



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una institución educativa pública, Lurigancho Chosica- 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Cueto Villanueva, Carmen Mercedes (orcid.org/0009-0006-4297-1456)

ASESORES:

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

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA – PERÚ

2024



**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: "Estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024", cuyo autor es CUETO VILLANUEVA CARMEN MERCEDES, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 18.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 01 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 09- 08-2024 11:34:52

Código documento Trilce: TRI - 0843296



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CUETO VILLANUEVA CARMEN MERCEDES 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: "Estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-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
CARMEN MERCEDES CUETO VILLANUEVA DNI: 45568309 ORCID: 0009-0006-4297-1456	Firmado electrónicamente por: CCUETOVI el 03-08- 2024 09:57:26

Código documento Trilce: TRI - 0843297

Dedicatoria

A Dios, que ha sido mi guía, mi refugio en cada paso de este camino y por brindarme la fortaleza necesaria para seguir adelante. A mis hijos por su amor incondicional y paciencia, cada sacrificio ha sido con el propósito de ser un mejor ejemplo para ustedes. De manera especial a mi esposo, mi compañero, mi mayor alentador. Gracias por tu comprensión y por estar a mi lado en los momentos de incertidumbre. Tu amor y apoyo constante han sido fundamentales para la realización de este logro. A mi mamá y hermanos por su compañía y por siempre creer en mí. Les dedico esta tesis con el deseo que nunca dejen de luchar por sus sueños.

Agradecimiento

A mi perseverancia y capacidad de hacer frente a las dificultades durante todo este proceso, también mi agradecimiento a la universidad César Vallejo por la modalidad de estudios y facilitar todos los medios necesarios de gestión para el aprendizaje.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor	ii
Declaratoria de originalidad del autor	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA.....	10
III. RESULTADOS	13
IV. DISCUSIÓN.....	21
V. CONCLUSIONES.....	25
VI. RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS	29
ANEXOS	36

Índice de tablas

Tabla 1. El juego funcional y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024	16
Tabla 2. El juego de construcción y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024	16
Tabla 3. El juego simbólico y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024	17
Tabla 4. El juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024	17

Índice de figuras

Figura 1. Descripción del nivel de estrategias lúdicas	13
Figura 2. Dimensiones de la variable estrategias lúdicas	13
Figura 3. Descripción del nivel de habilidades sociales	14
Figura 4. Dimensiones de la variable habilidades sociales	15
Figura 5. Las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024	18
Figura 6. El juego funcional y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.....	18
Figura 7. El juego de construcción y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024	19
Figura 8. El juego simbólico y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública	19
Figura 9. El juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024	20

Resumen

El estudio tuvo como objetivo general establecer la relación que tiene las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. La investigación fue de tipo básica, enfoque cuantitativo, diseño no experimental y nivel descriptivo correlacional. Se revisaron artículos e investigaciones de los últimos 5 años respecto a la temática de estudio y se aplicaron dos fichas de observación validados por 4 expertos para el recojo de datos. Se tuvo como muestra 66 niños y niñas de nivel inicial de 4 años bajo un muestreo censal. Se encontró en los resultados tanto descriptivos como inferenciales que existe relación significativa entre las variables y dimensiones representada en tablas y gráficos. Se concluyó que, si existe una relación significativa entre las estrategias lúdicas y las habilidades sociales; entre el juego funcional y habilidades sociales; el juego de construcción y habilidades sociales; el juego simbólico y habilidades sociales; el juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.

Palabras clave: Estrategias educativas, hablar, primera infancia, competencias sociales.

Abstract

The general objective of the study was to establish the relationship between play strategies and social skills in early childhood students of a public educational institution, Lurigancho Chosica-2024. The research was of basic type, quantitative approach, non-experimental design and descriptive correlational level. Articles and research of the last 5 years on the subject of the study were reviewed and two observation forms validated by 4 experts were applied for data collection. The sample consisted of 66 boys and girls of the initial level of 4 years of age under a census sampling. It was found in the descriptive and inferential results that there is a significant relationship between the variables and dimensions represented in tables and graphs. It was concluded that there is a significant relationship between play strategies and social skills; between functional play and social skills; between construction play and social skills; between symbolic play and social skills; between rule-based play and social skills in early childhood students of a public educational institution, Lurigancho Chosica-2024.

Keywords: Educational strategies, speaking, early childhood, social competencies.

I. INTRODUCCIÓN

Los niños y adolescentes de todo el mundo necesitan un conjunto completo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales para tener éxito en el mundo moderno. Las investigaciones indican que las habilidades cognitivas evaluadas mediante exámenes académicos y de aptitud tienen un impacto en las posibilidades de las personas de tener éxito en su aprendizaje o carrera. Además, pronostican resultados amplios como la salud percibida, la participación social y política y la confianza. Por el contrario, se ha demostrado que las habilidades socioemocionales como la perseverancia, la amabilidad y la autoestima impactan una serie de métricas de éxito social, incluido un mayor bienestar, una mejor salud y una menor probabilidad de problemas de comportamiento (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico [UNESCO], 2016).

Las técnicas recreativas que incluyen dinámicas de grupo, juegos de mesa, juegos basados en reglas y la utilización de obras de teatro son reconocidas en América Latina. Los instructores pueden impulsar el aprendizaje, el conocimiento y las habilidades de sus estudiantes fuera del aula mediante el uso de estas herramientas. Aunque se emplean con mayor frecuencia en la escuela primaria que en la educación secundaria, este estudio destaca la importancia de las estrategias divertidas en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Chi-Cauich, 2018).

El regreso de los alumnos a sus clases y su saludo fue diferente en 2022, a partir de su experiencia tras la pandemia. Faltaba una comunicación agresiva en las situaciones conflictivas cotidianas que involucraban a los menores ingresados en instituciones educativas y su funcionamiento no era óptimo. Estos incidentes llevaron a decisiones precipitadas, hostilidad y lesiones interpersonales. Hubo casos en los que los niños no jugaban de la manera correcta y no tenían total autonomía a pesar de depender en gran medida de sus padres para resolver disputas.

Algunos niños hoy en día tienen problemas para interactuar con los demás; se gritan unos a otros y tienen voces fuertes. Sus primeros signos apuntan a los efectos de la pandemia, así como a los años de falta de educación presencial. Algunas de estas circunstancias impiden la socialización y la interacción con los

demás. Está claro que los padres no han inculcado suficiente confianza en sus hijos ni les han proporcionado los medios para fomentar el juego cooperativo y saludable. El tema del estudio es importante porque hasta hace poco las habilidades sociales y el presente no estaban suficientemente correlacionadas, y estos hallazgos lo reflejan. La comunicación familiar no se consideró un medio para aliviar la ansiedad o el estrés asociados con el encarcelamiento.

En relación con el cuarto objetivo de desarrollo sostenible (ODS), se tiene en cuenta la educación de calidad. Este objetivo pretende apoyar la investigación garantizando una educación equitativa e inclusiva que fomente las posibilidades de aprendizaje permanente. Proporcionar a las personas una educación de primer nivel es esencial para mejorar sus vidas y promover el desarrollo sostenible. Dar prioridad al financiamiento de la educación a nivel nacional para cumplir la meta 4. También es crucial aceptar la transformación digital, contratar más instructores, mejorar la infraestructura escolar básica y promulgar políticas como la educación gratuita y obligatoria.

De acuerdo con lo descrito, se formula la pregunta de investigación general: ¿qué relación tienen las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024? El presente estudio encuentra justificación metodológica en una serie de enfoques destinados a resolver problemas que enfrenta la comunidad educativa. teniendo presente la fundamentación teórica del estudio como fundamento de próximas investigaciones sobre la realidad peruana como tema recurrente. El estudio se realiza poco después de una pandemia y cuenta lógicamente con el apoyo de especialistas en la materia. Se basa en datos actuales. Como sugieren las ideas actuales, los antecedentes globales apuntan a la inclinación de una realidad distinta a la nuestra. La lógica pragmática ofrece acciones positivas o recomendaciones de mejora. Este estudio es importante ya que presenta ideas frescas para el sector educativo.

Por otro lado, el objetivo general: establecer la relación que tiene las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Los objetivos específicos:

establecer la relación que tiene el juego funcional, juego de construcción, juego simbólico, juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública.

Conforme a la investigación planteada se consultan fuentes de información internacional - nacional, estudios anteriores sobre las variables y dimensiones del estudio para cumplir con los objetivos propuestos. En Bolivia, Díaz et al. (2022), demostró cómo las estrategias recreativas podrían mejorar las normas de convivencia. Especialmente en los primeros años, las estrategias lúdicas son cruciales para mejorar la convivencia porque proporcionan un ambiente alegre en el que los niños pueden colaborar, participar y comunicarse. Se utilizó como instrumento un cuestionario y de la población se seleccionaron al azar 54 estudiantes. Se emplearon tres enfoques: un enfoque cuantitativo, una metodología de nivel explicativo y un diseño cuasiexperimental. Los hallazgos mostraron cómo la Primera Institución Educativa empleó técnicas de entretenimiento para mejorar las normas de convivencia.

En Ecuador, Cedeño & Calle (2020), el objetivo del estudio fue ayudar en la creación de nuevos conocimientos mediante la utilización de la inventiva y las actividades alegres de los sujetos, que es la ayuda didáctica ideal para un instructor. Los juegos realzaron el atractivo del proceso de enseñanza-aprendizaje y son esenciales para el crecimiento físico y mental de los estudiantes. El estudio buscaba determinar cómo los videojuegos para un jugador y multijugador afectaban el desarrollo de habilidades de los estudiantes dentro de este marco. Debido a esto, fue el área principal de investigación. También buscó identificar las estrategias de enseñanza utilizadas por los instructores para promover un ambiente de aprendizaje de apoyo en el aula, así como los roles y procedimientos más adecuados para estudiantes de diversos niveles académicos.

En Ecuador, Ortiz & Sánchez (2023), el objetivo del estudio fue proporcionar un marco de técnicas de enseñanza para ayudar en el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos de la escuela primaria. La encuesta sirvió como método y el cuestionario como instrumento a las 920 personas que componían toda la población. La investigación básica empleó un diseño descriptivo. Los resultados

mostraron que el 63,5% de los niños que tomaron la prueba de habilidades sociales obtuvieron un puntaje promedio, el 19% recibió un puntaje bajo y el 17,5% obtuvo un puntaje bueno. El 95% de los alumnos obtuvo una puntuación media utilizando el método del profesor, el 6% obtuvo una buena puntuación y sólo el 3% recibió una puntuación negativa. En otras palabras, el objetivo del modelo de técnicas de enseñanza era facilitar las conexiones emocionales entre los estudiantes de educación básica y ayudarlos a perfeccionar sus habilidades sociales básicas.

En Amazonas, Briceño y Carrasco (2022), investigó cómo los métodos divertidos afectan las habilidades sociales que aprenden niños de hasta cinco años. Llegaron a la conclusión de que enseñar a los niños a través de juegos puede ayudarles a desarrollar sus habilidades sociales. Este estudio investigó la idea de que las estrategias de juego mejoran significativamente las habilidades sociales de los niños de cinco años. Se utilizaron pruebas previas y posteriores de manera cuasiexperimental para recopilar datos del estudio. Para investigar la relación entre la variable independiente (métodos de juego) y la variable dependiente (habilidades sociales), el investigador tuvo que intervenir. Los talleres de aprendizaje utilizan juegos, música y movimientos corporales para ayudar a los estudiantes de 5 años de la Institución de Educación Inicial. Los niños mayores desarrollan sus habilidades sociales. El uso de estrategias humorísticas fue beneficioso en este aspecto. Pudo relacionarse con su entorno, mejorar el lenguaje y hacer amigos de esta manera.

