



Universidad César Vallejo

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Actividad lúdica y habilidades psicosociales en niños del nivel
primaria de una institución educativa, Chaclacayo – 2024**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Ordoñez Ravelo, Soledad Consuelo (orcid.org/0000-0001-5068-2087)

ASESORES:

Dr. Garay Peña, Luis Edilberto (orcid.org/0000-0002-2864-5885)

Dr. Rosas Febres, Moises Ernesto (orcid.org/0000-0002-2387-7281)

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



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GARAY PEÑA LUIS EDILBERTO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Actividad lúdica y habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo – 2024", cuyo autor es ORDOÑEZ RAVELO SOLEDAD CONSUELO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 04 de agosto del
2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GARAY PEÑA LUIS EDILBERTO DNI: 06705891 ORCID: 0000-0002-2864-5885	Firmado electrónicamente por: LGARAYP1 el 09-08-2024 18:41:41

Código documento Trilce: TRI - 0848018



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ORDOÑEZ RAVELO SOLEDAD CONSUELO estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Actividad lúdica y habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chacacayo – 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
SOLEDAD CONSUELO ORDOÑEZ RAVELO DNI: 10076858 ORCID: 0000-0001-5068-2087	Firmado electrónicamente por: SORDONEZRA el 04-08-2024 20:45:45

Código documento Trilce: TRI - 0848017

Dedicatoria

A mi familia, la piedra angular en mi vida, mi fortaleza en todo momento, su apoyo ha sido decisivo en alcanzar esta meta.

Agradecimiento

Mi gratitud eterna a mis maestros y maestras de la Escuela de Posgrado por sus enseñanzas y experiencias compartidas.

A mis colegas, padres de familia y en especial a mis niños y niñas que colaboraron en este estudio.

Índice de contenidos

	Pág.
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.....	14
IV. DISCUSIÓN	23
V. CONCLUSIONES	29
VI. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS.....	
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Contingencias entre Actividad lúdica vs habilidades psicosociales	17
Tabla 2 Contingencias entre Emociones positivas vs habilidades psicosociales	18
Tabla 3 Contingencias entre Emociones negativas vs habilidades psicosociales	19
Tabla 4 Correlaciones entre Actividad lúdica y habilidades psicosociales.....	20
Tabla 5 Correlaciones entre Emociones positivas y habilidades psicosociales.....	21
Tabla 6 Correlaciones entre Emociones negativas y habilidades psicosociales	22
Tabla 7 Operacionalización de la variable Actividad lúdica	39
Tabla 8 Operacionalización de la variable Habilidades psicosociales	40
Tabla 9 Consolidado de evaluación de expertos	43
Tabla 10 Análisis de fiabilidad	56
Tabla 11 Grados de confiabilidad de Alfa de Cronbach.....	56

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Porcentajes de la variable Actividad lúdica	14
Figura 2 Porcentajes de la variable Habilidades psicosociales	15

Resumen

El presente trabajo de investigación se realizó en el marco del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS): Educación de calidad, que enfatiza la importancia de una educación inclusiva y equitativa que promueva oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todos. Asimismo, tuvo como objetivo principal determinar la relación entre la actividad lúdica y habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024. El estudio se realizó siguiendo la ruta cuantitativa de investigación, mediante la aplicación del diseño no experimental, de corte transversal, correlacional. La muestra estuvo conformada por 92 niños de la institución educativa en estudio. Mediante la técnica de la encuesta se realizó la recolección de los datos para la medición de las variables, utilizando dos cuestionarios validados con validación por juicio de expertos y confiabilidad comprobadas. Los resultados de los cálculos realizados mostraron coeficientes de Tau-b de Kendall de 0.582 y $p=0.000$ indica las variables. Concluyendo que la actividad lúdica y las habilidades psicosociales de los niños de primaria se relacionan de forma significativa positiva moderada.

Palabras clave: actividad lúdica, habilidades psicosociales, educación primaria.

Abstract

This research work was carried out within the framework of the fourth Sustainable Development Goal (SDG): Quality Education, which emphasizes the importance of inclusive and equitable education that promotes lifelong learning opportunities for all. Its main objective was also to determine the relationship between recreational activity and psychosocial skills in children at the primary level of an educational institution, Chaclacayo - 2024. The study was carried out following the quantitative research route, through the application of the non-experimental, cross-sectional, correlational design. The sample consisted of 92 children from the educational institution under study. Using the survey technique, data was collected for the measurement of the variables, using two validated questionnaires with validation by expert judgment and proven reliability. The results of the calculations performed showed Kendall Tau-b coefficients of 0.582 and $p = 0.000$ indicates the variables. Concluding that playful activity and psychosocial skills of primary school children are significantly related to each other in a moderate positive way.

