



**Universidad César Vallejo**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Los juegos lúdicos y habilidades socio emocionales en niños de 5  
años del distrito de Lurigancho, 2024**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Torres Huamani, Estrella Milagros ([orcid.org/0000-0002-7806-9572](https://orcid.org/0000-0002-7806-9572))

**ASESORES:**

Dr. Cardenas Valverde, Juan Carlos ([orcid.org/0000-0003-1744-5746](https://orcid.org/0000-0003-1744-5746))

Dra. Gonzales Sanchez, Aracelli del Carmen ([orcid.org/0000-0003-0028-9177](https://orcid.org/0000-0003-0028-9177))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**LIMA - PERÚ**

**2024**



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, **CARDENAS VALVERDE JUAN CARLOS**, docente de la **ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA** de la **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE**, asesor de Tesis titulada: "Los juegos lúdicos y habilidades socio emocionales en niños de 5 años del distrito de Lurigancho, 2024", cuyo autor es **TORRES HUAMANI ESTRELLA MILAGROS**, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20%, 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, 04 de Agosto del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARDENAS VALVERDE JUAN CARLOS DNI: 20048150 ORCID: 0000-0003-1744-5746	Firmado electrónicamente por: JCARDENASV el 08- 08-2024 18:03:47

Código documento Trilce: TRI - 0847274



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, **TORRES HUAMANI ESTRELLA MILAGROS** 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: "Los juegos lúdicos y habilidades socio emocionales en niños de 5 años del distrito de Lurigancho, 2024", 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
ESTRELLA MILAGROS TORRES HUAMANI DNI: 44996340 ORCID: 0000-0002-7806-9572	Firmado electrónicamente por: ETORRESHU1 el 04- 08-2024 10:12:39

Código documento Trilce: TRI - 0847272

## **Dedicatoria**

A Dios, por cuidarme y darme fuerzas para nunca desistir de mis sueños. A mi madre, por su amor, dedicación, apoyo emocional a mi esposo por su apoyo moral y económico; Por hacer todo lo posible para que nada me falte, a mis hijos por la paciencia y comprensión.

### **Agradecimiento**

Quiero agradecer de todo corazón a la universidad César Vallejo por la oportunidad que nos brinda, a mi asesor, por su atención, cuidado, confianza y paciencia en la conducción de esta tesis, por su orientación, brindando importantes contribuciones para el desarrollo de este trabajo.

## Índice de contenidos

Declaratoria de Autenticidad del Asesor	ii
Declaratoria de Originalidad del Autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	12
III. RESULTADOS	16
IV. DISCUSIÓN	24
V. CONCLUSIONES	29
VI. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	33
ANEXOS	38

## Índice de tablas

Tabla 1	Valores obtenidos de la comparación realizada entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales.....	16
Tabla 2	Valores obtenidos de la comparación realizada entre la dimensión funcional con las habilidades socioemocionales .....	17
Tabla 3	Valores obtenidos de la comparación realizada entre la dimensión simbólico con las habilidades socioemocionales .....	18
Tabla 4	Valores obtenidos de la comparación realizada entre la dimensión juegos de reglas con las habilidades socioemocionales.....	19
Tabla 5:	Contrastación de hipótesis variable juegos lúdicos y las habilidades socioemocionales.....	20
Tabla 6 :	Contrastación de hipótesis variable juegos lúdicos y autoconciencia .....	21
Tabla 7:	Contrastación de hipótesis de la dimensión simbólico y la variable habilidades socioemocionales.....	22
Tabla 8:	Contrastación de hipótesis de la dimensión juegos de reglas y la variable habilidades socioemocionales .....	23

## Resumen

Como objetivo de estudio, esta investigación planteó determinar la relación significativa que existe entre los juegos lúdicos y las habilidades socio emocionales en los infantes de 5 años pertenecientes al distrito de Lurigancho, 2023., Asimismo, esta investigación asume el enfoque de investigación cuantitativo, por el análisis descriptivo e inferencial en el tratamiento estadístico; por en un tipo de estudio no experimental sustantiva, el diseño de investigación es no experimental, estos diseños necesitan de un manejo intencional, no tienen agrupación de control, tampoco experimental, de igual modo se trabajó con una población y una muestra de 50 niños de 5 años en base a dos secciones, haciendo uso de la encuesta como técnica de recolección y el cuestionario como instrumento. Logrando concluir que; Los juegos lúdicos se asocian de manera significativa con la habilidad socio emocional en los niños de 5 años que hacen parte de la sección Patitos y Pollitos.

**Palabras clave:** Juego lúdico, estrategias educativas, habilidad socioemocional, infantes.



## **Abstract**

As a purpose of study, this research managed to assume the following; determine the significant relationship that exists between recreational games and socio-emotional. In this regard, it is understood that; The recreational activity or process in childhood develops autonomy, self-confidence and personality development, becoming one of the fundamental educational and recreational tasks. On the other hand, socio-emotional skills are tools that will serve as support for life, allowing us to relate positively to the reality in which we live, know ourselves, accept ourselves, and in the end be able to regulate our emotions. From the above it can be inferred that; Both variable 1 playful games and variable 2 socio-emotional skill are tools that work in favor of the development and training of 5-year-old children who are part of the Lurigancho district. Likewise, this research assumes a substantive non-experimental type of study. working with a population and sample composed of 50 5-year-old children, using the survey as a collection technique and the questionnaire as an instrument. Achieving concludes that; Playful games are significantly associated with socio-emotional ability in 5-year-old children who are part of the Ducklings and Chickens section of the I.E.

**Keywords:** Playful game, educational strategies, socio-emotional ability, infants.

## **I. INTRODUCCIÓN**

Este estudio que desarrollaron las variables juegos lúdicos y socioemocionales en parvulos de 5 años ha emergido como un área de interés cada vez mayor dentro del campo educativo. Los juegos lúdicos, más allá de ser una fuente de diversión, serán reconocidos como herramientas esenciales para para el proceso educativo y la evolución de cada parvulo durante la infancia. Estas actividades fomentarán el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación, la colaboración y la empatía, que son vitales para su bienestar y éxito futuro. El presente estudio tendrá como objetivo identificar la relación entre los juegos lúdicos y las habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa de Educación Inicial en Lima durante el año 2023.

Asimismo, esta investigación buscará contribuir a la ODS, especialmente al 4, que promueve una educación de calidad, y al 3, que aspira la consolidación de una existencia sana y promover la satisfacción de los individuos si que importen sus edades. A través de esta perspectiva, se pretende demostrar cómo las prácticas lúdicas pueden ser integradas en el currículo educativo para promover un desarrollo integral en la primera infancia. La integración de juegos lúdicos no solo facilita el aprendizaje de conceptos académicos, sino que también fomenta habilidades socioemocionales, cognitivas y motoras esenciales para el desarrollo temprano.

A nivel internacional, se está experimentando cambios sorprendentes sobre la sociedad, no solo se previene en cuanto a la ciencia y tecnología, sino que además en los individuos en la forma de vincularse con otros, grandes variaciones que se observan desde el momento en que son infantes. De este modo, que las dificultades que se mostraban ante los infantes, en los tiempos recientes, se ha observado un notable aumento, lo cual ha generado diversas consecuencias que ha provocado más atención en la sociedad por descubrir cuál es el motivo que genera las destrezas sociales y afectivas de los infantes. En este sentido las actividades lúdicas, juegan un rol fundamental en la evolución de las destrezas socioemocionales. El juego es la acción más valiosa, irremplazable y fundamental que proporciona al infante extender sus destrezas, habilidades, intelecto, imaginación y lenguaje (Mercado, 2017).

En el Perú, los juegos lúdicos se constituyen en una acción agradable, natural propio de la existencia ya que manifiestan sucesos que ocurren cotidianamente, asimismo el juego es uno de los métodos más adecuados que se

emplea para el crecimiento integral de la niña y niño. En este aspecto el juego representativo consiente el desarrollo de la creatividad, imaginación, comunicación, imitación y ante todo impulsa la integración social entre las niñas y niños, instaurando un vínculo dinámico y espontaneo con el mismo y con los demás, manifestando emociones y sentimientos. (Garnerd, 2019). Además, se describe al juego como la acción inicial del infante.

Últimamente se consideraba que jugar era una distracción más, un respiro del estudio y de algunas acciones más fórmale. Pero, en el presente, las personas que se dedican a la enseñanza reconocen el gran y fundamental valor del juego para el infante. Es la forma más natural de formar sus destrezas de expresar su estímulo natural de crear, explorar y descubrir. El infante cuando juega practica destrezas sociales, afectivas, motrices y cognitivas, pero lo social es muy fundamental para que el infante descubra como vincularse con los otros.

A muy temprana el niño comienza a participar con los demás niños, sin embargo, a los 5 años de edad aumenta su atención por jugar con los de su edad. En este sentido es crucial que la Minedu incremente la actualización de los maestros de educación inicial con la actitud de aprender el vínculo que hay con el juego y las destrezas socioemocionales en los infantes de 5 años de Centros Educativos en Educación inicial del distrito de Lurigancho, de la UGEL 06, Lima. A nivel local, se registra que las maestras de las I.E. de Educación Inicial de la zona de Lurigancho no les están brindando la importancia para poder emplear con los juegos lúdicos, los métodos para el crecimiento de las destrezas socioemocionales en los parvulos de 5 años de edad de los Centros Educativos de Educación.

Se observó que las prácticas educativas eran rutinarias y poco innovadoras. Tras un diagnóstico adecuado, se determinó la necesidad de integrar el juego en la planificación educativa como estrategia clave para fomentar el crecimiento socioemocional de los estudiantes. Esta integración busca romper con la monotonía de las actividades tradicionales y proporcionar herramientas esenciales para el desarrollo emocional y social de los niños, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo que promueva habilidades como la empatía, la comunicación y la resiliencia. En conclusión, la certeza que es importante poner en actividad los juegos lúdicos mientras se dan la sesión de aprendizaje virtual, ya que admitirá formar el autocontrol emocional e incentivar a los estudiantes a colaborar de su desarrollo de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo a la siguiente investigación se plantea la siguiente formulación del problema, por lo tanto, como problema general se tiene. ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una Institución Educativa de Educación Inicial, de la UGEL 06, Lima, 2023? y los problemas específicos son los siguientes: ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos en las dimensiones (1) funcional; (2) simbólico; (3) juego de reglas con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una Institución Educativa de Educación Inicial, Lima, 2023?.

Dentro de este sentido, se desarrolló la justificación práctica, teórica y metodológica. La justificación teórica, como aseguró La explicación teórica de este estudio se puede sostener desde diferentes posiciones. Desde una perspectiva teórica, ofrecerá referentes nuevos de la cuestión de las actividades lúdicas como técnicas de desarrollo socio emocional de niñas y niños. Asimismo, valdrá como una contribución a las teorías vigentes que aseguran que ciertamente el modelo de centro educativo o colegio al que acuden los infantes inciden ya sea perjudicial o favorable en el crecimiento de destrezas socio emocionales, dependiendo las conclusiones que se logren.

La justificación práctica es que la presente investigación servirá para que otra investigación en relación a las variables encuentre referentes metodológicos y sobre esa base planteen soluciones a sus variables de investigaciones. Dentro del marco de la justificación metodológica se trabajó el enfoque de investigación cuantitativo, el diseño de relación, el método de investigación hipotético-deductivo, las técnicas de observación y los instrumentos de investigación. Este enfoque permitió analizar las relaciones entre variables de manera sistemática y rigurosa. Además, se garantizó la validez y fiabilidad de los datos recolectados, proporcionando una base sólida para las conclusiones del estudio.

De acuerdo con la formulación del problema y la justificación se planteo el OG. de Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una I.E.I., Lima, 2023 y los objetivos específicos: Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos en su dimensión funcional con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una I.E.I, Lima, 2023, determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos en su dimensión simbólico con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una I.E.I Lima, 2023, determinar la relación que existe entre los

juegos lúdicos en su dimensión juego de reglas con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 en una I.E.I, Lima, 2023.

Para dar respuesta a esta investigación se presentan la hipótesis general, Existe relación significativa entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una I.E.I, Lima, 2023 y como H.E. tenemos; existe relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión funcional con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una I.E.I., Lima, 2023. Existe relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión simbólico con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una I.E.I., Lima, 2023. Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos en su dimensión juego de reglas con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años en una Institución Educativa de Educación Inicial I.E.I.

Por otro lado se encontraron antecedentes internacionales, nacionales y locales de artículos científicos y tesis entre ellos tenemos en En Ecuador, por Apic (2023), se planteó un estudio para establecer la incidencia del juego mímico en el mejoramiento de las capacidades sociales en alumnos de nivel inicial. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y cuasi experimental. Se concluye que el juego mímico es un factor determinante para mejorar las capacidades sociales, con una relación directamente proporcional entre las variables. De la misma manera otro estudio en Ecuador, Jiménez et al. (2022) buscó establecer la incidencia de los juegos lúdicos en los vínculos interpersonales de los alumnos. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluyó que los juegos lúdicos mejoraron la conducta asertiva de los alumnos, evidenciando una relación directamente proporcional entre las variables. Asimismo en Bogotá, Rivera et al. (2022) plantearon un estudio para evaluar la influencia del juego lúdico en la conducta emotiva de alumnos preescolares. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluyó que los juegos lúdicos mejoran las capacidades emotivas y el control emocional, con una relación directamente proporcional entre las variables. Tenemos también a Jaramillo et al. (2020) analizaron la influencia del juego cooperativo en la vivencia educativa. La metodología fue cuali-cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluye que los juegos lúdicos fortalecen la convivencia académica, con una asociación significativa directa entre las variables. Por último en Bolivia, Bustamante y Mosquera (2021) investigan la asociación entre las actividades simbólicas y el fortalecimiento del pensamiento

creativo en alumnos preescolares. La metodología fue mixta, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluye que el juego simbólico favorece los pensamientos creativos con relaciones entre las dos variables.

