



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del
sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate -
2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Chambi Torres, Janneth Carla (orcid.org/0000-0002-4403-1007)

ASESORES:

Dra. Alza Salvatierra, Silvia del Pilar (orcid.org/0000-0002-7075-6167)

Dra. Sánchez Sandoval, Sara Pamela (orcid.org/0000-0002-6134-6908)

Dra. Romero Vela, Sonia Lidia (orcid.org/0000-0002-9403-410X)

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

A mi familia, por su apoyo incondicional
en todos los logros de mi vida.

Agradecimiento

Especial agradecimiento a mi asesora Dra. Silvia Alza Salvatierra, y a mis maestros y maestras cuyas enseñanzas han permitido la culminación de esta tesis.



**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ALZA SALVATIERRA SILVIA DEL PILAR, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública,

Ate - 2023

", cuyo autor es CHAMBI TORRES JANNETH CARLA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, 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, 13 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SILVIA DEL PILAR ALZA SALVATIERRA DNI: 18110381 ORCID: 0000-0002-7075-6167	Firmado electrónicamente por: SALZAS el 13-08- 2023 13:58:44

Código documento Trilce: TRI - 0648914





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CHAMBI TORRES JANNETH CARLA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO 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: "Habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública,

Ate - 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
JANNETH CARLA CHAMBI TORRES DNI: 42029091 ORCID: 0000-0002-4403-1007	Firmado electrónicamente por: JCHAMBIT el 13-08- 2023 21:45:01

Código documento Trilce: TRI - 0648915



Índice de contenidos

	Página
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	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	15
3.4. Procedimientos	17
3.6 Métodos de análisis de datos	17
3.7 Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	36
ANEXOS	44

Índice de tablas

	Página	
Tabla 1	Distribución de frecuencias de la Actividad lúdica	19
Tabla 2	Distribución de frecuencias de las dimensiones de Actividad lúdica	20
Tabla 3	Distribución de frecuencias de la variable Habilidades sociomotrices	21
Tabla 4	Distribución de frecuencias de las dimensiones de Habilidades sociomotrices	21
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	45
Tabla 10	Operacionalización de la variable Habilidades sociomotrices	46
Tabla 11	Consolidado de las pruebas de validez por expertos	53
Tabla 12	Resultados de la confiabilidad	9

Índice de figuras

	Página
Figura 1 Niveles alcanzados por la variable Actividad lúdica	15
Figura 2 Niveles alcanzados por las dimensiones de Actividades lúdicas	16
Figura 3 Niveles alcanzados por la variable Habilidades sociomotrices	17
Figura 4 Niveles alcanzados por las dimensiones de Habilidades sociomotrices	18

RESUMEN

La presente investigación se enmarcó en la línea de investigación Atención integral del infante, niño y adolescente. El objetivo de la investigación fue determinar la relación entre las habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, en Ate. La investigación fue de tipo básico, con diseño no experimental, de corte transversal, correlacional. La población estuvo conformada por 160 escolares del sexto grado. La técnica utilizada para la recolección de información fue la encuesta y el instrumento fue el cuestionario. El cuestionario para medir la variable habilidades sociomotrices estuvo compuesto por 15 ítems y el cuestionario para medir la variable actividades lúdicas se utilizó un cuestionario conformado por 9 ítems. Se utilizó el software estadístico SPSS versión 25 para procesar los datos. Los resultados de la investigación determinaron que la relación existente entre las variables estudiadas es bajo determinada por rho de Spearman = .957 y es significativa dado que el valor p calculado es 0.000.

Palabras clave: habilidades sociomotrices, actividades lúdicas, educación primaria.

ABSTRACT

This research was framed in the line of research Comprehensive care for infants, children and adolescents. The objective of the research was to determine the relationship between sociomotor skills and recreational activities in sixth grade students of a public educational institution, in Ate. The research was basic, with a non-experimental, cross-sectional, correlational design. The population was made up of 160 sixth grade students. The technique used to collect information was the survey and the instrument was the questionnaire. The questionnaire to measure the sociomotor skills variable was made up of 15 items and the questionnaire to measure the recreational activities variable was a questionnaire made up of 9 items. SPSS statistical software version 25 was used to process the data. The results of the research determined that the relationship between the variables studied is low, determined by Spearman's rho = .957 and is significant given that the p value calculated is 0.000.

Keywords: sociomotor skills, recreational activities, primary education.

I. INTRODUCCIÓN

En muchas áreas, particularmente en regiones en desarrollo, la falta de acceso a la educación física y a los espacios para actividades lúdicas es un problema significativo. Esto puede deberse a la falta de instalaciones, materiales, espacios seguros para jugar, o la falta de importancia que se da a estas actividades en comparación con las académicas (UNESCO, Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo, 2020).

Con la pandemia de COVID-19, muchos estudiantes tuvieron que aprender desde casa, lo que afectó significativamente a las habilidades sociomotrices y a las actividades lúdicas. El aprendizaje a distancia puede limitar las oportunidades para la interacción social y la actividad física, lo que a su vez puede afectar el desarrollo de estas habilidades (UNICEF, 2022).

Las desigualdades existentes pueden llevar a una falta de acceso a recursos educativos, incluyendo oportunidades para el desarrollo de habilidades sociomotrices. Estas desigualdades pueden ser particularmente notables en el caso de los niños en situaciones de pobreza, los niños con discapacidades, los niños en áreas rurales, y otros grupos marginados (Banco Mundial, World Development Report, 2021).

Los problemas de salud mental entre los estudiantes de primaria están aumentando y pueden afectar la capacidad del niño para participar y beneficiarse de las actividades lúdicas. Esto puede afectar tanto a las habilidades sociomotrices como a las cognitivas (Informe sobre Salud Mental en la Infancia de la OMS, 2021). En algunos sistemas educativos, puede haber un enfoque más académico que no valora suficientemente las habilidades sociomotrices y las actividades lúdicas. Estas políticas pueden limitar las oportunidades para que los estudiantes participen en estas actividades (Informe de la UNESCO sobre el Derecho a la Educación, 2019). Desde las perspectivas de Unesco (2020) y otros organismos internacionales, promueven la mejora de la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje, subrayando la necesidad de diseñar entornos de aprendizaje flexibles capaces de responder a múltiples necesidades educativas.

No se puede restar importancia a las consecuencias que ha dejado la pandemia de COVID-19 en especial en el campo de la educación infantil. Tras dos

años de minimizar las interacciones sociales con otros niñas y niños, las necesidades de educación, aprendizaje y bienestar psicológico de niñas y niños se ha visto seriamente afectado (Benvenuto et al., 2021). Las competencias sociales se fundamentan en un conjunto de aptitudes cognitivas y emocionales que resultan indispensables para alcanzar interacciones sociales fructíferas. El cultivar estas competencias demanda práctica constante, y los infantes que no han tenido esa práctica podrían requerir un período de tiempo y vivencias adicionales para nivelarse. Es imperativo un esfuerzo colaborativo para facilitar que la infancia supere tales desafíos y logre el desarrollo de competencias sociales y emocionales intrincadas, lo que a su vez, les permitirá establecer relaciones profundas y significativas que perdurarán a lo largo de toda su existencia (Meuwissen, 2022).

En el contexto educativo peruano, se observa que la incidencia de fenómenos naturales que azotan el territorio nacional, como se han registrado en los últimos años: El Niño, El Niño Costero y el ciclón Yaku, generan adversidades tanto en el entorno natural como en el desarrollo de las actividades de los pobladores. La magnitud de los efectos negativos como consecuencia de estos fenómenos comprende daños materiales, y afectan grandemente el desarrollo de las actividades educativas, causando gran perjuicio a los escolares. Numerosos centros escolares han sufrido daños en su infraestructura quedando su uso restringido de modo que las actividades educativas se realizan en espacios poco apropiados para las actividades lúdicas y el ejercicio de habilidades sociomotrices, al igual que las actividades recreativas.

La presente investigación se ha realizado en una institución educativa ubicada en la localidad de Ate, es una escuela pública que cuenta con 1190 escolares de primaria. La problemática que se ha observado es la carencia de materiales educativos para la realización de actividades lúdicas adecuadas para el desarrollo sociomotor de los niños y niñas. Por otra parte, aun se percibe una inclinación hacia el logro de los componentes teóricos lo que trae consigo una reducción de actividades lúdicas que dificulta un desarrollo adecuado de habilidades sociomotrices de los escolares. Por otra parte, la institución no cuenta con espacios adecuados para el desarrollo de juegos al aire libre o la práctica de deportes dado que no se dispone de lozas deportivas o espacios recreativos. A esto se suma la falta de capacitación docente en especial a los docentes de Educación

Física, en cuanto a actividades lúdicas y estrategias que conduzcan a la incorporación del juego mediante actividades efectivas para fortalecer un desarrollo sociomotriz en los niños y niñas del nivel primaria.

Lo mencionado tiene un efecto importante en los estudiantes: por un lado, la falta de oportunidades para participar en actividades lúdicas puede afectar negativamente el desarrollo motor de los estudiantes. La coordinación, el equilibrio y otras habilidades motoras fundamentales podrían no desarrollarse de manera óptima. El juego y las actividades lúdicas proporcionan un entorno propicio para que los niños se aprendan y pongan en práctica estas habilidades como cooperar entre ellos, comunicarse efectivamente y resolver conflictos que puedan presentarse, construyendo relaciones saludables y habilidades sociales positivas en los estudiantes.

Todo lo anteriormente mencionado permite llegar a la pregunta: ¿Cuál es la relación que existe entre habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate - 2023? De esta pregunta general se desprenden las siguientes preguntas específicas considerando las dimensiones de la variable: ¿Existe relación entre actividades lúdicas y habilidades extensivas, habilidades introyectivas y habilidades proyectivas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate - 2023?

La importancia de la investigación se sustenta teóricamente dado que se han incluido referencias a autores diversos que fundamentan que el desarrollo de habilidades sociomotrices contribuye en la base para una interacción social saludable y una actividad física competente, esenciales para la vida diaria y el bienestar general de los niños. Asimismo, se encontró el fundamento práctico, dado que los conocimientos recogidos refuerzan el hecho que las habilidades sociomotrices involucran la coordinación física junto con la interacción social, permitiendo a los niños expresarse, colaborar y entender mejor a los demás mientras participan en actividades que desafían su coordinación y control motor y emocional, fomentando un ambiente de aprendizaje interactivo y estimulante, permitiendo a los niños explorar, experimentar y aprender de una manera más natural y menos estructurada. A través del juego, los niños pueden explorar nuevos

conceptos, desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas, y mejorar su creatividad e imaginación.