Keywords: playful activity, psychosocial skills, primary education.

I. INTRODUCCIÓN

Las habilidades psicosociales constituyen un factor primordial para que los niños alcancen todo su potencial, han ganado reconocimiento debido a su impacto significativo en el bienestar y éxito a largo plazo de los individuos. El papel de la actividad lúdica constituye un vehículo para que los niños y niñas de nivel primario fortalezcan sus habilidades psicosociales (UNICEF, 2018; UNICEF, 2022a). Al abordar esta temática, el estudio busca contribuir en alcanzar el cumplimiento del cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) que enfatiza la importancia de una educación que promueva la inclusión, la igualdad y haga posible un aprendizaje permanente en las vidas de todos (Naciones Unidas, 2015).

En el ámbito internacional, en muchos sistemas educativos, la promoción de estas habilidades aún no se ha integrado plenamente en el currículo escolar, particularmente en el nivel primario, convirtiéndose en una clara desventaja para el desarrollo temprano de competencias esenciales (UNICEF, 2021). La problemática se enfoca en la insuficiente integración de métodos que fomenten habilidades psicosociales a través de actividades lúdicas en la educación primaria. Esto plantea preocupaciones sobre cómo los niños desarrollan y manejan relaciones interpersonales y desafíos personales en un entorno que no maximiza el potencial de las actividades lúdicas (UNICEF, 2022a). Se ha demostrado que programas bien estructurados que incorporan el juego en actividades de aprendizaje que enriquecen la experiencia educativa, a la vez que facilitan el crecimiento social y emocional infantil (Hargraves, 2020; Bulás et al., 2020; Teruel et al., 2020). Sin embargo, la carencia de capacitación docente, recursos y políticas educativas que respalden esta modalidad de enseñanza puede limitar significativamente la efectividad de tales intervenciones (Mejía-Rodríguez & Mejía-Leguía, 2021).

La incorporación efectiva de estrategias de juego en el sistema educativo primario en el Perú aún enfrenta limitaciones estructurales y pedagógicas significativas, lo cual impacta en el crecimiento de competencias esenciales en los educandos (Carrillo, 2019). El escenario actual revela una falta de articulación entre los componentes cognitivos y componentes prácticos en la aplicación de metodologías que incorporen la ludicidad como un elemento fundamental del proceso educativo. La falta de recursos, capacitación adecuada del personal docente y un currículo que a menudo prioriza los hallazgos académicos cuantitativos sobre el

desarrollo integral, constituyen obstáculos importantes que este estudio pretende explorar (Parker et al., 2022). Asimismo, la falta de integración de juegos educativos en la formación de los niños, es un aspecto que limita el desarrollo de habilidades psicosociales vitales de los estudiantes. La insuficiente formación en metodologías activas y participativas por parte de los educadores resalta la necesidad de una política educativa más robusta y un enfoque curricular que respalde eficazmente el aprendizaje basado en el juego (Torres, 2020).

Asimismo, en el currículo escolar formal es notoria la deficiente o ausente articulación de actividades lúdicas, denotan que no se considera una prioridad dentro de las políticas educativas. Esto se refleja en una implementación inconsistente de programas lúdicos, lo que puede llevar a una falta de uniformidad en los procesos E-A, a lo que se suma la falta de especialización docente en métodos de enseñanza basados en el juego. Esta carencia limita la capacidad de los educadores para implementar estrategias lúdicas que sean efectivas y adaptadas a las necesidades educativas y sociales de los estudiantes. Además, la escasez de recursos y materiales didácticos adecuados en muchas escuelas peruanas representa otro obstáculo importante. Sin acceso a materiales apropiados para facilitar actividades lúdicas, es difícil para los profesores aplicar estos métodos de manera que realmente impacten el fortalecimiento de este tipo de habilidades en los niños (MINEDU, 2023).