A nivel nacional se encontraron las siguientes tesis, En Trujillo, Lazaro (2023) planteó un estudio para establecer la incidencia de los juegos colaborativos en las capacidades sociales de alumnos de nivel preescolar. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se culminó que no existe una asociación de las dos variables, en otras palabras, no depende una de la otra. Siguiendo con la misma línea en Huancavelica, Tovar (2023) investigó el vínculo entre los juegos representativos y el nivel de aprendizaje de los estudiantes preescolares. El método fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluye que existe una relación directamente proporcional, donde a mayor desarrollo de juegos simbólicos, mejor es el nivel de aprendizaje y socialización de los estudiantes. Por lo tanto En Chimbote, Alva (2022) estudió la incidencia del juego en el mejoramiento de las capacidades socioemocionales de los alumnos preescolares. El método fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluye que existe un vínculo directo significativo entre el juego y las capacidades socioemocionales, con una relación directamente proporcional. Además Unuzungu (2021) menciona planificaciones lúdicas que desarrollan las HS en niños de nivel preescolar. El método fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluyó que el taller lúdico basado en juegos tuvo repercusiones positivas en las capacidades sociales de los alumnos, con una asociación directa significativa. Por último en Piura, Álvarez (2020) planteó una tesis para establecer relación entre los desarrollos psicomotores y el nivel de aprendizaje lúdico. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluyó que existe un lazo directo significativo entre las variables.

A nivel local la investigación de Meza (2022), La lúdica libre y el desarrollo socioemocional, buscó establecer la asociación entre el ambas variables. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluyó que no se encontró una asociación entre ambas variables, por lo que no presentan un enfoque directo o inversamente proporcional. Del mismo modo en Lima, Torres (2022) desarrolló un estudio para establecer el vínculo entre el aprendizaje lúdico y el déficit de atención e hiperactividad en alumnos preescolares. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluye que existe un

vínculo entre ambas variables. En la misma línea Linares y Moncca (2022) en Lima plantearon un estudio sobre los juegos lúdicos y las capacidades sociales en alumnos preescolares. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluyó que los juegos lúdicos tienen una relación directamente proporcional con las capacidades sociales, aceptando la existencia de un vínculo significativo directo. Vegas (2020) en Lima tituló su estudio para investigar la incidencia del taller "Aprendo jugando" en el fortalecimiento de las capacidades socioemocionales en alumnos preescolares. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva. Se concluyó que el taller es un factor determinante en el fortalecimiento de las capacidades socioemocionales, estableciendo una asociación directa y significativa. Finalmente, Mendoza (2020) investigó la asociación entre los juegos lúdicos y las capacidades sociales en alumnos preescolares. La metodología fue cuantitativa, correlacional, descriptiva y no experimental. Se concluyó que existe una asociación directa significativa, indicando que los juegos lúdicos favorecen el mejoramiento de las capacidades sociales de los alumnos, con una perspectiva directamente proporcional.

La investigación se desarrolló como sustento teórico y epistemológico las teorías sobre los juegos lúdicos. Según Fernández (2019), se investigan las estrategias de juegos lúdicos para el manejo de sentimientos en la enseñanza de niños de cinco años. El objetivo fue exponer el dominio de estas estrategias y su incidencia en las emociones de los infantes. La metodología fue cuantitativa, con un diseño correlacional y método explicativo. Se concluyó que la instrucción lúdica mejoró el uso de sentimientos en los niños, evidenciado por un incremento en las calificaciones del conjunto experimental (78 puntos) comparado con el conjunto control (58 puntos). Además, se obtuvo una t-calculada de 4,819, superando la t-tabulada de 1,701, lo que indicó resultados significativos. El enfoque lúdico aumentó el autocontrol emocional, demostrando su eficacia en el desarrollo de habilidades emocionales, y se logró una mayor participación y motivación en los estudiantes. Mamani (2018) trabajó en un estudio basado en el juego de roles para mejorar las destrezas sociales de niños de cinco años. El objetivo fue determinar la influencia de los juegos de roles en las habilidades sociales, con una metodología de investigación básica y un diseño cuasi experimental. Se concluyó que el juego de roles tuvo un impacto positivo en el conjunto experimental, mejorando habilidades como la asertividad, empatía y solidaridad. Antes del estudio, el 56.5% de los niños estaban en un grado de poca

incidencia, y después del estudio, este porcentaje se redujo a 0.0%, mostrando resultados favorables. También se observará un aumento en la frecuencia del uso de la solidaridad, pasando de 60.9% a 65.2%, indicando un dominio positivo en el planteamiento trazado para mejorar las habilidades sociales.

Aldave (2019) realizó una investigación centrada en las acciones lúdicas y su impacto en el desarrollo de destrezas sociales. El objetivo fue explicar cómo los ejercicios lúdicos influyen en este crecimiento. Se trabajó con una muestra de 25 niños de 3 años, y se concluyó que existen diferencias significativas en las destrezas sociales entre los niños del grupo control y el experimental debido a la implementación de ejercicios lúdicos en una institución educativa en San Martín de Porres (p. valor = 0.000, menor que 0.05). Además, se encontraron diferencias significativas en la comunicación y en la interacción con adultos (p valor = 0.000, menor que 0.05) como resultado del plan de acciones lúdicas, así como en la expresión de emociones entre los niños de los grupos experimentales y control. Escalante (2017) investigó los efectos de las actividades lúdicas en el proceso de socialización de niños de segundo grado. El objetivo fue establecer los efectos de estas actividades en la socialización de 30 niños, utilizando una metodología cuantitativa, explicativa, con un diseño cuasi experimental. Se concluye que el uso sistemático de ejercicios lúdicos produjo mejoras significativas en la incorporación, la confianza para actuar en grupo, y se observó, con un factor U de Mann-Whitney de 540.376 y un p valor = 0.000, que existen diferencias significativas a favor. del grupo experimental, aceptando la hipótesis alterna y rechazándose la nula. Por otro lado, Matamoros y Corichahua (2017) estudian la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales, con el objetivo de explicar esta influencia. Se trabajó con una muestra de 28 niños y niñas de 5 años, utilizando una metodología hipotético-deductiva. Se concluyó que el juego figurativo tiene un impacto considerable en el desarrollo de destrezas sociales en niños de 5 años en un centro educativo en Huancavelica, con un nivel de confianza del 95%.

Antes de la implementación de los juegos simbólicos, el 93.3% de los parvulos menores de 6 años de la I.E.I mostraron una destreza social moderada. Después de utilizar los juegos simbólicos, este porcentaje aumentó al 96,7%, indicando una mejora en sus habilidades sociales. Se concluye que los juegos simbólicos tienen un impacto significativo en las relaciones de familia y sociedad.



En cuanto a las teorías relacionadas con el juego lúdico, se destaca su importancia en la evolución afectiva de los parvulos en la etapa preescolar. Las actividades lúdicas son una dimensión esencial del desarrollo humano, facilitando la expresión de emociones, el entretenimiento y la socialización (Palacios, 2021). Estos juegos también fomentan el desarrollo psicosocial, la formación de valores y la personalidad, así como el aprendizaje y la creatividad (Palacios, 2021). Además, la actividad lúdica es una herramienta educativa que permite a los niños consolidar habilidades, explorar la realidad y desarrollar autonomía y confianza (Escobar, 2020; Huaranga, 2021). En resumen, el juego lúdico crea un ambiente favorable para el aprendizaje y la enseñanza, donde los maestros deben proyectar confianza y alegría para fomentar la participación sin temor de los estudiantes (Chuqui, 2022).

El juego es una actividad principalmente social que, según Palacios (2019), abarca el desarrollo de aprendizaje, incluyendo saberes, destrezas y principios adquiridos a través de la enseñanza y la experiencia. La lúdica no solo facilita el aprendizaje sino que también promueve el pensamiento creativo, la cooperación y la resolución de conflictos (Palacios, 2021). Además, mejora la motivación, participación y reduce el estrés, haciendo que el estudio resulte ser fundamental y muy ilustre.

La lúdica incluye no solo juegos, sino también cuentos, imágenes, y relatos, que desarrollan habilidades y estructuras mentales, y fomentan cualidades como la generosidad y el trabajo colaborativo (Palacios, 2021). Es esencial equilibrar las actividades lúdicas con los objetivos educativos, dedicando tiempo a juegos con propósitos tanto higiénicos como educativos (Lanuz

Según Chuqui (2022), las actividades lúdicas generan interés activo en las materias, fomentan la toma de decisiones, desarrollan habilidades de colaboración y aplican conocimientos en contextos prácticos. También refuerzan y evalúan los aprendizajes, ofrecen dinamismo en el aula, y facilitan la adaptación a cambios sociales, rompiendo con la dinámica autoritaria.

Según Palacios (2021), los juegos tienen múltiples funciones, incluyendo competencia, distracción, desarrollo de habilidades y unión grupal. Se clasifican en:

**Juegos Ecológicos:** Buscan crear conciencia sobre el conflicto ambiental y estimular la interacción para mejorar la calidad del entorno y la vida. **Juegos Individuales:** Realizados por una sola persona para satisfacer intereses personales, estos juegos pueden ser físicos o mentales, como el ajedrez o la natación, y se

enfocan en la destreza, estrategia y desempeño individual (Palacios, 2021). Juegos Colectivos: Involucran a varias personas y fomentan la colaboración y competencia. Ejemplos son el fútbol y el baloncesto, donde la cooperación y la comunicación son esenciales para alcanzar una meta común y desarrollar habilidades sociales y valores (Palacios, 2021). Juegos Cooperativos: Promueven la comunicación, la solidaridad y la cooperación, minimizando la agresividad y enfocándose en el trabajo conjunto para lograr metas compartidas.

La esencia de los juegos cooperativos radica en la sinergia de habilidades individuales para desarrollar habilidades sociales clave como comunicación, empatía y resolución de problemas en grupo. Estos juegos fomentan valores como respeto y solidaridad, y se aplican en contextos educativos, profesionales y comunitarios para fortalecer el sentido de comunidad y mejorar las relaciones interpersonales. Ejemplos incluyen dinámicas de equipo y juegos de mesa colaborativos (Palacios, 2021).

Los juegos de recreación y ficción estimulan la creatividad y la imaginación, mejoran la percepción sensorial y las habilidades motoras en niños, y pueden servir como herramienta terapéutica para personas con necesidades especiales. Estos juegos involucran experiencias táctiles, visuales, auditivas, olfativas y gustativas, apoyando el desarrollo cognitivo y el crecimiento integral (Palacios, 2021).

Los juegos motores abarcan desde aquellos que mejoran la coordinación y la destreza manual hasta los que enfatizan fuerza y rapidez, como carreras y saltos.

Los juegos motores están diseñados para mejorar las destrezas físicas a través del movimiento y la actividad física, enfocándose en la coordinación, equilibrio, fuerza y agilidad. Son cruciales durante la infancia para el desarrollo físico y el control corporal, pero también benefician a adultos y ancianos al mantener la movilidad y la salud física. Además, fomentan habilidades sociales como el trabajo en equipo y la comunicación, y sirven como herramientas educativas y terapéuticas para el desarrollo integral en dimensiones física, emocional y social (Palacios, 2021).

Los juegos intelectuales estimulan las capacidades cognitivas y mentales mediante actividades que requieren comparación, pensamiento, reflexión y creatividad. Estos juegos promueven el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la memoria y la lógica, y son valiosos para mantener la mente activa y apoyar el aprendizaje continuo. Incluyen rompecabezas, acertijos, juegos de estrategia y actividades de lógica, siendo útiles tanto en entornos educativos como terapéuticos (Palacios, 2021).

Los juegos sociales promueven la cooperación, el sentido de responsabilidad grupal y el espíritu de comunidad. Fomentan la interacción y comunicación entre múltiples personas, enseñando habilidades sociales y emocionales en un contexto grupal. Estos juegos, que van desde juegos de mesa y cartas hasta actividades al aire libre y juegos de rol, están diseñados para disfrutar en grupo y fortalecer relaciones interpersonales (Palacios, 2021). Participar en juegos sociales ayuda a los individuos a aprender a trabajar en equipo, negociar, resolver conflictos y comprender diferentes perspectivas. Estos juegos fortalecen los vínculos, mejoran la comunicación y promueven el sentido de comunidad y pertenencias. Son valiosos en entornos educativos y laborales, facilitando la colaboración entre estudiantes y mejorando la cohesión en equipos de trabajo. Contribuyen al desarrollo de habilidades sociales y emocionales, esenciales para el éxito académico y profesional (Palacios, 2021). Los juegos lúdicos incluyen dimensiones como el Juego funcional o ejercicio , que, según Montalva (2021), se inicia al nacer y se basa en movimientos que desarrollan la musculatura y proporcionan satisfacción. Este tipo de juego ayuda a los infantes a adaptarse y comprender contextos a través de actividades lúdicas, perfeccionando sus habilidades motrices a medida que crecen y conocen su propio cuerpo. El Juego simbólico , también descrito por Montalva (2021), implica que el infante imita o representa objetos o personajes, aprendiendo a través de la imitación de actitudes y movimientos. Este juego es fundamental para la formación psicomotora, ya que permite al niño explorar e interpretar su entorno de manera segura, aumentando su confianza y reduciendo el miedo a cometer errores. El juego de reglas , según Montalva (2021), es una actividad lúdica que permite trabajar colaborativamente, estableciendo normas y responsabilidades para cada miembro del equipo. Este tipo de juego promueve el desarrollo del razonamiento, la reflexión, la memoria y la atención, aspectos esenciales para la formación motora, ya que los movimientos deben ser procesados y coordinados antes de su ejecución. Los infantes comienzan a establecer normas en el juego alrededor de los 4-5 años, aunque estas se consolidan entre los 7-11 años, facilitando el respeto mutuo y una mejor relación durante el juego (Montalva, 2021). Las habilidades socioemocionales permiten autorregular sentimientos y conductas, facilitando el desenvolvimiento en distintos entornos y el establecimiento de relaciones interpersonales. Estas habilidades ayudan a conocer y aceptar fortalezas y debilidades, y son cruciales para el desarrollo personal y profesional. Fomentarlas desde una edad temprana impacta positivamente en la capa-