Asimismo, el fundamento social se sostiene en el hecho que habilidades sociomotrices y actividades lúdicas, están interrelacionados y contribuyen de manera significativa al desarrollo integral de los niños en la etapa primaria. La incorporación de actividades lúdicas que fomenten el desarrollo sociomotor en el currículo escolar no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje inclusivo y cooperativo. Esto es particularmente importante en la educación primaria, una etapa donde los fundamentos para futuros aprendizajes y interacciones sociales saludables se están estableciendo firmemente. Por lo tanto, proporcionar oportunidades para el desarrollo de habilidades sociomotrices y la participación en actividades lúdicas es esencial para promover un crecimiento holístico y equilibrado en los estudiantes de primaria.

Para el desarrollo de esta investigación se consideraron objetivos, de alcance general como específico, en el primer caso se planteó: Determinar la relación entre habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate - 2023. En base a las dimensiones se formularon objetivos específicos, siendo estos: Determinar la relación entre actividades lúdicas y habilidades extensivas, habilidades introyectivas y habilidades proyectivas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate - 2023.

Asimismo, la inferencia a nivel general enuncia: Existe relación entre habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate - 2023. Siendo las inferencias a nivel específico que darán respuesta a las interrogantes planteadas, las siguientes: Existe relación entre actividades lúdicas y habilidades extensivas, habilidades introyectivas y habilidades proyectivas en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa pública, Ate - 2023.

II. MARCO TEÓRICO

Basándose en investigaciones anteriores, este estudio destaca una contribución significativa al campo de investigación propuesto, considerando investigaciones realizadas a nivel nacional. Valdivia (2021) investigó como las habilidades sociales se asocian con las competencias sociomotrices en escolares, según la visión de profesores de Educación Física. A través de un método hermenéutico, se analizaron teorías relevantes para entender la correlación entre estas variables. El estudio, de tipo correlacional, no buscó explicar la causalidad, sino medir la conexión entre las variables. Los resultados, con valores de correlación entre 0.4 y 0.6, indican una relación significativa entre habilidades sociales y competencias como la interacción sociomotriz, la creación y aplicación de estrategias de juego, y la expresión corporal de los estudiantes.

Caballero-Calderón (2021) resaltó la relevancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de escolares de inicial y primaria, sin obviar su importancia en otros niveles educativos. La autora argumenta que, pese a su papel crucial en el desarrollo físico, cognitivo, emocional y moral de los niños, el juego ha sido subestimado sea en casa o en la escuela. En su conclusión, enfatiza que el juego no solo es fundamental para el desarrollo integral del niño, sino que también fortalece factores creativos, el análisis crítico y resolución de problemas, convirtiéndose en una herramienta esencial para el aprendizaje.

Rosas (2021) exploró cómo los juegos populares afectan las habilidades sociomotrices en niños de quinto de primaria de una escuela en Chonta. Utilizando encuestas en un diseño de investigación no experimental, los hallazgos confirmaron la hipótesis inicial: existe una correlación positiva entre las habilidades sociomotrices y la participación en juegos populares. La autora concluye que estos juegos tienen un efecto significativo en el desarrollo de habilidades sociomotrices del alumnado.

Gonzales (2020) investigó cómo la convivencia escolar se ve afectada por la violencia que se evidencia en múltiples hechos y trasciende las aulas, llegando a las redes sociales. El estudio subraya la necesidad de abordar este problema de manera integral proponiendo utilizar la educación física como medio para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes, mejorando así su

comportamiento tanto en la escuela como en la sociedad. El autor destaca que la educación física, siendo una de las materias más esperadas por los alumnos, es un espacio ideal para fomentar una convivencia escolar saludable y trabajar en las habilidades sociales, considerando esto esencial para mejorar la convivencia en las escuelas primarias. Gonzales concluye que la convivencia escolar es crucial en el proceso formativo del educando, dado que en este entorno donde aprenden comportamientos cuyos efectos se manifiestan en sus pensamientos, sentimientos y acciones en su proceso de adaptación.

Huayta (2019) realizó un estudio cuantitativo sobre el rendimiento académico en educación física con la participación de escolares de cuarto grado en una escuela de Villa el Salvador. La investigación, de carácter básico y descriptivo, utilizó un diseño no experimental y transversal se contó con la colaboración de 34 escolares dispuestos a participar en la aplicación de los cuestionarios. Los mismos que fueron sometidos a procesos de confiabilidad y validación que aseguraron su aplicabilidad. Se obtuvieron resultados que indicaron que un 26,5% de los encuestados alcanzó un nivel medio en logros de aprendizaje, en tanto que el 73,5% logró un nivel alto, indicando que la mayoría de los estudiantes de dicho grado tienen un alto rendimiento en educación física.

Dávila (2018) propuso un programa de actividades lúdicas para mejorar habilidades sociales en estudiantes de primer grado, en respuesta a problemas de timidez y miedo durante la participación en clase. Utilizando un diseño preexperimental con 18 niños, y con la aplicación de tests antes y después de las actividades, se observaron mejoras significativas en habilidades sociales básicas y avanzadas. Los resultados destacan un aumento del 77.8% en habilidades básicas y un 50% en habilidades avanzadas, expresión de sentimientos y alternativas a la agresión, concluyendo que se demostró la efectividad del programa mediante los análisis estadísticos realizados.

Estudios sobresalientes en el ámbito internacional, comprenden la investigación realizada por Amar et al. (2023) quienes exploraron la inclusión de la actividad lúdica deportiva tradicional como un paso inicial para incorporar educación para la salud en la educación física en los estudiantes de Sax, un enfoque promovido por el gobierno tunecino. Los investigadores propusieron una

metodología centrada en el desarrollo de habilidades disciplinarias y transversales a través de estos juegos. Basándose en las necesidades identificadas en una encuesta realizada a docentes, diseñaron una estrategia de intervención innovadora. Esta estrategia integró juegos educativos orientados al logro de una buena salud.

Sadeghi et al. (2023) investigaron cómo las actividades recreativas y basadas en reflejos mejoran la coordinación ojo-mano en estudiantes, comparándolas con métodos tradicionales. Utilizando PubMed, EBSCOhost, y Scopus, se seleccionaron diez estudios de 1135, enfocándose en Estados Unidos y sumando 1975 participantes. Se concluye que la práctica específica mejora la destreza manual, sugiriendo la necesidad de herramientas de evaluación más precisas para identificar estudiantes que requieran atención individualizada, potenciando así su formación.

Sun et al. (2022) llevaron a cabo una investigación en el contexto de la pandemia COVID-19, enfocándose en los efectos del cierre de escuelas y la consiguiente limitación de interacción social para los niños, quienes se vieron restringidos a interactuar principalmente con sus familias en casa. El estudio, de naturaleza cuantitativa y no experimental, recopiló datos a través de un cuestionario validado aplicado a 247 niños durante el periodo de confinamiento en Ohio. La investigación abordó cómo los cambios drásticos en las rutinas diarias y la falta de interacción con compañeros y actividades lúdicas afectaron el comportamiento y las habilidades socioemocionales de los niños. Los resultados revelaron diferencias significativas en el comportamiento y habilidades socioemocionales de los niños, subrayando el impacto de la pandemia y el aislamiento en su desarrollo.

D'Anna et al. (2021) argumentaron respecto a lo primordial de una formación especializada en competencias de Educación Física para una enseñanza inclusiva. El estudio reconoce que, además de las competencias metodológicas, se encontraron factores adicionales que afectan la creación de entornos de aprendizaje efectivos, como la poca disponibilidad de profesores especializados en primaria y los desafíos estructurales y organizativos en las instituciones educativas. Los investigadores proponen un diseño educativo del aprendizaje efectivo entornos

en EF destacando el papel central que desempeña para garantizar el éxito educativo de cada alumno potenciando los recursos del individuo y de todo el grupo de la clase. Concluyen que, de acuerdo a esta propuesta, el éxito es del estudiante, del grupo de clase que lo apoyó en el camino formativo y del docente/educador, que se enriquece en términos de autoeficacia, motivación y gratificación profesional.

Paredes (2020) realizó un estudio para determinar el impacto de la lúdica y sus estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando la importancia y relevancia de estas estrategias tanto dentro como fuera del aula. El estudio identificó una escasa inclusión del elemento lúdico en la educación de los estudiantes. Apoyándose en las teorías de Piaget, donde el juego y el desarrollo de la inteligencia humana se asocian, y de Vygotski, que ve el juego como una herramienta clave para la socialización y el conocimiento del entorno, Paredes concluyó que las actividades lúdicas son esenciales para el aprendizaje y desempeñan un rol fundamental en el mejoramiento académico y conductual de los escolares.

Un estudio importante que destaca la labor del docente de Educación Física fue desarrollado por D'Anna y Gómez (2019) quienes estudiaron diversas estrategias basadas en la EF y los últimos estudios neurocientíficos sobre la Cognición Corporal, concluyendo que tanto cultural como científicamente, están totalmente sintonizados con la idea que el cuerpo y el movimiento no son los únicos dispositivos para lograr el bienestar psicofísico del estudiante, sino adquieren un significado de peso dentro del propio proceso de enseñanza/aprendizaje.

Martínez-Santos (2020) llevó a cabo un análisis conceptual centrado en la integración de dos enfoques distintos dentro del ámbito de los juegos, los deportes y la educación física. El estudio buscaba armonizar la praxeología motriz y los juegos didácticos para facilitar una mejor comprensión. Por un lado, enfocándose en replantear los fundamentos de la enseñanza deportiva, y por otro lado, se concentró en cómo desarrollar de forma sistemática la actividad motora, utilizando el fundamento teórico y lógico de los juegos y los resultados esperados.