En el distrito de Chaclacayo, la integración de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades psicosociales en escolares presenta varias problemáticas que reflejan desafíos comunes en muchos sistemas educativos. A pesar de la creciente evidencia sobre la eficacia de la lúdica en el mejoramiento de habilidades como la comunicación, empatía y cooperación entre los niños, la implementación práctica de estas estrategias enfrenta obstáculos significativos. Entre los factores influyentes destacan la escasez de recursos y formación específica para los docentes en métodos de enseñanza basados en el juego. Esto limita la capacidad de las escuelas para ofrecer programas que integren de manera efectiva el juego en el currículo, lo cual es crucial para el desarrollo de habilidades psicosociales complejas en los estudiantes. Además, las políticas educativas a menudo no priorizan las actividades lúdicas, centrandose en su lugar la mayoría de los recursos y esfuerzos en métodos de enseñanza más tradicionales que enfatizan el rendimiento académico sobre el desarrollo social y emocional. Otro reto importante es la integración y

colaboración efectiva entre las diferentes instituciones educativas y de salud que pueden facilitar el desarrollo de habilidades psicosociales a través del juego, asegurando que los programas no solo estén disponibles, sino que sean accesibles y adecuados para los niños, independientemente de su contexto socioeconómico o necesidades especiales (UNICEF, 2022b).

La pregunta a nivel general se formuló como la interrogante: ¿Qué relación existe entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo – 2024? Las preguntas específicas enunciadas fueron: a) ¿Qué relación existe entre las vivencias emocionales positivas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales? y b) ¿Qué relación existe entre las vivencias emocionales negativas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales?

La investigación desarrollada encuentra una justificación teórica en una extensa revisión de la literatura que subraya la relevancia del juego para el desarrollo infantil. Se apoya en las teorías psicológicas y educativas de Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes identificaron el juego como un componente esencial para el fortalecimiento de los conocimientos y desarrollo social de los niños destacando la actividad lúdica es intrínsecamente motivadora que permite a los niños asumir roles, resolver problemas, negociar con otros y desarrollar habilidades emocionales, todas competencias esenciales para su desarrollo integral.

El sustento desde un criterio práctico busca evidenciar cómo las actividades lúdicas específicas pueden ser utilizadas por educadores y políticos para promover el fortalecimiento de habilidades psicosociales en el aula. Al identificar qué tipos de juegos son más efectivos para desarrollar ciertas habilidades sociales, los resultados podrían guiar la creación de currículos más efectivos y entornos de aprendizaje que integren el juego como una herramienta educativa fundamental, no solo para el entretenimiento sino también como un medio de aprendizaje y desarrollo personal.

Desde el criterio metodológico, el uso de métodos cuantitativos para obtener una información completa respecto a la asociación existente entre lúdica y desarrollo psicosocial, mediante el uso de cuestionarios validados y confiables se capturan datos sobre las percepciones y experiencias de los niños y educadores con respecto al

juego y la interacción social de los niños, constituyendo un aporte para investigaciones futuras.

Los objetivos planteados en el presente estudio planteaban como objetivo general: Determinar la relación entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo – 2024. Como objetivos específicos se plantearon: a) Determinar la relación entre las vivencias emocionales positivas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales y b) Determinar la relación entre las vivencias emocionales negativas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales.

El fundamento teórico que respalda el presente estudio se conforma por trabajos previos, teorías y enfoques conceptuales, para tal efecto, se incluyeron estudios realizados en un contexto internacional como el trabajo realizado por Sun et al. (2022) investigaron los problemas de comportamiento infantil durante el cierre de COVID-19 en Ohio, analizando una muestra de 247 niños de 7 a 9 años. Este estudio cuantitativo utilizó un diseño longitudinal y exploró cómo el estrés parental concurrente y las destrezas sociales y emocionales de sus hijos, evaluadas previamente por los maestros, se relacionaban con los problemas de comportamiento durante el cierre. Los principales resultados indicaron que las habilidades sociales pre-pandemia de los niños también mostraron un efecto significativo en la disminución de dichos problemas. Hubo correlaciones negativas significativas entre el control de comportamiento y los comportamientos de actuación impulsiva ($r = -0.23$, $p < .01$) y miedo ($r = -0.16$, $p < .05$). Sin embargo, el control de comportamiento no fue un predictor significativo de ningún problema de comportamiento. Las habilidades sociales estuvieron negativamente correlacionadas con todos los tipos de problemas de comportamiento: actuación impulsiva ($r = -0.38$, $p < .01$), miedo ($r = -0.26$, $p < .01$) y retiro ansioso ($r = -0.21$, $p < .01$). Concluyeron que los niños con mejores habilidades sociales previas mostraron menos problemas de comportamiento durante el cierre.

