de aula, aunque esté en contra de mi interés personal?	X		X		X		
3	¿Siento respeto por los demás cuando estamos jugando?	X		X		X		
4	¿Prefiero evitar los juegos bruscos, amenazas o apodosos?	X		X		X		
5	¿Me gusta interactuar con mis compañeros y hacer amigos?	X		X		X		
6	¿Me relaciono con otros niños mientras realizo actividades físicas?	X		X		X		
7	¿Reconozco las cosas en común y las diferentes en los demás niños?	X		X		X		
8	¿Me siento conectado con lo que me rodea al moverme?	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Introyección								
9	¿Me gusta que todos mis compañeros participen en los juegos?	X		X		X		
10	¿Intento resolver los problemas que ocurren entre los compañeros?	X		X		X		
11	¿Creo que el juego es importante porque permite que todos los niños nos divirtamos?	X		X		X		
12	¿Trato de no hacer diferencias o tratar mal a alguien cuando hacemos actividades físicas juntos?	X		X		X		
13	¿Creo que cuando juego y me muevo aprendo más sobre el mundo que me rodea?	X		X		X		
14	¿Me doy cuenta de mi cuerpo y cómo lo controlo cuando me muevo?	X		X		X		

15	¿Uso mi cuerpo y mi mente juntos para hacer cosas nuevas?	X		X		X		
16	¿Siento que mi cuerpo es parte de quién soy?	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Proyectiva								
17	¿Siempre que puedo trato de ser solidario y cooperativo con mis compañeros?	X		X		X		
18	¿Me gusta ser creativo para mejorar los juegos?	X		X		X		
19	¿Me entusiasma participar en diferentes juegos?	X		X		X		
20	¿Me gusta trabajar en equipo?	X		X		X		
21	¿Expreso mis emociones a través de gestos y posturas?	X		X		X		
22	¿Me siento emocionado cuando practico actividades físicas y me muevo?	X		X		X		
23	¿Uso mi cuerpo para mostrar cómo me siento?	X		X		X		
24	¿Me siento capaz de decir lo que siento a través de mi cuerpo cuando me muevo?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [..] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **Mgr.** Ramos Regalado, Giovanna Elva.

DNI: 10350285

Especialidad del validador: Psicología Educativa

13 de mayo del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



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

Mgr. Ramos Regalado, Giovanna Elva

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: ACTIVIDADES LÚDICAS

Dimensión	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
ALEGRÍA					
RECHAZO					
HUMOR					
IRA					
FELICIDAD					
VERGÜENZA					
MIEDO					
AFECTO					
TRISTEZA					

Rodea la emoción que más has sentido en este juego y explica por qué.

He sentido	IRA	Porque _____ _____ _____
	ALEGRÍA	
	TRISTEZA	
	MIEDO	
	VERGÜENZA	
	AFECTO	
	FELICIDAD	
	HUMOR	
	RECHAZO	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mgtr. Trinidad Anglas, Tarcila DNI: 21087344

Especialidad del validador: Psicología educativa.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

13 de mayo del 2023

Mgtr. Trinidad Anglas, Tarcila

15	¿Uso mi cuerpo y mi mente juntos para hacer cosas nuevas?	X		X		X	
16	¿Siento que mi cuerpo es parte de quién soy?	X		X		X	
DIMENSIÓN 3: Proyectiva		Si	No	Si	No	Si	No
17	¿Siempre que puedo trato de ser solidario y cooperativo con mis compañeros?	X		X		X	
18	¿Me gusta ser creativo para mejorar los juegos?	X		X		X	
19	¿Me entusiasma participar en diferentes juegos?	X		X		X	
20	¿Me gusta trabajar en equipo?	X		X		X	
21	¿Expreso mis emociones a través de gestos y posturas?	X		X		X	
22	¿Me siento emocionado cuando practico actividades físicas y me muevo?	X		X		X	
23	¿Uso mi cuerpo para mostrar cómo me siento?	X		X		X	
24	¿Me siento capaz de decir lo que siento a través de mi cuerpo cuando me muevo?	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

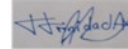
Apellidos y nombres del juez validador: Mrtr. Trinidad Anglas, Tarcila.