Carbonell et al. (2018) propusieron mejorar las relaciones sociales de escolares mediante el aprendizaje cooperativo y la implementación de actividades lúdicas en la Educación Física, centradas en la expresión corporal. Los autores sostuvieron que la EF constituye un medio para el autorreconocimiento e interacción saludable de los escolares, desarrollando habilidades sociales útiles en su entorno familiar, amistoso y social en general. A través de juegos y ejercicios basados en la expresión corporal, los alumnos pueden comunicar directamente sus sentimientos y deseos con su cuerpo, coordinándose con sus compañeros. La conclusión del estudio fue que la EF, el aprendizaje cooperativo y la expresión corporal, ofrece múltiples ventajas y favorece el desarrollo integral de los estudiantes, haciéndolo de manera conjunta y atractiva.

Las bases teóricas generales que sustentan el trabajo son teorías epistemológicas y pedagógicas. En ese sentido, en cuanto a la base epistemológica se tiene a la teoría funcionalista. A lo largo de la historia, la teoría funcionalista ha sido la más influyente en el campo de la sociología de la educación. Fajardo y Cervantes (2020) discuten una teoría según la cual la estratificación social es necesaria debido a la variabilidad en la distribución de recompensas, fundamentada en las capacidades y roles de los individuos en la sociedad. En este marco, las escuelas actúan como entidades selectivas, reconociendo y recompensando a los individuos basándose en sus méritos y habilidades. De este modo, las instituciones educativas desempeñan un papel clave en la certificación y orientación de los individuos hacia roles que se alinean mejor con sus características y capacidades personales.

En lo que se refiere a las teorías que brindan el respaldo necesario a este estudio se ha incluido a los postulados de Sierra (2019) quien desarrolló la Teoría de la Educación Horizontal, esta concepción propone un paradigma en el cual el aprendizaje se desarrolla en un plano de igualdad entre los participantes del proceso educativo, enfatizando la importancia del diálogo, la colaboración y el respeto mutuo. Esta aproximación desafía la estructura jerárquica tradicional, promoviendo un ambiente donde el conocimiento se construye colectivamente y donde se valora la diversidad de opiniones y experiencias. En este contexto, la autoridad del docente se basa más en su capacidad de guiar y facilitar el

aprendizaje que en imponer conocimiento, permitiendo a los estudiantes explorar y contribuir activamente a su propia educación. La meta es fomentar individuos creativos, críticos y capaces de contribuir al mejoramiento de su sociedad, rompiendo con modelos educativos que perpetúan la pasividad y la reproducción de conocimientos. Este enfoque pretende ser una respuesta a las necesidades de una sociedad cada vez más plural y democrática, donde el aprendizaje colaborativo y horizontal se convierte en una herramienta clave para el desarrollo personal y colectivo.

El estudio de Gea et al. (2016) y Pic et al. (2019) se enfoca en los enfoques conceptuales relacionados con la actividad lúdica como forma de actividad física y su conexión con las emociones, especialmente en entornos escolares donde estas actividades son comunes en diversos escenarios deportivos. Parlebas (2018) destaca cómo las emociones influyen nuestro comportamiento, particularmente en contextos de incertidumbre, como los que se experimentan durante la práctica deportiva. Brand y Ekkekakis (2017) también abordan este vínculo, enfatizando el impacto emocional de los deportes y su influencia en las respuestas y comportamientos de los individuos.

Contreras & Crobu (2018) y Hongyu (2020) establecieron que las emociones, ya sean resultado de situaciones favorables o desfavorables, tienen un rol esencial en la actividad motriz de un individuo, y que existe una correlación directa entre el tipo de emociones experimentadas y la práctica de actividad física. Bisquerra (2009) propone que se pueden distinguir emociones positivas y negativas según cómo se valore el estímulo que provoca la respuesta emocional.

Las emociones negativas, como miedo, ira y tristeza, surgen de evaluaciones desfavorables de situaciones y están ligadas a experiencias de malestar, requiriendo energía y movilización para responder a amenazas o conflictos. Por otro lado, las emociones positivas, como alegría y amor, nacen de evaluaciones favorables y se asocian con el bienestar y la satisfacción por el logro de objetivos personales o el progreso hacia ellos, aportando placer y bienestar. Estas clasificaciones de emociones se consideran dimensiones clave en la actividad lúdica.

Parlebas (2015) aborda el concepto de habilidades sociomotrices, explicando cómo estas habilidades combinan el entorno y las situaciones sociomotrices. Las habilidades sociomotrices se refieren a la capacidad de un individuo para interactuar de manera efectiva en un contexto social mediante el uso de movimientos corporales y acciones físicas. Estas habilidades incluyen la capacidad de cooperar, competir de manera saludable, comunicarse y expresarse a través del movimiento, así como la habilidad para participar en actividades físicas de manera que fomente la inclusión, la convivencia armónica y la resolución de conflictos de manera asertiva y empática. Además, abarcan la utilización de estrategias y tácticas físicas hacia la consecución de objetivos comunes en diversas actividades, mostrando proactividad en la organización y participación en eventos lúdicos y deportivos. Estas competencias sociomotrices son fundamentales no solo para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo social y emocional de los individuos, permitiéndoles insertarse adecuadamente en grupos y manejar situaciones sociales complejas de manera efectiva.

En cuanto a las dimensiones de las habilidades sociomotrices, Castañer y Camerino (2001) clasifican estas habilidades en tres categorías: Extensiva, Introyectiva y Proyectiva.

Las habilidades sociomotrices extensivas, según Castañer y Camerino (citado por Ossorio, 2005), se relacionan con la capacidad de interactuar efectivamente con el entorno a través de la motricidad. Estas habilidades permiten a las personas comunicarse y expresarse no solo verbalmente sino también a través de acciones y movimientos corporales, fomentando la cooperación, la creatividad y la adaptación a diversas situaciones sociales y físicas. Son fundamentales para la participación activa en actividades deportivas y lúdicas, promoviendo una convivencia armónica y saludable dentro de un contexto social inclusivo y comunitario.

Las habilidades sociomotrices introyectivas, según Castañer y Camerino (citado por Ossorio, 2005) refieren a la capacidad de autoconocimiento y autoreflexión a través de la motricidad. Estas habilidades involucran el reconocimiento de las propias capacidades físicas, emocionales y cognitivas mediante la interacción con el propio movimiento, permitiendo una mayor

conciencia corporal y personal. Son esenciales para el desarrollo individual, ya que facilitan una comprensión más profunda de uno mismo en relación con el entorno y el medio social.

Las habilidades sociomotrices proyectivas, según Castañer y Camerino (citado por Ossorio, 2005) se enfocan en fortalecer la conexión y la interacción con la sociedad a través de la motricidad. Estas habilidades promueven el desarrollo de la capacidad para comunicarse y socializar efectivamente, utilizando tanto el lenguaje corporal como el verbal. Implican la utilización de actividades físicas y deportivas como medios para mejorar las relaciones sociales, fomentando la cooperación, la creatividad y una participación activa en la comunidad. Este enfoque subraya la importancia de integrar el movimiento en el tejido social, abriendo espacios para que la práctica deportiva y la actividad física respondan a necesidades individuales y colectivas, contribuyendo a una convivencia saludable.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Este trabajo se cataloga como investigación básica, enfocada en expandir el conocimiento fundamental, explorando conceptos teóricos y principios subyacentes sin un objetivo aplicado inmediato. Este tipo de investigación busca comprender los fenómenos en su nivel más elemental, generando nuevas teorías y ampliando las bases del saber. Es esencial para el avance científico, proporcionando los cimientos sobre los cuales se construyen aplicaciones prácticas futuras (Kabir, 2016).

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación no experimental es un enfoque metodológico que observa fenómenos tal como se presentan naturalmente, sin manipular variables. Se utiliza para estudiar relaciones, tendencias y efectos en contextos reales, donde la intervención directa no es posible o ética. Este diseño permite analizar datos existentes o recopilados a través de observaciones, encuestas y registros, enfocándose en la descripción, correlación y análisis causal a partir de patrones observados (Mishra, 2022). En este caso el diseño es no experimental.

El diseño no experimental transversal es una metodología que recolecta y analiza datos en un único momento, proporcionando una instantánea de las variables de interés. Este enfoque se utiliza para examinar la prevalencia, actitudes, o características en una población específica sin alterar el entorno o manipular las variables estudiadas. Permite identificar y analizar relaciones entre variables en un tiempo determinado, pero no establece causalidad (Sileyew, 2019).

El diseño no experimental correlacional se utiliza para investigar el grado y la naturaleza de la relación entre dos o más variables dentro de un contexto natural, sin intervención o manipulación por parte del investigador. Este enfoque permite identificar patrones y predecir comportamientos o resultados basándose en las correlaciones observadas, aunque no determina causalidad directa entre las variables analizadas. Es especialmente útil para explorar conexiones en estudios

donde las intervenciones experimentales no son factibles (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

3.2. Variables y operacionalización

V1. Actividad lúdica

Definición conceptual. Una actividad lúdica se refiere a cualquier forma de juego o entretenimiento diseñada para el disfrute y el esparcimiento. Esta puede involucrar actividades físicas, mentales o sociales, enfocándose en la diversión más que en el logro de un objetivo específico. Las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo cognitivo, social y emocional, fomentando la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas de manera placentera (Candela y Benavides, 2020).

Definición operacional. Esta variable se operacionaliza considerando su naturaleza cualitativa y escala ordinal, determinando dos dimensiones: Emociones positivas y emociones negativas que se midieron mediante reactivos evaluados mediante un cuestionario validado de nueve ítems, con una escala valorativa de 1 al 5. Ver Anexo 1.

V2. Habilidades sociomotrices

Definición conceptual. Las habilidades sociomotrices combinan la capacidad de moverse de manera coordinada y funcional con la habilidad de interactuar socialmente. Estas habilidades facilitan la comunicación, colaboración, y adaptación en diversos entornos sociales a través del movimiento, promoviendo el desarrollo de relaciones interpersonales saludables y la participación en actividades grupales. Son fundamentales en el ámbito educativo, deportivo, y en el juego, donde el movimiento y la interacción social se entrelazan para el aprendizaje y el disfrute (Minedu, 2020).

Definición operacional. Esta variable se operacionaliza considerando su naturaleza cualitativa y escala ordinal, determinando tres dimensiones: habilidades extensivas, introyectivas y proyectivas que se midieron mediante reactivos evaluados mediante un cuestionario validado de 15 ítems, con una escala valorativa de 1 al 5. Ver Anexo 1.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

La población en un estudio de investigación se refiere al conjunto completo de individuos, eventos o elementos que poseen características específicas de interés para el investigador. Representa el universo total desde el cual se pueden extraer muestras para el análisis, permitiendo generalizaciones y conclusiones sobre este grupo mayor (Stratton, 2021). La población de este estudio fue de 160 escolares del sexto grado de una institución educativa pública en Ate.