En el estudio realizado por Horoz et al. (2022) investigaron el impacto de la educación parental en el hogar y en la escuela en la manifestación de problemas conductuales, emocionales y de relación entre pares en niños de primer a sexto grado en los Países Bajos. La muestra incluyó 698 niños de 31 escuelas primarias. Utilizando un diseño longitudinal y modelos de crecimiento latente multinivel, se analizó cómo la baja educación parental se asociaba con niveles iniciales más altos

de problemas y una aceleración en su tasa de crecimiento. Los resultados indicaron que los niños de padres menos educados mostraron mayores problemas conductuales y emocionales al inicio del estudio y un incremento más rápido de los problemas conductuales con el tiempo. Asimismo, los niños en escuelas con bajo nivel educativo parental también exhibieron mayores problemas conductuales y emocionales desde el primer grado. Es relevante que la educación parental juega un papel esencial tanto a nivel individual como escolar, en el desarrollo de problemas en niños, destacando su relevancia para investigaciones actuales en este campo.

En el estudio de Saygın y Karakaş (2021), examinó el impacto de actividades centradas en habilidades sociales en estudiantes de primaria en Turquía. Se evaluaron tanto las habilidades críticas como las empáticas pre y pos-experimento, contando con grupos de control y de experimentación en estudiantes de cuarto grado. Aunque las diferencias no fueron significativas en las habilidades de pensamiento crítico, se observaron mejoras significativas en las tendencias empáticas entre los participantes en las actividades de habilidades sociales. Estos resultados indican un aumento significativo en la empatía a favor del experimento, lo que subraya la importancia de articular el juego centradas en habilidades sociales para mejorar las habilidades psicosociales en entornos educativos similares.

Otro estudio significativo fue realizado por Tan y Cheung (2020) investigaron el impacto de actividades recreativas en la empatía y cooperación de escolares entre 7-12 años en Hong Kong. Participaron 200 niños, encontrando que los participantes en actividades lúdicas exhibieron un incremento del 25% en comportamientos empáticos y cooperativos frente al grupo designado como control ($p < 0.05$).

Griffiths et al. (2019) investigaron el efecto de los juegos al aire libre en la autorregulación y habilidades sociales de 180 niños australianos. A través de un diseño de grupo control, observaron las actividades físicas recreativas tienen un efecto significativo en ambas áreas, con un aumento del 35% a diferencia de los hallazgos en el grupo control ($p < 0.01$).

En cuanto a investigaciones nacionales, se consideró el trabajo de Valdivia (2021) examinó la relación entre habilidades sociales y competencias socio motrices en el contexto de la Educación Física desde una perspectiva cuantitativa y un diseño correlacional, se evaluó la asociación entre estas variables, sin explorar la causalidad.

Los resultados indicaron una correlación significativa, con coeficientes que variaron entre $r = 0.4$ y $r = 0.6$, destacando una conexión notable entre habilidades sociales y competencias socio motrices.

En el estudio realizado por Caballero-Calderón (2021) respecto del efecto de las actividades lúdicas en el desempeño de escolares de nivel primario y empleando un enfoque cuantitativo, el estudio se desarrolló mediante la administración de cuestionarios a una muestra de 200 alumnos procedentes de diversas escuelas de primaria. Los resultados obtenidos mostraron que un considerable 78% de los estudiantes experimentó un aumento en la motivación hacia el aprendizaje tras su participación en actividades lúdicas. Asimismo, un 65% reportó una mejora significativa en sus destrezas en la resolución de problemas. Concluyendo que las actividades lúdicas influyen positivamente en el aprendizaje, sugiriendo la necesidad de integrarlas sistemáticamente en los programas escolares para fomentar un proceso de aprendizaje más dinámico y estimulante.

Asimismo, Rosas (2021) llevó a cabo un estudio para investigar sobre el efecto de los juegos populares en las destrezas sociomotrices en estudiantes de nivel primario. Este estudio se propuso examinar específicamente la relación entre la frecuencia con que los estudiantes participan en juegos populares y su competencia en habilidades sociomotrices. A través de un enfoque cuantitativo, empleó pruebas estandarizadas para evaluar estas habilidades en una muestra de 150 estudiantes. Los hallazgos revelaron que un 65% de los estudiantes se involucraba regularmente en juegos populares fuera del entorno escolar. Significativamente, los resultados mostraron una correlación positiva ($p < 0.05$) entre la implicación activa en estos juegos y el desarrollo de habilidades sociomotrices. El autor concluyó que fomentar la participación en juegos populares puede ser una estrategia eficaz para promover habilidades sociomotrices entre los escolares, sugiriendo su incorporación en actividades escolares para enriquecer el aprendizaje y desarrollo físico y social.