En Piura, Meza (2023), el objetivo del estudio fue determinar si las actividades de ocio tienen efecto en la capacidad de los estudiantes para regular eficazmente sus emociones en una Escuela de Educación Básica del Guayas en el año 2022. La teoría de Goleman sirvió como fundamento para la variable manejo de las emociones, mientras que la teoría psicopedagógica Montessori sirvió de base para la variable recreación y actividades. Para llevar a cabo la investigación se empleó el tipo de diseño preexperimental aplicado y el método cuantitativo. Utilizando como muestra a 40 estudiantes y aplicando un post-test a 20 de ellos. El 50% de los niños tenían malas habilidades de manejo de emociones antes de participar en actividades recreativas; Sin embargo, el 100% de los niños en la prueba posterior tendrán fuertes habilidades de manejo de emociones luego

de su participación en las actividades. La comparación de rangos tiene una puntuación de significancia de $-4,111$, sin embargo, la prueba de Wilcoxon tuvo un valor de $0,000$ para significancia (sig.). Estos hallazgos mostraron una variación sustancial en la regulación emocional entre los períodos previos y posteriores a la aplicación de las actividades recreativas.

En Lima, Hurtado (2022), demostró la conexión entre las habilidades sociales de los niños de cinco años y el juego no estructurado. En la construcción del estudio se utilizó un diseño descriptivo correlacional y una metodología cuantitativa. Para evaluar las hipótesis se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov entre la muestra de veinticinco estudiantes de educación infantil. Los hallazgos sugirieron que se utilizara una prueba no paramétrica de Rho Spearman. Los resultados mostraron una fuerte correlación positiva ($p < 0,01$) con un nivel de significancia de $0,001$ ($r = 0,757$) cuando se evaluó la hipótesis general. Se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa al encontrarse que existe una evaluación significativa entre las habilidades sociales y el juego no estructurado en niños de 5 años del IE 7066 - Chorrillos.

En Lima, Lozada (2020), mostró el comportamiento de niños de 5 años con respecto a sus ideas de juego. Este estudio utilizó una técnica cuantitativa, un nivel descriptivo-correlacional y un diseño transversal no experimental. Había 104 alumnos en la muestra que tenían 5 años. Como parte de las encuestas utilizadas para recopilar datos, se distribuyeron dos cuestionarios a los estudiantes. Se utilizó el juicio de expertos para evaluar la validez de cada instrumento y se empleó el alfa de Cronbach para medir la confiabilidad de cada uno. La variable de comportamiento en el aula obtuvo una puntuación de $0,889$, mientras que los métodos alegres obtuvieron una puntuación extremadamente alta de $0,848$. Las investigaciones indican una correlación significativa y favorable entre el comportamiento en el aula y las técnicas lúdicas. El estadístico de Spearman (sig. bilateral $= .000 < 0.01$; Rho $= .782^{**}$) lo demostró.

Para poner las cosas en perspectiva, Cerezo (2006) afirma que la familia es crucial para todo el desarrollo del comportamiento de un niño desde la primera infancia y continuando durante los años preescolares. De manera similar a cómo

influye en el desarrollo posterior de la personalidad, se forma durante la infancia a través de una variedad de habilidades, actitudes, sentimientos, valores y conocimientos fundamentales. Las investigaciones realizadas por psicólogos y educadores han demostrado a través de investigaciones científicas que la base para el completo desarrollo físico, mental y social de un niño es la educación temprana, y algunos coinciden en que también desempeña un papel en el desarrollo de la personalidad y el comportamiento del niño.

Como resultado, según Reales et al. (2021), el infante necesita una asistencia cercana porque sus comportamientos indican su condición emocional y pueden indicar que no se siente bien. Los enfoques lúdicos validan los resultados, teniendo en cuenta tanto la teoría sociocultural de Lev Vygotsky como la teoría de Jean Piaget. Según la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, el juego, en el que los bebés participan con frecuencia porque los atrae naturalmente, es una actividad importante y beneficiosa para enseñar la dinámica del trabajo. Las técnicas de enseñanza lúdicas pueden ayudar a los profesores de preescolar a fomentar el desarrollo social, expresivo y cognitivo de sus alumnos y, al mismo tiempo, mejorar la experiencia educativa de los niños (Figuerola, 2022).

El intelecto de los bebés ha crecido como resultado de jugar juegos atractivos, y esto ha mejorado sus habilidades motoras, percepción sensorial, interpretación simbólica y razonamiento. Todos estos pilares, en opinión de Piaget, son ventajosos para el crecimiento de cualquier tipo de instrucción a la que los individuos estén expuestos a lo largo del tiempo. Figuerola (2022) afirmó que las actividades de juego también se pueden utilizar para mejorar los conocimientos y habilidades previos del niño. También son capaces de fusionar partes de sus capacidades físicas y mentales. Piaget señaló además que el juego es un acto mental similar a otras actividades en el sentido de que el juego es un fin en sí mismo, mientras que el acto intelectual busca lograr objetivos relacionados con el juego. Dicho de otra manera, el bebé debe jugar, ya que es la única manera de interactuar con su entorno.

Asimismo, Cordeiro (2019) señaló que, para realizar producción oral, el emisor del mensaje debe primero analizar lo que desea comunicar, destacando la

necesidad de pensar a través de la comunicación de ideas. En este momento, la gente siempre está intercambiando palabras para obtener diferentes puntos de vista. Todo este procedimiento se lleva a cabo en una fracción de segundo. La producción oral es el acto de expresar libremente ideas y emociones a través del habla. La importancia de los medios tecnológicos en la vida humana motivó su introducción en nuestro medio; durante la pandemia su importancia aumentó aún más, hasta el punto de que ahora la oralidad y el diálogo toman su lugar (Pedraza et al., 2023).

Según Gutiérrez et al. (2023), la escolarización virtual se volvió cada vez más importante durante el encarcelamiento, los niños evitaban jugar mucho al aire libre y, en cambio, se consolaban con la electrónica, llevaban una vida sedentaria y desalentaban la participación en deportes u otras actividades de ocio. El trabajo de un maestro es instruir, orientar y defender la moral y las actitudes mientras actúa como conducto para el conocimiento necesario para vivir en armonía y mejorar la calidad de vida.

Según Contreras et al. (2022), la comunicación familiar se vio obstaculizada por la tecnología porque el uso excesivo de la electrónica impidió que componentes clave fortalecieran el desarrollo asertivo. Las tácticas lúdicas son la forma más eficaz de llegar al niño y ayudarlo a internalizar la información. La táctica lúdica, según Monteagudo (2021), es un conjunto de herramientas que deciden una acción, involucrando al niño en el cumplimiento de sus objetivos como parte del juego. La práctica regular mejora tus habilidades motoras, cognitivas y emocionales. Las habilidades sociales, por otro lado, son un componente de la personalidad de una persona que toma en consideración una variedad de acciones y comportamientos que se muestran en circunstancias reales; estos comportamientos se combinan para construir el carácter de una persona (Montalvo, 2022).

Se utilizará el instrumento, lista de cotejo en relación al instrumento V1: estrategias lúdicas, que plantea las dimensiones de V1. Monteagudo (2021) destacó varias de las estrategias, incluido (a) el juego funcional, que ayuda a los niños a comprender conceptos de geometría y matemáticas regulando la etapa

sensoriomotora, que dura desde el nacimiento hasta los dos años de edad. Implica repetir comportamientos específicos para obtener un resultado rápido y satisfactorio. (b) Juegos de construcción: Los niños pueden imaginar y construir cosas nuevas fácilmente, ensamblarlas o dibujarlas, y esto les ayuda a comprender estos conceptos.

Además, fomenta el desarrollo de la autoestima; (c) juego simbólico: promueve el crecimiento de habilidades vinculadas a la comunicación, la exploración y la capacidad de representar e interpretar experiencias de una manera particular. Los entornos, componentes y personajes comparables que no estaban en el juego son útiles; (d) el juego de reglas: divertirse mientras participan en actividades que les permitan interactuar con otros niños. Es crucial seguir las reglas en este punto ya que el juego incluye niveles constructivos, funcionales y simbólicos que apoyan el desarrollo de la memoria, el razonamiento, el lenguaje, los reflejos y la atención.

Este punto de vista sostiene que hay un intermediario porque el Estado común se entiende como una reacción a la evolución de la cultura. Los estudiantes siguen las instrucciones básicas del maestro actuando de una manera apropiada a las circunstancias. Dicho de otra manera, una personalidad presta atención que facilita la comprensión de lo que el bebé está aprendiendo de su entorno (Montalvo, 2022). Las habilidades sociales son un conglomerado de rasgos y comportamientos personales que las personas exhiben a lo largo de las interacciones sociales o la convivencia. Utilizando estos conceptos, identificaron las habilidades sociales fundamentales que necesitan los niños (Vélez y Licúy, 2024).

Respecto a Isique (2023), planteó las siguientes acciones: Habilidades interpersonales (a): aclaran cómo un recién nacido localiza a otros niños con quienes participar en juegos y actividades. Las mejores formas de establecer contactos son compartir sus pertenencias con otros, tomar la iniciativa y ser autosuficiente. Dicho de otra manera, interactúa con el tema, es capaz de seguir instrucciones y le resulta fácil establecer y mantener amigos; (b) asertividad: la capacidad de defenderse a uno mismo o a los demás, aceptar bien las críticas constructivas y expresar sus quejas con respeto.

El infante puede hacerse cargo de sus errores, hacer preguntas cuando no entiende algo, expresar sus preferencias y pedir ayuda cuando la necesita. (c) Expresión de emociones: incluye el uso del lenguaje corporal y la empatía tanto verbal como no verbal. Según este punto de vista, siempre hay un componente emocional subyacente en las interacciones entre los bebés y sus pares, por lo que las familias y los educadores operan como mediadores conductuales. Como resultado, todo el mundo debería participar en actividades que aumenten su confianza en sí mismo. La base de la comunicación social es la confianza en uno mismo.

La hipótesis planteada en el estudio: la relación que tiene las estrategias lúdicas es significativa en las habilidades sociales de estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Las hipótesis específicas: la relación que tiene el juego funcional, juego de construcción, juego simbólico, juego de reglas es significativa en las habilidades sociales de estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.

II. METODOLOGÍA

Tipo, enfoque y diseño de investigación: se trata de un estudio cuantitativo con un diseño no experimental, descriptivo-correlacional. El método científico se aplica en la investigación porque se compone de una serie de componentes centrales, la trascendencia en la búsqueda de la verdad y principios universales. La temática y los objetivos específicos de la investigación definen el alcance de la metodología científica y filosófica (Sánchez & Reyes, 2015).

Para comprender cómo actúan los niños, se recopilarán y evaluarán datos utilizando enfoques estadísticos o numéricos, lo que hace que el enfoque sea de naturaleza cuantitativa. Es de carácter descriptivo, con el objetivo de conocer más sobre las características y crianza de los menores. La investigación no experimental, según Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), es aquella que se realiza sin manipulación intencionada de variables.

Considerando la variable de estudio, Cieza et al. (2022) enfatizan que en la investigación no experimental no es factible alterar las variables y asignar sujetos o tratamientos al azar. La investigación emplea una estrategia descriptiva-correlacional y examina los fenómenos en su estado y forma natural. Los factores directos del estudio no se controlan fácilmente y las conclusiones son controvertidas.

Según Sánchez & Reyes (2015), el diseño de investigación descriptivo-correlacional es el diseño de estudio más utilizado en psicología, educación y ciencias sociales. Sirve como guía para determinar el grado de compensación entre dos variables de interés o entre dos sucesos observables dentro de una misma muestra de personas. El método del investigador para determinar una relación entre variables y una muestra de personas es el análisis estadístico correlacional.

La táctica lúdica, según Isique (2023), es un conjunto de instrumentos conectados a un camino que permiten al niño alcanzar los objetivos del juego. Tus habilidades físicas, mentales y emocionales avanzan con la práctica continua. Para examinar las estrategias lúdicas se utilizó una ficha de observación con cuatro dimensiones: juego funcional (3), juego de construcción (3), juego simbólico (3) y

juego de reglas (3). Finalmente, se evaluará mediante escalas de medida que van de 1 a 5, utilizándose la escala ordinal de Likert (Montalvo, 2022).

Briceño y Carrasco (2022) con un total de 12 ítems, el instrumento ficha de observación se utilizó para recoger datos de la muestra de estudio en tres dimensiones: habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones. Al final, se evaluará mediante escalas de medida (1-5) que utilizan la escala ordinal de Likert para calibrar el grado de desarrollo de las habilidades sociales del niño.