Los criterios tomados en cuenta para la selección de la población fueron:

- **Criterios de inclusión:** Los estudiantes que conforman la muestra han mostrado su asentimiento en participar de la investigación.
- **Criterio de exclusión.** Los estudiantes que no aplicaron el cuestionario o que no lo finalizaron, también se considera el criterio de autonomía por el cual el estudiante puede dejar de participar en el momento que decida.

El total de la población se consideró como muestra para este trabajo de investigación.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Una técnica de recolección de datos es un método específico empleado en la investigación para recabar información relevante y precisa de fuentes o sujetos de estudio. Estas técnicas varían según el tipo de datos requeridos, incluyendo métodos como encuestas, entrevistas, observaciones y análisis documental, cada uno adaptado a capturar distintos aspectos de la información deseada de manera eficaz (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Para la recolección de los datos se empleó la encuesta. Una encuesta es un método sistemático utilizado para recopilar información de individuos mediante un conjunto predeterminado de preguntas, con el objetivo de analizar tendencias, actitudes o comportamientos dentro de una población específica. Esta técnica puede implementarse en diversos formatos, tales como digitales o en papel, y es ampliamente utilizado en múltiples disciplinas para obtener datos cuantitativos o

cualitativos (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Instrumentos

Los instrumentos de recolección de datos son herramientas diseñadas para recabar información específica y relevante para un estudio de investigación. Estos pueden incluir cuestionarios, entrevistas, pruebas estandarizadas y observaciones directas, entre otros, y son esenciales para capturar datos precisos que respalden el análisis y conclusiones del estudio. Para la toma de datos de este trabajo se empleó el cuestionario.

Un cuestionario es una herramienta estructurada compuesta por preguntas diseñadas para recopilar información específica de los encuestados, facilitando el análisis de diversos aspectos como opiniones, comportamientos o características demográficas.

En este trabajo de investigación, se emplearon dos cuestionarios validados. Para la actividad lúdica se aplicó el cuestionario desarrollado y validado por Alcaraz-Muñoz et al. (2022) compuesto por 9 ítems. El segundo cuestionario se diseñó considerando los estudios de Castañer & Camerino (2001) y está compuesto por 15 ítems. Ver Anexo 2.

Validez

La validez es la medida en que un instrumento o método de investigación logra capturar con precisión el concepto o variable que pretende evaluar, reflejando la exactitud de los resultados obtenidos (Middleton, 2023).

Los instrumentos fueron evaluados por el criterio de jueces expertos, que corresponde a la validez de contenido, que se refiere a cuán adecuadamente un instrumento de investigación abarca y representa todos los aspectos relevantes del constructo teórico que se pretende medir. Ver Anexo 3.

Confiabilidad

La confiabilidad indica la consistencia y estabilidad de las mediciones obtenidas por un instrumento de investigación a lo largo del tiempo (Sürücü & Maslakçi, 2020). Los cuestionarios empleados poseen una escala politómica con valores del 1 al 5, por tanto, corresponde evaluar su confiabilidad mediante Alfa de Cronbach, que es

una medida estadística que evalúa la coherencia interna de un instrumento de investigación, indicando cuán confiablemente mide un constructo a través de sus ítems. Para estos efectos se realizó una prueba de ensayo con 15 escolares demostrándose ser confiables. Véase Anexo 4.

3.4 Procedimientos

En la recopilación de datos de la muestra, se procedió de la siguiente manera: Primero, se gestionaron los permisos necesarios para realizar el estudio con los niños del sexto grado, presentando la solicitud de autorización correspondiente a la autoridad competente. Véase Anexo 8.

En segundo lugar, una vez obtenida la autorización mencionada, se procedió a contactar a los padres de familia, informándoles de la importancia del estudio para lo cual resultaba indispensable participación de los menores. En cumplimiento de los criterios éticos, se solicitó el consentimiento informado de los padres. Así también se indicó que esta participación era voluntaria, asegurando que ningún niño sería forzado a participar en el estudio. Véase Anexo 9.

En tercer lugar, se procedió a la aplicación de los cuestionarios en los niños con el apoyo de la docente del aula.

3.6 Métodos de análisis de datos

Los métodos de análisis de datos son técnicas empleadas para examinar, transformar y modelar datos recogidos en investigación, con el fin de extraer información útil, sacar conclusiones y apoyar la toma de decisiones.

En ese sentido, se realizó un análisis descriptivo centrado en resumir y organizar datos para describir las características y patrones observados en un conjunto de datos, sin inferir relaciones causales, obteniéndose la distribución porcentual de los datos agrupados de acuerdo con la escala de valoración establecida. Para ilustrar estos hallazgos se elaboran tablas y gráficos, mostrando los niveles alcanzados por los estudiantes en sus habilidades sociomotrices y actividades lúdicas.

En segundo lugar, se llevó a cabo un análisis inferencial, comenzando con la prueba de normalidad, para determinar cómo se distribuyen los datos. Dado que

los datos no presentan normalidad, se aplicó la prueba no paramétrica de Spearman contrastando las hipótesis formuladas (Valderrama y Jaimes, 2019).

3.7 Aspectos éticos

Los aspectos éticos en la investigación engloban las directrices morales que orientan la conducta justa y responsable en la ejecución de estudios científicos, priorizando la protección y el respeto hacia los participantes, la integridad de los datos y la veracidad en la difusión de resultados

Los principales principios éticos en la investigación incluyen el respeto por la autonomía de los participantes, garantizando su derecho a tomar decisiones informadas; la obligación de no causar daño y promover el bienestar; asegurar la justicia en la selección y trato de los participantes; y mantener la integridad mediante la honestidad y precisión en el reporte de los resultados

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos

Tabla 1

Distribución de frecuencias de la Actividad lúdica

Variable	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Actividad lúdica	Experiencia emocional baja	77	48.1%
	Experiencia emocional media	42	26.3%
	Experiencia emocional alta	41	25.6%

La investigación reveló que las experiencias lúdicas generan distintos niveles de respuesta emocional en los niños. Se descubrió que un 48.1% experimenta emociones en un nivel bajo, evidenciando una respuesta emocional más tenue durante estas actividades.

Por otro lado, un 26.3% muestra un grado medio de emociones, indicando una implicación emocional más equilibrada. Finalmente, un 25.6% de los niños alcanza un alto nivel de vivencias emocionales, lo que refleja una intensa conexión emocional con las actividades lúdicas realizadas. Estos hallazgos subrayan la diversidad de impacto emocional que las actividades lúdicas pueden tener en la infancia.

Tabla 2*Distribución de frecuencias de las dimensiones de Actividad lúdica*

Dimensiones	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Emociones positivas	Experiencia emocional baja	77	48.3%
	Experiencia emocional media	37	23.3%
	Experiencia emocional alta	46	28.3%
Emociones negativas	Experiencia emocional baja	77	48.3%
	Experiencia emocional media	59	36.7%
	Experiencia emocional alta	24	15.0%

La investigación detallada sobre las dimensiones de la Actividad Lúdica desglosa las respuestas emocionales de los estudiantes con una precisión notable. En la dimensión enfocada en las emociones positivas, se descubrió que casi la mitad de los estudiantes, con un 48.3%, experimentan emociones de intensidad baja, lo que indica una respuesta emocional más moderada hacia las actividades lúdicas. Por otro lado, un 28.3% de los estudiantes se encontró en el extremo opuesto, viviendo emociones de gran intensidad, mientras que un cercano 23.3% se sitúa en un nivel emocional intermedio, disfrutando de las actividades con una respuesta emocional equilibrada. Contrastando con esto, en la dimensión de emociones negativas, un similar 48.4% de los estudiantes también reportaron un nivel bajo de emociones negativas, sugiriendo que la mayoría no se ve afectada adversamente por estas actividades. Sin embargo, un 36.7% se encuentra experimentando emociones negativas en un nivel medio, y un pequeño pero significativo 15% experimenta altos niveles de emociones negativas, lo que refleja una variedad de experiencias y la complejidad de las reacciones emocionales frente a las mismas actividades lúdicas.

Tabla 3*Distribución de frecuencias de la variable Habilidades sociomotrices*

Variable	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Habilidades sociomotrices	Escasas	70	43.3%
	Regulares	45	28.3%
	Adecuadas	45	28.3%

La investigación detallada sobre el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociomotrices en niños reveló resultados variados. Se encontró que un 43.3% de los niños ha experimentado un avance mínimo en estas habilidades, lo que indica una mejora apenas perceptible. Por otro lado, un 28.3% mostró un progreso moderado, alcanzando un nivel considerado como regular. Sorprendentemente, otro 28.3% de los participantes logró un desarrollo óptimo, alcanzando un nivel de habilidades sociomotrices considerado adecuado. Estos hallazgos sugieren una diversidad en la eficacia de las actividades lúdicas para fomentar el desarrollo motriz y social en niños, subrayando la necesidad de adaptar estas actividades a las capacidades y necesidades individuales de cada niño para maximizar su potencial de desarrollo.

Tabla 4*Distribución de frecuencias de las dimensiones de Habilidades sociomotrices*

Dimensiones	Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Extensiva	Escasas	75	46.7%
	Regulares	48	30.0%
	Adecuadas	37	23.3%
Introyectiva	Escasas	74	46.7%
	Regulares	43	26.7%
	Adecuadas	43	26.7%
Proyectiva	Escasas	35	21.7%
	Regulares	88	55.0%
	Adecuadas	37	23.3%

La evaluación detallada de las habilidades sociomotrices en estudiantes reveló variaciones en el desarrollo según las dimensiones evaluadas. En la dimensión Extensiva, un 46.7% de los estudiantes mostró un desarrollo limitado, mientras que un 30% alcanzó un nivel considerado regular, y un 23.3% logró un desarrollo adecuado.

Para la dimensión Introyectiva, los porcentajes fueron similares, con un 46.7% en desarrollo limitado, pero con un equilibrio entre niveles regular y adecuado, ambos con un 26.7%.

La dimensión Proyectiva destaca por un mayor porcentaje, un 55%, alcanzando un nivel regular, seguido de un 23.3% con desarrollo adecuado y un 21.7% en nivel limitado, indicando una distribución diversa en el avance de estas competencias clave.