En el trabajo de Gonzales (2020) exploró el impacto de la actividad física en la mejora de la convivencia estudiantil en instituciones de educación primarias. Este estudio, de carácter cuantitativo, utilizó encuestas aplicadas a 250 estudiantes de diversos establecimientos del distrito para evaluar cómo los programas de Educación Física influyen en la creación de un ambiente escolar más armonioso y colaborativo. Los resultados revelaron que un 80% de los estudiantes experimentaron una

percepción mejorada del clima de convivencia escolar tras su participación en dichas actividades. Adicionalmente, un 70% de los docentes notó una disminución en los conflictos estudiantiles. La conclusión del estudio resalta la Educación Física como un medio efectivo para fomentar relaciones interpersonales positivas y reforzar la convivencia escolar, subrayando su rol esencial en el desarrollo de un entorno educativo constructivo y colaborativo.

La toma de decisiones es definida como los procedimientos que los niños realizan para elegir entre dos o más alternativas de acción. Esta habilidad implica comprender las consecuencias de diferentes opciones, compararlas y seleccionar la que mejor se alinee con sus valores y objetivos. La toma de decisiones efectiva es crucial para los niños, ya que influye en sus interacciones sociales, rendimiento académico y desarrollo personal. Incluye elementos de pensamiento crítico, resolución de problemas e inteligencia emocional, ya que los niños deben considerar no solo los resultados lógicos sino también el impacto emocional e interpersonal de sus decisiones (Carvajal y Valencia, 2016).

Para Niño-Bautista et al. (2017) al referirse a las habilidades psicosociales sostienen que engloban un conjunto de capacidades y competencias esenciales que facilitan la interacción eficaz de los individuos con su entorno social y emocional. Estas habilidades comprenden las habilidades para comunicación, establecer relaciones y manejar emociones de manera que permitan a las personas adaptarse y funcionar de forma óptima en sus contextos cotidianos. Estas habilidades influyen en la adaptación, el bienestar y la calidad de vida. Los autores han considerado en el contexto de su estudio que se enfoca en problemas conductuales y emocionales en niños y cómo estos se relacionan con el grado de educación alcanzado por los padres y el ambiente escolar, examinando cómo estas dimensiones impactan en el desarrollo de los niños a lo largo de la escuela primaria, siendo:

La primera dimensión es el Autorrespeto, se refiere a la valoración que un individuo tiene de sí mismo, manifestada en la confianza en sus propias capacidades y en el reconocimiento de su valor como persona. Este concepto incluye aspectos como la autoaceptación y la autoestima, fundamentales para el desarrollo personal y social (Niño-Bautista et al., 2017).

La dimensión segunda es la Toma de decisiones, implica la capacidad de elegir entre varias opciones o comportamientos, evaluando las consecuencias de cada uno. Esta habilidad es crucial para el desarrollo de la autonomía y la independencia, favoreciendo al individuo tomar decisiones informadas (Niño-Bautista et al., 2017).

La tercera dimensión es Afrontar desafíos, esta dimensión abarca las estrategias y habilidades que un individuo utiliza para enfrentar y superar obstáculos, adversidades o presiones. Es esencial para el desarrollo de la resiliencia, permitiendo a las personas adaptarse positivamente frente a situaciones difíciles (Niño-Bautista et al., 2017).

La dimensión cuarta es Relacionarse, se centra en las habilidades interpersonales que permiten interacciones efectivas con otros. Incluye la capacidad de comunicarse claramente, mostrar empatía, y mantener relaciones saludables y positivas (Niño-Bautista et al., 2017).

La quinta dimensión es el Manejo de tensiones, involucra la capacidad de identificar, manejar y responder adecuadamente a las emociones y al estrés. Este conjunto de habilidades es vital para el bienestar emocional y mental, permitiendo a los individuos funcionar eficazmente en su vida cotidiana y en situaciones de alta presión (Niño-Bautista et al., 2017).

Cada una de las siguientes definiciones resaltan aspectos clave de las habilidades socioemocionales reflejan la importancia de estas habilidades en el a nivel educativo y personal. El autorrespeto se define como la capacidad de los individuos para reconocer su propio valor, aceptarse a sí mismos y mantener una autoestima saludable. Implica una apreciación de las propias capacidades y cualidades, así como el establecimiento de límites saludables en las relaciones interpersonales. Es fundamental para el desarrollo personal y la integridad emocional (Sobral, 2023; Ozerova et al., 2023).

La toma de decisiones, esta dimensión engloba las habilidades en la evaluación de diferentes opciones y elegir de manera informada y consciente. Incluye la habilidad para considerar las consecuencias potenciales de las acciones y optar por aquellas que mejor se alineen con los valores y objetivos personales. Es crucial para la autonomía y la autoeficacia (Sobral, 2023; Arslan et al., 2021).