DNI: 21087344

Especialidad del validador: Psicología educativa.

13 de mayo del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



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

Mrtr. Trinidad Anglas, Tarcila

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: ACTIVIDADES LÚDICAS

Dimensión	Nada	Poco	Algo	Bastante	Mucho
ALEGRÍA					
RECHAZO					
HUMOR					
IRA					
FELICIDAD					
VERGÜENZA					
MIEDO					
AFECTO					
TRISTEZA					

Rodea la emoción que más has sentido en este juego y explica por qué.

He sentido

- IRA
- ALEGRÍA
- TRISTEZA
- MIEDO
- VERGÜENZA
- AFECTO
- FELICIDAD
- HUMOR
- RECHAZO

Porque _____

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra.: Mendoza Retamozo, Noemi DNI: 23271871

Especialidad del validador: Metodología de la Investigación Científica

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

13 de mayo del 2023

Dra. Mendoza Retamozo Noemi

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: HABILIDADES SOCIOMOTRICES

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1: Extensiva								
1	¿Me gusta participar en actividades físicas en eventos pre deportivos?	X		X		X		
2	¿Prefiero estar de acuerdo con mis compañeros de aula, aunque esté en contra de mi interés personal?	X		X		X		
3	¿Siento respeto por los demás cuando estamos jugando?	X		X		X		
4	¿Prefiero evitar los juegos bruscos, amenazas o apodosos?	X		X		X		
5	¿Me gusta interactuar con mis compañeros y hacer amigos?	X		X		X		
6	¿Me relaciono con otros niños mientras realizo actividades físicas?	X		X		X		
7	¿Reconozco las cosas en común y las diferentes en los demás niños?	X		X		X		
8	¿Me siento conectado con lo que me rodea al moverme?	X		X		X		
DIMENSION 2: Introyección								
9	¿Me gusta que todos mis compañeros participen en los juegos?	X		X		X		
10	¿Intento resolver los problemas que ocurren entre los compañeros?	X		X		X		
11	¿Creo que el juego es importante porque permite que todos los niños nos divirtamos?	X		X		X		
12	¿Trato de no hacer diferencias o tratar mal a alguien cuando hacemos actividades físicas juntos?	X		X		X		
13	¿Creo que cuando juego y me muevo aprendo más sobre el mundo que me rodea?	X		X		X		
14	¿Me doy cuenta de mi cuerpo y cómo lo controlo cuando me muevo?	X		X		X		

15	¿Uso mi cuerpo y mi mente juntos para hacer cosas nuevas?	X		X		X		
16	¿Siento que mi cuerpo es parte de quién soy?	X		X		X		
DIMENSION 3: Proyectiva								
17	¿Siempre que puedo trato de ser solidario y cooperativo con mis compañeros?	X		X		X		
18	¿Me gusta ser creativo para mejorar los juegos?	X		X		X		
19	¿Me entusiasma participar en diferentes juegos?	X		X		X		
20	¿Me gusta trabajar en equipo?	X		X		X		
21	¿Expreso mis emociones a través de gestos y posturas?	X		X		X		
22	¿Me siento emocionado cuando practico actividades físicas y me muevo?	X		X		X		
23	¿Uso mi cuerpo para mostrar cómo me siento?	X		X		X		
24	¿Me siento capaz de decir lo que siento a través de mi cuerpo cuando me muevo?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra.: Mendoza Retamozo, Noemí

DNI: 23271871

Especialidad del validador: Metodología de la Investigación Científica

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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



Dra. Mendoza Retamozo Noemí

Anexo 5. Confiabilidad

Tabla 12

Resultados de la confiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Cuestionario de Actividad lúdica	0.947	9
Cuestionario de Habilidades sociomotrices	0.904	24

Confiabilidad del Cuestionario de Actividad lúdica

The screenshot displays the SPSS Reliability dialog box and its output. The dialog box shows 'Escala: ALL VARIABLES' selected. The output window contains the following information:

RELIABILITY
 /VARIABLES=P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9
 /SCALE('ALL VARIABLES') ALL
 /MODEL=ALPHA
 /STATISTICS=SCALE
 /SUMMARY=TOTAL.