Población y muestra: el conjunto de individuos, objetos o eventos que se desea examinar para derivar ciertas conclusiones a partir de las unidades de análisis o, dependiendo de la estrategia de muestreo seleccionada, de la muestra en su conjunto, se denomina población o universo. Ubicación: Colegio del barrio Lurigancho-Chosica (Ñaña). La muestra debe definirse y delimitarse adecuadamente porque es una cantidad representativa de la población general que se utiliza como unidad de análisis. Como afirman Cieza et al. (2022) y Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), el objetivo principal de la muestra es la recopilación de datos. Para seleccionar miembros de una población a partir de una muestra cuyo objetivo es dar una solución a un problema planteado en un estudio de investigación, se utilizan dos formas de muestreo: probabilístico y no probabilístico. El muestreo censal es el que debería aplicarse. Métodos y herramientas de recopilación de datos: Un instrumento de medición es una forma de registrar todos los datos observables en función de las variables que se han sugerido. En consecuencia, los tres requisitos principales que debe satisfacer un elemento de medición son validez, confiabilidad y objetividad.

Las técnicas más utilizadas para recopilar datos incluyen encuestas, observación y análisis de documentos. Estas técnicas implican utilizar las herramientas adecuadas para capturar los datos más importantes, que luego el investigador procesa. La hoja de observación se utilizará como prueba fehaciente, fuente fundacional confiable y sin condicionamientos en función de cómo se descubran los resultados dentro del tiempo asignado (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Se puede utilizar la opinión de expertos o una técnica estadística que permita verificar el nivel de confiabilidad para evaluar la validez de la herramienta de recopilación de datos. La investigación debe demostrar que los resultados son legítimos y representan el más alto nivel de confiabilidad dado el equipo que se utilizará en el proceso de recopilación de datos. Se utilizará software para cálculos estadísticos que demuestren la aplicabilidad del estudio para evaluar y gestionar los datos.

Empleamos la inducción, que nos da la capacidad de comprender la realidad a través del tiempo, el lugar, la experimentación y la observación. Los únicos objetivos son recopilar información, investigar el fenómeno y evaluar los datos para interpretar los resultados (Cieza et al., 2022).

Aspectos éticos: el investigador se dedica a proporcionar datos relevantes, selecciona fuentes morales para el material, todas las fuentes de información son confiables y la investigación ofrece un punto de vista imparcial basado en todos los hechos recopilados. Tanto la información pública como la privada recopilada de la institución participante se mantendrá en secreto y se salvaguardarán los recursos empleados en este estudio.

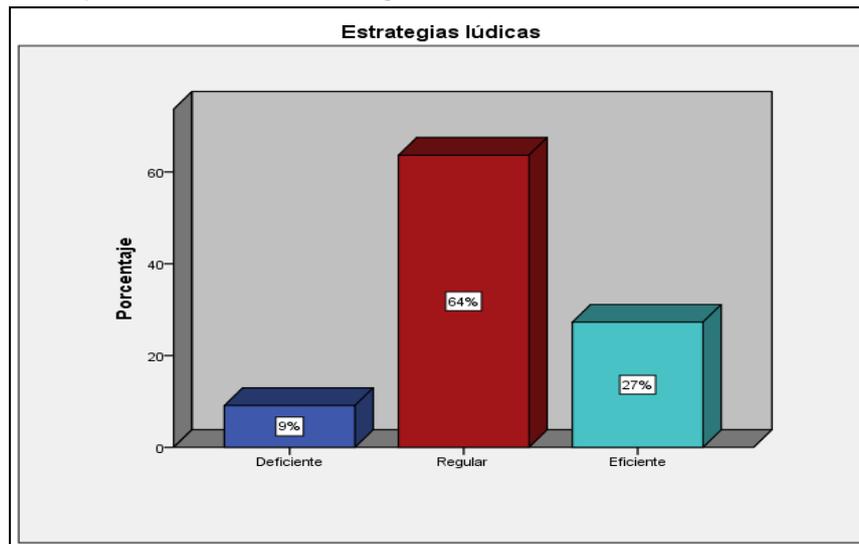
III. RESULTADOS

Estadística descriptiva

Descripción del objetivo general: establecer la relación que tiene las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.

Figura 1

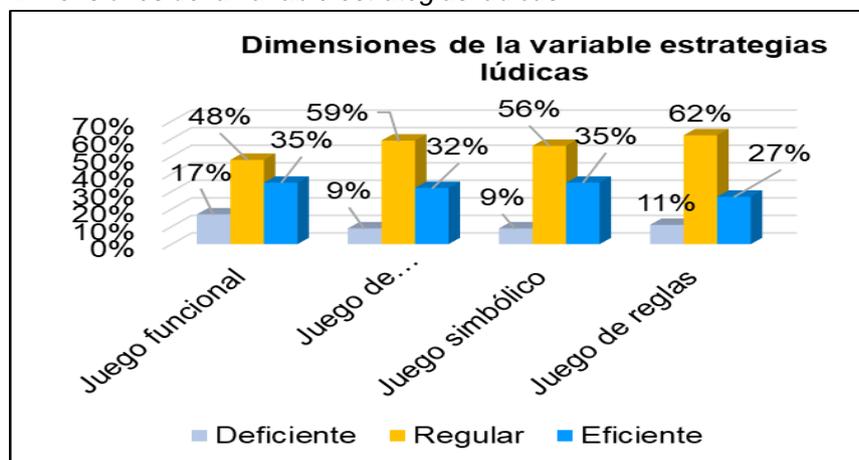
Descripción del nivel de estrategias lúdicas



Los grados de métodos lúdicos utilizados por los alumnos al principio se muestran en la figura 1. De los alumnos, el 64% tiene estrategias de juego regulares, el 27% tiene estrategias efectivas y el 9% tiene estrategias de juego malas.

Figura 2

Dimensiones de la variable estrategias lúdicas



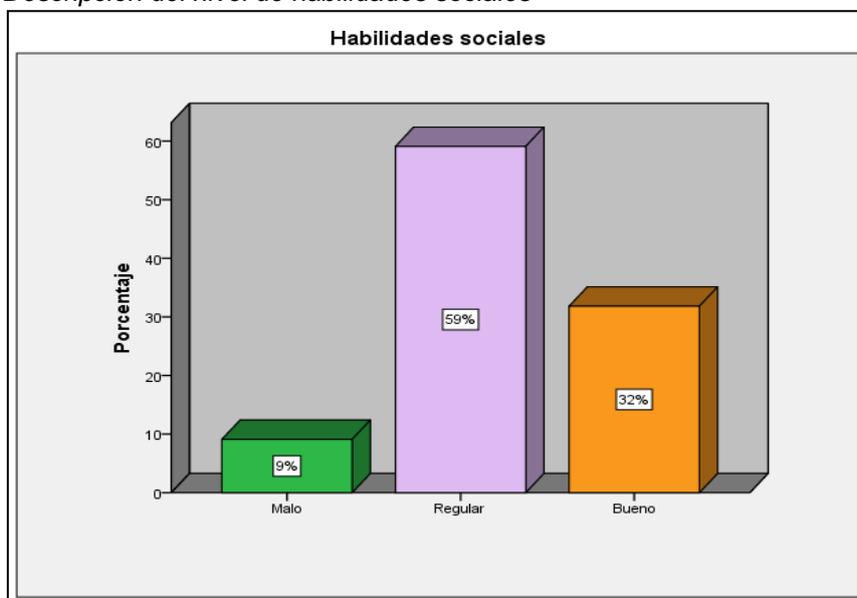
Los hallazgos indican que el 17% de los estudiantes piensa que el juego es inadecuado, el 48% piensa que es regular y el 35% cree que es eficiente. Además, el 59% de los estudiantes reporta que el juego de construcción es regular, el 32% eficiente y el 9% reporta que es deficiente.

De manera similar, el 56% de los estudiantes informó que jugaba con frecuencia, el 35% que jugaba eficientemente y el 9% que jugaba mal.

En definitiva, el 11% de los estudiantes señala que la normativa es inadecuada, el 62% regular y el 27% efectiva.

Figura 3

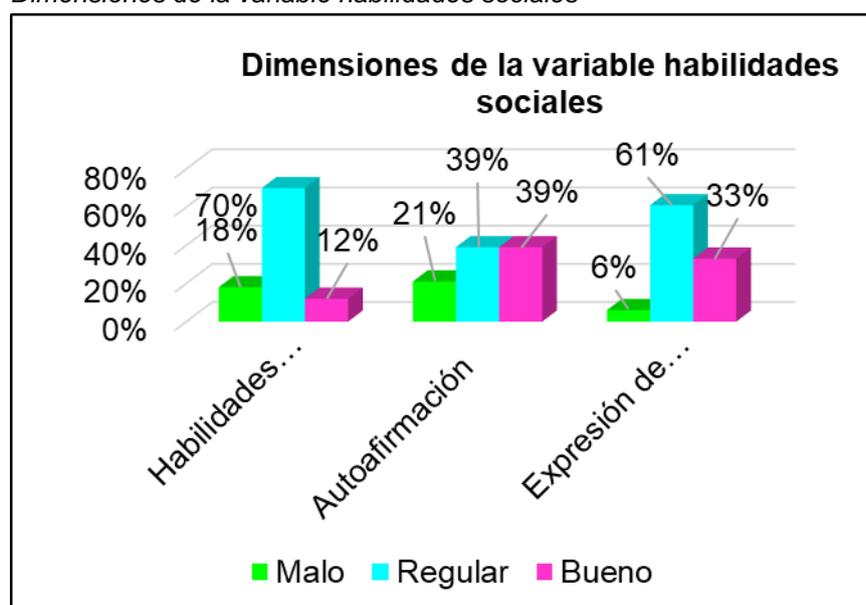
Descripción del nivel de habilidades sociales



Las habilidades sociales de los alumnos del nivel introductorio se muestran en la figura 3. Mientras que el 32% tiene habilidades sociales altas, el 59% son promedio y el 9% tienen habilidades sociales bajas.

Figura 4

Dimensiones de la variable habilidades sociales



Sin embargo, se cree que el 12% de los estudiantes de primer nivel tienen buenas habilidades para relacionarse, el 70% tienen habilidades moderadas y el 18% tienen habilidades deficientes.

Además, el 21% de los estudiantes de primer año, el 39% de los estudiantes ordinarios y el 39% de los buenos estudiantes creen que la autoafirmación es negativa.

En definitiva, el 6% de los estudiantes de primer año demuestran una expresividad emocional pobre, el 61% regular y el 33% buena.

Descripción del objetivo específico 1: establecer la relación que tiene el juego funcional y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.

Tabla 1

El juego funcional y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024

Tabla cruzada juego funcional*habilidades sociales

			Habilidades sociales			
			Malc	Regular	Bueno	Total
Juego funcional	Deficiente	f	0	9	2	11
		%	0%	14%	3%	17%
	Regular	f	6	24	2	32
		%	9%	36%	3%	48%
	Eficiente	f	0	6	17	23
		%	0%	9%	26%	35%
Total	f	6	39	21	66	
	%	9%	59%	32%	100%	

Descripción del objetivo específico 2: establecer la relación que tiene el juego de construcción y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.

Tabla 2

El juego de construcción y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024

Tabla cruzada juego de construcción*habilidades sociales

			Habilidades sociales			
			Malc	Regular	Bueno	Total
Juego de construcción	Deficiente	f	1	5	0	6
		%	2%	8%	0%	9%
	Regular	f	5	25	9	39
		%	8%	38%	14%	59%
	Eficiente	f	0	9	12	21
		%	0%	14%	18%	32%
Total	f	6	39	21	66	
	%	9%	59%	32%	100%	

Descripción del objetivo específico 3: establecer la relación que tiene el juego simbólico y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.

Tabla 3

El juego simbólico y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024

			Habilidades sociales			Total
			Malo	Regular	Bueno	
Juego simbólico	Deficiente	f	0	6	0	6
		%	0%	9%	0%	9%
	Regular	f	6	25	6	37
		%	9%	38%	9%	56%
	Eficiente	f	0	8	15	23
		%	0%	12%	23%	35%
Total	f	6	39	21	66	
	%	9%	59%	32%	100%	

Descripción del objetivo específico 4: establecer la relación que tiene el juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.