cidad de formar relaciones saludables, tomar decisiones informadas y enfrentar desafíos con resiliencia y adaptabilidad (Conchoy, 2022). Las destrezas sociales en los infantes son actitudes aprendidas que permiten una interacción satisfactoria y eficaz con los demás (Monjas, 2020). Las habilidades sociales se adquieren mediante el aprendizaje y la retroalimentación social, siendo la niñez una etapa clave para la enseñanza. La práctica de estas destrezas se ve influenciada por características ambientales y la interacción con pares, formando parte del proceso de socialización (Lezama, 2021). Las habilidades socioemocionales permiten a los individuos interactuar efectivamente y regular sus emociones de manera saludable (Lezama, 2021). La formación socioemocional es tan crucial como el desarrollo físico y cognitivo del infante. Estas habilidades no son innatas y deben ser promovidas por padres, cuidadores y docentes. La formación socioemocional ayuda a los infantes a entender su identidad, aprender, establecer vínculos de calidad, solucionar problemas, y desarrollar confianza en sí mismos, lo cual es esencial para su felicidad y éxito en la vida (Chipana, 2022). El desarrollo emocional y social de los infantes en los primeros 5 años de vida está influenciado por distintos elementos, como salud física general, el temperamento innato, la tensión familiar y comunitaria, la relación con los padres y cualquier experiencia de abuso. Durante los años preescolares, los familiares tienen un rol crucial en la evolución socioemocional del párvulo. A esta edad, los niños buscan complacer a los demás y se adaptan rápidamente a nuevos entornos. A los 3-5 años, tienen una mayor capacidad para desarrollar habilidades socioemocionales y autorregularse. Los padres y cuidadores deben guiar a los niños en sus interacciones sociales, enseñándoles palabras para participar en el juego y estrategias para resolver conflictos, lo que fomenta su confianza y éxito en las relaciones con otros niños. En resumen, permitir que los infantes usen su imaginación y creatividad es fundamental para desarrollar su empatía y carácter. A los 4 años, los niños se involucran en juegos de fantasía que les ayudan a entender el trabajo de los adultos y a controlar sus sentimientos. Factores como el estilo de crianza, la genética, la atención de los cuidadores, el entorno social y los medios de comunicación influyen en la evolución de las HS. Un ambiente de apoyo y estimulación positiva es clave para este desarrollo. Las herencias también juegan roles importantes en la formación del comportamiento y las características físicas de los niños, afectando su desarrollo desde la niñez hasta la adultez (Ruiz, 2021). En resumen, la familia como contexto básico de la formación del hombre cumple una acción socializadora

tanto en la niña como en el niño. Además, esta interacción constante y estructurada contribuye al desarrollo de valores y normas sociales fundamentales para la integración y el bienestar del individuo en la sociedad. (Ruiz, 2021). Dimensiones de las habilidades socio emocionales. Entre las dimensiones de las habilidades socio emocionales, la auto conciencia, de acuerdo con Reynoso (2019), la formación de la auto conciencia se halla dentro de las capacidades intra personales, donde se llega a conocer los sentimientos de uno mismo, y el saber que los provocó para ponerlos a prueba empleando la razón dentro de la vida cotidiana. Por lo tanto, se entiende que, la autoconciencia se debe poner a prueba con el apoyo de la motivación que el maestro realice en los infantes. Asimismo, el infante a edad temprana forma diferentes capacidades los cuales trabajan en favor de su integración con el ambiente empleando habilidades sociales (Reynoso, 2019). En síntesis, la autoconciencia es una capacidad que te pone en relación con las emociones de uno mismo. Entre la dimensión auto control, conforme lo indicado por Reynoso (2019), la formación del autocontrol se define como una aptitud en la que el infante pone a prueba sus emociones, asumiendo como objeto debe manejar, no obstante, solo se puede dar en infantes que cuentan con una edad específica. En los infantes el desarrollo del autocontrol se alcanza cuando el niño ya haya logrado u alcanzado un cierto nivel en su formación cognitiva, correspondiendo al infante que ya tiene una capacidad para hablar de forma correcta, entre los 4 años aproximadamente (Perez y Tito 2020). Al desarrollar el auto control en el infante, éste ya va encontrarse en condiciones para realizar normas que se les dan con intención de refuerzo, teniendo la capacidad de comprender los diferentes refuerzos, castigos o conductas que podría recibir como efecto de ellas (Reynoso, 2019). La dimensión conciencia social, conforme lo indicado por Reynoso (2019), la conciencia social es una destreza que un infante desarrolla con el objeto de relacionarse y desenvolverse con otros individuos (Reynoso, 2019). El desarrollo de la conciencia social de los menores se manifiesta a través de la interacción que tienen al relacionarse con otros individuos. Es por esto que, en la edad de 5-6 años, comienzan a experimentar cambios en su personalidad. Durante este periodo, los niños empiezan a comprender y adoptar las normas y valores de su entorno, lo que influye significativamente en su comportamiento y en la formación de su identidad social. Este proceso es crucial para su integración en grupos sociales más amplios y para el desarrollo de habilidades de convivencia y cooperación.

## II. METODOLOGÍA

El tipo de investigación es básica, según Hernández Sampieri y Mendoza (2021) genera conocimientos teóricos sin una aplicación práctica inmediata. Este tipo de investigación se centra en aumentar la comprensión de ciertos fenómenos, teorías o principios que son fundamentales para un campo de estudio, sin necesariamente buscar resolver problemas específicos o inmediatos, nos conduce a la búsqueda de nuevos referentes teóricos y demológicos. Como diseño de investigación se trabajó con el no experimental, correlacional, por que estudia la relación de las dos variables, Mendoza (2019) declaró que, las variables en estos diseños necesitan de un manejo intencional, no tienen agrupación de control, tampoco experimental, se destinan a estudiar y analizar los fenómenos y hechos de la existencia luego de su suceso. Los juegos lúdicos; tiene mucha significación en el crecimiento afectivo en los infantes del periodo preescolar. Se comprende a los juegos lúdicos, como una dimensión del desarrollo de las personas, situándose como parte constitutiva del hombre. La definición de lúdica es tan compleja como aplica, debido a que se encuentra referido a la necesidad del hombre, de sentir, de comunicarse, de producir, de expresar en las personas diferentes emociones orientadas hacia la diversión, entretenimiento, esparcimiento, que nos conduce a reír, gozar, llorar e inclusive gritar en una fuente generadora de emociones (Palacios, 2021). Se tomará los juegos lúdicos.. Esto se desarrollará a través de las dimensiones que siguen: funcional, simbólica, juegos de reglas. Los ítems son 30, los que serán evaluados usando la escala de Likert: siempre (5) casi siempre (4) a veces, (3) casi nunca (2) Nunca (1). Las habilidades socioemocionales permiten autorregular sentimientos y conductas, facilitando el desenvolvimiento en distintos entornos y el establecimiento de relaciones interpersonales. Estas habilidades ayudan a conocer y aceptar fortalezas y debilidades, y son cruciales para el desarrollo personal y profesional. Fomentarlas desde una edad temprana impacta positivamente en la capacidad de formar relaciones saludables, tomar decisiones informadas y enfrentar desafíos con resiliencia y adaptabilidad (Conchoy, 2022). Se tomará de Habilidades Socioemocionales. Esto se desarrollará a través de las dimensiones que siguen: Auto confianza, Auto control, Conciencia social. Los ítems son 18, los que serán evaluados usando la escala de Likert: Siempre = 3, A veces = 2, Nunca = 1. Entre la población, según Mendoza (2019), menciono que la población es un conjunto de individuos las cuales serán estudiadas dentro de un lugar en

general. La población es de 50 niños de 5 años de la I.E. Siendo una muestra censal, se trabajó con toda la población por ser pequeña, en base a dos secciones. La muestra esquemática es un subconjunto o una parte de cifras característicos de un grupo nombrado universo o población, escogidas de manera aleatorio, y que se impone a exámenes científicos con el fin de lograr efectos firmes para la población general investigada, dentro de unos términos de probabilidad y de error que se pueden establecer en cada suceso (Hernández Sampieri y Mendoza, 2021). En este aspecto, (López y Roldan, 2023), establecieron la muestra estadística es aquella donde la mayor parte de las cantidades de estudios son considerados como muestra. De modo que, esta investigación está formado con las agrupaciones intactas siendo de cincuenta niños y niñas. Para resultados de la muestra se compondrá un conjunto de control (25 niñas y niños) y conjunto experimental (25 niñas y niños). Se utilizó para esta investigación el muestreo no probabilístico que se caracteriza por no otorgar a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. Una técnica utilizada dentro de este tipo de muestreo es el muestreo intencional, que consiste en seleccionar participantes en características específicas que sean relevantes para el estudio. Este método es útil cuando la población es reducida o cuando se necesita cumplir con criterios específicos de inclusión y exclusión, permitiendo al investigador enfocarse en una muestra que cumpla con los requisitos del estudio. (Hernández, Fernández y Baptista, 2021). Entre las técnicas e instrumentos de recolección de datos, se utilizó como técnica a la encuesta y como instrumento un test aplicado para los niños de cinco años, para su aplicación de los instrumentos se logró en consentimiento de la directora de la Institución Educativa y de los padres de familia, que a través de una lista de cotejo que ayudarán a la consolidación de sus respuestas, siempre tomando con participación del niño. La validez de un instrumento se refiere al grado en que mide lo que se propone medir, y es un aspecto crucial en la investigación. Para asegurar esta validez, se recurre a diversas técnicas como el juicio de expertos, que permite determinar si los especialistas en el área comprenden y consideran adecuados los instrumentos empleados. Este tipo de validación asegura que los ítems del instrumento son pertinentes y claros para el contexto del estudio. Además, es fundamental realizar un proceso riguroso y sistemático, que involucra la opinión de los expertos y la revisión de criterios específicos para asegurar que el instrumento cumpla con los objetivos de la investigación." (Hernández Sampieri,

Fernández Collado & Baptista Lucio, 2022). El proceso de recolección de datos en una investigación comienza con la solicitud de una carta de presentación institucional, la cual se entrega a la organización involucrada una vez concluida la investigación. Seguidamente, se emite una carta de aceptación para la ejecución práctica del estudio. Los instrumentos de medición son revisados por expertos académicos, preferentemente a nivel de maestría y doctorado, para asegurar su validez posteriormente, seguido por la aplicación de pruebas de confiabilidad, como el coeficiente alfa de Cronbach, para verificar la consistencia interna de los instrumentos. Los participantes seleccionados, en este caso alumnos de nivel inicial, utilizan los instrumentos durante un período aproximado de una semana. Finalmente, los datos recogidos se procesan y analizan mediante software estadístico para obtener los resultados. (Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2022). El análisis de datos tiene como objetivo evaluar la efectividad de la herramienta utilizada en la investigación. Para ello, se contará con la participación de tres expertos que verificarán si los instrumentos cumplen con los criterios de relevancia, pertinencia y claridad. Posteriormente, los datos recolectados a través de cuestionarios serán procesados en herramientas estadísticas como Microsoft Excel, donde se presentarán de forma gráfica y tabular para facilitar un análisis descriptivo. Este análisis incluye variables como dimensiones y otros factores clave. utilizando un conjunto de herramientas especializadas para este propósito." (Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2022). Desde el punto de vista ético, se requiere un consentimiento informado, enviar la investigación a las autoridades correspondientes y asegurar la confidencialidad de los datos a la autoridad adecuada obtener en la municipalidad. La comunidad educativa considera el aporte científico y el interés público del estudio, aunque el tema sigue siendo controversial y necesita una mayor clarificación, siguiendo el estilo APA versión 7 y la guía y formato que nos ofrece la casa de estudios.



### III. RESULTADOS

#### Resultados descriptivos

Resultado del objetivo general

**Tabla 1**

*Valores obtenidos de la comparación realizada entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales*

		Habilidades socioemocionales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
	Alto	0	0	6	6
		0,0%	0,0%	12,0%	12,0%
Juegos lúdicos	Medio	1	33	0	34
		2,0%	66,0%	0,0%	68,0%
	Bajo	7	3	0	10
		14,0%	6,0%	0,0%	20,0%
Total			36	6	50
			72,0%	12,0%	100,0%

- **Interpretación**

Los datos presentados en la tabla indican que cuando los juegos lúdicos tienen un nivel alto, el 12,0 % en las habilidades socioemocionales también se sitúan en un nivel alto. Además, cuando los juegos lúdicos se sitúan en un nivel medio, el 66,0 % en las HS se encuentran en un nivel medio. Por otro lado, cuando señalan que los juegos lúdicos muestran un nivel bajo, el 14,0% en las habilidades socioemocionales se encuentran en un nivel bajo.

## Resultado del objetivo específico 1

**Tabla 2**

*Valores obtenidos de la comparación realizada entre la dimensión funcional con las habilidades socioemocionales*

		Habilidades socioemocionales			Total	
		Bajo	Medio	Alto		
Funcional	Alto	%	0	1	6	7
			0,0%	2,0%	12,0%	14,0%
	Medio		1	29	0	30
			2,0%	58,0%	0,0%	60,0%
	Bajo		7	6	0	13
			14,0%	12,0%	0,0%	26,0%
Total			8	36	6	50
			16,0%	72,0%	12,0%	100,0%

- **Interpretación**

Los datos presentados en la tabla indican que cuando los juegos lúdicos en su dimensión funcional tienen un nivel alto, el 12,0 % en las habilidades socioemocionales también se sitúan en un nivel alto. Además, cuando los juegos lúdicos en su dimensión funcional se sitúan en un nivel medio, el 58,0 % en las HS juegos lúdicos en su dimensión funcional muestran un nivel bajo, el 14,0% en las habilidades socioemocionales se encuentran en un nivel bajo.

## Resultado del objetivo específico 2

**Tabla 3**

*Valores obtenidos de la comparación realizada entre la dimensión simbólico con las habilidades socioemocionales*

		Habilidades socioemocionales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Simbólico	Alto	3 6,0%	6 12,0%	9 18,0%	
	Medio	28 56,0%	0 0,0%	29 58,0%	
	Bajo	5 10,0%	0 0,0%	12 24,0%	
Total		36 72,0%	6 12,0%	50 100,0%	

- **Interpretación**

Los datos presentados en la tabla indican que cuando los juegos lúdicos en su dimensión simbólico tienen un nivel alto, el 12,0 % en las habilidades socioemocionales también se sitúan en un nivel alto. Además, cuando los juegos lúdicos en su dimensión simbólico se sitúan en un nivel medio, el 56,0 % en las HS se encuentran en un nivel medio. Por otro lado, cuando señalan que los juegos lúdicos en su dimensión simbólico muestran un nivel bajo, el 14,0% en las habilidades socioemocionales se encuentran en un nivel bajo.