Fiabilidad
Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	N	%
	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,947	9

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Alegría	14,53	36,552	,972	,929
Rechazo	14,73	44,210	,758	,944
Humor	12,00	46,714	,274	,966

Confiabilidad del Cuestionario de Habilidades sociomotrices

Resultado piloto.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

RELIABILITY
 /VARIABLES=I1 I2 I3 I4 I5 I6 I7 I8 I9 I10 I11 I12 I13 I14 I15 I16 I17 I18 I19 I20 I21 I22 I23 I24
 /SCALE ('ALL VARIABLES') ALL
 /MODEL=ALPHA
 /STATISTICS=SCALE
 /SUMMARY=TOTAL.

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	15	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	15	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,904	24

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
¿Me gusta participar en actividades físicas en eventos pre deportivos?	101,80	165,457	,909	,888

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode ON | H: 124, W: 1267 pt.

Base de datos de la prueba piloto

BD Piloto.sav [Conjunto de datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

30 : P1

Visible: 33 de 33 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	var	var	var
1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	5	3	5	2	1	5	2	4	2	5	5	5	5	3	5	5			
2	1	2	4	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	6	4	5	3			
3	1	1	5	1	1	1	1	1	1	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3			
4	3	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	3	4	5		
5	1	1	3	1	1	1	1	1	1	4	3	3	5	4	3	3	3	5	3	5	5	4	5	4	5	4	3	5	5	4	5	5	3			
6	1	1	4	2	1	1	1	1	1	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5		
7	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	4	2	2	1	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5		
8	5	3	5	5	5	5	2	5	2	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
9	1	2	4	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
10	2	1	4	2	2	2	1	2	1	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5		
11	2	2	4	2	2	2	1	2	1	3	3	3	4	5	3	3	1	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4		
12	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
13	2	1	3	2	2	2	1	2	1	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	2	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
14	1	1	4	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
15	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
16																																				
17																																				
18																																				
19																																				
20																																				
21																																				
22																																				
23																																				
24																																				
25																																				
26																																				
27																																				

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode ON

Anexo 6. Base de datos

	Actividad lúdica								
	Emociones positivas				Emociones negativas				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
I1	3	3	3	3	3	3	3	3	3
I2	2	3	2	2	2	2	2	2	2
I3	1	3	3	2	2	2	3	1	2
I4	2	2	2	1	1	1	1	1	1
I5	1	2	3	2	2	2	3	1	2
I6	2	2	2	2	2	2	2	2	2
I7	1	2	2	2	2	3	2	2	2
I8	1	3	3	2	2	2	2	1	2
I9	1	3	3	1	1	1	2	2	1
I10	1	3	3	1	1	2	2	2	1
I11	3	3	3	3	3	2	3	2	3
I12	1	2	1	2	2	2	3	2	2
I13	2	1	2	2	2	3	3	2	2
I14	2	1	1	2	2	3	2	2	2
I15	2	2	2	2	2	2	1	2	2
I16	3	3	3	2	2	3	2	2	2
I17	1	2	3	2	2	1	2	1	2
I18	2	2	2	2	2	3	3	2	2
I19	1	3	3	1	1	2	3	1	1
I20	3	3	3	2	2	2	1	2	2
I21	3	3	3	3	3	3	2	2	3
I22	3	1	1	3	3	3	2	3	3
I23	3	3	3	3	3	3	3	2	3
I24	2	3	3	2	2	3	3	3	2
I25	2	3	2	3	3	3	3	3	3
I26	3	2	3	2	2	2	2	2	2
I27	2	1	1	2	2	3	2	2	2
I28	2	3	3	3	3	2	2	2	3
I29	3	3	3	3	3	3	3	2	3
I30	2	1	1	2	2	2	2	2	2
I31	3	1	1	3	3	3	3	2	3
I32	2	1	1	3	3	3	3	3	3
I33	3	3	3	2	2	2	2	3	2
I34	1	1	1	1	1	2	1	2	1
I35	1	2	3	1	1	1	2	1	1