Tabla 4

El juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024

			Habilidades sociales			Total
			Malo	Regular	Bueno	
Juego de reglas	Deficiente	F	0	7	0	7
		%	0%	11%	0%	11%
	Regular	F	6	26	9	41
		%	9%	39%	14%	62%
	Eficiente	F	0	6	12	18
		%	0%	9%	18%	27%
Total	F	6	39	21	66	
	%	9%	59%	32%	100%	

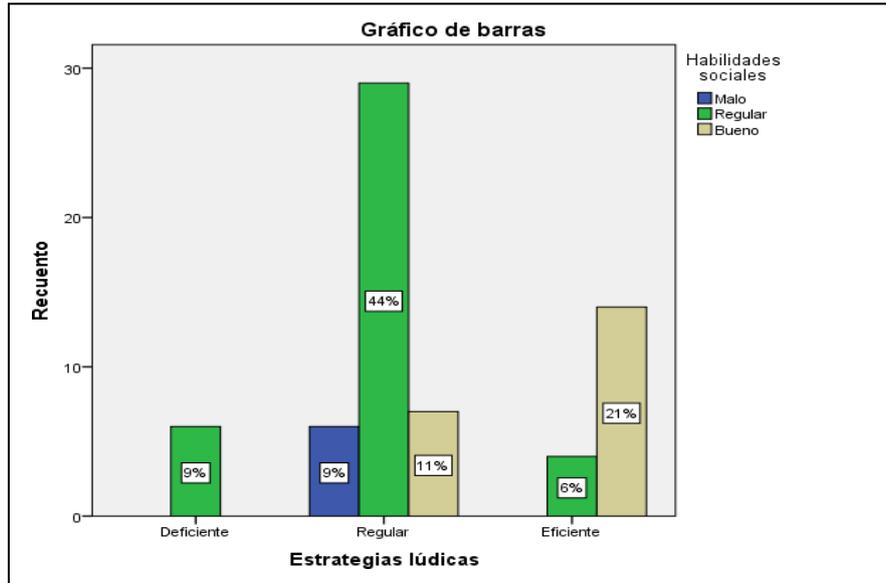
Resultados inferenciales

Validación de hipótesis

Prueba de hipótesis general

Figura 5

Las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024

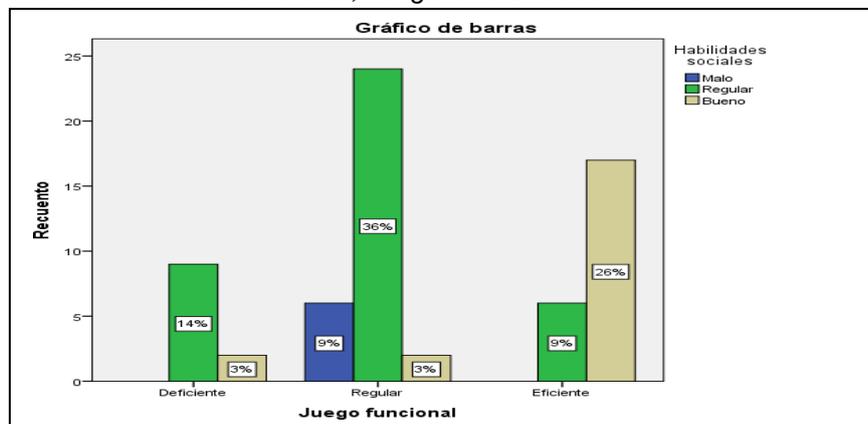


Los resultados de la prueba de estimación mostraron una correlación sustancial ($p=.000 < \alpha = 0.05$) entre las técnicas divertidas y HHSS. Las variables muestran una relación directa y una correlación positiva ($Rho=.543$).

Hipótesis específica 1

Figura 6

El juego funcional y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024

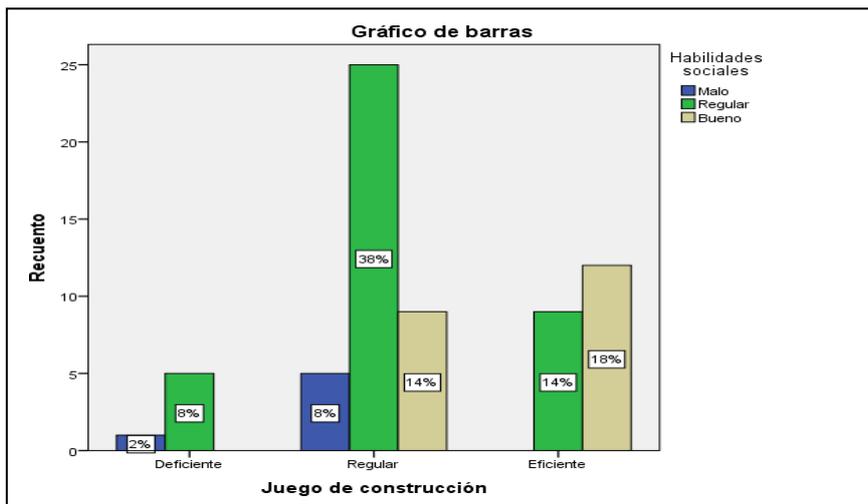


Se encontró que HHSS y el juego funcional estaban significativamente correlacionados, con $p = 0,000 < \alpha = 0,05$. Existe una correlación positiva entre la variable y la dimensión ($Rho=.510$).

Hipótesis específica 2

Figura 7

El juego de construcción y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024

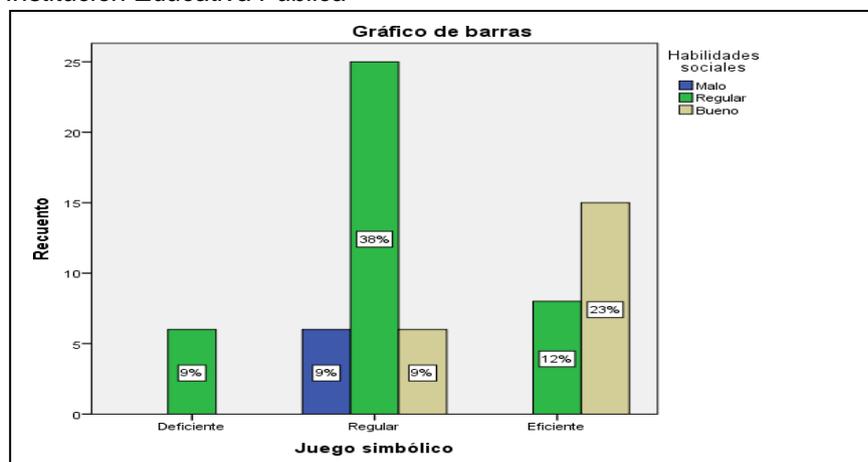


Se descubrió una correlación significativa, con $p=.000 < \alpha = 0.05$, entre el HHSS y el juego que ahora se está desarrollando. Existe una correlación positiva entre la variable y la dimensión ($Rho=.417$).

Hipótesis específica 3

Figura 8

El juego simbólico y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública

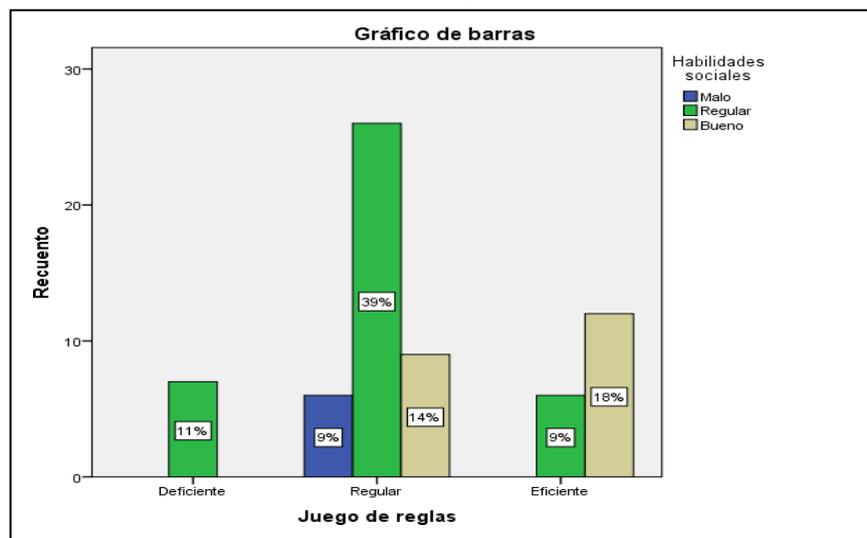


Se encontró que HHSS y el juego simbólico estaban significativamente correlacionados, con $p=.000 < \alpha = 0.05$. Existe una correlación positiva entre la variable y la dimensión ($Rho=.503$).

Hipótesis específica 4

Figura 9

El juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024



Se observó una correlación significativa en $p = .000 < \alpha = 0.05$ entre el HHSS y el conjunto de reglas. Existe una correlación positiva entre la variable y la dimensión ($Rho=.440$).

IV. DISCUSIÓN

En relación con las variables de investigación tácticas lúdicas y habilidades sociales (HHSS) en alumnos de nivel inicial, se procesa lo siguiente: los hallazgos indican que las variables y dimensiones no se asemejan a la normalidad. Las variables y dimensiones tienen valores de significancia significativos ($p < 0,05$). La descripción del objetivo general: establecer la relación que tiene las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.

Los resultados de la prueba de evaluación demostraron una correlación significativa ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$) entre tácticas lúdicas y habilidades sociales. Los siguientes son los distintos niveles de estrategias de juego entre los estudiantes del nivel básico: el 9% muestra un bajo grado de uso de estrategias; el 64% son regulares y el 27% son eficientes. Las habilidades sociales de los alumnos del primer nivel difieren claramente entre sí: el 32% tiene excelentes habilidades sociales, el 59% tiene habilidades normales y el 9% tiene habilidades bajas. Los estudios muestran que el 9% de los niños utilizan tácticas de juego que no aprovechan plenamente sus habilidades sociales.

De manera similar, en actividades recreativas de nivel regular, el 44% demuestra habilidades sociales de nivel regular. Además, el 21 por ciento domina tácticas recreativas de nivel eficaz y tiene buenas habilidades sociales. Coincidió con Ortiz & Sánchez (2023) el objetivo del estudio fue proporcionar un marco de técnicas de enseñanza para ayudar en el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos de la escuela primaria. Los resultados mostraron que el 63,5% de los niños que tomaron la prueba de habilidades sociales obtuvieron un puntaje promedio, el 19% recibió un puntaje bajo y el 17,5% obtuvo un puntaje bueno. El 95% de los alumnos obtuvo una puntuación media utilizando el método del profesor, el 6% obtuvo una buena puntuación y sólo el 3% recibió una puntuación negativa. En otras palabras, el objetivo del modelo de técnicas de enseñanza era facilitar las conexiones emocionales entre los estudiantes de educación básica y ayudarlos a perfeccionar sus habilidades sociales básicas.

Descripción del objetivo específico 1: establecer la relación que tiene el juego funcional y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Los resultados de la prueba de evaluación indicaron una correlación sustancial entre las habilidades sociales y el juego funcional ($p= 0,000 < \alpha = 0,05$). Se cree que el 17% de los estudiantes presentan deficiencias en el juego funcional, frente al 48% que son regulares y el 35% que son eficientes. Está claro que el 14% de los estudiantes de HHSS exhiben regularmente un juego funcional a un nivel deficiente. En el nivel regular de HHSS, el 36% exhibe un juego funcional de nivel regular. De manera similar, el 26% demuestra un buen juego funcional en HHSS a un nivel eficiente. En el juego funcional a un nivel normal, el 9% tenía un HHSS débil. De manera similar, el 36% exhibe un juego funcional de nivel regular con HHSS. Además, el 26% juega eficientemente a un nivel de juego funcional con buen HHSS.