4.2. Resultados inferenciales

Prueba de hipótesis

En el proceso de validar hipótesis, se aplicó un criterio estadístico específico: cualquier valor obtenido que resulte inferior al umbral de significancia estadística, establecido en 0.05, conduce al descarte de la hipótesis nula. Este enfoque garantiza que solo los resultados con una probabilidad menor al 5% de ser fruto del azar sean considerados estadísticamente significativos, asegurando así la fiabilidad y validez de las conclusiones extraídas del análisis.

Hipótesis general

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

Tabla 5

Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades sociomotrices

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

Al analizar los resultados obtenidos mediante la prueba rho, presentados en la tabla 5, se identificó un valor $p=0.000$ y $\rho=0.957$. Este análisis subraya una relación estadísticamente significativa entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociomotrices en niños. La regla de decisión aplicada, $p<0.05$, llevó al rechazo de la hipótesis nula, consolidando la evidencia de que la actividad lúdica se asocia positivamente en la manifestación de habilidades sociomotrices, demostrando una correlación directa y fuerte entre ambas variables.

Hipótesis específica 1

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

Tabla 6

Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades extensivas

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

Al analizar los resultados obtenidos mediante la prueba rho, presentados en la tabla 6, se identificó un valor $p=0.000$ y $\rho=0.937$. Este análisis subraya una relación estadísticamente significativa entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociomotrices extensivas en niños. La regla de decisión aplicada, $p<0.05$, llevó al rechazo de la hipótesis nula, consolidando la evidencia de que la actividad lúdica se asocia positivamente en la manifestación de habilidades sociomotrices extensivas, demostrando una correlación directa y fuerte entre ambas variables.

Hipótesis específica 2

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

Tabla 7

Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades introyectivas

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

Al analizar los resultados obtenidos mediante la prueba rho, presentados en la tabla 7, se identificó un valor $p=0.000$ y $\rho=0.969$. Este análisis subraya una relación estadísticamente significativa entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociomotrices introyectivas en niños. La regla de decisión aplicada, $p<0.05$, llevó al rechazo de la hipótesis nula, consolidando la evidencia de que la actividad lúdica se asocia positivamente en la manifestación de habilidades sociomotrices introyectivas, demostrando una correlación directa y fuerte entre ambas variables.

Hipótesis específica 3

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

Tabla 8

Correlaciones entre Actividad lúdica y Habilidades proyectivas

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

Al analizar los resultados obtenidos mediante la prueba rho, presentados en la tabla 8, se identificó un valor $p=0.000$ y $\rho=0.921$. Este análisis subraya una relación estadísticamente significativa entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociomotrices proyectivas en niños. La regla de decisión aplicada, $p<0.05$, llevó al rechazo de la hipótesis nula, consolidando la evidencia de que la actividad lúdica se asocia positivamente en la manifestación de habilidades sociomotrices proyectivas, demostrando una correlación directa y fuerte entre ambas variables.

V. DISCUSIÓN

La indagación llevada a cabo examina cómo la disposición hacia el juego incide en el desarrollo de competencias sociomotrices en alumnos de nivel primario. Mediante la integración de diversos estudios y marcos teóricos, se profundiza en la interacción entre estos elementos. Los resultados estadísticos evidenciaron una vinculación notablemente significativa entre el compromiso con actividades lúdicas y el avance en habilidades sociomotrices, destacando una correlación fuerte ($p=0.000$ y $\rho=0.957$). Este vínculo sugiere que un incremento en la participación lúdica favorece la expresión de dichas habilidades.

Paralelamente, el estudio de Amar et al. (2023), centrado en la implementación de juegos deportivos tradicionales para la educación en salud en Sfax, Túnez, resalta el valor de integrar la salud dentro del currículo de educación física y cómo los juegos tradicionales potencian habilidades esenciales y transversales en los educandos. Este hallazgo subraya la relevancia de los juegos tradicionales para impulsar la actitud lúdica como parte del desarrollo sociomotriz en el contexto educativo primario.

En la investigación de Sun et al. (2022), se indagó sobre las consecuencias en el ámbito educativo que devienen de la pandemia, en particular, cómo la interrupción de las actividades presenciales repercutió en el bienestar de los estudiantes, limitando su interacción social y acceso a actividades lúdicas. Este estudio resalta la necesidad de enfocarse en las manifestaciones socioemocionales que experimentan los educandos en contextos de crisis como los vivenciados durante la pandemia entre estos el cierre de escuelas, la reducción de la interacción social y las actividades de lúdicas que pueden afectar negativamente a su desarrollo integral.

El estudio realizado por D'Anna et al. (2021) destaca que es necesario formación pedagógica específica para los educadores de EF, enfocada en desarrollar competencias profesionales que permitan la adopción de un enfoque inclusivo en sus prácticas pedagógicas. Los hallazgos sugieren que una preparación adecuada del profesorado es fundamental para fomentar una disposición positiva hacia el juego y el desarrollo de habilidades sociomotrices entre

los estudiantes, destacando el papel crucial de la capacitación docente en la promoción de entornos de aprendizaje enriquecedores y accesibles para todos.

La investigación de Paredes (2020) destaca cómo el elemento lúdico beneficia el aprendizaje y la enseñanza, evidenciando que la integración de juegos y estrategias lúdicas mejora tanto el desempeño escolar como el desarrollo socioemocional y el logro de competencias de los estudiantes. Este estudio vincula estrechamente el juego con el avance de la actitud lúdica y las capacidades sociomotrices, subrayando el papel esencial del juego en el fomento de estas áreas de desarrollo.

D'Anna y Gómez (2019) resaltaron la significativa influencia del movimiento corporal en el crecimiento del conocimiento y actitudes y emociones de los educandos, subrayando el valor de la educación física más allá de lo puramente deportivo. Su investigación enfatiza la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos que fomenten un desarrollo integral, implicando un impacto directo en la actitud lúdica y el fortalecimiento sociomotriz, especialmente en niños de nivel primario.

En el análisis de la hipótesis específica primera, se encontró una correlación significativa y robusta entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades extensivas en niños ($p=0.000$ y $\rho=0.937$). Esto sugiere que un aumento en la actividad lúdica se asocia con una mayor expresión de habilidades extensivas. Lo que indica que está en línea con la investigación de Martínez-Santos et al. (2020), que integró la praxeología motriz y juegos didácticos en la educación física, resaltando la importancia de aplicar la lógica interna del juego en la promoción de habilidades sociomotrices.

El estudio de Carbonell et al. (2018) profundizó en el impacto de la expresión corporal dentro de la EF, planteando su eficacia para enriquecer las interacciones sociales y fomentar el aprendizaje colaborativo entre estudiantes de primaria. Se subrayó cómo el movimiento y la expresión física pueden ser canales poderosos para la comunicación de emociones y sentimientos, además de ser herramientas clave en el fortalecimiento de las competencias sociales de los niños, lo cual tiene una conexión directa con el fomento de una actitud lúdica y el desarrollo de habilidades sociomotrices.

Valdivia (2021) investigó la conexión entre las competencias sociales y la habilidad para interactuar mediante capacidades sociomotrices, desde la perspectiva de docentes de educación física. Los hallazgos revelaron una asociación significativa, reforzando la idea de que el desarrollo de habilidades sociomotrices está intrínsecamente ligado a las competencias sociales en estudiantes de primaria. Este vínculo subraya la relevancia de cultivar la actitud lúdica como las habilidades sociomotrices para el enriquecimiento de las relaciones socioemocionales y el aprendizaje cooperativo entre los alumnos.

La segunda hipótesis específica arrojó resultados claros, con valores de $p=0.000$ y $\rho=0.969$, indicando una fuerte correlación entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades introyectivas en niños. Este vínculo sugiere que el incremento de actividades lúdicas conduce a una mayor expresión de habilidades introyectivas, resaltando la importancia de estas actividades en el fortalecimiento de la autoconciencia y la reflexión personal entre los más jóvenes.

El estudio de Caballero-Calderón (2021) pone de manifiesto el rol vital de las actividades lúdicas en el aprendizaje estudiantil, subrayando cómo estas fomentan el desarrollo integral de los niños en diversas áreas. Esta investigación es clave para entender cómo la inclinación hacia el juego influye en la mejora de habilidades sociomotrices en alumnos de primaria, evidenciando que la ludicidad es un componente esencial en la educación para el crecimiento en múltiples dimensiones del desarrollo infantil.

El análisis realizado por Rosas (2021) exploró cómo los juegos populares influyen en el desarrollo de habilidades sociomotrices en niños de educación primaria. Se descubrió una correlación positiva entre la participación en estos juegos y el fortalecimiento de dichas habilidades, destacando la importancia de los juegos populares como medios efectivos para promover tanto el desarrollo sociomotriz como una actitud positiva hacia el juego en los niños.

La verificación de la tercera hipótesis específica reveló una fuerte correlación positiva, con valores de $p=0.000$ y $\rho=0.921$, entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades proyectivas en niños. Esto indica que un mayor grado de involucramiento en actividades lúdicas se asocia con un aumento

significativo en la manifestación de habilidades proyectivas, que son cruciales para la planificación y ejecución de acciones con objetivos futuros en mente, en el contexto infantil.

El estudio realizado por Gonzales (2020) enfatiza la relevancia de fomentar un ambiente de convivencia escolar positivo, destacando el papel crucial que juega la educación física en el cultivo de competencias sociales entre los estudiantes. Este enfoque sugiere que, a través de la educación física y las actividades lúdicas, se pueden reforzar tanto las habilidades sociomotrices como una actitud proclive hacia el juego, contribuyendo significativamente al desarrollo integral de los estudiantes.

Los estudios realizados por Jimenez y Ledesma (2018) exploraron cómo las técnicas de sociomotricidad impactan en las manifestaciones físicas de los educandos. Aunque su enfoque principal no fue la actividad lúdica ni habilidades sociomotrices per se, sus descubrimientos aportan luz sobre cómo las prácticas sociomotrices influyen en la manera en que los estudiantes se expresan corporalmente, ofreciendo insights valiosos sobre la interconexión entre la motricidad, la socialización y la expresión personal en el contexto educativo.