### Resultado del objetivo específico 3

**Tabla 4**

*Valores obtenidos de la comparación realizada entre la dimensión juegos de reglas con las habilidades socioemocionales.*

		Habilidades socioemocionales			Total
		Bajo	Medio	Alto	
Juegos de reglas	Alto	0 0,0%	0 0,0%	5 10,0%	5 10,0%
	Medio	1 2,0%	31 62,0%	1 2,0%	33 66,0%
		Bajo	7 14,0%	5 10,0%	0 0,0%
Total		8 16,0%	36 72,0%	6 12,0%	50 100,0%

- **Interpretación**

Los datos presentados en la tabla indican que cuando los juegos lúdicos en su dimensión juegos de reglas tienen un nivel alto, el 10,0 % en las habilidades socioemocionales también se sitúan en un nivel alto. Además, cuando los juegos lúdicos en su dimensión juegos de reglas se sitúan en un nivel medio, el 62,0 % en las HS se encuentran en un nivel medio. Por otro lado, cuando señalan que los juegos lúdicos en su dimensión juegos de reglas muestran un nivel bajo, el 14,0% en las habilidades socioemocionales se encuentran en un nivel bajo.

Dentro del nivel inferencial desarrollamos la prueba de normalidad y la contrastación de las hipótesis. Dentro de este marco analizaremos la prueba de hipótesis general.

Ho: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de una IE de Inicial.

Ha: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la IE de Inicial.

Nivel de significancia elegido:  $\alpha = 0,05$

Regla de decisión: Si el p-valor  $< 0,05$ , se rechaza Ho y se acepta Ha.

**Tabla 5**

*Contrastación de hipótesis variable juegos lúdicos y las habilidades socioemocionales.*

			<b>Juegos lúdicos</b>	<b>Habilidades socioemocionales</b>
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,855**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Habilidades socioemocionales	Coeficiente de correlación	,855**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

- **Interpretación**

El análisis arrojó un coeficiente Rho de Spearman de 0.855\*\*, con un margen de error ajustado por el SPSS de 0.01 en una prueba bilateral, lo que indica un nivel de confianza del 99.99%\*\*. Este resultado se interpreta como una correlación positiva fuerte, lo que lleva a rechazar la hipótesis nula (Ho) y a aceptar la hipótesis alternativa (Ha). En consecuencia, se concluye que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la I.E.I N 103 del Asentamiento Humano San Antonio del distrito de Lurigancho, de la UGEL 06, Lima, 2023. Además, siendo este un resultado positivo, se considera que los juegos lúdicos se relacionan significativamente con las HS de los niños.

Del análisis de las pruebas de hipótesis específica 1, tenemos:

Ho: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión funcional con las HS en los niños de 5 años de una IE.

Ha: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión funcional con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de una Institución educativa.

Nivel de significancia elegido:  $\alpha = 0,05$

Regla de decisión: Si el p-valor  $< 0,05$ , se rechaza Ho y se acepta Ha.

**Tabla 6**

*Contrastación de hipótesis variable juegos lúdicos y autoconciencia*

			Funcional	Habilidades socioemocionales
Rho de Spearman	Funcional	Coefficiente de correlación	1,000	,692**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Habilidades socioemocionales	Coefficiente de correlación	,692**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

- **Interpretación**

El análisis arrojó un coeficiente Rho de Spearman de 0.692\*\*, con un margen de error ajustado por el SPSS de 0.01 en una prueba bilateral, lo que indica un nivel de confianza del 99.99%\*\*. Este resultado sugiere una correlación positiva moderada, permitiendo rechazar la hipótesis nula (Ho) y aceptar la hipótesis alternativa (Ha). En consecuencia, se concluye que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión funcional y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE. Además, dado el carácter positivo del resultado, se considera que los juegos lúdicos en su dimensión funcional están significativamente relacionados con las habilidades sociales de estos niños.

Para la prueba de hipótesis específica 2 describimos:

Ho: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión simbólico con las HS en los niños de 5 años de una IE de Inicial.

Ha: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión simbólico con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de una IE de Inicial.

Nivel de significancia elegido:  $\alpha = 0,05$

Regla de decisión: Si el p-valor < 0,05, se rechaza Ho y se acepta Ha.

**Tabla 7**

*Contrastación de hipótesis de la dimensión simbólico y la variable habilidades socioemocionales*

			Simbólico	Habilidades socioemocionales
Rho de Spearman	Simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,848**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Habilidades socioemocionales	Coefficiente de correlación	,848**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

- Interpretación**

El análisis arrojó un coeficiente Rho de Spearman de 0.848\*\*, con un margen de error ajustado por el SPSS de 0.01 en una prueba bilateral, lo que indica un nivel de confianza del 99.99%\*\*. Este resultado indica una correlación positiva fuerte, lo que permite rechazar la hipótesis nula (Ho) y aceptar la hipótesis alternativa (Ha). En consecuencia, se concluye que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos en la dimensión simbólica y las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la IE de Inicial. Además, siendo este un resultado positivo, se considera que los juegos lúdicos en su dimensión simbólicos se relacionan significativamente con las HS de los niños.

Para el análisis de la prueba de hipótesis específica 3, se infirió:

Ho: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión juego de reglas con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la IE de Inicial.

Ha: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos en su dimensión juego de reglas con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la IE de Inicial.

Nivel de significancia elegido:  $\alpha = 0,05$

Regla de decisión: Si el p-valor < 0,05, se rechaza Ho y se acepta Ha.

**Tabla 8**

*Contrastación de hipótesis de la dimensión juegos de reglas y la variable habilidades socioemocionales*

			Juegos de reglas	Habilidades socioemocionales
Rho de Spearman	Juegos de reglas	Coefficiente de correlación	1,000	,833**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	50	50
	Habilidades socioemocionales	Coefficiente de correlación	,833**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	50	50

- **Interpretación**

El análisis arrojó un coeficiente Rho de Spearman de 0.833\*\*, con un margen de error ajustado por el SPSS de 0.01 en una prueba bilateral, lo que indica un nivel de confianza del 99.99%\*\*. Este resultado refleja una correlación positiva fuerte, lo que lleva a rechazar la hipótesis nula (Ho) y a aceptar la hipótesis alternativa (Ha). En consecuencia, se concluye que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos en la dimensión de juegos con reglas y las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la IE de Inicial. Además, siendo este un resultado positivo, se considera que los juegos lúdicos en su dimensión juegos de reglas se relacionan significativamente con las HS de los niños.



#### IV. DISCUSIÓN

Luego de realizar diversos hallazgos e investigaciones, este estudio permitió determinar la HG de que existe una asociación significativa entre los juegos lúdicos y las habilidades socioemocionales. De acuerdo con el coeficiente Rho de Spearman, que arrojó un valor de 0.855, se evidenció una fuerte correlación positiva. Esto llevó a la aceptación de la hipótesis alternativa ( $H_a$ ) y el rechazo de la hipótesis nula ( $H_0$ ). Las conclusiones derivadas del estudio indican que la variable de los juegos lúdicos se asocia de manera significativa con el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños de cinco años de la IE Inicial.

Esta relación fue corroborada por Apic (2023), quien realizó una investigación sobre la influencia de la lúdica mímico en el desarrollo de habilidades sociales en niños. Apic detalló que, al inicio de su estudio, los alumnos presentaban conductas agresivas, pero estas mejoraron notablemente hacia conductas más asertivas tras la implementación de juegos lúdicos. Esto subraya la existencia de un vínculo claro entre ambas variables, mostrando que están estrechamente relacionadas de manera proporcional. Además, el análisis de los datos, tal como se refleja en la tabla 8, mostró un nivel de significancia correlacional al 0.01 (bilateral). Esto refuerza aún más la conclusión de que hay una asociación significativa entre los juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños. Estos resultados no solo validan la hipótesis planteada, sino que también aportan evidencia empírica.

Por otra parte, se logró establecer que los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales. El análisis estadístico, basado en el coeficiente Rho de Spearman, arrojó un valor de 0.692, indicando una correlación positiva moderada con una significancia de 0.01, lo cual es inferior a 0.005. Esto llevó a aceptar la hipótesis alternativa ( $H_a$ ) y rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ). La conclusión principal es que, en su dimensión funcional, los juegos lúdicos tienen una asociación significativa con las habilidades socioemocionales en los infantes de cinco años de la IE Inicial. Este hallazgo se alinea con la investigación de Rivera, et al. (2022), titulada "El juego como estrategia para potenciar la educación emocional en niñas y niños". Rivera y sus colegas concluyeron que los juegos lúdicos son un factor determinante para mejorar las capacidades.

Este estudio también encontró que existe un vínculo directo y positivo entre las dos variables, indicando que a medida que se incrementa la aplicación de juegos lúdicos, se observan mejoras proporcionales en las habilidades socioemocionales.

Además, los datos presentados en la tabla 9 muestran un nivel de correlación significativo al nivel 0.01 (bilateral), confirmando la relación significativa entre las variables de investigación. Este nivel de significancia refuerza la validez de los resultados obtenidos, subrayando la importancia de integrar los juegos lúdicos en los programas educativos para fomentar el desarrollo socioemocional de los niños. Estos resultados no solo respaldan las conclusiones de investigaciones previas, sino que también proporcionan una base sólida para futuras intervenciones educativas.

Los educadores pueden diseñar estrategias más efectivas que promuevan un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor. En resumen, la evidencia sugiere que la incorporación de actividades lúdicas no solo mejora las competencias socioemocionales, sino que también contribuye a un desarrollo integral más robusto en la primera infancia. Asimismo, se logró establecer la relación entre la dimensión simbólica de los juegos lúdicos y las habilidades socioemocionales. Según el coeficiente Rho de Spearman, que arrojó un valor de 0.848, se encontró una correlación positiva moderada con una significancia de 0.01, inferior a 0.005. Permitted aceptar la hipótesis alternativa ( $H_a$ ) y rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ). En conclusión, su dimensión simbólica, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales en los niños de cinco años de la IE Inicial.

Este hallazgo es consistente con el estudio realizado por Jaramillo et al. (2020), Jaramillo y sus colegas concluyeron que los juegos lúdicos son esenciales para mejorar y fortalecer la convivencia académica de los estudiantes. En su investigación, se observó que estas actividades promueven un ambiente más armonioso y colaborativo en el entorno escolar, lo que se traduce en una mejor interacción social y un desarrollo socioemocional más robusto.

Estas habilidades son fundamentales para una convivencia escolar positiva, y su desarrollo está estrechamente relacionado con la participación en actividades lúdicas. Los resultados obtenidos en el estudio de Jaramillo et al. y el análisis del coeficiente Rho de Spearman en nuestra investigación confirman la existencia de una asociación significativa y directa entre los juegos lúdicos y las habilidades socioemocionales. La tabla 10 de nuestra investigación muestra un nivel de correlación significativo al nivel 0.01 (bilateral), reforzando la validez de nuestros hallazgos. Esta correlación significativa subraya la importancia de integrar juegos lúdicos en los programas educativos para fomentar un desarrollo socioemocional integral en los niños.

Además, estos resultados proporcionan una base sólida para futuras investigaciones y prácticas educativas, destacando la necesidad de considerar las actividades lúdicas como una herramienta eficaz para mejorar la convivencia escolar y el desarrollo emocional de los estudiantes. En resumen, tanto nuestro estudio como el de Jaramillo et al. aportan evidencia contundente sobre los beneficios de los juegos lúdicos en el desarrollo socioemocional, enfatizando su papel crucial en la creación de ambientes educativos más positivos y enriquecedores. Estos hallazgos invitan a educadores y responsables de políticas educativas a considerar la incorporación sistemática de juegos lúdicos en el currículo escolar para promover un desarrollo integral en los niños.

Finalmente, se logró determinar la relación significativa entre el juego de reglas y las habilidades socioemocionales. Según lo indicado por el coeficiente Rho de Spearman, que arrojó un valor de 0.833, se encontró una correlación positiva moderada con una significancia de 0.01, inferior a 0.005. Esto permitió aceptar la hipótesis alternativa ( $H_a$ ) y rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ). La conclusión principal es que, en su dimensión de juego de reglas, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales en los niños de cinco años de la IE Inicial. Este hallazgo está en línea con el estudio realizado por Bustamante y Mosquera (2021), En su investigación, Bustamante y Mosquera concluyeron que el juego simbólico es crucial para fortalecer el pensamiento creativo en los alumnos de nivel preescolar. Observaron que las actividades lúdicas no solo fomentan la creatividad, sino que también mejoran significativamente las conductas emocionales y sociales de los niños. El estudio de Bustamante y Mosquera resaltó que a medida que se incrementa la aplicación de juegos simbólicos y de reglas, los niños muestran mejoras en su capacidad para manejar emociones, resolver problemas y cooperar con sus compañeros. Este vínculo directo y significativo entre el juego lúdico y el desarrollo socioemocional sugiere que las actividades lúdicas estructuradas pueden ser una herramienta poderosa en el contexto educativo. Además, el análisis presentado en la tabla 11 de nuestra investigación muestra un nivel de correlación significativo al nivel 0.01 (bilateral), confirmando la validez de los resultados obtenidos. Estos hallazgos refuerzan la importancia de incorporar juegos de reglas en los programas educativos, ya que promueven un desarrollo integral y equilibrado en los niños. Los resultados de nuestro estudio y los de Bustamante y Mosquera (2021) proporcionan una base sólida para futuras investigaciones y

prácticas educativas. Subrayan la necesidad de considerar las actividades lúdicas no solo como un medio de entretenimiento, sino como una estrategia educativa fundamental para el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas.