I36	1	3	3	1	1	1	2	1	1
I37	2	2	2	2	2	2	2	2	2
I38	1	2	2	1	1	1	2	1	1
I39	1	3	3	1	1	1	2	2	1
I40	1	3	3	1	1	2	2	2	1
I41	3	1	1	2	2	2	2	3	2
I42	3	1	1	3	3	3	3	3	3
I43	3	1	1	2	2	3	3	3	2
I44	4	4	5	5	5	4	3	5	5
I45	5	5	5	5	5	3	5	5	5
I46	5	5	5	5	1	5	5	5	1
I47	4	4	4	4	4	4	4	4	4
I48	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I49	5	5	5	4	3	4	5	5	3
I50	4	5	5	5	5	4	4	5	5
I51	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I52	4	5	5	5	5	4	4	5	5
I53	4	5	5	5	5	4	5	5	5
I54	4	4	4	5	4	3	4	4	4
I55	5	5	5	5	3	3	3	3	3
I56	5	5	5	5	4	4	5	5	4
I57	4	5	4	5	4	4	4	4	4
I58	5	5	5	5	5	0	5	5	5
I59	4	5	5	4	4	3	4	5	4
I60	5	4	5	5	5	4	5	5	5

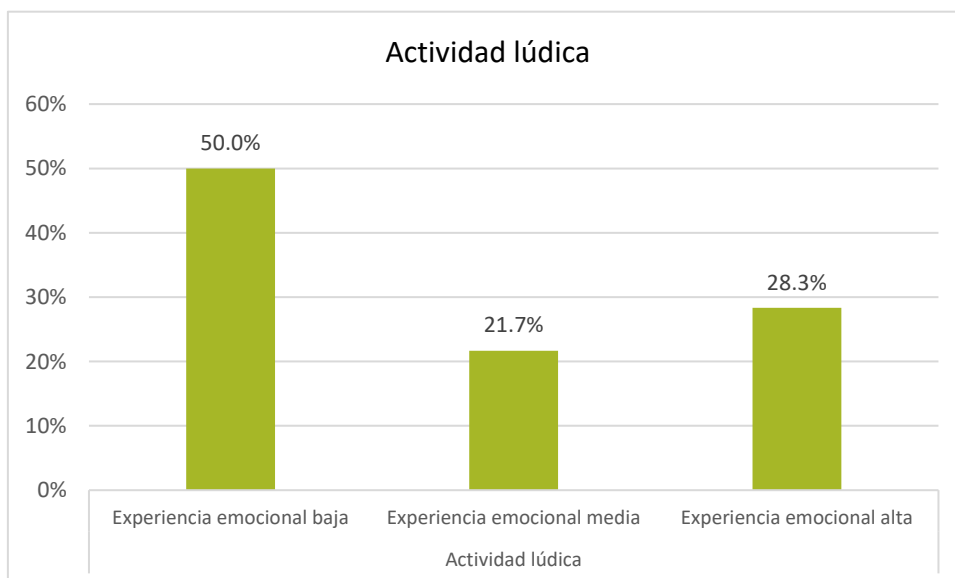
		Habilidades sociomotrices																							
		Extensiva							Introyectiva							Proyectiva									
		P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33
I1		3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	5	
I2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	
I3		2	3	2	2	3	1	1	1	1	3	2	2	3	1	1	1	2	2	3	1	2	3	5	
I4		1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	5	
I5		2	3	2	2	3	1	1	2	1	2	3	2	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	2	
I6		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	
I7		3	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	2	1	1	2	3	2	2	3	5	
I8		2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	2	2	5	
I9		1	2	1	1	2	2	1	2	1	3	3	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	5	
I10		2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3	
I11		2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	5	
I12		2	3	2	2	3	2	1	2	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	2	3	2	3	5	
I13		3	3	2	3	3	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	
I14		3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	3	5	
I15		2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	5	
I16		3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	4	
I17		1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	5	
I18		3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	5	
I19		2	3	1	2	3	1	1	3	1	3	3	1	2	3	1	1	3	1	2	3	1	2	5	
I20		2	1	2	2	1	2	2	1	3	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	5	
I21		3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	5	
I22		3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	5	
I23		3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	5	
I24		3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	5	
I25		3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	
I26		2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	
I27		3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	5	
I28		2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	5	
I29		3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	5	
I30		2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	
I31		3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	5	
I32		3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	
I33		2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	4	
I34		2	1	1	2	1	2	3	1	1	1	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	2	1	4	
I35		1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	5	