Los estudios previos aportan una comprensión detallada de cómo la actividad lúdica y habilidades sociomotrices interactúan con factores pedagógicos en estudiantes de primaria. Utilizando marcos teóricos como la teoría funcionalista, la educación horizontal, y la praxeología motriz, estas investigaciones subrayan la relevancia de integrar estrategias lúdicas en la educación física para potenciar el aprendizaje, el comportamiento y el desarrollo holístico del alumnado. Se resalta la necesidad de una capacitación docente específica y un enfoque educativo integral que contemple estos aspectos de manera sistemática.

La educación física en Perú enfrenta retos significativos expresados en la integración de la actividad lúdica y el desarrollo de habilidades sociomotrices. Predomina un enfoque tradicional que enfatiza las habilidades técnicas y la competencia deportiva sobre el juego y la interacción social. Esta tendencia minimiza el valor de la ludicidad y puede restringir el desarrollo emocional, creativo, y cooperativo de los niños, aspectos cruciales para un crecimiento integral a través del juego.

Un reto adicional en la educación física en Perú es la insuficiente capacitación especializada para docentes. La falta de preparación en estrategias lúdicas y en fomento de habilidades sociomotrices limita la habilidad de los educadores para ofrecer un aprendizaje dinámico e integral. Sin los conocimientos adecuados, los profesores pueden recurrir a métodos convencionales que no explotan el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo emocional, social y cognitivo de los estudiantes.

La implementación de actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociomotrices en entornos educativos enfrenta obstáculos como la escasez de recursos y espacios físicos adecuados. La falta de material didáctico y de instalaciones deportivas apropiadas limita la capacidad de llevar a cabo prácticas pedagógicas efectivas en este ámbito. Este desafío se acentúa en escuelas con recursos limitados, donde frecuentemente la educación física no recibe la misma importancia que otras áreas académicas.

Otro desafío significativo es impulsar actividades lúdicas en los estudiantes para alcanzar el desarrollo de habilidades sociomotrices. La resistencia o falta de interés de los niños hacia la educación física puede deberse a experiencias negativas anteriores, motivación insuficiente o limitaciones debido a diferencias culturales y de género.

La evaluación en educación física enfrenta el reto de ir más allá de la medición de habilidades técnicas y físicas, buscando métodos que capturen el desarrollo de habilidades sociomotrices y la actitud lúdica. Es crucial adoptar métodos de evaluación holísticos que aprecien la participación, creatividad, colaboración y disfrute, ofreciendo una visión más completa del progreso del estudiante en actividades lúdicas.

Esta investigación subraya la necesidad de adoptar un enfoque integral hacia la educación física, enfatizando la importancia del juego, la creatividad y la interacción social. Para abordar eficazmente los desafíos identificados, es crucial proporcionar formación especializada a los docentes, mejorar los recursos y espacios para el ejercicio, incentivar la participación estudiantil activa y adoptar métodos de evaluación que reflejen el desarrollo integral del estudiante. Estas

medidas son esenciales para fomentar el bienestar, el aprendizaje y el crecimiento global de los niños en el entorno educativo.

VI. CONCLUSIONES

1. La investigación demuestra que existe una conexión profunda entre la práctica de actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades sociomotrices en estudiantes, evidenciada por valores estadísticos $p=0.000$ y $\rho=0.957$. Esta fuerte correlación subraya que un incremento en la participación lúdica se asocia directamente con una mejora en las competencias sociomotrices, resaltando la importancia de fomentar el juego como parte esencial del currículo educativo para potenciar el desarrollo integral de los escolares.
2. La evaluación respecto al primer objetivo específico revela que existe una conexión notoria entre las actividades lúdicas y el fortalecimiento de habilidades extensivas, apoyada por valores estadísticos de $p=0.000$ y $\rho=0.937$. Esta sólida correlación indica que la intensificación de actividades lúdicas se traduce en un notable aumento en la capacidad extensiva de los estudiantes, destacando el papel crucial del juego en el desarrollo de estas habilidades fundamentales.
3. La investigación sobre el segundo objetivo específico indica una conexión importante entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades introyectivas, evidenciada por valores estadísticos de $p=0.000$ y $\rho=0.969$. La fuerte correlación sugiere que un incremento en la actividad lúdica conduce a una mayor expresión de habilidades introyectivas en los estudiantes, resaltando el valor del juego en el fomento de la autoconciencia y la reflexión personal.
4. La investigación relativa al segundo objetivo específico demuestra una significativa vinculación entre las actividades lúdicas y el fomento de habilidades proyectivas, con valores estadísticos $p=0.000$ y $\rho=0.921$. Esta sólida correlación indica que la intensificación de la participación en juegos conduce a una mejora notable en la capacidad de los estudiantes para planificar y anticipar, enfatizando el papel esencial de las actividades lúdicas en el desarrollo de la proyección y la planificación futura.

VII. RECOMENDACIONES

1. Es crucial que la dirección escolar fomente el desarrollo profesional continuo de los docentes de Educación Física, asegurando que posean conocimientos actualizados sobre actividades lúdicas y habilidades sociomotrices. Esto implica ofrecer acceso a formación avanzada mediante seminarios, talleres y conferencias centrados en estas áreas. Además, es vital incentivar la integración de los educadores en redes de colaboración y grupos de estudio, lo cual facilitará el intercambio de ideas y el conocimiento de innovaciones pedagógicas en su campo.
2. Para los educadores de Educación Física, es clave diseñar programas que sean inclusivos y personalizados a las necesidades de cada estudiante. Esto implica crear actividades que fomenten la participación de todos, adaptando el currículo y las metodologías para abarcar la diversidad estudiantil. Ofrecer variadas opciones lúdicas que potencien las habilidades sociomotrices de forma inclusiva es esencial. La colaboración con especialistas, como terapeutas ocupacionales o psicólogos, puede proporcionar apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten, asegurando así un entorno educativo más accesible y enriquecedor.
3. Es esencial para los educadores en Educación Física incorporar el juego como un pilar fundamental en sus programas, aprovechando su potencial para el desarrollo de habilidades sociomotrices. Se recomienda diseñar actividades que fomenten la creatividad, colaboración y solución de problemas, manteniendo un balance entre la instrucción técnica y la promoción del juego. Utilizar recursos y materiales didácticos apropiados enriquecerá la experiencia educativa, contribuyendo al crecimiento integral de los estudiantes.
4. Es crucial que los docentes en Educación Física apliquen métodos de evaluación formativa y diversa, superando los enfoques tradicionales centrados únicamente en el rendimiento técnico. Priorizar la valoración del progreso en habilidades sociomotrices y la disposición hacia el juego, mediante criterios que incluyan la participación, creatividad, y disfrute, es fundamental. Se aconseja el uso de variados instrumentos de evaluación,

como la observación y el uso de medios audiovisuales, para captar de manera integral el avance 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%A9sica_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>
- Dávila Salazar, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista Hacedor*, 2(1). 77-87. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/download/979/839>

- 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>
- Jimenez, 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 qaqla"*, 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.
- Ossorio Lozano, D. (2005). La Ciencia de la Acción Motriz un paradigma en continua evolución. *Revista Digital efdeportes.com*, 10(85). [https://www.efdeportes.com/efd85/am.htm#:~:text=Casta%C3%B1er%20y%20Camerino%20\(1991\)%20definen,relaci%C3%B3n%20con%20el%20medio%20social.](https://www.efdeportes.com/efd85/am.htm#:~:text=Casta%C3%B1er%20y%20Camerino%20(1991)%20definen,relaci%C3%B3n%20con%20el%20medio%20social.)
- 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>
- Sadeghi H.S., Alsaffarini M.W., Almahmeed N.W., et al. (2023). The impact of reflex-based recreational activities and preclinical training on psychomotor skills in an educational dental environment. *Journal of Dental Education*; 87. 374–384. <https://doi.org/10.1002/jdd.13126>
- 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-BHeRq4Nz0ICpVWCbmInTY>.
- 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>
- UNESCO (2017). *A guide for ensuring inclusion and equity in education and equity in education. The Global Education 2030 Agenda*. Paris: Unesco. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000248254>
- UNESCO (2020). *Global Education Monitoring Report 2020: Inclusion and education: All means all*. Paris, UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>
- Unicef (2022). Encuesta de Percepción y Actitudes de la Población. Impacto de la pandemia COVID-19 y las medidas adoptadas por el gobierno sobre la vida cotidiana. Quinta ronda. Informe Sectorial Educación. <https://www.unicef.org/argentina/media/13346/file/Quinta%20Ronda%20-%20Impacto%20de%20la%20pandemia%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes%20.pdf>
- 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. 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 2. 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 3. Certificados de validez

Tabla 11

Consolidado de las pruebas de validez por expertos

Validador	Especialidad	Dictamen
Exaltacion Alberto Palacin Ayala	Educación	Aplicable
José Javier Arraiza Alvarado	Ciencias sociales	Aplicable
Raúl Huapaya Zaldivar	Educación	Aplicable

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes de”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	EXALTACION ALBERTO PALACIN AYALA
Grado profesional:	Maestría (x) Doctorado ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente - Comunicación
Institución donde labora:	I.E 1260 “El Amauta”
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Habilidades sociomotrices
----------------------	----------------------------------

Autor (a):	Castañer & Camerino (2001)	
Procedencia:	España	
Administración:	autoadministrado	
Tiempo de aplicación:	20 min	
Ámbito de aplicación:	Niños entre 11 años a 12 años de sextos grados del nivel primaria	
Significación:	El instrumento está compuesto por dos dimensiones que es la emociones positivas y emociones negativas, consta de 14 ítems y su propósito es medir las habilidades sociomotrices que evidencian los estudiantes.	

4. Soporte teórico

(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
Habilidades sociomotrices	Emociones positivas	Las emociones positivas hacen referencia al conjunto de emociones que se relacionan con sentimientos agradables , que entienden la situación como beneficiosa y se mantienen en un espacio de tiempo corto.
	Emociones negativas	Las emociones negativas hacen referencia al conjunto de emociones que estimulan sentimientos desagradables y consideran la situación que se presenta como

		dañina, lo cual permite que la persona active sus recursos de afrontamiento.
--	--	--

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

El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno le presento el cuestionario **habilidades sociomotrices** elaborado por Castañer & Camerino en el año 2001 y presento el cuestionario **de actividades lúdicas** elaborado por Alcaraz-Muñoz, V.; Alonso, J. I.; Yuste, J. L. en el año 2022 los ítems según corresponda.