Núñez-Pumariega et al. (2018) afirman que la investigación de HHSS generalmente se reconoce como esencial para el aprendizaje y el rendimiento académico, así como para el crecimiento socioemocional y la preparación escolar de los niños. El estudio descubrió que un ambiente divertido es esencial para el desarrollo social de un niño. Por su parte, Lozada (2020) mostró el comportamiento de niños de 5 años con respecto a sus ideas de juego. Como parte de las encuestas utilizadas para recopilar datos, se distribuyeron dos cuestionarios a los estudiantes. Se utilizó el juicio de expertos para evaluar la validez de cada instrumento y se empleó el alfa de Cronbach para medir la confiabilidad de cada uno. La variable de comportamiento en el aula obtuvo una puntuación de 0,889, mientras que los métodos alegres obtuvieron una puntuación extremadamente alta de 0,848. Las investigaciones indican una correlación significativa y favorable entre el comportamiento en el aula y las técnicas lúdicas. El estadístico de Spearman (sig. bilateral $=.000 < 0.01$; $Rho = .782^{**}$) lo demostró.

Descripción del objetivo específico 2: establecer la relación que tiene el juego de construcción y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Los resultados de la prueba de evaluación demostraron una fuerte correlación ($p= 0,000 < \alpha = 0,05$) entre las habilidades sociales y el juego de construcción. Además, el 32% de los estudiantes dijo que el juego de construcción es eficiente, el 9% dijo que es inadecuado y el 59% de los estudiantes dijo que es regular. En el juego de construcción de niveles normal, el 8% de los jugadores también carecen de habilidades sociales.

De manera similar, en juegos de construcción de nivel normal, el 38% demuestra habilidades sociales de nivel normal. Además, en juegos de construcción de niveles efectivos, el 18% de los jugadores muestran altas habilidades sociales. Se contrasta con la sugerencia de Isique (2023) de una sesión de aprendizaje basada en el juego para apoyar el desarrollo de habilidades sociales de los jóvenes de segundo ciclo. De acuerdo a Hurtado (2022) demostró la conexión entre las habilidades sociales de los niños de cinco años y el juego no estructurado. Los hallazgos sugirieron que se utilizara una prueba no paramétrica de Rho Spearman. Los resultados mostraron una fuerte correlación positiva ($p < 0,01$) con un nivel de significancia de 0,001 ($r = 0,757$) cuando se evaluó la hipótesis general. Se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa al encontrarse que existe una evaluación significativa entre las habilidades sociales y el juego no estructurado en niños de 5 años del IE 7066 - Chorrillos.

Descripción del objetivo específico 3: establecer la relación que tiene el juego simbólico y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Las habilidades sociales y el juego simbólico están fuertemente correlacionados, según los resultados de las pruebas de evaluación ($p = 0,000 < \alpha = 0,05$). De manera similar, el 56% de los estudiantes informó que jugaba con frecuencia, el 35% que jugaba eficientemente y el 9% que jugaba mal. Está claro que el 9% de los niños exhiben juegos simbólicos con habilidades sociales de nivel regular inadecuadas. En cuanto a las habilidades sociales de nivel regular, el 38% juega simbólicamente de forma regular. De manera similar, el 23% exhibe un juego simbólico competente en niveles altos de

habilidades sociales.

Además, el 9% juega simbólicamente a un nivel regular, pero carece de habilidades sociales. De manera similar, en el juego simbólico de nivel normal, el 38% demuestra habilidades sociales de nivel regular. Además, en el juego simbólico de nivel eficiente, el 23% exhibe buenas habilidades sociales. Meza (2023), el objetivo del estudio fue determinar si las actividades de ocio tienen efecto en la capacidad de los estudiantes para regular eficazmente sus emociones en una Escuela de Educación Básica del Guayas en el año 2022. La teoría de Goleman sirvió como fundamento para la variable manejo de las emociones, mientras que la teoría psicopedagógica Montessori sirvió de base. La base para la variable recreación y actividades. El 50% de los niños tenían malas habilidades de manejo de emociones antes de participar en actividades recreativas. Sin embargo, el 100% de los niños en la prueba posterior tendrán fuertes habilidades de manejo de emociones luego de su participación en las actividades. La comparación de rangos tiene una puntuación de significancia de $-4,111$, sin embargo, la prueba de Wilcoxon tuvo un valor de $0,000$ para significancia (sig.). Estos hallazgos mostraron una variación sustancial en la regulación emocional entre los períodos previos y posteriores a la aplicación de las actividades recreativas.

Briceño y Carrasco (2022), investigó cómo los métodos divertidos afectan las habilidades sociales que aprenden niños de hasta cinco años. Llegaron a la conclusión de que enseñar a los niños a través de juegos puede ayudarles a desarrollar sus habilidades sociales. Este estudio investigó la idea de que las estrategias de juego mejoran significativamente las habilidades sociales de los niños de cinco años. Se utilizaron pruebas previas y posteriores de manera cuasiexperimental para recopilar datos del estudio. Para investigar la relación entre la variable independiente (métodos de juego) y la variable dependiente (habilidades sociales), el investigador tuvo que intervenir. Los talleres de aprendizaje utilizan juegos, música y movimientos corporales para ayudar a los estudiantes de 5 años de la Institución de Educación Inicial. Los niños mayores desarrollan sus habilidades sociales. El uso de estrategias humorísticas fue beneficioso en este aspecto. Pudo relacionarse con su entorno, mejorar el lenguaje y hacer amigos de esta manera.

Descripción del objetivo específico 4: establecer la relación que tiene el juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Los resultados de la prueba de correlación, con $p = 0,000 < \alpha = 0,05$, indicaron una fuerte asociación entre las habilidades sociales y el juego de reglas. Al final, el 62% de los estudiantes pensó que el juego era regular, el 27% pensó que era eficiente y el 11% dijo que tenía fallas. Además, el 39% de los participantes exhibe un conjunto de reglas de nivel regular en habilidades sociales de nivel regular, pero el 11% exhibe un conjunto de reglas deficiente en habilidades sociales cotidianas. De manera similar, el 18% demuestra un cumplimiento eficaz de las reglas en altos niveles de habilidades sociales.

Por último, en juegos con reglas regulares, el 9% de los jugadores exhiben habilidades sociales débiles. De manera similar, en un juego de reglas de nivel normal, el 39% demuestra habilidades sociales de nivel normal. Además, en un juego de niveles eficiente y con reglas, el 18% de los jugadores tienen buenas habilidades sociales. Según Montalvo (2022), se ha demostrado que a los niños les resulta difícil relacionarse con sus compañeros debido a sus habilidades sociales poco desarrolladas en términos de expresión emocional, autoafirmación y potencial de conexión. Los hallazgos muestran que el 80% de los estudiantes se encuentran en inicio y el 20% en proceso, sin que ningún estudiante haya alcanzado el nivel alcanzado.

Según los datos, se puede concluir que el 18% de los niños de primaria tienen habilidades relacionales bajas, el 12% tienen habilidades fuertes y el 70% tienen habilidades normales. Además, el 21% de los estudiantes dijo que la autoafirmación es perjudicial, el 39% dijo que es normal y el 39% dijo que es saludable. Sin mencionar que el 33% de las expresiones emocionales son positivas, el 61% son normales y el 6% son negativas. Según Díaz et al. (2022), demostró cómo las estrategias recreativas podrían mejorar las normas de convivencia. Especialmente en los primeros años, las estrategias lúdicas son cruciales para mejorar la convivencia porque proporcionan un ambiente alegre en el que los niños pueden colaborar, participar y comunicarse. Se utilizó como instrumento un cuestionario y de la población se seleccionaron al azar 54 estudiantes. Se

emplearon tres enfoques: un enfoque cuantitativo, una metodología de nivel explicativo y un diseño cuasiexperimental. Los hallazgos mostraron cómo la Primera Institución Educativa empleó técnicas de entretenimiento para mejorar las normas de convivencia. Cedeño & Calle (2020), el objetivo del estudio fue ayudar en la creación de nuevos conocimientos mediante la utilización de la inventiva y las actividades alegres de los sujetos, que es la ayuda didáctica ideal para un instructor. Los juegos realzaron el atractivo del proceso de enseñanza-aprendizaje y son esenciales para el crecimiento físico y mental de los estudiantes. El estudio buscaba determinar cómo los videojuegos para un jugador y multijugador afectaban el desarrollo de habilidades de los estudiantes dentro de este marco. Debido a esto, fue el área principal de investigación. También buscó identificar las estrategias de enseñanza utilizadas por los instructores para promover un ambiente de aprendizaje de apoyo en el aula, así como los roles y procedimientos más adecuados para estudiantes de diversos niveles académicos.

V. CONCLUSIONES

Los resultados de la prueba de correlación mostraron una asociación significativa ($p=.000 < \alpha = 0.05$) entre tácticas lúdicas y habilidades sociales en alumnos de nivel inicial, lo que está en línea con el objetivo del estudio de determinar la relación entre ambas. Están directamente asociados ($Rho=.543$). Al utilizar tácticas divertidas, lograr coordinación dentro de un sistema más amplio y participar en juegos que involucran actividades de ocio, las habilidades sociales de los estudiantes aumentan. Las reglas describen los parámetros del juego y el entendimiento compartido de lo que está permitido y lo que no.

Se encontró una correlación significativa entre las habilidades sociales y el juego funcional, con $p=.000 < \alpha = 0.05$, lo cual es destacable dado que el objetivo del estudio es determinar la relación entre las habilidades sociales y el juego funcional en alumnos de primer nivel. Existe correlación directa y correlación positiva entre la variable y dimensión ($Rho=.510$). Cuantos más juegos realizan los alumnos de primer nivel con recursos u objetos, más avanzan sus habilidades sociales.

Se encontró una correlación significativa entre las habilidades sociales y el juego de construcción, con $p=.000 < \alpha = 0.05$, lo cual es destacable dado que el objetivo del estudio es determinar la relación entre las habilidades sociales y el juego de construcción en alumnos de primer nivel. Existe correlación directa y correlación positiva entre la variable y dimensión ($Rho=.417$). Cuantos más juegos cooperativos realicen los alumnos de primer nivel, mejores serán sus habilidades sociales. Pueden utilizar muñecos, bloques, juguetes con piezas intercambiables y elementos magnéticos para jugar y relajarse.

Se encontró una correlación significativa entre las habilidades sociales y el juego simbólico, con $p=.000 < \alpha = 0.05$, lo cual es destacable dado que el objetivo del estudio es determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en alumnos de primer nivel. Existe correlación directa y correlación positiva entre la variable y dimensión ($Rho=.503$). Cuantos más juegos jueguen los estudiantes de nivel principiante, mejores serán sus habilidades sociales. La planificación curricular en este proceso debe establecerse teniendo en

cuenta la realidad y el contexto.

Dado que el objetivo del estudio es determinar cómo se relacionan el juego de reglas y las habilidades sociales en alumnos de primer nivel, se descubrió una correlación significativa entre ambos ($p=.000 < \alpha = 0.05$). Existe correlación directa y correlación positiva entre la variable y dimensión ($Rho=.440$). Las habilidades sociales iniciales de los niños mejoran cuanto más estructurados juegan. Los estudiantes deben participar en juegos cooperativos y utilizar patrones o secuencias para demostrar que dominan el material.

VI. RECOMENDACIONES

Dado que el objetivo del estudio es determinar la conexión entre las estrategias lúdicas y las habilidades sociales tempranas de los estudiantes, se recomienda que los estudiantes practiquen juegos que sugieran actividades basadas en la internalización para lograr la coordinación dentro de un sistema más amplio. Esta recomendación se basa en los resultados obtenidos a nivel descriptivo e inferencial. Las reglas describen los parámetros del juego y el entendimiento compartido de lo que está permitido y lo que no. Esto se debe a que una porción sustancial de la muestra en su conjunto se sitúa en un nivel insuficiente, regular y eficiente. En apoyo de estas proyecciones se citan las investigaciones vinculadas Atoche (2021), Isique (2023), Briceño y Carrasco (2022); y Dávila (2018).