136	1	2	1	1	2	1	1	1	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	3
137	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	5
138	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1
139	1	2	1	1	2	2	1	3	1	3	3	1	1	2	2	1	3	1	1	2	2	1	4
140	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	3
141	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	5
142	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1
143	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	5
144	3	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	3	5	3	3	3	5	4	3	5	5	5
145	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5
146	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	4
147	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
148	2	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	2	3	2	5	5	5	5	2	5
149	4	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5
150	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5
151	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4
152	3	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	3	5	3	4	4	5	4	4	5	3	3
153	3	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	3	5	4	5	4	5	5	3	5
154	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	3
155	4	5	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	3	3	3	3	4	1
156	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	3	3	3	4	4	5	5	3	3
157	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	5
158	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5
159	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	5	4	3	4	5	4	5
160	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4

Anexo 7. Resultados descriptivos en gráficos estadísticos

Figura 2

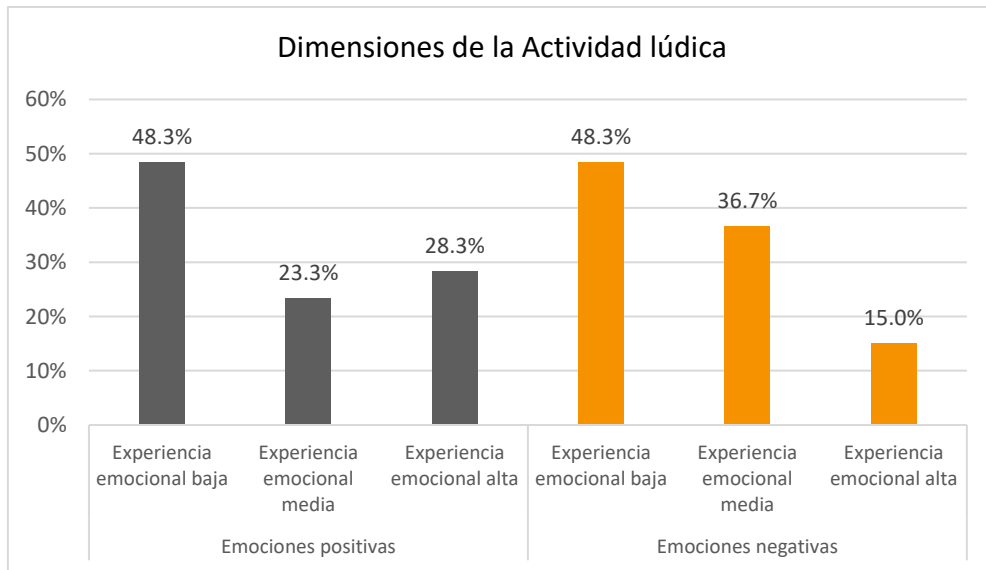
Niveles alcanzados por la variable Actividad lúdica



En el análisis realizado se encontró que las actividades lúdicas producen en los niños experiencias cargadas de emociones, como se observan en los resultados encontrados, donde el 50% de los niños presentan experiencias emocionales bajas, el 28.3% experiencias emocionales altas y el 21.7% experiencias emocionales medias.