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

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

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Actividades Lúdicas

Primera dimensión: Extensiva

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas extensivas

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con sus compañeros ▪ Sigue órdenes ▪ Trabaja en equipo 	Me gusta participar en actividades físicas en eventos pre deportivos				x				x				x		
	Prefiero estar de acuerdo con mis compañeros de aula, aunque esté en contra de mi interés personal.				x				x				x		
	Siento respeto por los demás cuando estamos jugando				x				x				x		
	Prefiero evitar los juegos bruscos, amenazas o apodos;				x				x				x		
	Me gusta interactuar con mis compañeros y hacer amigos				x				x				x		

Segunda dimensión: Introyección

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas introyectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificación del cuerpo ▪ Toma de conciencia de su cuerpo a partir de experiencias 	Me gusta que todos mis compañeros participen en los juegos				x				x				x		
	Intento resolver los problemas que ocurren entre los compañeros				x				x				x		
	Creo que el juego es importante porque permite que todos los niños nos divirtamos				x				x				x		
	Trato de no hacer diferencias o tratar mal a alguien cuando hacemos actividades físicas juntos				x				x				x		

	Creo que cuando juego y me muevo aprendo más sobre el mundo que me rodea				x					x				x			
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--

Tercera dimensión: Proyectiva

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas Proyectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se comunica con sus pares y maestros ▪ Expresa sus emociones ▪ Reconoce las emociones de los demás 	Siempre que puedo trato de ser solidario y cooperativo con mis compañeros				x				x				x				
	Me gusta ser creativo para mejorar los juegos				x				x				x				
	Me entusiasma participar en diferentes juegos				x				x				x				
	Me gusta trabajar en equipo				x				x				x				
	Expreso mis emociones a través de gestos y posturas				x				x				x				

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de habilidades sociomotrices

Primera dimensión: Emociones positivas

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las habilidades sociomotrices **Emociones positivas.**

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alegría ▪ Humor ▪ Felicidad ▪ Afecto 	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	

Segunda dimensión: Emociones negativa.

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las habilidades sociomotrices **Emociones negativas**

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rechazo ▪ Ira ▪ Vergüenza ▪ Miedo ▪ Tristeza 	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x					x
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x					x
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x					x



Firma del evaluador

DNI

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes de”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	José Javier Arraiza Alvarado
Grado profesional:	Maestría (x) Doctorado ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Ciencias sociales
Institución donde labora:	I.E 5090 Antonia Moreno de Cáceres
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Habilidades sociomotrices
Autor (a):	Castañer & Camerino (2001)

Procedencia:	España
Administración:	autoadministrado
Tiempo aplicación: de	20 min
Ámbito aplicación: de	Niños entre 11 años a 12 años de sextos grados del nivel primaria
Significación:	El instrumento está compuesto por dos dimensiones que es la emociones positivas y emociones negativas, consta de 14 ítems y su propósito es medir las habilidades sociomotrices que evidencian los estudiantes.

4. Soporte teórico

(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
Habilidades sociomotrices	Emociones positivas	Las emociones positivas hacen referencia al conjunto de emociones que se relacionan con sentimientos agradables , que entienden la situación como beneficiosa y se mantienen en un espacio de tiempo corto.
	Emociones negativas	Las emociones negativas hacen referencia al conjunto de emociones que estimulan sentimientos desagradables y consideran la situación que se presenta como dañina, lo cual permite que la persona active sus recursos de afrontamiento.

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

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno le presento el cuestionario **habilidades sociomotrices** elaborado por Castañer & Camerino en el año 2001 y presento el cuestionario **de actividades lúdicas** elaborado por Alcaraz-Muñoz, V.; Alonso, J. I.; Yuste, J. L. en el año 2022 los ítems según corresponda.

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

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

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Actividades Lúdicas

Primera dimensión: Extensiva

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas extensivas

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con sus compañeros ▪ Sigue órdenes ▪ Trabaja en equipo 	Me gusta participar en actividades físicas en eventos pre deportivos				X				X				X	
	Prefiero estar de acuerdo con mis compañeros de aula, aunque esté en contra de mi interés personal.				X				X				X	
	Siento respeto por los demás cuando estamos jugando				X				X				X	
	Prefiero evitar los juegos bruscos, amenazas o apodos;				X				X				X	
	Me gusta interactuar con mis compañeros y hacer amigos				X				X				X	

Segunda dimensión: Introyección

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas introyectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificación del 	Me gusta que todos mis compañeros participen en los juegos				X				X				X	

cuerpo ▪ Toma de conciencia de su cuerpo a partir de experiencias	Intento resolver los problemas que ocurren entre los compañeros				X				X				X
	Creo que el juego es importante porque permite que todos los niños nos divirtamos				X				X				X
	Trato de no hacer diferencias o tratar mal a alguien cuando hacemos actividades físicas juntos				X				X				X
	Creo que cuando juego y me muevo aprendo más sobre el mundo que me rodea				X				X				X

Tercera dimensión: Proyectiva

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas Proyectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
▪ Se comunica con sus pares y maestros	Siempre que puedo trato de ser solidario y cooperativo con mis compañeros				X				X				X	
	Me gusta ser creativo para mejorar los juegos				X				X				X	
▪ Expresa sus emociones	Me entusiasma participar en diferentes juegos				X				X				X	
	Me gusta trabajar en equipo				X				X				X	
▪ Reconoce las emociones de los demás	Expreso mis emociones a través de gestos y posturas				X				X				X	

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de habilidades sociomotrices

Primera dimensión: Emociones positivas

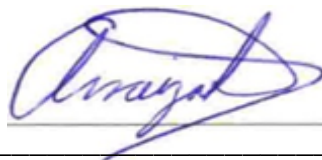
Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las habilidades sociomotrices **Emociones positivas.**

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alegría ▪ Humor ▪ Felicidad ▪ Afecto 	Nada, poco, algo, bastante y mucho				X				X				X	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				X				X				X	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				X				X				X	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				X				X				X	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				X				X				X	

Segunda dimensión: Emociones negativa.

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las habilidades sociomotrices **Emociones negativas**

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rechazo ▪ Ira ▪ Vergüenza ▪ Miedo ▪ Tristeza 	Nada, poco, algo, bastante y mucho			X				X				X		
	Nada, poco, algo, bastante y mucho			X				X				X		
	Nada, poco, algo, bastante y mucho			X				X				X		
	Nada, poco, algo, bastante y mucho			X				X				X		
	Nada, poco, algo, bastante y mucho			X				X				X		



Firma del evaluador

DNI 25797509

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento “Habilidades sociomotrices y actividades lúdicas en estudiantes de”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

6. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Raúl Huapaya Zaldívar
Grado profesional:	Maestría (x) Doctorado ()
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Directivo de I.E
Institución donde labora:	I.E 1260 “El Amauta”
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

8. Datos (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Habilidades sociomotrices
----------------------	----------------------------------

Autor (a):	Castañer & Camerino (2001)
Procedencia:	España
Administración:	autoadministrado
Tiempo de aplicación:	20 min
Ámbito de aplicación:	Niños entre 11 años a 12 años de sexto grado A,B,C,D del nivel primaria
Significación:	El instrumento está compuesto por dos dimensiones que es la emociones positivas y emociones negativas, consta de 14 ítems y su propósito es medir las habilidades sociomotrices que evidencian los estudiantes A través de las actividades lúdicas.

9. Soporte teórico

(Describir en función al modelo teórico)

Variable	Dimensiones	Definición
Habilidades sociomotrices	Emociones positivas	Las emociones positivas hacen referencia al conjunto de emociones que se relacionan con sentimientos agradables , que entienden la situación como beneficiosa y se mantienen en un espacio de tiempo corto.
	Emociones negativas	Las emociones negativas hacen referencia al conjunto de emociones que estimulan sentimientos desagradables y consideran la situación que se presenta como dañina, lo cual permite que la persona active sus recursos de afrontamiento.

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

	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.
--	---------------	---

10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno le presento el cuestionario **habilidades sociométricas** elaborado por Castañer & Camerino en el año 2001 y presento el cuestionario **de actividades lúdicas** elaborado por Alcaraz-Muñoz, V.; Alonso, J. I.; Yuste, J. L. en el año 2022 los ítems según corresponda.

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

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

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de Actividades lúdicas

Primera dimensión: Extensiva

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas extensivas

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactúa con sus compañeros ▪ Sigue órdenes ▪ Trabaja en equipo 	Me gusta participar en actividades físicas en eventos pre deportivos				x				x				x	
	Prefiero estar de acuerdo con mis compañeros de aula, aunque esté en contra de mi interés personal.				x				x				x	
	Siento respeto por los demás cuando estamos jugando				x				x				x	
	Prefiero evitar los juegos bruscos, amenazas o apodos;				x				x				x	
	Me gusta interactuar con mis compañeros y hacer amigos				x				x				x	

Segunda dimensión: Introyección

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas introyectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificación del 	Me gusta que todos mis compañeros participen en los juegos				x				x				x	

cuerpo ▪ Toma de conciencia de su cuerpo a partir de experiencias	Intento resolver los problemas que ocurren entre los compañeros					x									x
	Creo que el juego es importante porque permite que todos los niños nos divirtamos					x									x
	Trato de no hacer diferencias o tratar mal a alguien cuando hacemos actividades físicas juntos					x									x
	Creo que cuando juego y me muevo aprendo más sobre el mundo que me rodea					x									x

Tercera dimensión: Proyectiva

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas Proyectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
▪ Se comunica con sus pares y maestros	Siempre que puedo trato de ser solidario y cooperativo con mis compañeros				x				x				x	
	Me gusta ser creativo para mejorar los juegos				x				x				x	
▪ Expresa sus emociones	Me entusiasma participar en diferentes juegos				x				x				x	
	Me gusta trabajar en equipo				x				x				x	
▪ Reconoce las emociones de los demás	Expreso mis emociones a través de gestos y posturas				x				x				x	

Dimensiones del instrumento: Cuestionario de habilidades sociomotrices

Primera dimensión: Emociones positivas

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las habilidades sociomotrices **Emociones positivas.**

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alegría ▪ Humor ▪ Felicidad ▪ Afecto 	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	

Segunda dimensión: Emociones negativa.