Afrontar desafíos, se refiere a la habilidad para manejar y superar obstáculos o situaciones adversas. Esto incluye la capacidad para perseverar frente a dificultades, utilizar recursos efectivos de afrontamiento y mantener una actitud positiva ante los desafíos. La resiliencia es un componente clave de esta dimensión (Sobral, 2023; Santamaría-Villar et al., 2021).

La habilidad de Relacionarse implica destrezas en entablar y sostener relaciones interpersonales saludables y efectivas. Incluye comunicarse de manera clara y efectiva, mostrar empatía hacia los demás, y cooperar y trabajar bien con otros. Es esencial para el éxito en muchos ámbitos de la vida, incluyendo el personal, académico y profesional (Sobral, 2023; López et al., 2020).

El Manejo de tensiones involucra la habilidad para identificar y gestionar las emociones y el estrés. Esto incluye estrategias para regular emociones, manejo del estrés y reestructurar el conocimiento. Promover un manejo efectivo del estrés es imprescindible en el bienestar del ser humano (Arslan et al., 2021).

Las hipótesis que se han planteado luego de la revisión del marco teórico, a nivel general: La actividad lúdica se relaciona con las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo – 2024. Siendo las hipótesis específicas: a) Las vivencias emocionales positivas de la actividad lúdica se relacionan con las habilidades psicosociales y b) Las vivencias emocionales negativas de la actividad lúdica se relacionan con las habilidades psicosociales.

II. METODOLOGÍA

El estudio se ha realizado acorde con el tipo de investigación aplicada que es un tipo de estudio que utiliza conocimientos teóricos para resolver problemas prácticos específicos y mejorar procesos en contextos reales. Su objetivo es encontrar soluciones efectivas a cuestiones concretas en áreas como la tecnología, la salud, y la educación (Kabir, 2016; OCDE, 2018).

El diseño de investigación no experimental en este estudio implica la observación y medición de variables sin intervenir en ellas ni aplicar manipulaciones controladas. En este enfoque, el investigador no interviene en la situación estudiada y simplemente registra las observaciones tal como se presentan de forma natural (Mishra, 2022). Asimismo, el recojo de información se realizó de forma transversal, es decir en solo un momento temporal, permitiendo observar y analizar las relaciones entre variables en un punto específico en el tiempo. Se utilizó un diseño correlacional, para identificar relaciones estadísticas entre variables (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Conceptualmente, la Actividad lúdica, se refiere al tiempo dedicado por los niños a participar en juegos, recreaciones y actividades de entretenimiento que fomentan el disfrute y la diversión, involucrando aspectos como la creatividad, la interacción social y el movimiento físico (Candela y Benavides, 2020).

Para fines de esta investigación, la actividad lúdica fue operacionalizada mediante una escala ordinal considerando sus dos dimensiones, para tales efectos se aplicará el cuestionario validado por Alcaraz-Muñoz et al. (2022), que consta de nueve ítems politómicos con valores del 1 al 5. Los puntajes más altos indican un mayor nivel de expresión de emociones que el niño experimenta durante el juego. Ver anexo 2.

Las habilidades psicosociales conceptualmente se definen como un conjunto de capacidades relacionadas con la gestión de las emociones, la comunicación efectiva, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y el manejo de relaciones interpersonales, que permiten a los individuos adaptarse y comportarse de manera efectiva y saludable en la sociedad. Son habilidades esenciales en el desarrollo integral de los niños, ayudándoles a interactuar adecuadamente con su entorno, cooperar con otros, y enfrentar desafíos de manera constructiva (Niño-Bautista et al., 2017).

Definición operacional: La medida del desarrollo psicosocial se llevará a cabo mediante una escala ordinal considerando sus cinco dimensiones, para tales efectos se aplicará el cuestionario validado por Niño-Bautista et al. (2017) para este efecto se aplicará el cuestionario validado los autores que consta de 18 ítems politómicos. Los puntajes más altos indican un mayor nivel de desarrollo de las habilidades psicomotrices evaluadas. Ver anexo 2.

La población es una agrupación de elementos, individuos o eventos que representan el objeto de estudio en la investigación y de los cuales se pretende obtener conclusiones. Esta agrupación debe tener características comunes que sean de interés para el estudio. En este caso comprende a 120 educando del nivel de primaria. Se han considerado las condiciones que determinan quiénes pueden o no participar en un estudio. Los criterios de inclusión especifican las características esenciales que deben tener los sujetos para ser parte del estudio, en esta investigación son los estudiantes del sexto grado, mientras que los criterios de exclusión señalan las condiciones bajo las cuales un sujeto debe ser dejado fuera de la investigación, de modo que en este estudio es la decisión del estudiante de no participar del estudio (Stratton, 2021).