Figura 3

Niveles alcanzados por las dimensiones de Actividades lúdicas

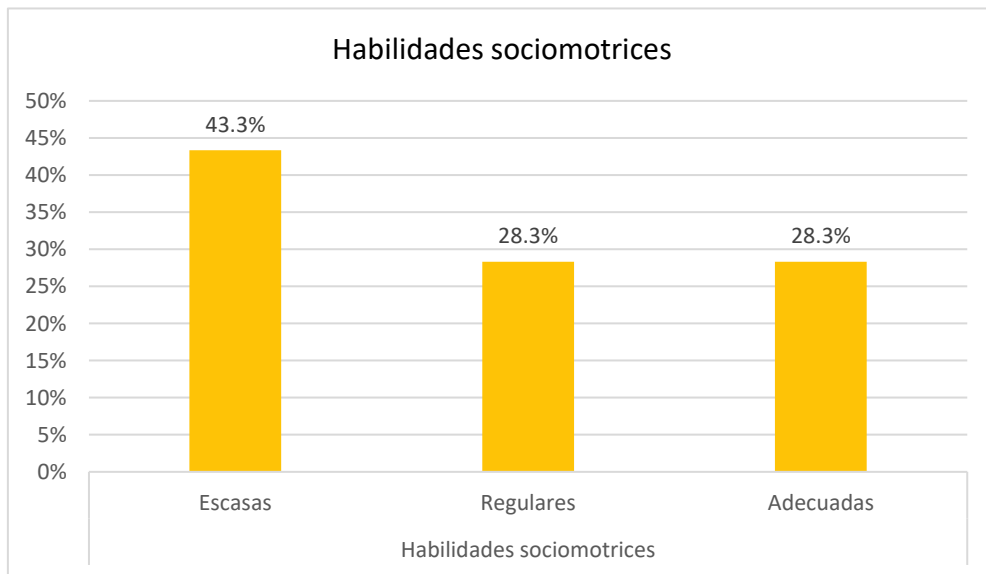


En cuanto a los resultados de las dimensiones de la Actividad Lúdica se puede observar que en la dimensión 1 Emociones positivas el 48.3% de los estudiantes presentan un nivel de experiencia emocional baja, mientras que el 28.3% de los estudiantes mostraron un nivel de experiencia emocional alta y el 23.3% de los niños encuestados mostraron una experiencia emocional media.

Asimismo, se observa que en la dimensión 2 Emociones negativas el 48.4% de los estudiantes presentan un nivel de experiencia emocional baja, el 36.7% de los estudiantes presentaron un nivel de experiencia emocional media mientras que el 15% de los estudiantes mostraron un nivel de experiencia emocional alta.

Figura 4

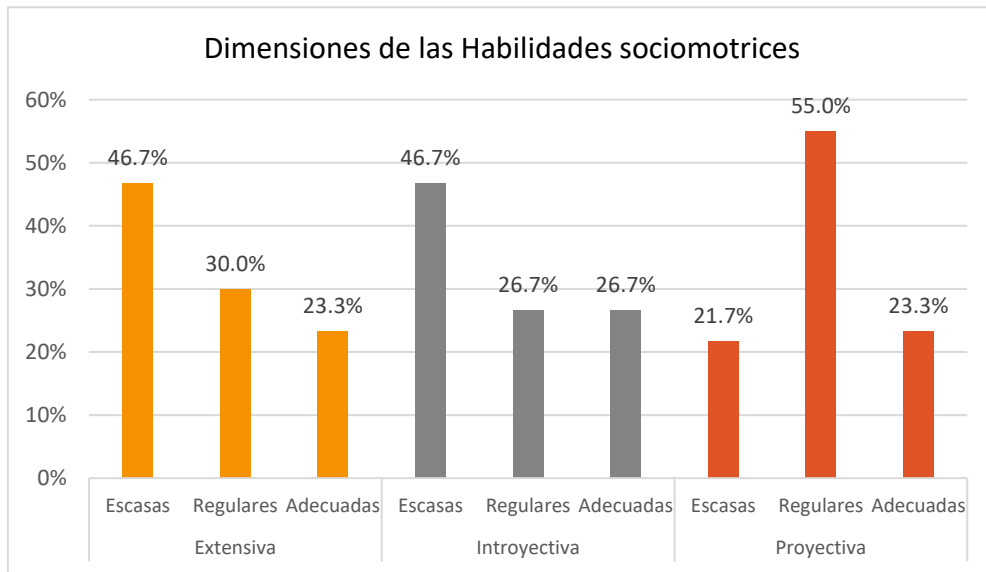
Niveles alcanzados por la variable Habilidades sociomotrices



En el análisis realizado se encontró que los niños mediante las actividades lúdicas que realizan han alcanzado a desarrollar sus habilidades sociomotrices, como se observan en los resultados encontrados, donde el 43.3% han logrado un desarrollo escasamente sus habilidades sociomotrices, el 28.3% alcanzaron un desarrollo de habilidades sociomotrices regular y en igual proporción de niños, alcanzaron un nivel de desarrollo de habilidades sociomotrices en un nivel adecuado.