Dado que el objetivo del estudio es determinar cómo se relacionan el juego funcional y las habilidades sociales en los estudiantes de primer grado, los padres deben fomentar el juego mediante el uso de juguetes, objetos, la manipulación de formas y otros juguetes. Esta recomendación se basa en resultados descriptivos e inferenciales. Esto se debe a que una porción considerable de la muestra en su conjunto se desempeña a un nivel deficiente, regular y eficiente. Estas estimaciones se basan en investigaciones relevantes, incluidos estudios de Ortiz & Sánchez (2023); y Montalvo (2022).

Dado que el objetivo del estudio es determinar cómo se relacionan las habilidades sociales y la construcción de juegos en los estudiantes de primer nivel, se recomienda que el profesorado reserve áreas para la manipulación, apilamiento y construcción utilizando bloques de diferentes tamaños y formas. Esta recomendación se basa en resultados descriptivos e inferenciales. Sin embargo, existen muchas otras opciones además de los juegos de construcción, como las que utilizan Meccano, Constructblock, LEGO o piezas magnéticas. Esto se debe a que una porción considerable de la muestra en su conjunto se desempeña a un nivel deficiente, regular y eficiente. Estas estimaciones se basan en investigaciones de Regalado (2019), Montalvo (2022); y Pazmiño (2024).

Dado que el objetivo del estudio es determinar la conexión entre el

juego simbólico y las habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial, la comunidad educativa debe desarrollar planes para enfatizar el juego como un enfoque divertido, que permita a los niños pequeños utilizar representaciones para Explora escenarios imaginados y crea mundos de fantasía. Esta recomendación se basa en los resultados descriptivos e inferenciales obtenidos en los niveles descriptivo e inferencial. Esto se debe a que una porción considerable de la muestra en su conjunto se desempeña a un nivel deficiente, regular y eficiente. Estas estimaciones se basan en la investigación de Palpa (2022); Gamarra (2019); y Figueroa (2022).

Teniendo en cuenta que el objetivo de la investigación es determinar cómo se relacionan las habilidades sociales de los alumnos de primer nivel con el juego de reglas; Se sugiere que los estudiantes realicen juegos que propongan actividades basadas en la internalización con el fin de establecer una coordinación dentro de un sistema mayor, en función de los resultados obtenidos a nivel descriptivo e inferencial. Las condiciones describen los límites del juego y la comprensión compartida de lo que es y no es aceptable. Esto se debe a que una porción considerable de la muestra en su conjunto se desempeña a un nivel deficiente, regular y eficiente. Las investigaciones de Ortiz & Sánchez (2023); Montalvo (2022); Lozada (2020); y Díaz et al. (2022) respalda estas estimaciones.

REFERENCIAS

- Agudelo, R., & Guerrero, J. (1973). El sistema psicológico de B. F. Skinner. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 5(2),191-216.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80550206>
- Alejo, M. (2022). *Expresión oral y habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial 371 Huancapon - Cajatambo, 2021* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/80689>
- Atoche, J. (2021). *Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de primaria Institución Educativa “Juan Manuel Iturregui”- Lambayeque* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/62027>
- Ballesteros, T. y Pazmiño, L. (2023). *Aplicación de actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en niños del sub nivel II de educación inicial* [Tesis de posgrado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Institucional de la UTA.
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40227>
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*. New York, USA: Prentice-Hall.
- Briceño, V., y Carrasco, F. (2022). *Estrategias lúdicas para desarrollar habilidades sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 18322 “Abraham López Lucero” distrito de Bongará región Amazonas* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional de la UNPRG. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11180>
- Camino, C. (2022). *Escuela para padres para disminuir conductas agresivas en niños de tres años* [Tesis de posgrado, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio Institucional de la UPAO.

https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/9416/1/REP_CLAUDIA.CAMINO_ESCUELA.PARA.PADRES.pdf

Cazani, G. (2021). *Juegos lúdicos para desarrollar las habilidades matemáticas en niños de 5 años de una institución educativa pública de Calca, 2021* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67754>

Cedeño, E., & Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 77-93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>

Cerezo, R. (2006). *Conductas agresivas en la edad escolar, aproximación teórica y metodológica, propuesta de intervención*. Madrid, España: Pirámide.

Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *Revista Electronica Multidisciplinaria de Educacion y Docencia*, 7(14), 1-11.

<https://revistaic.instcamp.edu.mx/volumenes/volumen14#revista14-8>

Cieza, F., Mungarrieta, C., Paredes, J. y Villegas, C. (2022). Metodología de la investigación en espacios académicos. Orientaciones Esenciales. *Rubiano Ediciones*, 1(1), 1-110. ISBN: 978-233-829-0. <http://riuc.bc.uc.edu.ve/handle/123456789/9250>

Contreras, J., Dueñas, A., Castagnola-Rossini, G., & Gallardo-Lolandes, Y. (2022). Application of e-learning in technical-productive education centers in times of pandemic. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 2022(Special is), 208-219.

Cordeiro, D. (2019). La ansiedad en el proceso de enseñanza/aprendizaje de español lengua extranjera y su relación con el contacto lingüístico en

contexto de inmersión. *Revista Entre Línguas*, 312-327.
<https://doi.org/10.29051/el.v5i2.12987>

Cuasapud, J., & Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>

Dávila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Hacedor- IAPAEC*, 2(1), 77–87.
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979>

Díaz, D., Chávez, P., Taber, Y., & Ruez, H. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(26), 2078-2093.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.475>

Figueroa, Y. (2022). *Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.
<https://hdl.handle.net/20500.12692/94939>

Freud, S., & Strachey, J. (1965). *New introductory lectures on psychoanalysis*. Norton.

Gamarra, R. (2019). *Estrategias lúdicas y resolución de problemas de cantidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa “Mario Vásquez Varela” de Vicos, provincia de Carhuaz, Ancash 2018-19* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio Institucional de la UNPRG.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20500.12893/8375>

Gutierrez, H., Cieza, F., Castillo, J., & Mungarrieta, C. (2023). La pobreza, la educación virtual y el rendimiento académico en el contexto de la

pandemia por la COVID-19. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(30), 1-22. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v2i10.3498>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V.* 1(1), 1-753. ISBN: 978-1-4562-6096-5.

Hurtado, S. (2022). *Juego libre en los sectores y habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E 7066 - Chorrillos* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81982>

Isique, L. (2023). *Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de una institución educativa de Chiclayo* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/123035>

Lorca, A. (2019). *Juego y aprendizaje en educación inicial: ¿qué condiciones para el proceso de aprendizaje se presentan en distintos tipos de juego en aula?* [Tesis de posgrado, Pontificia Universidad Católica de Chile]. Repositorio Institucional de la UC, PUC. <https://doi.org/10.7764/tesisUC/PSI/50173>

Lozada, A. (2020). *Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 115 - Chaclacayo 2019* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/50862>

Meza, A. (2023). *Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/105871>

Ministerio de Educación. (2018). *Rutas del Aprendizaje: Herramientas pedagógicas para docentes.* <https://www.minam.gob.pe/proyecolegios/Curso/curso>

virtual/Modulos/modulo2/web-cambiamoslaeducacion/inicio.html

Montalvo, V. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93532>

Monteagudo, P. (2021). *Estrategia lúdica en niños de la Institución Educativa inicial 376-UGEL-04-Comas. 2021* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61748>

Ninahuilca, M. (2024). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del nivel inicial de una institución educativa privada, Arequipa 2023* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/135368>

Núñez-Pumariega, Y., Vitória-Calheiros, P., & Núñez-Cárdenas, R. (2018). La contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Acción, 14*.
<https://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/9>

O'Maley. (1996). *The practice of communication teaching elt 124*. Pergamen Oxford. <http://idiomas.ens.uabc.mx/plurilinkgua/docs/v4/1/Carolinaunestudio.pdf>

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2016). *Habilidades para el progreso social: el poder de las habilidades sociales y emocionales*. Instituto de Estadística de la UNESCO.
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/4848>

Ortiz, L., & Sánchez Chero, M. (2023). Estrategias didácticas para entrenar las habilidades sociales en estudiantes de educación básica, Guayaquil 2021. *Polo del Conocimiento, 8(2)*, 35-49. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i2.5174>

- Palpa, E. (2022). *Juego simbólico y las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la I. E. N°7039 - Chorrillos* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/81979>
- Pazmiño, R. (2024). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional y las habilidades sociales en la niñez del subnivel II de Educación Inicial* [Tesis de posgrado, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Institucional de la UTN.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15794>
- Pedraza, E., Cieza, F., Mejía, T., & Mungarrieta, C. (2023). La anemia, desnutrición crónica infantil y la educación en zona rural bajo una política pública por la COVID-19. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(65), 1-15. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v2i10.3538>
- Reales, L., Penafiel, A., & Auquilla, E. (2021). Neurosensory therapies through playful activities to regain fine motor skills in preschoolers. *Investigacion clinica*, 62, 399-409.
- Regalado, R. (2019). *Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/82437>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Editorial Bussines Suport.
- Urbano, O., & Cieza, F. (2023). Pobreza extrema en la zona rural del distrito San Damián, Huarochirí. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(65), 1-17. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v11i1.3831>
- Vélez, C. y Licúy, Z. (2024). *La expresión oral, un medio para el desarrollo de habilidades sociales en niños de preparatoria* [Tesis de posgrado,

Universidad San Gregorio de Portoviejo]. Repositorio Institucional de la USGP. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/3446>

Vygotsky, L. (1977). *Pensamiento y Lenguaje: Obras escogidas Tomo II*. Editorial La Pléyade. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia.

TÍTULO: Estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024																			
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e Indicadores	Metodología															
<p>General: ¿Qué relación tienen las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024?</p> <p>Específicos ¿Qué relación tiene el juego funcional y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024? ¿Qué relación tiene el juego de construcción y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024? ¿Qué relación tiene el juego simbólico y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024? ¿Qué relación tiene el juego</p>	<p>General: Establecer la relación que tiene las estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.</p> <p>Específicos Establecer la relación que tiene el juego funcional y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Establecer la relación que tiene el juego de construcción y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Establecer la relación que tiene el juego simbólico y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. Establecer la relación que</p>	<p>General: La relación que tiene las estrategias lúdicas es significativa en las habilidades sociales de estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.</p> <p>Específicos La relación que tiene el juego funcional es significativa en las habilidades sociales de estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. La relación que tiene el juego de construcción es significativa en las habilidades sociales de estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024. La relación que tiene el juego simbólico es significativa en las habilidades sociales de estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-</p>	<p>Variables: V1=Variable 1: X: Estrategias lúdicas. V2=Variable 2: Y: Habilidades sociales.</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo. Tipo: Básica. Método: Hipotético-Deductivo. Diseño: No experimental-Descriptivo Correlacional. Corte: Transversal. Población: La población estará constituida por 66 estudiantes del nivel inicial de 4 años.</p> <p>Población: 66 estudiantes. Muestreo: Censal. Muestra: 66 estudiantes.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Denominación</th> <th>Cantidad</th> <th>%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 años aula rosada</td> <td>23</td> <td>34.85%</td> </tr> <tr> <td>4 años aula celeste</td> <td>27</td> <td>40.91%</td> </tr> <tr> <td>4 años aula rosada</td> <td>16</td> <td>24.24%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>66</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>	Denominación	Cantidad	%	4 años aula rosada	23	34.85%	4 años aula celeste	27	40.91%	4 años aula rosada	16	24.24%	Total	66	100%
Denominación	Cantidad	%																	
4 años aula rosada	23	34.85%																	
4 años aula celeste	27	40.91%																	
4 años aula rosada	16	24.24%																	
Total	66	100%																	

de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024?	tiene el juego de reglas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.	2024. La relación que tiene el juego de reglas es significativa en las habilidades sociales de estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024.		
---	--	--	--	--

Anexo 2: Tabla de operacionalización.