Objetivos de la Dimensión: Permite medir la percepción de los estudiantes respecto a las habilidades sociomotrices **Emociones negativas**

Indicadores	Ítem	Claridad				Coherencia				Relevancia				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rechazo ▪ Ira ▪ Vergüenza ▪ Miedo ▪ Tristeza 	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	
	Nada, poco, algo, bastante y mucho				x				x				x	



Firma del evaluador
DNI
09726740

Firma del evaluador
DNI

Anexo 4. 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 the following settings:

```

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

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

Confiabilidad del Cuestionario de Habilidades sociomotrices

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

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

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

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

30 - P1

	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	2	1	1	5	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	4	1	1	1	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3				
3	1	1	5	1	1	1	1	1	1	4	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	2	3	3	3	5	5	5	3	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	4	5	5	5	4	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	5	3	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	1	5	5	5	5	1	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	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	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	4	5	3	4	5	3	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	5	
13	2	1	3	2	2	2	1	2	1	5	5	5	5	1	5	5	5	5	2	5	3	5	5	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	5	
15	1	1	5	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	4	5	5	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																																				

Visible: 33 de 33 variables

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode ON

Anexo 5. 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

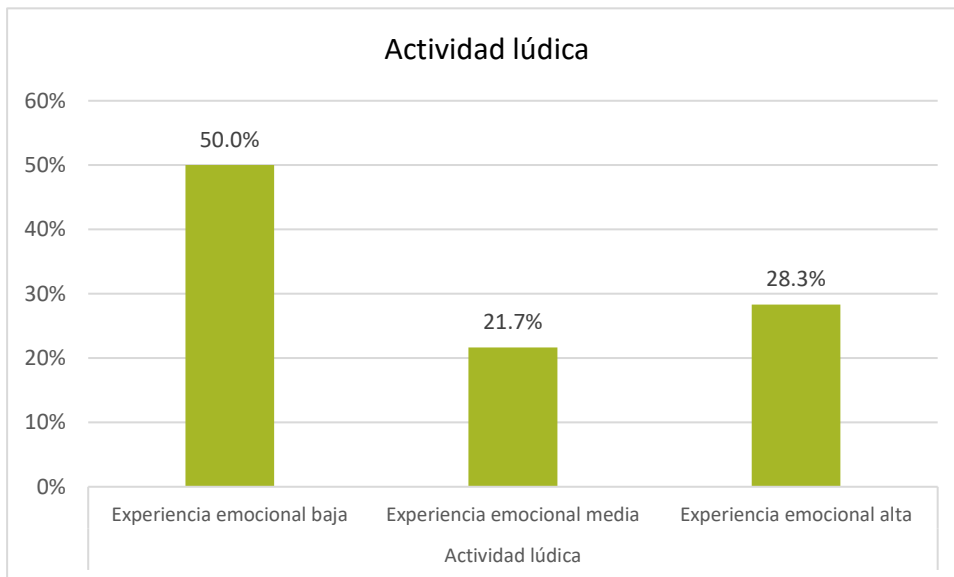
	Habilidades sociomotrices																							
	Extensiva								Introyectiva								Proyectiva							
	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33
I1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	5
I2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5
I3	2	3	2	2	3	1	1	1	1	3	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	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	3	2
I6	2	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	2	5
I8	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	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	2	5
I10	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3
I11	2	3	3	2	3	2	3	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	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	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	2	5
I15	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	1	2	2	1	5
I16	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	4
I17	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	5
I18	3	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	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	3	5
I20	2	1	2	2	1	2	2	1	3	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	5
I21	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	5
I22	3	2	3	3	2	3	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	5
I23	3	3	3	3	3	2	3	2	3	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	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	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	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	2	5
I28	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	5
I29	3	3	3	3	3	2	2	3	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	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	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	3	5
I33	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	4
I34	2	1	1	2	1	2	3	1	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	1	2	5

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

Anexo 6. Resultados descriptivos en gráficos estadísticos

Figura 1

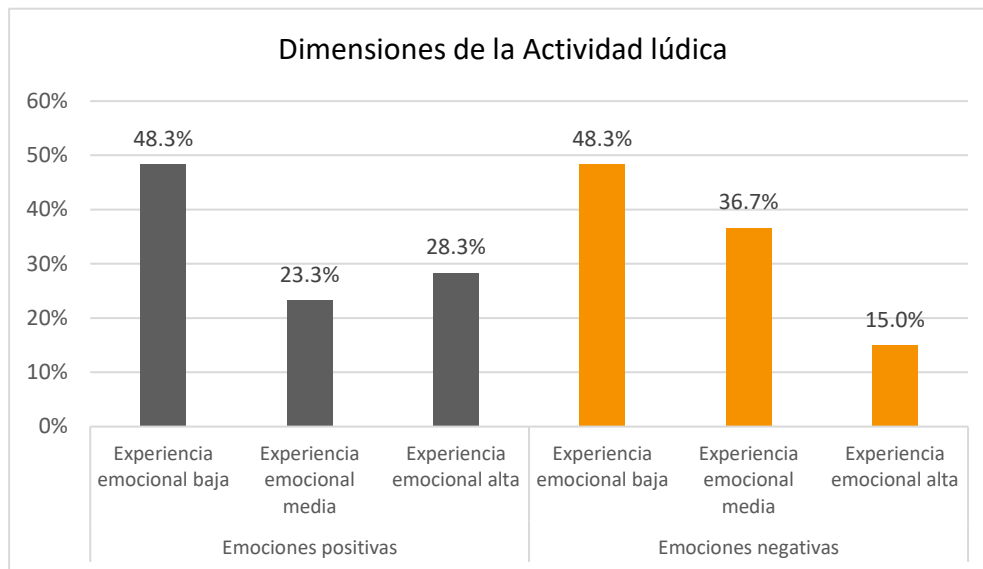
Niveles alcanzados por la variable Actividad lúdica



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 2

Niveles alcanzados por las dimensiones de Actividades lúdicas

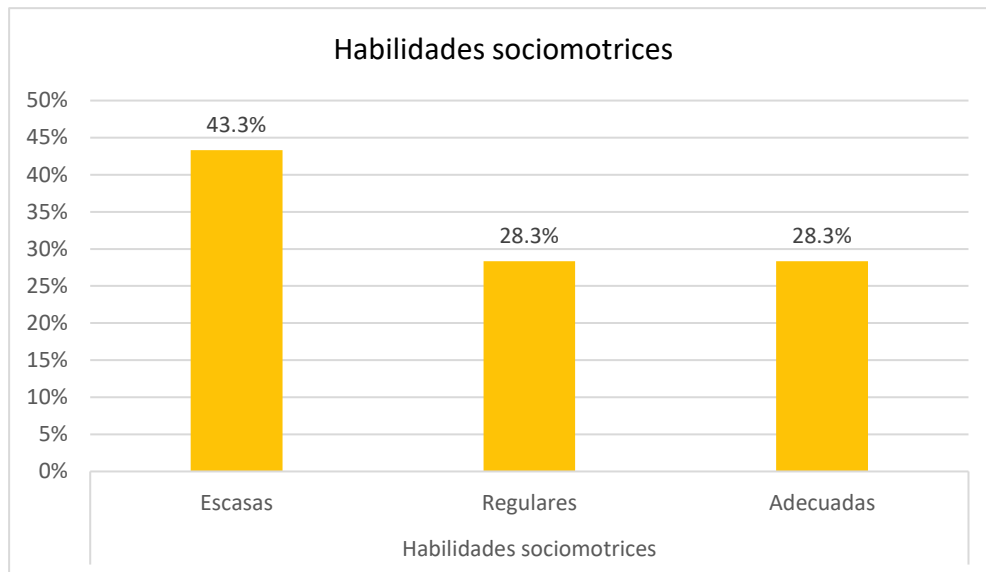


En cuanto a los resultados de las dimensiones de la Actividad Lúdica se puede observar que en la dimensión 1 Emociones positivas el 48.3% de los estudiantes presentan un nivel de experiencia emocional baja, mientras que el 28.3% de los estudiantes mostraron un nivel de experiencia emocional alta y el 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 3

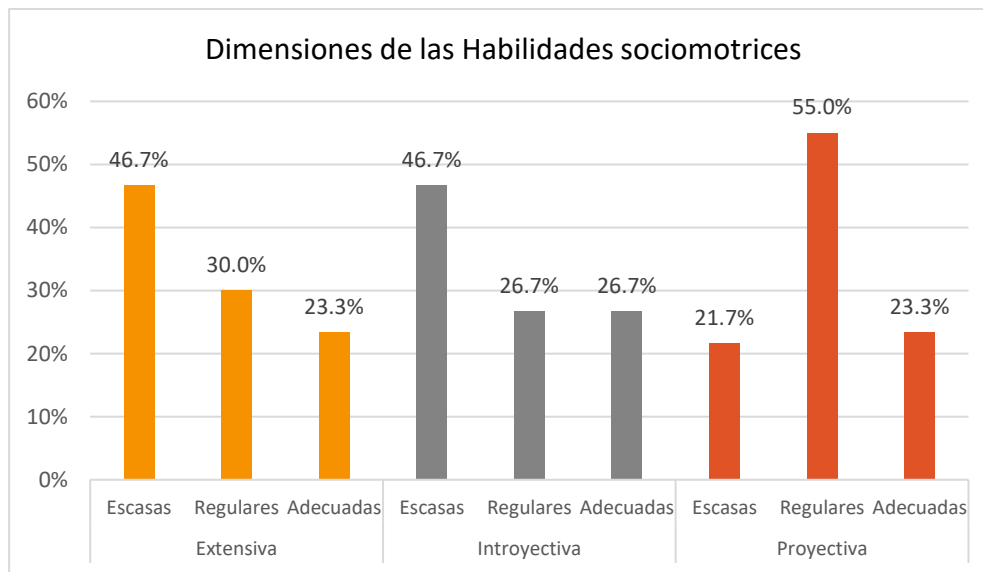
Niveles alcanzados por la variable Habilidades sociomotrices



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 4

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 7. Consentimiento informado



Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación:

Investigador (a) (es):

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada ".....", cuyo objetivo es..... Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado) de la carrera profesional o programa, de la Universidad César Vallejo del campus, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución

Describir el impacto del problema de la investigación.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: ".....".
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de minutos y se realizará en el ambiente de de la institución Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años





Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Apellidos y Nombres) email:
y Docente asesor (Apellidos y Nombres) email:

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora:

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.