En cuanto a la muestra, se conforma por una porción representativa de la población seleccionada para realizar en esta el procesamiento estadístico, permitiendo que los resultados sean generalizados a la población. Para este estudio la muestra fue de 92 estudiantes de primaria. Esta cantidad se determinó mediante muestreo probabilístico, aleatorio simple donde cada individuo tiene igual probabilidad para ser elegido (Lakens, 2022).

La unidad de análisis se refiere al elemento principal que se estudia en una investigación. Esta unidad puede ser un individuo, un grupo, una institución, un documento, entre otros, dependiendo del foco del estudio (Sánchez & Reyes, 2018). En esta investigación la unidad de análisis son los escolares del sexto grado de la institución educativa.

En cuanto a las técnicas de recolección de datos, que se entiende como los métodos utilizados para obtener la información necesaria para el estudio se incluyó la encuesta, que consiste en solicitar información a una muestra de sujetos sobre uno o más atributos o características. Los instrumentos para el recojo de datos, fueron los cuestionarios diseñados y estructurados para obtener los datos necesarios para la

mediciones correspondientes. Los cuestionarios pueden ser administrados en papel o en formato digital (Cisneros-Caicedo et al., 2022).

Se han empleado dos cuestionarios validados, el primero, para medir la variable Actividad lúdica, fue publicado por Alcaraz-Muñoz et al. (2022), consta de nueve reactivos gráficos, estructurados en dos grupos: Emociones positivas (EP) y emociones negativas (EN). La confiabilidad compuesta alcanzó coeficientes mayores de 0.7 lo cual ratifica la confiabilidad del cuestionario (EP=0.85, EN=0.79). Las cargas factoriales medias (AFL) EP=0.76; EN=0.64 confirman la existencia de validez convergente. Los valores de las correlaciones EP=0.77 y EN=0.67 confirman la existencia de validez discriminante.

El segundo cuestionario para medir la variable habilidades psicosociales fue desarrollado y validado por Niño-Bautista et al. (2017), incluye 18 ítems. Las pruebas de validación del instrumento para evaluar habilidades psicosociales para la vida: se realizó en 929 escolares de primaria, los resultados mostraron un buen ajuste al modelo Rasch: los 18 ítems obtuvieron infit (MNSQ) promedio de 0,98, outfit (MNSQ) promedio de 1,00. La varianza inexplicada de primer contraste fue de 1,5 autovalores; el total de varianza fue 21,9%. La confiabilidad de ítems obtenida fue de 0,98, muy cercana a 1.

Los cuestionarios fueron evaluados para determinar su aplicabilidad, siendo la validación el proceso de verificar que realiza la medición de lo que pretende medir. Este proceso es crucial para asegurar exactitud de los hallazgos de la investigación (Middleton, 2023). En este caso los cuestionarios fueron sometidos a procesos de validación por los autores de cada instrumento. Adicionalmente, los cuestionarios fueron evaluados en su validez de contenido por especialistas, quienes emitieron dictamen de aplicabilidad. Ver Anexo 3.

Otra de las evaluaciones se realizó evaluando la consistencia interna, este se utiliza para evaluar la fiabilidad de un instrumento de medición, comprobando si varios ítems que pretenden medir el mismo concepto producen resultados similares (Sürücü & Maslakçi, 2020). En este caso ambos cuestionarios demostraron consistencia interna. El cuestionario de actividad lúdica alcanzó una confiabilidad de EP=0.85, y EN=0.79 y el cuestionario de habilidades psicosociales alcanzó un valor de 0.98. Adicionalmente, se realizó una prueba piloto con 20 estudiantes, para determinar la confiabilidad de los instrumentos en contextos similares a la población de estudio,

obteniendo coeficientes alfa de Cronbach de 0.920 para el Cuestionario de Actividad lúdica y 0.959 para el Cuestionario de Habilidades psicosociales, es decir ambos con confiabilidad excelente (Toro et al., 2022). Ver Anexo 4.

El análisis de los datos recolectados se refiere al conjunto de técnicas estadísticas utilizadas para examinar los datos recolectados en una investigación, con el propósito de alcanzar los objetivos y probar hipótesis de este estudio. Se ha realizado un análisis descriptivo, que involucra la descripción básica de los datos, proporcionando resúmenes sobre la muestra y las medidas. Incluye el cálculo de frecuencias, medias, modas y medianas. También, se realizó un análisis inferencial que permite hacer inferencias o generalizaciones sobre una población a partir de los datos obtenidos de una muestra (Siedlecki, 2020).