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Escala de medición
Estrategias lúdicas	Es un conjunto de recursos que determinan una acción, involucran al niño para lograr sus objetivos como parte del juego. La práctica constante potencia y desarrolla sus habilidades emocionales, cognitivas y motoras (Monteagudo, 2021).	Estrategias lúdicas será evaluada a través de cuatro dimensiones y dentro de los indicadores por dimensiones será juego funcional 3 ítems, juego de construcción con 3 ítems, juego simbólico 3 ítems y el juego de reglas con 3 ítems. Finalmente será evaluada por escalas de medición (0-1-2) en las cuales se medirá el nivel de estrategias lúdicas que el niño o niña ha logrado a través de la aplicación de la escala de Likert.	Juego funcional.	Utiliza objetos como herramientas.	Ordinal - Escala de Likert
				Explora movimientos nuevos con su cuerpo.	
				Repite movimientos para lograr dominio motor.	
			Juego de construcción.	Ubicación espacial.	
				Coordinación motora fina.	
				Nociones matemáticas.	
			Juego simbólico.	Imaginación.	
				Lenguaje expresivo.	
				Autonomía.	
			Juego de reglas.	Reglas de juego.	
				Cooperación.	
				Autorrelajación.	
	La personalidad de un ser contempla un conjunto de acciones y comportamientos que	Se aplicará un instrumento donde se recolectarán datos de la muestra de estudio,	Habilidades para relacionarse	Relaciones interpersonales	

Habilidades sociales	se muestra en situaciones sociales, se unen para formar estos caracteres (Montalvo, 2022).	mediante tres dimensiones: habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones, con un total de 12 ítems. Asimismo, contará con indicadores como relaciones interpersonales, identidad y reconoce emociones - capacidad afectiva. Por último, la escala de medición.	Autoafirmación	Identidad	Ordinal - Escala de Likert
			Expresión de emociones	Reconoce emociones - capacidad afectiva	

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos.

Ficha de observación: Estrategias Lúdicas.

Versión original: Isique, L. (2023). Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo.

Estimado (a) docente

A continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.

INSTRUCCIONES:

En la siguiente ficha se presenta un conjunto de características sobre como percibes u observas **las estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de EBR**, cada una de ellas va seguida de posibles alternativas de respuesta que debes calificar. **Responde marcando** la alternativa elegida, teniendo los siguientes criterios:

1	2	3	4	5
Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	Siempre

DIM	N°	INDICADORES	1	2	3	4	5
	Dimensión 1: Juego funcional						
	1	Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentran en su aula.					
	2	Juega con palos, tubos, empujando o jalando juguetes.					
	3	Juega subiendo sobre bancos y cajones a diferentes alturas.					
	4	Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes.					
	Dimensión 2: Juego de construcción			1	2	3	4

ESTRATEGIAS LÚDICAS	5	Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.						
	6	Utiliza expresiones como “arriba”, “abajo”, “dentro” y “fuera” cuando juega a construir o armar cosas.						
	7	Juega clasificando los juguetes de acuerdo con características perceptuales que acuerda con su maestra: color, forma, tamaño.						
	8	Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores: muchos-pocos.						
	Dimensión 3: Juego simbólico			1	2	3	4	5
	9	Juega recreando actividades de su vida diaria.						
	10	Juega imaginando situaciones y personajes ficticios.						
	11	Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita.						
	12	Al jugar demuestra seguridad y alegría.						
	Dimensión 4: Juego de reglas			1	2	3	4	5
	13	Crea reglas para jugar entre varias personas.						
	14	Cuando juega en grupo con sus compañeros, coopera con su equipo para lograr un fin común.						
	15	Respeto las reglas de juego que han acordado en grupo.						
	16	Acepta la frustración.						

Anexo 4: Instrumentos de recolección de datos.

Ficha de observación: Habilidades Sociales.

Versión original: Isique, L. (2023). Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en niños del segundo ciclo.

Estimado (a) docente

A continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.

INSTRUCCIONES:

En la siguiente ficha se presenta un conjunto de características sobre como percibes u observas **las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de EBR**, cada una de ellas va seguida de posibles alternativas de respuesta que debes calificar. **Responde marcando** la alternativa elegida, teniendo los siguientes criterios:

1	2	3	4	5
Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	Siempre

DIM	N°	INDICADORES	1	2	3	4	5
	Dimensión 1: Habilidades para relacionarse						
	1	¿Existe buena relación con sus compañeros?					
	2	¿Trabaja en equipo?					
	3	¿Comparte sus juguetes?					
	4	¿Es invitado por otros niños para jugar?					
	Dimensión 2: Autoafirmación			1	2	3	4

HABILIDADES SOCIALES	5	¿Mantiene sus preferencias cuando elije una actividad?						
	6	¿Se relaciona con compañeros de su mismo sexo?						
	7	¿Expresa su incomodidad ante una situación?						
	8	¿Expresa lo que le agrada y no le agrada?						
	Dimensión 3: Expresión de emociones			1	2	3	4	5
	9	¿Demuestra cariño por sus amigos?						
	10	¿Reconoce sus emociones y las expresa?						
	11	¿Expresa cariño por su docente?						
	12	¿Consuela a un compañero cuando esta triste?						

Anexo 5: Base de datos.

	V1											
	D1			D2			D3			D4		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
ENC 1	3	5	3	3	5	5	3	5	5	3	5	5
ENC 2	3	1	3	3	3	5	3	5	5	1	5	5
ENC 3	4	5	5	2	2	5	2	2	5	2	2	5
ENC 4	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 5	5	3	5	5	3	5	3	5	5	3	5	5
ENC 6	4	4	1	5	2	2	5	2	1	5	2	1
ENC 7	3	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	4
ENC 8	2	1	2	5	2	4	5	2	4	1	2	2
ENC 9	2	1	2	4	4	1	4	4	1	4	4	1
ENC 10	1	5	4	1	2	4	1	2	4	1	2	4
ENC 11	1	1	3	3	5	2	3	5	2	3	5	2
ENC 12	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ENC 13	4	5	5	2	4	5	2	4	5	2	5	5
ENC 14	5	5	2	5	3	5	5	3	5	5	2	2
ENC 15	1	2	3	2	5	1	2	5	1	2	5	1
ENC 16	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2
ENC 17	1	1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
ENC 18	2	5	2	1	2	4	5	2	1	5	2	1
ENC 19	2	5	2	4	4	1	4	4	1	4	4	1
ENC 20	1	5	4	1	2	4	1	2	4	1	2	4
ENC 21	3	1	3	3	5	2	3	5	2	3	5	2
ENC 22	3	1	3	3	3	1	3	3	1	3	3	1
ENC 23	4	5	5	2	2	5	2	2	5	2	2	5
ENC 24	2	5	5	2	5	4	2	5	4	2	5	4
ENC 25	5	5	3	2	3	5	5	3	5	5	3	5
ENC 26	4	4	5	5	2	1	5	2	5	5	2	5
ENC 27	5	4	4	2	2	4	2	2	4	2	2	4
ENC 28	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1
ENC 29	2	5	5	4	4	5	1	4	2	1	4	2
ENC 30	1	5	4	1	2	4	1	2	4	1	2	4
ENC 31	3	2	3	3	1	2	3	5	2	3	5	2
ENC 32	3	2	5	5	1	2	5	1	2	5	1	2
ENC 33	2	5	2	2	2	5	2	2	5	2	2	5
ENC 34	5	5	4	5	3	2	2	3	4	2	3	4
ENC 35	5	2	3	2	5	1	2	3	5	2	3	5
ENC 36	4	4	1	2	5	2	2	5	2	2	5	2
ENC 37	4	2	2	5	3	2	2	5	5	2	2	5
ENC 38	2	5	2	5	5	4	2	2	4	2	2	4
ENC 39	2	5	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4
ENC 40	1	4	4	3	2	2	1	1	1	2	3	2
ENC 41	3	5	3	3	5	5	3	5	5	3	5	5
ENC 42	3	1	3	3	3	5	3	5	5	1	5	5
ENC 43	4	5	5	2	2	5	2	2	5	2	2	5
ENC 44	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENC 45	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	3	5
ENC 46	4	4	1	5	2	2	5	2	1	5	2	1
ENC 47	3	2	3	2	2	4	2	2	4	2	2	4
ENC 48	2	1	2	5	2	4	5	2	4	1	2	2
ENC 49	2	1	2	4	4	1	4	4	1	4	4	1
ENC 50	1	5	4	1	2	4	1	2	4	1	2	4

ENC 51	1	1	3	3	5	2	3	5	2	3	5	2
ENC 52	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ENC 53	4	5	5	2	4	5	2	4	5	2	5	5
ENC 54	5	5	2	5	3	5	5	3	5	5	2	2
ENC 55	1	2	3	2	5	1	2	5	1	2	5	1
ENC 56	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2
ENC 57	1	1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
ENC 58	2	5	2	1	2	4	5	2	1	5	2	1
ENC 59	2	5	2	4	4	1	4	4	1	4	4	1
ENC 60	1	5	4	1	2	4	1	2	4	1	2	4
ENC 61	3	1	3	3	5	2	3	5	2	3	5	2
ENC 62	3	1	3	3	3	1	3	3	1	3	3	1
ENC 63	4	5	5	2	2	5	2	2	5	2	2	5
ENC 64	2	5	5	2	5	4	2	5	4	2	5	4
ENC 65	5	5	3	2	3	5	5	3	5	5	3	5
ENC 66	4	4	5	5	2	1	5	2	5	5	2	5

Anexo 6: Base de datos.

	V2											
	D1				D2				D3			
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12
ENC 1	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4
ENC 2	1	5	3	4	2	1	4	5	3	2	3	2
ENC 3	3	5	5	1	3	5	5	4	5	4	5	5
ENC 4	4	2	4	4	2	4	5	2	1	3	4	3
ENC 5	2	4	4	5	2	4	5	1	4	4	4	3
ENC 6	2	2	2	5	2	2	1	5	3	3	2	3
ENC 7	1	1	1	3	2	1	1	5	3	3	1	3
ENC 8	1	4	4	2	4	4	4	5	2	3	4	3
ENC 9	2	3	3	3	5	3	3	2	3	3	3	4
ENC 10	2	5	5	3	5	3	3	3	3	2	2	3
ENC 11	2	3	3	3	5	3	4	5	3	4	5	4
ENC 12	2	3	2	4	4	5	4	5	3	5	4	4
ENC 13	3	5	5	2	3	5	5	5	4	5	5	5
ENC 14	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	2
ENC 15	2	1	1	1	2	3	2	2	4	4	2	4
ENC 16	2	2	2	3	2	2	1	3	3	5	2	3
ENC 17	4	1	1	4	1	5	4	3	3	5	1	3
ENC 18	1	4	4	1	1	4	1	3	5	3	2	4
ENC 19	2	5	5	3	1	1	1	1	2	2	2	2
ENC 20	1	3	1	5	2	1	5	5	4	5	1	3
ENC 21	2	3	3	2	5	3	4	2	4	1	3	2
ENC 22	4	2	2	4	2	5	2	2	3	2	5	2
ENC 23	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	5
ENC 24	4	2	2	2	4	5	2	5	4	5	5	4
ENC 25	5	5	5	4	5	5	2	5	4	4	5	4
ENC 26	2	5	2	4	5	5	5	3	5	5	5	4
ENC 27	1	1	1	3	1	1	1	5	5	3	5	5
ENC 28	1	5	3	2	4	1	3	5	2	3	3	3
ENC 29	2	5	5	5	5	3	5	5	3	3	5	5
ENC 30	2	1	1	1	2	5	3	3	1	1	1	1
ENC 31	1	5	1	1	1	5	1	2	3	3	1	1
ENC 32	2	1	5	4	2	1	4	5	4	1	3	2
ENC 33	3	2	2	4	1	2	5	3	4	4	2	4
ENC 34	1	5	5	2	1	5	1	5	5	5	4	4
ENC 35	2	4	4	4	2	4	5	1	4	4	2	4
ENC 36	2	2	2	3	2	2	1	3	3	4	5	5
ENC 37	5	5	5	4	5	4	4	3	3	5	4	5
ENC 38	4	4	4	1	4	4	3	5	4	4	4	5
ENC 39	2	1	1	3	2	1	1	4	3	4	1	5
ENC 40	2	1	1	1	2	5	5	5	3	4	1	2
ENC 41	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4
ENC 42	1	5	3	4	2	1	4	5	3	2	3	2
ENC 43	3	5	5	1	3	5	5	4	5	4	5	5
ENC 44	4	2	4	4	2	4	5	2	1	3	4	3
ENC 45	2	4	4	5	2	4	5	1	4	4	4	3
ENC 46	2	2	2	5	2	2	1	5	3	3	2	3
ENC 47	1	1	1	3	2	1	1	5	3	3	1	3
ENC 48	1	4	4	2	4	4	4	5	2	3	4	3
ENC 49	2	3	3	3	5	3	3	2	3	3	3	4
ENC 50	2	5	5	3	5	5	3	3	3	2	2	3