Tanto nuestro estudio como el de Bustamante y Mosquera (2021) evidencian los beneficios significativos de los juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Estos hallazgos invitan a educadores y responsables de políticas educativas a integrar sistemáticamente los juegos de reglas en el currículo escolar, para fomentar un ambiente de aprendizaje más positivo, enriquecedor y propicio para el desarrollo integral de los niños. La investigación emocional mejora la conducta asertiva, por ello, se acepta la existencia de un vínculo directo positivo, siendo ambas variables presentan un enfoque directamente proporcional. A su vez, en conformidad con lo expuesto por Rho de Spearman y Rivera, et al. (2022), podemos visualizar en la tabla 9 un nivel correlacional significativo al nivel 0,01 (bilateral) el cual asume que hay significatividad entre las variables de investigación.

Asimismo, se detalló lo siguiente; Como Hipótesis específica 2, en su dimensión simbólica, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales. Conforme lo indicado por Rho de Spearman = 0,848, el cual tiene un valor correlacional positivo moderado y una significancia de 0,01 el cual no supera a 0,005 por lo cual se acepta la  $H_a$  y se rechaza la  $H_o$ . Concluyendo lo siguiente; en su dimensión simbólica, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales en los infantes de 5 años de la IE de Inicial. Con respecto a lo expuesto y en concordancia con el estudio contamos con lo expuesto por Jaramillo, et al. (2020), con respecto a su estudio logro concluir lo siguiente; se estableció como los juegos lúdicos resultan ser un contribuyente para el mejoramiento y fortalecimiento de la convivencia académica de los alumnos, debido a que, ambas variables en conjunto actúan con un enfoque directamente proporcional, por ello, se acepta la existencia de una asociación significativa directa. A su vez, en conformidad con lo expuesto por Rho de Spearman y Jaramillo, et al. (2020) podemos visualizar en la tabla 10 un nivel correlacional significativo al nivel 0,01 (bilateral) el cual asume que hay significatividad entre las variables de investigación. Finalmente, se logró determinar lo siguiente; Como Hipótesis específica 3, en su dimensión juego de reglas, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales. Conforme lo indicado por Rho de Spearman = 0,833, el cual tiene un valor

correlacional positivo moderado y una significancia de 0,01 el cual no supera a 0,005 por lo cual se acepta la  $H_a$  y se rechaza la  $H_o$ . Concluyendo lo siguiente; en su dimensión juego de reglas, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales en los infantes de 5 años de la IE de Inicial.

Con respecto a lo expuesto y en concordancia con el estudio contamos con lo expuesto por Bustamante y Mosquera (2021) Estos autores en conformidad con su investigación concluyeron lo siguiente; se pudo evidenciar como el juego simbólico favorece en el fortalecimiento del pensamiento creativo de los alumnos de nivel preescolar, dado a que, están direccionadas por una perspectiva directamente proporcional, esto quiere decir, a mayor aplicación de los juegos las conductas emocionales mejoraran, por ello, se acepta la existencia de un vínculo directo significativo.

## V. CONCLUSIONES

Como objetivo general; existe asociación significativa entre los juegos lúdicos con las HS. De acuerdo con Rho de Spearman = 0,855, el cual cuenta con un valor correlacional positivo elevado, aceptando la Ha y rechazando la Ho. Logrando las conclusiones siguientes; la variable 1 juegos lúdicos se asocia significativamente con la variable 2 HS en los infantes de 5 años de la IE Inicial. Los resultados subrayan la importancia de integrar juegos lúdicos en el currículo de la educación inicial, ya que estos juegos no solo son una fuente de entretenimiento sino también una herramienta crucial para el desarrollo socioemocional.

Como objetivo específico 1, en su dimensión funcional, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las HS. Conforme lo indicado por Rho de Spearman = 0,692, el cual tiene un valor correlacional positivo moderado y una significancia de 0,01 el cual no supera a 0,005 por lo cual se acepta la Ha y se rechaza la Ho. Concluyendo lo siguiente; en su dimensión funcional, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales en los infantes de 5 años de la IE de Inicial. En síntesis, los juegos lúdicos favorecen el desarrollo de competencias socioemocionales como la empatía, la cooperación, el autocontrol y la resolución de conflictos.

Como objetivo específico 2, en su dimensión simbólica, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las HS. Conforme lo indicado por Rho de Spearman = 0,848, el cual tiene un valor correlacional positivo moderado y una significancia de 0,01 el cual no supera a 0,005 por lo cual se acepta la Ha y se rechaza la Ho. Concluyendo lo siguiente; en su dimensión simbólica, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las HS en los infantes de 5 años de la IE de Inicial. En síntesis, los juegos simbólicos ayudan a los niños a desarrollar habilidades como la empatía, la expresión emocional, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva.

Como objetivo específico 3, en su dimensión juego de reglas, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las habilidades socioemocionales. Conforme lo indicado por Rho de Spearman = 0,833, el cual tiene un valor correlacional positivo moderado y una significancia de 0,01 el cual no supera a 0,005 por lo cual se acepta la Ha y se rechaza la Ho. Concluyendo lo siguiente; en su dimensión juego de reglas, los juegos lúdicos se asocian significativamente con las HS en los infantes de 5 años de la IE de Inicial. En síntesis, los juegos lúdicos

con reglas tienen un impacto significativo y positivo en el desarrollo de HS en infantes de 5 años.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la IE de Inicial, integrar a los juegos lúdicos en la programación curricular y las unidades de aprendizaje en las IE, partiendo de la educación inicial hasta los niveles más avanzados. Esto debido a que, los juegos pueden emplearse como herramientas para desarrollar habilidades socioemocionales en los estudiantes, tales como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos, Silva, (2017) sostuvo que es importante que los juegos lúdicos se incorporen a la programación curricular.

Se sugiere incorporar los juegos lúdicos funcionales en las rutas de aprendizaje de las IE. Los maestros tienen la responsabilidad de integrar estas actividades en el horario regular de clases para promover de manera constante el desarrollo socioemocional. Además, estas actividades pueden mejorar la creatividad y la colaboración entre los estudiantes, fomentando un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Los maestros asumen un rol protagónico en el desarrollo de los juegos lúdicos en los niños, destacando la importancia de su capacitación continua para maximizar los beneficios de estas estrategias educativas.

Se recomienda incorporar juegos simbólicos como parte del currículo en todas las etapas educativas. Estos juegos, que incluyen dramatizaciones, juegos de roles y simulaciones, deben ser diseñados para desarrollar habilidades como la empatía, la autoexpresión y la resolución de conflictos. Además, estos juegos pueden enriquecer la comprensión cultural y social de los estudiantes, permitiéndoles explorar diferentes perspectivas y contextos. Fomentar el uso de juegos simbólicos también puede mejorar la comunicación y el trabajo en equipo, esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. Asimismo, estos juegos pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje.

Se recomienda a la IE de Inicial fomentar la colaboración entre docentes, psicólogos escolares y otros profesionales del desarrollo infantil para diseñar e implementar juegos de reglas que promuevan el desarrollo socioemocional. Soler (2016) propuso que el desarrollo socioemocional contribuye con las habilidades cognitivas de los niños de educación inicial. Además, la integración de estos juegos puede facilitar la identificación temprana de problemas emocionales o conductuales, permitiendo intervenciones oportunas. Fomentar un ambiente colaborativo también



puede mejorar la capacitación de los docentes en técnicas de enseñanza más efectivas y sensibles a las necesidades emocionales de los niños. La creación de espacios seguros y enriquecedores para el juego de reglas también puede fortalecer la confianza y la autonomía en los pequeños, preparándolos mejor para futuras etapas educativas.

## REFERENCIAS

- Alva, M. (2022). *El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años*. Universidad Nacional de Santa. <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/4150/52623.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Álvarez, F. (2020). *Desarrollo psicomotor y aprendizaje lúdico en niños de nivel inicial de una escuela de Guayas 2019* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47977/Alvarez\\_RFE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47977/Alvarez_RFE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Apic, J. (2023). *El juego mímico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años* (Tesis de maestría). Universidad Técnica de Ambato. [https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37415/1/APIC%20CUEVA%20JOSELIN%20MARGARITA%20PROYECTO%20DE%20TITULACION\\_-signed-signed-signed.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37415/1/APIC%20CUEVA%20JOSELIN%20MARGARITA%20PROYECTO%20DE%20TITULACION_-signed-signed-signed.pdf)
- Bustamante, N., & Mosquera, J. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>
- Castañeda, Y. (2023). *Habilidades socioemocionales y el juego simbólico en niños de nivel inicial en una institución educativa de Chiclayo* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/122044/Casta%C3%B1eda\\_PYDP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/122044/Casta%C3%B1eda_PYDP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Conchoy, G. (2022). *Nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales en niños y niñas de una Institución Educativa Inicial de Chanchara* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Huancavelica. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/210e1165-d05c-41db-89e9-bdb27e672d30/content>

- Derouet, J. (2019). La modernización del sistema educativo en Francia: La nueva gestión pública entre la afirmación del Estado y el gobierno descentralizado. *Researchgate*, 18  
[https://www.researchgate.net/publication/323052045\\_La\\_modernización\\_del\\_sistema\\_educativo\\_en\\_Francia\\_la\\_nueva\\_gestión\\_pública\\_entre\\_la\\_afirmación\\_del\\_estado\\_y\\_el\\_gobierno\\_descentralizado/fulltext/5a7db5ffaca272341af0bffb/La-modernización-del-sistema-educativo-en-Francia-la-nueva-gestión-pública-entre-la-afirmación-del-estado-y-el-gobierno-descentralizado/fulltext/5a7db5ffaca272341af0bffb/La-modernización-del-sistema-educativo-en-francia-la-nueva-gestión-pública-entre-la-afirmación-del-estado-y-el-gobierno-descentralizado](https://www.researchgate.net/publication/323052045_La_modernización_del_sistema_educativo_en_Francia_la_nueva_gestión_pública_entre_la_afirmación_del_estado_y_el_gobierno_descentralizado/fulltext/5a7db5ffaca272341af0bffb/La-modernización-del-sistema-educativo-en-Francia-la-nueva-gestión-pública-entre-la-afirmación-del-estado-y-el-gobierno-descentralizado/fulltext/5a7db5ffaca272341af0bffb/La-modernización-del-sistema-educativo-en-francia-la-nueva-gestión-pública-entre-la-afirmación-del-estado-y-el-gobierno-descentralizado)
- Freire, M. (2019). *Aportes de la modernización de la Gestión Pública a la Rendición de cuentas: Análisis del caso ecuatoriano 2007-2017* (Tesis de maestría). Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO Ecuador.  
<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/15764/14/TFLACSO-2019MAFB.pdf>
- González, C. (2019). *Ejes transversales de la política de modernización y el desarrollo de la gestión pública, Municipalidad Distrital de Huaura, 2018* (Tesis de maestría). Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.  
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3479/DANTE%20E%20MANUEL%20R%20C%20S%20A%20NAYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutiérrez, P., & Vázquez, J. (2016). La transformación de los servicios municipales: Hacia la calidad en el sector público. *Universidad de León*.  
<http://www.store.ectap.ro/articole/365.pdf>
- Huaranga, M. (2021). *Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del Área de Ciencia y Ambiente de los alumnos del Segundo Grado de Primaria de la IE 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca* (Tesis de maestría). Universidad de San Martín de Porres.  
[https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9281/huaranga\\_imr.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9281/huaranga_imr.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Jaramillo, H., Hernández, A., Fajardo, D., & Torres, F. (2020). La incidencia de los juegos cooperativos en el fortalecimiento de la convivencia escolar. *Scielo*, 14.  
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/LP/article/view/14079/12139>

- Kamolov, S., y Konstantinova. (2019). Gobierno electrónico: una forma de modernizar y mejorar la eficiencia de la gobernanza pública. *ResearchGate* .  
[https://www.researchgate.net/publication/319248553\\_GOBIERNO ELECTRÓNICO\\_UNA\\_MANERA\\_DE\\_MODERNIZAR\\_Y\\_MEJORAR\\_LA\\_EFICIENCIA\\_DE\\_LA\\_GOBERNANCIA\\_PÚBLICA](https://www.researchgate.net/publication/319248553_GOBIERNO_ELECTRÓNICO_UNA_MANERA_DE_MODERNIZAR_Y_MEJORAR_LA_EFICIENCIA_DE_LA_GOBERNANCIA_PÚBLICA)
- Koopmans, M., Rogge, E., Mettepenningen, E., Knickel, K. y Šūmane, S. (2018). El papel de la gobernanza de múltiples actores en la alineación de la modernización agrícola y el desarrollo rural sostenible. *Journal of Rural Studies* .  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S074301671630211X#!>
- Kosorukov, A. (2019). *Modelo de gobierno digital: teoría y práctica de la administración pública moderna* . Universidad Estatal de Moscú.  
<https://www.abacademies.org/articles/Digital-government-model-theory-and-practice-of-modern-public-administration-1544-0044-20-3-141.pdf>
- Lázaro, L. (2023). *Juego cooperativo y habilidades sociales en niños de una institución educativa inicial, Miramar – 2022* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/123755/Lazaro\\_ALA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/123755/Lazaro_ALA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lezama, Y. (2021). *Habilidades socioemocionales en los niños de 4 años de la IE N° 522 San Luis - Nuevo Chimbote* . Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93334/Lezama\\_ZYR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93334/Lezama_ZYR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Linares, N. y Moncca, V. (2022). *El juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE Bertolt Brecht, Callao - 2022* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101330/Linares\\_NN-Moncca\\_SV-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/101330/Linares_NN-Moncca_SV-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Margaryan, M. (2019). Modernización del sistema de administración pública como un proceso multidimensional. *Academia* .  
[https://www.academia.edu/28784689/MODERNIZACIÓN\\_DEL\\_SISTEMA\\_DE\\_ADMINISTRACIÓN\\_PÚBLICA\\_COMO\\_UN\\_PROCESO\\_MULTIDIMENSIONAL](https://www.academia.edu/28784689/MODERNIZACIÓN_DEL_SISTEMA_DE_ADMINISTRACIÓN_PÚBLICA_COMO_UN_PROCESO_MULTIDIMENSIONAL)