Figura 5

Niveles alcanzados por las dimensiones de Habilidades sociomotrices



En cuanto a los resultados de las dimensiones de Habilidades sociomotrices se puede observar que en la dimensión 1 Extensiva se percibe un nivel escaso alcanzado por el 46.7% de los estudiantes, un nivel regular alcanzado por el 30% de los estudiantes y un nivel adecuado alcanzado por el 23.3% de los estudiantes.

Asimismo, se observa que en la dimensión 2 Introyectiva se percibe un nivel escaso alcanzado por el 46.7% de los estudiantes, un nivel regular alcanzado por el 26.7% de los estudiantes y un nivel adecuado alcanzado por el 26.7% de los estudiantes.

De igual manera, para la dimensión 3 Proyectiva se perciben un nivel regular alcanzado por el 55% de los estudiantes, un nivel adecuado alcanzado por el 23.3% de los estudiantes y un nivel escaso alcanzado por el 21.7% de los estudiantes.

Anexo 8. Autorización de la entidad

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Lima, 05 de junio del 2023

Señor (a):

German Yalle Quispe

Director:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1270 JUAN EL BAUTISTA

Nº de Carta : 128 - 2023 - UCV - VA - EPG - F06L03/J

Asunto : Solicita autorización para realizar investigación

Referencia : Solicitud del interesado de fecha: 05 de junio del 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Lima Ate, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

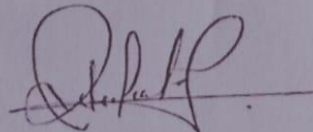
Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: **GORMAS HUAMÁN, MARIEL BRIGHITH**
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Título de la investigación : **"ACTIVIDAD LÚDICA Y HABILIDADES SOCIOMOTRICES EN ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE PRIMARIA DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, HUAYCÁN - 2023"**

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

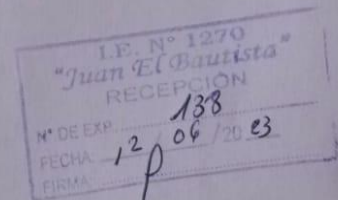
Atentamente,



Dra. Clemente Castillo Consuelo Del Pilar

Jefa de la Escuela de Posgrado

Campus Lima Ate



REDMI NOTE 9
AI QUAD CAMERA

Anexo 9. Consentimiento informado

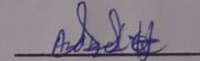
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Anabel teresa Cordova Quispe
identificado (a) con DNI N° 76749962

Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del cuestionario de actividad lúdica y el cuestionario de habilidades sociomotrices del área de educación física a mi menor hijo (a) Juan Ismael Velasquez Cordova estudiante del 3 grado, sección B del nivel primario de la I.E. N° 1270 "Juan el Bautista" Huaycán.

Este cuestionario es aplicado con motivo del trabajo de investigación de la Licenciada Mariel Brighith Gormas Huamán, estudiante de la maestría en Psicología Educativa de la universidad Cesar Vallejo posgrado, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.

Huaycán, junio de 2023



Firma

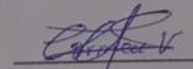
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Carmen Rosa Ledesma Feril
identificado (a) con DNI N° 45047563

Por la presente doy fe que he sido informado de la aplicación del cuestionario de actividad lúdica y el cuestionario de habilidades sociomotrices del área de educación física a mi menor hijo (a) Alesandra Hidalgo Ledesma estudiante del 3er grado, sección "B" del nivel primario de la I.E. N° 1270 "Juan el Bautista" Huaycán.

Este cuestionario es aplicado con motivo del trabajo de investigación de la Licenciada Mariel Brighith Gormas Huamán, estudiante de la maestría en Psicología Educativa de la universidad Cesar Vallejo posgrado, quien tratará los resultados de manera exclusiva para fines de investigación.

Huaycán, junio de 2023



Firma