ENC 51	2	3	3	3	5	3	4	5	3	4	5	4
ENC 52	2	3	2	4	4	5	4	5	3	5	4	4
ENC 53	3	5	5	2	3	5	5	5	4	5	5	5
ENC 54	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	2
ENC 55	2	1	1	1	2	3	2	2	4	4	2	4
ENC 56	2	2	2	3	2	2	1	3	3	5	2	3
ENC 57	4	1	1	4	1	5	4	3	3	5	1	3
ENC 58	1	4	4	1	1	4	1	3	5	3	2	4
ENC 59	2	5	5	3	1	1	1	1	2	2	2	2
ENC 60	1	3	1	5	2	1	5	5	4	5	1	3
ENC 61	2	3	3	2	5	3	4	2	4	1	3	2
ENC 62	4	2	2	4	2	5	2	2	3	2	5	2
ENC 63	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	5
ENC 64	4	2	2	2	4	5	2	5	4	5	5	4
ENC 65	5	5	5	4	5	5	2	5	4	4	5	4
ENC 66	2	5	2	4	5	5	5	3	5	5	5	4

Anexo 9: Validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Ficha de validación de contenido para los instrumentos

Instrucción:

A continuación, se le hace llegar el instrumento de datos ficha de observación que permitirá recoger la información en la presente investigación "*Estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-2024*". Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar los instrumentos haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: Nunca 2: Pocas veces 3: Algunas veces 4: Muchas veces 5: Siempre
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: Nunca 2: Pocas veces 3: Algunas veces 4: Muchas veces 5: Siempre
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: Nunca 2: Pocas veces 3: Algunas veces 4: Muchas veces 5: Siempre
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	1: Nunca 2: Pocas veces 3: Algunas veces 4: Muchas veces 5: Siempre

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

Matriz de validación del instrumento ficha de observación estrategias lúdicas

Definición de la variable:

Es un conjunto de recursos que determinan una acción, involucran al niño para lograr sus objetivos como parte del juego. La práctica constante potencia y desarrolla sus habilidades emocionales, cognitivas y motoras (Monteagudo, 2021).

Dimensiones	Indicadores	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Juego funcional	Utiliza objetos como herramientas.	1. Juega transportando juguetes utilizando cajas y envases que encuentran en su aula.	X	X	X	X	
	Explora movimientos nuevos con su cuerpo.	2. Juega con palos, tubos, empujando o jalando juguetes.	X	X	X	X	
	Repite movimientos para lograr dominio motor.	3. Juega subiendo sobre bancos y cajones a diferentes alturas.	X	X	X	X	
		4. Juega valiéndose de palitos intentando reparar sus juguetes.	X	X	X	X	
Juego de construcción	Ubicación espacial.	5. Juega con cubos, maderas, conos formando puentes, torres, filas y otras creaciones.	X	X	X	X	
		6. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera" cuando juega a construir o armar cosas.	X	X	X	X	
	Coordinación motora fina.	7. Juega clasificando los juguetes de acuerdo con características perceptuales que acuerda con su maestra: color, forma, tamaño.	X	X	X	X	
	Nociones matemáticas.	8. Juega agrupando los juguetes y utilizando cuantificadores: muchos-pocos.	X	X	X	X	
Juego simbólico	Imaginación.	9. Juega recreando actividades de su vida diaria.	X	X	X	X	
	Lenguaje expresivo. Autonomía.	10. Juega imaginando situaciones y personajes ficticios.	X	X	X	X	

		11. Al jugar logra expresar lo que siente, desea o necesita.	X	X	X	X	
		12. Al jugar demuestra seguridad y alegría.	X	X	X	X	
Juego de reglas	Reglas de juego.	13. Crea reglas para jugar entre varias personas.	X	X	X	X	
		14. Cuando juega en grupo con sus compañeros, coopera con su equipo para lograr un fin común.	X	X	X	X	
	Autorrelajación.	15. Respeta las reglas de juego que han acordado en grupo.	X	X	X	X	
		16. Acepta la frustración.	X	X	X	X	

Matriz de validación del instrumento ficha de observación habilidades sociales
Definición de la variable:

La personalidad de un ser contempla un conjunto de acciones y comportamientos que se muestra en situaciones sociales, se unen para formar estos caracteres (Montalvo, 2022).

Dimensiones	Indicadores	Ítem					Observación
			Salidez	Claridad	Coherencia	Relevancia	
Habilidades para relacionarse	Relaciones interpersonales	1. ¿Existe buena relación con sus compañeros?	X	X	X	X	
		2. ¿Trabaja en equipo?	X	X	X	X	
		3. ¿Comparte sus juguetes?	X	X	X	X	
		4. ¿Es invitado por otros niños para jugar?	X	X	X	X	
Autoafirmación	Identidad	5. ¿Mantiene sus preferencias cuando elige una actividad?	X	X	X	X	
		6. ¿Se relaciona con compañeros de su mismo sexo?	X	X	X	X	
		7. ¿Expresa su incomodidad ante una situación?	X	X	X	X	
		8. ¿Expresa lo que le agrada y no le agrada?	X	X	X	X	
Expresión de emociones	Reconoce emociones - capacidad afectiva	9. ¿Demuestra cariño por sus amigos?	X	X	X	X	
		10. ¿Reconoce sus emociones y las expresa?	X	X	X	X	
		11. ¿Expresa cariño por su docente?	X	X	X	X	
		12. ¿Consuela a un compañero cuando esta triste?	X	X	X	X	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Fichas de observación Estrategias lúdicas
Objetivo del instrumento	Estimado (a) docente: a continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.
Nombres y apellidos del experto	Franklin Pedro Cieza Paquiyaui
Documento de identidad (DNI)	70768117
Años de experiencia en el área	5
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle
Cargo	Docente Auxiliar
Número telefónico	942790263
Firma	
Fecha	10-05-2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Fichas de observación Habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Estimado (a) docente: a continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.
Nombres y apellidos del experto	Franklin Pedro Cieza Paquiyaui
Documento de identidad (DNI)	70768117
Años de experiencia en el área	5
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle
Cargo	Docente Auxiliar
Número telefónico	942790263
Firma	
Fecha	10-05-2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Fichas de observación Estrategias lúdicas
Objetivo del instrumento	Estimado (a) docente: a continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.
Nombres y apellidos del experto	Willner Montalvo Fritas
Documento de identidad (DNI)	07295199
Años de experiencia en el área	12
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle
Cargo	Docente Principal
Número telefónico	992508045
Firma	
Fecha	10-05-2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Fichas de observación Habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Estimado (a) docente: a continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.
Nombres y apellidos del experto	Willner Montalvo Fritas
Documento de identidad (DNI)	07295199
Años de experiencia en el área	12
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle
Cargo	Docente Principal
Número telefónico	992508045
Firma	
Fecha	10-05-2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Fichas de observación Estrategias lúdicas
Objetivo del instrumento	Estimado (a) docente: a continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.
Nombres y apellidos del experto	Cruz Rafael de la Coromoto Mungarrieta Virgúez
Documento de identidad (DNI)	PTP 000740708
Años de experiencia en el área	10
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Venezolana
Institución	Universidad Nacional Federico Villarreal
Cargo	Docente Auxiliar
Número telefónico	912608513
Firma	
Fecha	11-05-2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Fichas de observación Habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Estimado (a) docente: a continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.
Nombres y apellidos del experto	Cruz Rafael de la Coromoto Mungarrieta Virgúez
Documento de identidad (DNI)	PTP 000740708
Años de experiencia en el área	15
Máximo grado académico	Doctor
Nacionalidad	Venezolana
Institución	Universidad Nacional Federico Villarreal
Cargo	Docente Auxiliar
Número telefónico	912608513
Firma	
Fecha	11-05-2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Fichas de observación Estrategias lúdicas
Objetivo del instrumento	Estimado (a) docente: a continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las estrategias lúdicas en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.
Nombres y apellidos del experto	Hugo César Nuñez Nuñez
Documento de identidad (DNI)	07461800
Años de experiencia en el área	31 años
Máximo grado académico	Maestría
Nacionalidad	Peruana
Institución	Consultor independiente
Cargo	Consultor independiente
Número telefónico	988569618
Firma	
Fecha	20-05-2024

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Fichas de observación Habilidades sociales
Objetivo del instrumento	Estimado (a) docente: a continuación, te presento una ficha de observación relacionado con las habilidades sociales en niños del segundo ciclo de EBR. Es parte de una investigación que se viene realizando, por lo que necesito tener una información sobre como percibes u observas la misma en tu institución educativa. La presente ficha es completamente anónima por lo que te pedimos que respondas con sinceridad.
Nombres y apellidos del experto	Hugo César Nuñez Nuñez
Documento de identidad (DNI)	07461800
Años de experiencia en el área	31 años
Máximo grado académico	Maestría
Nacionalidad	Peruana
Institución	Consultor independiente
Cargo	Consultor independiente
Número telefónico	988569618
Firma	
Fecha	20-05-2024

Anexo 10: Autorización de aplicación del instrumento.

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

LIMA 23 de mayo de 2024

Señora:

Mery Marisa Orellana Vásquez
Directora de la Institución Educativa Inicial
N°128 "Santa Rosita de Ñaña"

N.º de Carta : 001 – 2024 – UCV – VA – POSGRADO
Asunto : Solicita autorización para realizar investigación
Referencia : Solicitud del interesado.

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

La estudiante de la Universidad César Vallejo para obtener el Título Profesional Maestría en Psicología Educativa debe elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo Académico.

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: **Cueto Villanueva, Carmen Mercedes**
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Especialidad : Psicología Educativa
- 4) Título de la investigación : "Estrategias Lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Pública, Lurigancho-Chosica 2024"

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

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

Atentamente.



FIRMA

DNI 07060399

Anexo 11: Anexo de resultado de similitud del programa Turnitin.

Feedback Studio - Google Chrome
ev.turnitin.com/app/carta/es/?ro=103&o=2429539895&u=1088032488&lang=es

feedback studio CARMEN MERCEDES CUETO VILLANUEVA | Estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de una Institución Educativa Pública, Lurig... /0 < 2 de 145 > ?

Resumen de coincidencias ✕

18 %

Se están viendo fuentes estándar

EN Ver fuentes en inglés

Coincidencias		
1	hdl.handle.net Fuente de Internet	6 % >
2	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	4 % >
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3 % >
4	repositorio.uigv.edu.pe Fuente de Internet	1 % >
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	1 % >
6	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 % >
7	www.grafati.com Fuente de Internet	<1 % >
8	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 % >
9	repositorio.uladech.ed... Fuente de Internet	<1 % >
10	issuu.com Fuente de Internet	<1 % >
11	archive.org Fuente de Internet	<1 % >



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA

**Estrategias lúdicas y habilidades sociales en estudiantes de nivel
inicial de una Institución Educativa Pública, Lurigancho Chosica-
2024**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

AUTORA:
Cueto Villanueva, Carmen Mercedes (orcid.org/0009-0006-4297-1456)

ASESOR:
Dr. Cárdenas Valverde, Juan Carlos (orcid.org/0000-0003-1744-5746)
Dr. Ochoa Tataje, Freddy Antonio (orcid.org/0000-0002-1410-1588)
Dra. Gonzales Sánchez, Aracelli del Carmen (orcid.org/0000-0003-0028-9177)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles.

LIMA -- PERÚ
2024

Página: 1 de 29 Número de palabras: 7283 Versión solo texto del informe | Alta resolución Activado

15°C Nublado 08:33 9/08/2024