- Mariño, J. (2019). *Gestión pública y su incidencia en la calidad empresarial del departamento Montagua del gobierno autónomo descentralizado municipal Montalvo* (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/6292/E-UTB-FCJSE-SEBGUE-000036.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mendoza, S. (2020). *Juegos lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03, Lima 2018* (Tesis de maestría). Universidad Peruana Los Andes. [https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2643/7-TE-SIS\\_MENDOZA%20LUQUE%20SANTA%20JHAKELIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/2643/7-TE-SIS_MENDOZA%20LUQUE%20SANTA%20JHAKELIN.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Meza, T. (2022). *El juego libre y el desarrollo socioemocional en niños de una Institución Educativa de Ate, 2022* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105031/Meza\\_ITR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105031/Meza_ITR-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Nxumalo, N. (2019). Una evaluación de la calidad del servicio y la satisfacción del cliente en la municipalidad de eThekweni: Unidad de agua y saneamiento. *Universidad de Kwazulu-Natal* . <https://core.ac.uk/download/pdf/304374867.pdf>
- Orozco, H. y Pacho, A. (2019). *Plan estratégico para fortalecer la gestión pública del gobierno autónomo descentralizado municipal del Cantón Guano, provincia de Chimborazo, periodo 2018-2021* (Tesis de licenciatura). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/13969/1/102T0316.pdf>
- Robaj, A. (2019). Modernización de la administración pública en la República de Kosovo. *Perspectivas del derecho y la administración pública*, 5. <http://oaji.net/articles/2019/7107-1570992399.pdf>
- Sánchez, H., Reyes, C. y Mejía, K. (2019). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística* . Universidad Ricardo Palma.
- Seminario, F., & Delgado, J. (2020). Evaluación según modernización del Estado en la gestión municipal, 2020. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar* . <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/131>

- Tarazona, T. (2019). Fortalecimiento de competencias laborales y la gestión de calidad de los servicios públicos. *Revistas Universidad Nacional Hermilio Valdizán* . <http://revistas.unheval.edu.pe/index.php/gacien/article/view/691>
- Torres, M. (2022). *Aprendizaje lúdico y trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una institución educativa de Independencia - 2022* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103015/Torres\\_CM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/103015/Torres_CM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tovar, C. (2023). *Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/137119/Tovar\\_MC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/137119/Tovar_MC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vicente, A., & Chávez, E. (2019). Competencias laborales para la gestión pública y productividad de las unidades orgánicas de un municipio provincial. *Revista Veritas ET Scientia-UPT* . <http://revistas.upt.edu.pe/ojs/index.php/vestsc/article/view/137>
- Wollmann, H. (2019). Reforma administrativa y modernización de la administración pública a nivel local en Alemania. *Revistas* . <http://journals.rudn.ru/public-administration/article/view/6600>
- Zivkovic, N., Glogovac, M., y Kovacevic, B. (2019). Determinación de la calidad de los servicios municipales mediante el modelo SERVQUAL. *Atlantis Press* . <file:///C:/Users/MARCOS/Downloads/125925955.pdf>
- Ziyadin, S., Malayev, K., & Ismail, G. (2020). Modernización digital del sistema de administración pública: prerrogativas y barreras. *Universitat Politècnica de Valencia* . [https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/pdf/2020/19/e3sconf\\_btases2020\\_05003.pdf](https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/pdf/2020/19/e3sconf_btases2020_05003.pdf)
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación* . Educación McGraw-Hill.
- Mendoza (2019). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.
- López, M., & Roldán, P. (2024). *Metodología de la investigación social: Técnicas y procedimientos* .

## **ANEXOS**

## Anexo 1: Tabla de operacionalización de variables

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE: JUEGOS LÚDICOS

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSION	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGOS LÚDICOS	Definió que los juegos permiten a los educandos desarrollar la imaginación, pensar en diferentes opciones para un conflicto, hallar distintos estilos y modos de pensamiento y trabajar en busca de un cambio de comportamiento, de la misma forma trabaja en favor del intercambio grupal, rescatando la imaginación, fantasía, originando en las personas adultas el espíritu infantil (Huaranga, 2021).	Se tomará los juegos lúdicos. Esto se desarrollará a través de las dimensiones que siguen: funcional, simbólica, juegos de reglas. Los ítems son 30, los que serán evaluados usando la escala de Likert: siempre (5) casi siempre (4) a veces, (3) casi nunca (2) Nunca (1)	Dimensión (1) funcional	- Juegos de la imaginación - Creatividad - Manipulación de objetos - Uso de la fantasía	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5).
			Dimensión (2) Simbólica	- Juegos lingüísticos - Sonidos de las palabras - Desarrollo del lenguaje y pensamiento	
			Dimensión (3) Juegos de reglas	- Actividades de movimiento sin restricción - Actividades físicas - Beneficios de vida saludable	



## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE: HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSION	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES</b>	Se define a estas habilidades como una herramienta que te va servir como apoyo para la vida, permitiendo relacionarse de manera positiva con la realidad en la que vivimos, conocernos, aceptarnos, y al final poder regular las emociones (Conchoy, 2022).	Se tomará de Habilidades Socioemocionales. Esto se desarrollará a través de las dimensiones que siguen: Auto confianza, Auto control, Conciencia social. Los ítems son 18, los que serán evaluados usando la escala de Likert: Siempre = 3, A veces = 2, Nunca = 1	Dimensión (1) Auto confianza	- Actividades de confianza	Siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1
			Dimensión (2) Auto control	- Actividades que demuestran afecto	
			Dimensión (3) Conciencia social	- Actividades de socialización	

## Anexo 2: Cuestionario para medir los juegos lúdicos.

Estimado (a) padre de familia, lo que se pretende con el cuestionario presente es adquirir información con respecto a los juegos lúdicos, para lo cual se pide su colaboración, respondiendo todas las interrogantes. Los efectos de este cuestionario van a permitir proponer opciones para poder optimizar los juegos lúdicos. Marcar con un (X) la opción que estima como pertinente.

Escala de valoración				
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

VARIABLE 1: Juegos lúdicos						
DIMENSIÓN: Autoritativo		1	2	3	4	5
1.	Reconozco los nombres de los compañeros de mi menor hijo (a).	1	2	3	4	5
2.	Me percato de las preocupaciones y problemas que tiene mi hijo(a) en la IE.	1	2	3	4	5
3.	Detalló a mi menor hijo (a) los efectos de su mal comportamiento.	1	2	3	4	5
4.	Le detallo a mi menor hijo lo que espero de él, ante de comenzar una actividad.	1	2	3	4	5
5.	Detallo a mi hijo, los motivos de las normas que tiene que obedecer.	1	2	3	4	5
6.	Permito a mi menor hijo determinar las normas de la familia	1	2	3	4	5
7.	Considero las pretensiones de mi menor hijo, antes de pedirle que realice algo.	1	2	3	4	5
8.	Animo a mi menor hijo a que exprese libremente lo que siente cuando no se encuentra de acuerdo con alguna decisión tomada.	1	2	3	4	5
9.	Considero las preferencias de mi menor hijo al realizar planes con la familia.	1	2	3	4	5
10.	Innovo el comportamiento de mi menor hijo hacia labores que son más aceptables.	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 2: Simbólico		1	2	3	4	5
11.	Rezongo y grito cuando mi hijo tiene un mal comportamiento.	1	2	3	4	5
12.	Discuto con mi hijo(a).	1	2	3	4	5
13.	Mediante el castigo disciplino a mi menor hijo en lugar de emplear la razón.	1	2	3	4	5

14.	Cuando me desobedece mi menor hijo lo nalgueo.	1	2	3	4	5
15.	Cuando desobedece jalo con fuerza a mi menor hijo.	1	2	3	4	5
16.	Castigo a mi menor hijo quitándole algunos privilegios con ninguna o una explicación.	1	2	3	4	5
17.	Tomo más interés a mis sentimientos que de los de mi menor hijo.	1	2	3	4	5
18.	Disciplino a mi hijo llevándolo a un espacio aislado con ninguna o poca explicación.	1	2	3	4	5
19.	Siempre le digo a mi hijo que es lo que debe hacer o realizar.	1	2	3	4	5
20.	Solicito que mi menor hijo realice cosas.	1	2	3	4	5
	<b>DIMENSIÓN 3: Juego de reglas</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
21.	Consiento a mi hijo(a). Tolero mucho a mi hijo.	1	2	3	4	5
22.	Intimido con castigar a mi menor hijo y luego no lo hago.	1	2	3	4	5
23.	Antes disciplinaba con más frecuencia a mi hijo que en la actualidad.	1	2	3	4	5
24.	Esquivo criticar u ofender a mi hijo cuando actúa de forma contraria a lo que quiero.	1	2	3	4	5
25.	Permito que mi menor hijo moleste algún compañero.	1	2	3	4	5
26.	No hago caso al mal comportamiento de mi hijo.	1	2	3	4	5
27.	Se me complica disciplinar a mi menor hijo.	1	2	3	4	5
28.	Confío en mi capacidad para poder formar a mi hijo.	1	2	3	4	5
29.	Siento miedo que al disciplinar a mi menor hijo se porte mal produciendo que no me quiera o me tenga confianza.	1	2	3	4	5
30.	Mantengo reglas estrictas y claras hacia mi hijo.	1	2	3	4	5

Muchas gracias

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Estimado (a) padre de familia, lo que se pretende con el cuestionario presente es adquirir información con respecto a las habilidades socioemocionales, para lo cual se pide su colaboración, respondiendo todas las interrogantes. Los efectos de este cuestionario van a permitir proponer opciones para poder optimizar los juegos lúdicos. Marcar con un (X) la opción que estima como pertinente.

Escala de valoración		
Nunca	A veces	Siempre
1	2	3

VARIABLE 2: Habilidades socioemocionales				
DIMENSIÓN 1 Autoconciencia		1	2	3
1.	¿Su menor hijo toma iniciativa para seleccionar algunas actividades, entre ellas; juguetes, juegos, tareas y demás?	1	2	3
2.	¿Su menor hijo ejecuta sus actividades sin pedir apoyo, entre ellas; lavarse los dientes, ¿manos o ir al baño?	1	2	3
3.	¿Su menor hijo selecciona la ropa que se va poner, se desviste y viste por si solo?	1	2	3
4.	¿Su menor hijo por las noches suele levantarse y dirigirse solo al baño, o lo levanta para que lo acompañe?	1	2	3
5.	¿Su menor hijo con facilidad menciona sus datos; como nombre y apellido fecha y edad de nacimiento?	1	2	3
6.	¿Logra reconocer su menor hijo a los integrantes de su familia?	1	2	3
7.	¿Solicita y pide apoyo su hijo cuando reconoce que no puede ejecutar alguna actividad por si solo?	1	2	3
8.	¿Su menor hijo acepta y reconoce cuando se equivoca; ¿cuándo rompe algún adorno del hogar o no ejecuto una actividad ordenada, etc?	1	2	3
9.	¿Su menor hijo se preocupa por su físico; ¿si esta sucio pide que lo bañen, si se ensucia al jugar se lava y se cambia solo o solicita su apoyo?	1	2	3
DIMENSIÓN 2 Autocontrol		1	2	3
10.	¿Su menor hijo apoya con los compromisos de la casa; como poner la mesa, tender su cama, regar las flores, ¿barrer?	1	2	3

11.	¿Su menor hijo respeta las normas del hogar; pedir disculpas, no tirar las cosas, ordenar sus juguetes, pedir permiso, etc.?	1	2	3
12.	¿Su menor hijo saluda y luego se despide del resto?	1	2	3
13.	¿Al pedir un favor su hijo da las gracias?	1	2	3
14.	¿Su menor hijo manifiesta de manera espontánea lo que le gusta y lo que no con relación a; dibujos animados, juegos, comida, etc.?	1	2	3
15.	¿Su menor hijo se asocia de forma fácil con otros compañeros de su misma edad?	1	2	3
16.	¿Es tolerante su menor hijo al estar con otros niños?	1	2	3
17.	¿Cuándo su menor hijo juega con otros, respeta su turno y sus ideas de sus compañeros?	1	2	3
18.	¿Su menor hijo tiene problemas, y reacciona sin agredir a nadie?	1	2	3

Muchas gracias

### Anexo 3. Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos

#### Ficha de validación de contenido para un instrumento

##### Instrucción:

A continuación, se le hace llegar el instrumento de datos del Cuestionario que va permitir recoger los datos del estudio presente "**Los juegos lúdicos y habilidades socio emocionales en niños de 5 años del distrito de Lurigancho, 2023**". Por lo cual se les pide que analicen bien el instrumento, asimismo, las alternativas para ejecutar las correcciones que sean pertinentes. Entre los criterios de validación, encontramos:

Criterios	Detalle	Calificación
SI LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
A VECES LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
NO LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota: Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008)

## Matriz de validación del cuestionario sobre Juegos lúdicos en niños de 5 años


### Definición de la variable:

La definición de lúdica es tan compleja como aplica, debido a que se encuentra referido a la necesidad del hombre, de sentir, de comunicarse, de producir, de expresar en las personas diferentes emociones orientadas hacia la diversión, entretenimiento, esparcimiento, que nos conduce a reír, gozar, llorar e inclusive gritar en una fuente generadora de emociones (Palacios, 2021).

Dimensiones	Indicadores	Ítem	5	4	3	2	1	Observación
Funcional	Juegos de la imaginación	1. En diversas actividades acciona con seguridad.	1					
		2. Apoya al infante o par que aún no entiende el juego.	1					
		3. Obtiene habilidades al socializar con la actividad	1					
	Creatividad	4. Explora su ambiente ejecutando movimientos	1					
		5. Promueve la actividad otorgando posibilidades de interacción.	1					
		6. Asume papeles para representar el acto requerido.	1					
	Manipulación de objetos	7. Determina pautas con su colectivo para alcanzar terminar la actividad.	1					
		8. Transmite seguridad e imaginación en las actividades.	1					
	Uso de la fantasía	9. Expresa lo que pretende jugar con diferentes objetos.	1					
		10. Emplea las normas otorgadas para que el juego sea práctico.	1					
Simbólica	Juegos lingüísticos	11. Emplea objetos para poder desplazarse en un solo pie.	1					
	Sonidos de las palabras	12. Valida las normas de la actividad.	1					
	Desarrollo del lenguaje y pensamiento	13. Se manifiesta de forma espontánea expresando su sentir.	1					
		14. Evidencia lo que sucedió mediante el juego.	1					
		15. Ejecuta la actividad siguiendo las reglas.	1					
Juego de Roles	Actividades de movimiento	16. Provee objetos de un espacio a otro con diferentes complejidades.	1					
	Movimiento	17. Reconoce sus fragmentos corpo-	1					

Dimensiones	Indicadores	Ítem	S	>	u	C	Z	C	Observación
	sin restricciones	rales para determinar semejanzas con los demás.							
	Actividades físicas	18. Provee diferentes movimientos partiendo de sus cualidades.	1						
	Beneficios de vida saludable	19. Con seguridad desarrolla el juego.	1						
		20. El acto ejecutado lo dramatiza.	1						

### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario Juegos Lúdicos en niños de 5 años
<b>Objetivo del instrumento</b>	Establecer la significatividad que existe entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la IE de Inicial N 103 del Asentamiento Humano San Antonio del distrito de Lurigancho, de la UGEL 06, Lima, 2023.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Dr. Roberto Marroquín Peña
<b>Documento de identidad (DNI)</b>	07683205
<b>Años de experiencia en el área</b>	10 años
<b>Máximo grado académico</b>	Doctor
<b>Nacionalidad</b>	Peruano
<b>Institución</b>	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – La Cantuta
<b>Cargo</b>	Docente ordinario principal de la EPG de la UNE
<b>Número telefónico</b>	951230316
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	17 – 05 – 2024



## Matriz de validación del cuestionario sobre Habilidades Socioemocionales


### Definición de la variable:

Castañeda (2023), nos dice que; la adaptación hace alusión al modo en que el infante se asocia de forma aceptable con sus pares, aprendiendo a adecuarse a las pautas y estándares determinadas por el establecimiento.

Dimensiones	Indicadores	Ítem	SI	A VECES	NO	Observación
Autoconciencia	Actividades de confianza	1. Interactúa de manera espontánea en los diversos sectores.	1			
		2. Manifiesta su sentir en los juegos de sectores.	1			
		3. Manifiesta agrado en compañía de sus pares.	1			
		4. Disfruta de las actividades de drama.	1			
		5. Manifiesta desinterés al ejecutar algunas actividades.	1			
		6. Manifiesta apatía en algunas actividades de sectores.	1			
Autocontrol	Actividades que demuestran afecto	7. Manifiesta su sentir por haber terminado de forma exitosa un juego.	1			
		8. Pierde y lo acepta sin fastidiarse.	1			
		9. Valora y respeta las reglas de la actividad o juego.	1			
		10. Realiza el juego conforme a las reglas determinadas.	1			
		11. Esquiva empujar a sus pares en el transcurso del juego.	1			
		12. Esquiva correr durante la actividad para no lastimar ni así mismo ni a nadie.	1			
Conciencia social	Actividades de socialización	13. Manifiesta tristeza cuando ve algún compañero llorando.	1			
		14. Manifiesta comprensión cuando su par está algo molesto.	1			
		15. Se comunica sin ningún tipo de distinción de género.	1			
		16. Esquiva discriminar a sus	1			

Dimensiones	Indicadores	Ítem	SI	A VECES	NO	Observación
		pares en actividades colectivas.				
		17 Hace valer las ideas de sus pares.	1			
		18. Apoya a sus pares cuando lo requieren.	1			

### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Habilidades Socioemocionales
<b>Objetivo del instrumento</b>	Establecer la significatividad que existe entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la IE de Inicial N 103 del Asentamiento Humano San Antonio del distrito de Lurigancho, de la UGEL 06, Lima, 2023.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Dr. Roberto Marroquin Peña
<b>Documento de identidad (DNI)</b>	07683205
<b>Años de experiencia en el área</b>	10 años
<b>Máximo grado académico</b>	Doctor
<b>Nacionalidad</b>	Peruano
<b>Institución</b>	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – La Cantuta
<b>Cargo</b>	Docente ordinario principal de la EPG de la UNE
<b>Número telefónico</b>	951230316
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	17 – 05 – 2024

## Ficha de validación de contenido para un instrumento

### Instrucción:

A continuación, se le hace llegar el instrumento de datos del Cuestionario que va permitir recoger los datos del estudio presente “**Los juegos lúdicos y habilidades socio emocionales en niños de 5 años del distrito de Lurigancho, 2023**”. Para lo cual se requiere analizar el instrumento, asimismo, las sugerencias para ejecutar las correcciones necesarias.

Criterios	Detalle	Calificación
SI LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
A VECES LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
NO LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota: Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008)

## Matriz de validación del cuestionario sobre Juegos lúdicos en niños de 5 años

### Definición de la variable:

La definición de lúdica es tan compleja como aplica, debido a que se encuentra referido a la necesidad del hombre, de sentir, de comunicarse, de producir, de expresar en las personas diferentes emociones orientadas hacia la diversión, entretenimiento, esparcimiento, que nos conduce a reír, gozar, llorar e inclusive gritar en una fuente generadora de emociones (Palacios, 2021).

Dimensiones	Indicadores	Ítem	SI	A VECES	NO	Observación
Funcional	Juegos de la imaginación	21.En diversas actividades acciona con seguridad	1			
		22.Apoya al infante o par que aún no entiende el juego.	1			
		23.Obtiene habilidades al socializar con la actividad	1			
	Creatividad	24.Explora su ambiente ejecutando movimientos	1			
		25.Promueve la actividad otorgando posibilidades de interacción.	1			
		26.Asume papeles para representar el acto requerido.	1			
	Manipulación de objetos	27.Determina pautas con su colectivo para alcanzar terminar la actividad.	1			
		28.Transmite seguridad e imaginación en las actividades.	1			
	Uso de la fantasía	29.Expresa lo que pretende jugar con diferentes objetos.	1			
		30.Emplea las normas otorgadas para que el juego sea práctico.	1			
Simbólica	Juegos lingüísticos	31.Emplea objetos para poder desplazarse en un solo pie.	1			
	Sonidos de las palabras	32. Valida las normas de la actividad.	1			
	Desarrollo del lenguaje y pensamiento	33.Se manifiesta de forma espontánea expresando su sentir.	1			
		34.Evidencia lo que sucedió mediante el juego.	1			
		35.Ejecuta la actividad siguiendo las reglas.	1			
Juego de	Actividades	36.Provee objetos de un espacio a otro	1			

Roles	de movimiento	con diferentes complejidades.				
	Movimiento sin restricciones	37. Reconoce sus fragmentos corporales para determinar semejanzas con los demás.	1			
	Actividades físicas	38. Provee diferentes movimientos partiendo de sus cualidades.	1			
	Beneficios de vida saludable	39. Con seguridad desarrolla el juego.	1			
		40. El acto ejecutado lo dramatiza.	1			

### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario Juegos Lúdicos en niños de 5 años
<b>Objetivo del instrumento</b>	Establecer la significatividad que existe entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la IE de Inicial N 103 del Asentamiento Humano San Antonio del distrito de Lurigancho, de la UGEL 06, Lima, 2023.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Dr. Julio Daniel Peña Corahua
<b>Documento de identidad (DNI)</b>	076575554
<b>Años de experiencia en el área</b>	20 años
<b>Máximo grado académico</b>	Doctor
<b>Nacionalidad</b>	Peruano
<b>Institución</b>	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – La Cantuta
<b>Cargo</b>	Docente ordinario principal de la EPG de la UNE
<b>Número telefónico</b>	997036916
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	17 – 05 - 2024


## Matriz de validación del cuestionario sobre Hhabilidades Socioemocionales

### Definición de la variable:

Castañeda (2023), nos dice que; la adaptación hace alusión al modo en que el infante se asocia de forma aceptable con sus pares, aprendiendo a adecuarse a las pautas y estándares determinadas por el establecimiento.

Dimensiones	Indicadores	Ítem	SI	A VECES	NO	Observación
Autoconciencia	Actividades de confianza	1. Interactúa de manera espontánea en los diversos sectores.	1			
		2. Manifiesta su sentir en los juegos de sectores.	1			
		3. Manifiesta agrado en compañía de sus pares.	1			
		4. Disfruta de las actividades de drama.	1			
		5. Manifiesta desinterés al ejecutar algunas actividades.	1			
		6. Manifiesta apatía en algunas actividades de sectores.	1			
Autocontrol	Actividades que demuestran afecto	7. Manifiesta su sentir por haber terminado de forma exitosa un juego.	1			
		8. Pierde y lo acepta sin fastidiarse.	1			
		9. Valora y respeta las reglas de la actividad o juego.	1			
		10. Realiza el juego conforme a las reglas determinadas.	1			
		11. Esquiva empujar a sus pares en el transcurso del juego.	1			
		12. Esquiva correr durante la actividad para no lastimar ni así mismo ni a nadie.	1			
Conciencia social	Actividades de socialización	13. Manifiesta tristeza cuando ve algún compañero llorando.	1			
		14. Manifiesta comprensión cuando su par está algo molesto.	1			
		15. Se comunica sin ningún tipo de distinción de género.	1			
		16. Esquiva discriminar a sus pares en actividades colectivas.	1			
		17. Hace valer las ideas de sus pares.	1			
		18. Apoya a sus pares cuando lo requieren.	1			

## Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Habilidades Socioemocionales
<b>Objetivo del instrumento</b>	Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N 103 del Asentamiento Humano San Antonio del distrito de Lurigancho, de la UGEL 06, Lima, 2023.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Dr. Julio Daniel Peña Corahua
<b>Documento de identidad (DNI)</b>	076575554
<b>Años de experiencia en el área</b>	20 años
<b>Máximo grado académico</b>	Doctor
<b>Nacionalidad</b>	Peruano
<b>Institución</b>	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – La Cantuta
<b>Cargo</b>	Docente ordinario principal de la EPG de la UNE
<b>Número telefónico</b>	997036916
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	17 – 05 - 2024

## Ficha de validación de contenido para un instrumento

### Instrucción:

A continuación, se le hace llegar el instrumento de datos del Cuestionario que permitirá recoger la información en la presente investigación “**Los juegos lúdicos y habilidades socio emocionales en niños de 5 años del distrito de Lurigancho, 2023**”. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
SI LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
A VECES LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
NO LO EJECUTA	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

Nota: Criterios adaptados de la propuesta de Escobar y Cuervo (2008)



## Matriz de validación del cuestionario sobre Juegos lúdicos en niños de 5 años


### Definición de la variable:

La definición de lúdica es tan compleja como aplica, debido a que se encuentra referido a la necesidad del hombre, de sentir, de comunicarse, de producir, de expresar en las personas diferentes emociones orientadas hacia la diversión, entretenimiento, esparcimiento, que nos conduce a reír, gozar, llorar e inclusive gritar en una fuente generadora de emociones (Palacios, 2021).

Dimensiones	Indicadores	Ítem	SI	A VECES	NO	Observación
Funcional	Juegos de la imaginación	41. Actúa con seguridad en diversas actividades	1			
		42. Ayuda al niño o compañero que aún no comprende el juego	1			
		43. Adquiere destrezas mientras socializa en el juego	1			
	Creatividad	44. Explora su entorno realizando movimientos	1			
		45. Promueve el juego brindando oportunidades de participación	1			
		46. Asume diferentes roles para representar la acción requerida	1			
	Manipulación de objetos	47. Establece pautas con su grupo para lograr terminar el juego	1			
		48. Transmite imaginación y seguridad en los juegos	1			
	Uso de la fantasía	49. Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos	1			
		50. Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego	1			
Simbólica	Juegos lingüísticos	51. Utiliza objetos para desplazarse en un solo pie	1			
	Sonidos de las palabras	52. Respeta las reglas del juego	1			
	Desarrollo del lenguaje y pensamiento	53. Se expresa de manera espontánea dando a conocer lo que siente	1			
		54. Evidencia lo ocurrido a través del juego	1			
		55. Realiza el juego siguiendo las pautas	1			
Juego de Roles	Actividades de movimiento	56. Transporta objetos de un lugar a otro con diversos obstáculos	1			

	Movimiento sin restricciones	57. Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás	1			
	Actividades físicas	58. Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades	1			
	Beneficios de vida saludable	59. Desarrolla con seguridad el juego	1			
		60. Dramatiza la acción que realizó	1			

### Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Cuestionario Juegos Lúdicos en niños de 5 años
<b>Objetivo del instrumento</b>	Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N 103 del Asentamiento Humano San Antonio del distrito de Lurigancho, de la UGEL 06, Lima, 2023.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Dr. César Cobos Ruiz
<b>Documento de identidad (DNI)</b>	16170302
<b>Años de experiencia en el área</b>	20 años
<b>Máximo grado académico</b>	Doctor
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – La Cantuta
<b>Cargo</b>	Director de Departamento de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
<b>Número telefónico</b>	990143519
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	17 – 05 – 2024


## Matriz de validación del cuestionario sobre Habilidades Socioemocionales

### Definición de la variable:

Castañeda (2023), nos dice que; la adaptación hace alusión al modo en que el infante se asocia de forma aceptable con sus pares, aprendiendo a adecuarse a las pautas y estándares determinadas por el establecimiento.

Dimensiones	Indicadores	Ítem	A VECES			Observación
			SI		NO	
Autoconciencia	Actividades de confianza	1. Participa de forma espontánea en los sectores.	1			
		2. Demuestra su alegría en los juegos de sectores.	1			
		3. Muestra agrado en compañía de sus compañeros.	1			
		4. Disfruta de los juegos de dramatización.	1			
		5. Demuestra desinterés al realizar algunos juegos.	1			
		6. Expresa apatía en algunos juegos de sectores.	1			
Autocontrol	Actividades que demuestran afecto	7. Expresa su alegría por haber culminado exitosamente un juego.	1			
		8. Acepta perder sin molestarse.	1			
		9. Respeta las normas del juego.	1			
		10. Ejecuta el juego de acuerdo a normas establecidas.	1			
		11. Evita empujar a sus compañeros durante el juego.	1			
		12. Evita correr durante el juego para no lastimar a los demás ni así mismo.	1			
Conciencia social	Actividades de socialización	13. Demuestra tristeza cuando ve llorar algún compañero.	1			
		14. Demuestra comprensión cuando su compañero está molesto.	1			
		15. Dialoga sin hacer distinción de género.	1			
		16. Evita discriminar a sus compañeros en actividades grupales.	1			
		17. Respeta las opiniones de sus compañeros.	1			
		18. Ayuda a sus compañeros cuando se lo solicitan.	1			

## Ficha de validación de juicio de experto

<b>Nombre del instrumento</b>	Habilidades Socioemocionales
<b>Objetivo del instrumento</b>	Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Inicial N 103 del Asentamiento Humano San Antonio del distrito de Lurigancho, de la UGEL 06, Lima, 2023.
<b>Nombres y apellidos del experto</b>	Dr. César Cobos Ruiz
<b>Documento de identidad (DNI)</b>	16170302
<b>Años de experiencia en el área</b>	20 años
<b>Máximo grado académico</b>	Doctor
<b>Nacionalidad</b>	Peruana
<b>Institución</b>	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle – La Cantuta
<b>Cargo</b>	Director de Departamento de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
<b>Número telefónico</b>	990143519
<b>Firma</b>	
<b>Fecha</b>	17-05-2024

## **Anexo 5. Consentimiento o asentimiento informado UCV**

### **Asentimiento Informado**

Título de la investigación: Los juegos lúdicos y habilidades socio emocionales en niños de 5 años del distrito de Lurigancho, 2023

Investigador: Torres Huamani Estrella Milagros

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Los juegos lúdicos y habilidades socio emocionales en niños de 5 años del distrito de Lurigancho, 2023”, cuyo objetivo es determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de 5 años del nivel Inicial. Esta investigación es desarrollada bajo el programa de estudio Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Ate, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución N 103 del Asentamiento Humano San Antonio del distrito de Lurigancho.

El impacto del problema de la investigación sobre los juegos lúdicos con las habilidades socioemocionales en los niños de inicial es significativo, ya que se busca la relación entre los juegos lúdicos y las habilidades socioemocionales. Comprender cómo los juegos lúdicos influyen significativamente en las habilidades socioemocionales en su dimensión funcional, y ver la relación de los juegos lúdicos su influencia significativa con la dimensión simbólica.

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 15 a 20 minutos y se realizará en el aula de 5 años de la I.E. N° 103
3. Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

#### **Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Señor padre o madre de familia usted puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que usted haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

La participación de usted como madre de familia en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su persona, usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Mencionar 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 de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su menor hijo(a) 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.

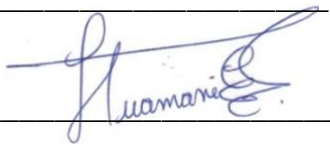
**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora: Torres Huamani Estrella Milagros, email: emhuamani0427@gmail.com y asesora: Dr. Juan Carlos Cárdenas Valverde email: jcardenasva@ucv.edu.pe

**Asentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo(a) participe en la investigación.

Nombre y apellidos: \_\_\_ Torres Huamani Estrella Milagros

Firma:  \_\_\_\_\_

Fecha y hora: 09 de Julio de 2024

Hora: 13:20

## Anexo 7. Análisis complementario

### Confiabilidad Juegos lúdicos

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,840	30

#### 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
ÍTEM 01	73,2500	235,776	,372	,835
ÍTEM 02	73,7500	230,934	,533	,830
ÍTEM 03	73,4500	224,682	,518	,830
ÍTEM 04	73,5000	215,842	,661	,823
ÍTEM 05	74,0000	230,526	,631	,829
ÍTEM 06	73,5000	232,158	,412	,834
ÍTEM 07	73,5000	229,947	,453	,832
ÍTEM 08	73,7000	233,274	,454	,833
ÍTEM 09	73,7000	240,853	,206	,840
ÍTEM 10	73,6500	227,924	,500	,831
ÍTEM 11	74,0000	251,579	-,056	,844
ÍTEM 12	73,8000	244,379	,138	,842
ÍTEM 13	73,6000	240,779	,202	,841
ÍTEM 14	73,8000	247,011	,078	,843
ÍTEM 15	73,9000	244,411	,234	,839
ÍTEM 16	73,8000	251,326	-,051	,847
ÍTEM 17	73,5500	241,103	,209	,840
ÍTEM 18	73,6500	240,976	,219	,840
ÍTEM 19	73,4500	245,418	,123	,842
ÍTEM 20	73,6000	239,726	,238	,839
ÍTEM 21	72,5000	221,632	,709	,824
ÍTEM 22	72,1000	229,989	,503	,831
ÍTEM 23	72,5000	221,632	,709	,824
ÍTEM 24	72,7000	235,274	,303	,838
ÍTEM 25	72,6500	229,608	,578	,829
ÍTEM 26	72,7000	234,326	,314	,837
ÍTEM 27	72,6000	245,621	,123	,842
ÍTEM 28	72,2000	229,747	,523	,830
ÍTEM 29	72,3000	238,116	,269	,839
ÍTEM 30	72,8000	234,905	,332	,837

## Confiabilidad habilidades socioemocionales

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,922	18

### 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
ÍTEM 01	28,8000	62,589	,650	,917
ÍTEM 02	28,6000	66,779	,433	,922
ÍTEM 03	28,8500	65,503	,449	,922
ÍTEM 04	28,7000	68,326	,198	,927
ÍTEM 05	28,5000	61,737	,742	,915
ÍTEM 06	28,4500	62,471	,704	,916
ÍTEM 07	28,7500	63,039	,692	,916
ÍTEM 08	28,6500	64,345	,588	,919
ÍTEM 09	28,7000	59,695	,778	,913
ÍTEM 10	28,7000	64,958	,515	,920
ÍTEM 11	28,6000	64,674	,502	,921
ÍTEM 12	28,9500	63,839	,614	,918
ÍTEM 13	28,7000	64,221	,586	,919
ÍTEM 14	28,5500	64,261	,559	,919
ÍTEM 15	28,4500	60,366	,746	,914
ÍTEM 16	28,7000	60,747	,833	,912
ÍTEM 17	28,7000	62,011	,717	,915
ÍTEM 18	28,6000	65,200	,520	,920



## Anexo 06: Tabulación de datos

### Tabulación Juegos lúdicos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	5	1	4	4	5	1	3	2	5	5	1	1	2	3	2	2	1	1	1	3	5	5	5	4	4	3	2	5	5	4	
2	1	5	2	2	5	4	5	2	5	4	1	2	3	1	2	3	2	1	2	2	4	5	4	1	4	5	2	5	4	1	
3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	2	3	1	1	2	3	2	2	3	2	3	5	3	4	4	4	4	5	4	4	
4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	5	3	5	5	4	4	4	3	5	5	
5	4	3	3	5	5	3	5	4	3	3	5	2	5	5	4	4	3	4	2	3	2	3	2	5	3	5	4	3	3	5	
6	3	1	1	1	2	2	1	3	1	1	2	4	2	2	3	3	4	3	4	2	4	5	4	2	2	5	3	5	4	2	
7	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4
8	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	3	3	1	2	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
9	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	3	1	1	3	2	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	
10	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	
11	3	2	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	3	1	4	2	5	3	3	2	4	
12	4	3	2	4	3	2	4	3	5	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	1	4	5	4	4	2	4	3	5	4	4	
13	4	1	1	3	3	3	2	5	2	2	5	4	2	5	5	4	2	2	4	4	4	2	4	5	3	2	5	2	2	5	
14	2	1	1	1	1	3	1	1	3	1	2	2	1	1	1	3	1	1	2	1	2	3	2	2	3	1	5	3	5	2	
15	1	1	1	2	1	2	2	1	3	1	3	2	3	5	4	5	5	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	5	3
16	2	1	1	2	3	1	3	1	1	3	2	3	5	5	3	2	3	5	3	5	3	5	3	4	3	3	3	5	3	4	
17	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	4	3	1	4	2	2	4	1	3	5	3	4	3	4	5	5	2	4	4	4	
18	5	2	5	5	2	4	2	2	4	4	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	5	4	5	5	4	2	2	4	4	5	
19	1	1	1	2	3	1	1	1	2	1	1	3	4	3	3	1	4	1	2	4	5	2	5	5	4	5	5	2	5	5	
20	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	
21	3	4	5	4	4	4	5	4	5	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4	5	
22	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	3	2	2	3	1	1	3	2	2	2	4	5	4	5	4	4	3	3	3	3	
23	2	4	2	5	1	4	2	1	1	4	3	2	5	2	1	5	4	3	2	2	2	5	2	3	4	2	5	5	4	3	
24	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
25	3	2	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	3	1	4	2	5	3	3	2	4	
26	2	1	1	1	1	3	1	1	3	1	2	2	1	1	1	3	1	1	2	1	2	3	2	2	3	1	5	3	5	2	
27	5	4	4	5	3	3	2	3	3	3	1	4	4	1	3	2	3	2	4	5	4	3	4	1	3	2	3	3	3	1	
28	1	1	1	2	2	1	4	2	1	1	2	4	3	3	2	4	5	5	4	4	4	5	4	2	5	4	2	5	1	2	
29	3	1	5	1	1	5	5	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	1	3	5	3	2	5	5	3	5	5	2	
30	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	3	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	
31	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	4	3	2	2	3	4	2	4	4	4	2	4	5	4	2	2	4	4	5	
32	4	4	5	5	4	4	4	4	3	5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	5	3	5	5	4	4	4	3	5	5	
33	3	1	1	1	2	2	1	3	1	1	2	4	2	2	3	3	4	3	4	2	4	5	4	2	2	5	3	5	4	2	
34	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
35	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	
36	4	3	2	4	3	2	4	3	5	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	1	4	5	4	4	2	4	3	5	4	4	
37	2	1	1	1	1	3	1	1	3	1	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	3	2	2	3	1	5	3	5	2
38	2	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	5	5	3	2	3	5	3	5	3	5	3	4	3	3	3	5	3	4	
39	5	2	5	5	2	4	2	2	4	4	1	1	3	1	2	1	1	2	1	1	5	4	5	5	4	2	2	4	4	5	
40	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	5	5	5	5	3	5	3	5	5	5	
41	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	4	5	4	5	4	4	3	3	3	3	

42	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	3	3	2	2	1	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3
43	2	1	1	1	1	3	1	1	3	1	2	2	1	1	1	3	1	1	2	1	2	3	2	2	3	1	5	3	5	2
44	1	1	1	2	2	1	4	2	1	1	2	4	3	3	2	4	5	5	4	4	4	5	4	2	5	4	2	5	1	2
45	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1
46	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1
47	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	2	3	1	1	2	3	2	2	3	2	3	5	3	4	4	4	4	5	4	4
48	4	3	3	5	5	3	5	4	3	3	5	2	5	5	4	4	3	4	2	3	2	3	2	5	3	5	4	3	3	5
49	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2
50	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	1	3	3
51	3	2	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	3	1	4	2	5	3	3	2	4	4
52	4	1	1	3	3	3	2	5	2	2	5	4	2	5	5	4	2	2	4	4	4	2	4	5	3	2	5	2	2	5
53	1	1	1	2	1	2	2	1	3	1	3	2	3	5	4	5	5	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	5	3
54	1	2	3	1	2	1	1	2	1	1	4	3	1	4	2	2	4	1	3	5	3	4	3	4	5	5	2	4	4	4
55	1	1	1	2	3	1	1	1	2	1	4	1	2	3	4	1	2	4	4	4	5	2	5	5	4	5	5	2	5	5
56	3	4	5	4	4	4	5	5	4	5	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	5	4	5	3	4	5	5	4	5	3
57	2	4	2	5	1	4	2	1	1	4	3	2	5	2	1	5	4	3	2	2	2	5	2	3	4	2	5	5	4	3
58	3	2	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	3	1	4	2	5	3	3	2	4
59	5	4	4	5	3	3	2	3	3	3	1	4	4	1	3	2	3	2	4	5	4	3	4	1	3	2	3	3	3	1
60	3	1	5	1	1	5	5	3	1	1	2	1	1	1	3	1	1	2	3	1	3	5	3	2	5	5	3	5	5	2
61	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	4	3	2	2	3	4	2	4	4	4	2	4	5	4	2	2	2	4	5
62	2	2	2	1	2	2	2	3	3	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	1	2	2	1	1	3	3
63	2	1	1	1	2	1	3	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1
64	3	2	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	3	1	4	2	5	3	3	2	4
65	4	3	2	4	3	2	4	3	5	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	1	4	5	4	4	2	4	3	5	4	4
66	4	1	1	3	3	3	2	5	2	2	5	4	2	5	5	4	2	2	4	4	4	2	4	5	3	2	5	2	2	5
67	2	1	1	1	1	3	1	1	3	1	2	2	1	1	1	3	1	1	2	1	2	3	2	2	3	1	5	3	5	2
68	1	1	1	2	1	2	2	1	3	1	3	2	3	5	4	5	5	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	5	3
69	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	2	3	5	5	3	2	3	5	3	5	3	5	3	4	3	3	3	5	3	4

## Tabulación habilidades socioemocionales

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	1	2	2	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1
5	1	1	1	3	1	3	1	1	1	3	3	1	2	1	2	1	3	1
6	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
7	2	1	1	3	2	3	3	3	3	2	1	2	1	2	3	2	2	3
8	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
9	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1
10	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
11	3	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2
12	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
13	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2
14	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2
15	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2
16	2	2	1	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	2	2	1	2	2
17	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
19	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1
20	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1
21	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
22	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1
23	2	1	3	1	3	2	2	2	3	1	1	3	2	2	3	2	2	1
24	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
25	3	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2
26	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2
27	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
29	1	3	3	1	2	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	3
30	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3
31	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2
33	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
34	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
35	1	2	1	3	3	3	3	2	3	3	1	1	1	3	3	3	3	2
36	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
37	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2
38	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2
39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1
41	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1
42	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
43	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2

44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
45	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3
46	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
47	2	1	1	3	3	3	2	1	1	3	3	2	2	1	1	2	2	3
48	1	1	1	3	3	3	1	1	1	3	3	1	2	1	2	1	1	1
49	2	3	3	3	2	1	1	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	1
50	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3
51	3	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2
52	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2
53	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2
54	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2
55	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1
56	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1
57	2	1	3	1	3	2	2	2	3	1	1	3	2	2	3	2	2	1
58	3	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2
59	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2
60	1	3	3	1	2	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	3
61	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
62	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
63	3	2	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2
64	3	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	2
65	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
66	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2
67	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2
68	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2
69	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2