En cuanto los aspectos éticos en la investigación se refieren a las consideraciones éticas que deben guiar la conducta de la investigación que incluyen las acciones para asegurar la libre participación de los participantes, la confidencialidad y la protección de los sujetos de estudio, entre otros aspectos críticos. Los principios éticos son fundamentales para garantizar que la investigación científica se realice de manera justa y responsable, protegiendo los derechos y la dignidad de todos los involucrados (D'Angelo, 2018).

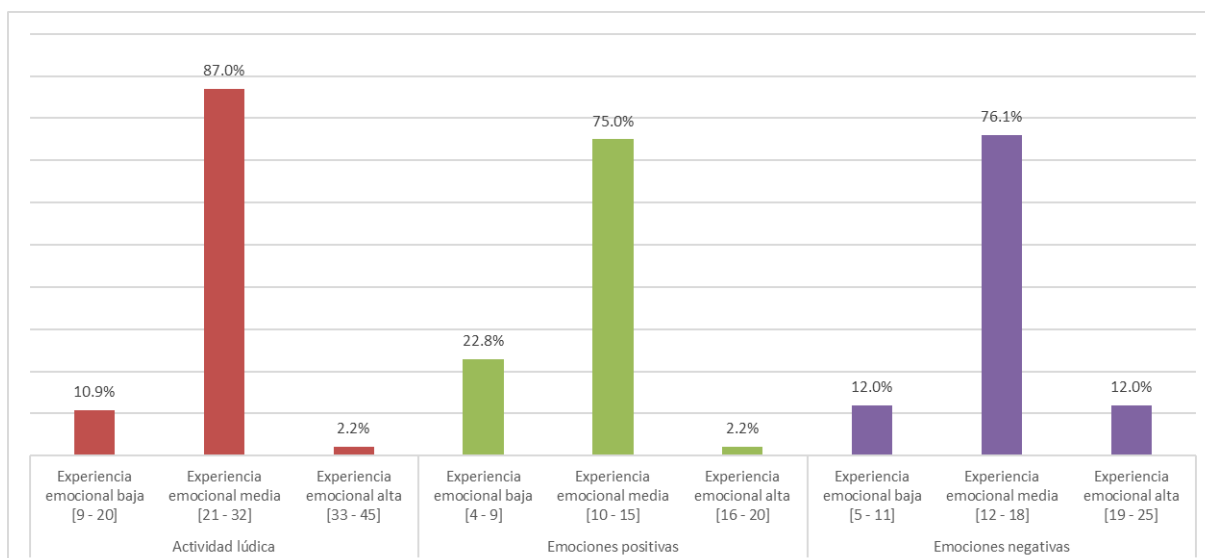
El principio respeto por las personas implica tratar a los participantes de la investigación con dignidad y honrar su autonomía. Esto se logra mediante la obtención de un consentimiento informado, donde los participantes son plenamente conscientes de los riesgos y beneficios del estudio y deciden participar voluntariamente. El principio de beneficencia requiere que los investigadores maximicen los posibles beneficios de la investigación mientras minimizan los riesgos y daños para los participantes. Se trata de actuar en el mejor interés de los sujetos de estudio, asegurando que el diseño del estudio y su ejecución no pongan en peligro su bienestar. La justicia se refiere a la división igualitaria de ventajas y desventajas que devienen del estudio. Este principio asegura que los participantes sean seleccionados de manera justa, sin discriminación, y que se difundan los hallazgos para todos los grupos relevantes. El principio de integridad exige que los investigadores mantengan altos estándares de honestidad y transparencia en todas las etapas del estudio. Esto incluye la recopilación, análisis y presentación de datos de manera precisa y honesta, evitando cualquier forma de falsificación o manipulación de resultados (Schöpfel et al., 2020).

III. RESULTADOS

3.1. Resultados descriptivos

Figura 1

Porcentajes de la variable Actividad lúdica



Nota: Resultados agrupados en niveles en base a la percepción de los niños sobre la Actividad lúdica, n=92.

Los resultados descriptivos relacionados con la actividad lúdica en niños de una institución educativa mostraron que:

El 10.9% de los niños tienen una baja experiencia emocional durante la actividad lúdica. Esto sugiere que una pequeña proporción de los niños no se siente particularmente emocionada o involucrada emocionalmente durante estas actividades. La gran mayoría, el 87.0%, reporta una experiencia emocional media, indicando que la mayoría de los niños se sienten adecuadamente estimulados y contentos con la actividad lúdica. Sólo un 2.2% experimenta altos niveles de emoción, lo que podría indicar momentos excepcionales de disfrute o alegría que sobresalen del promedio.

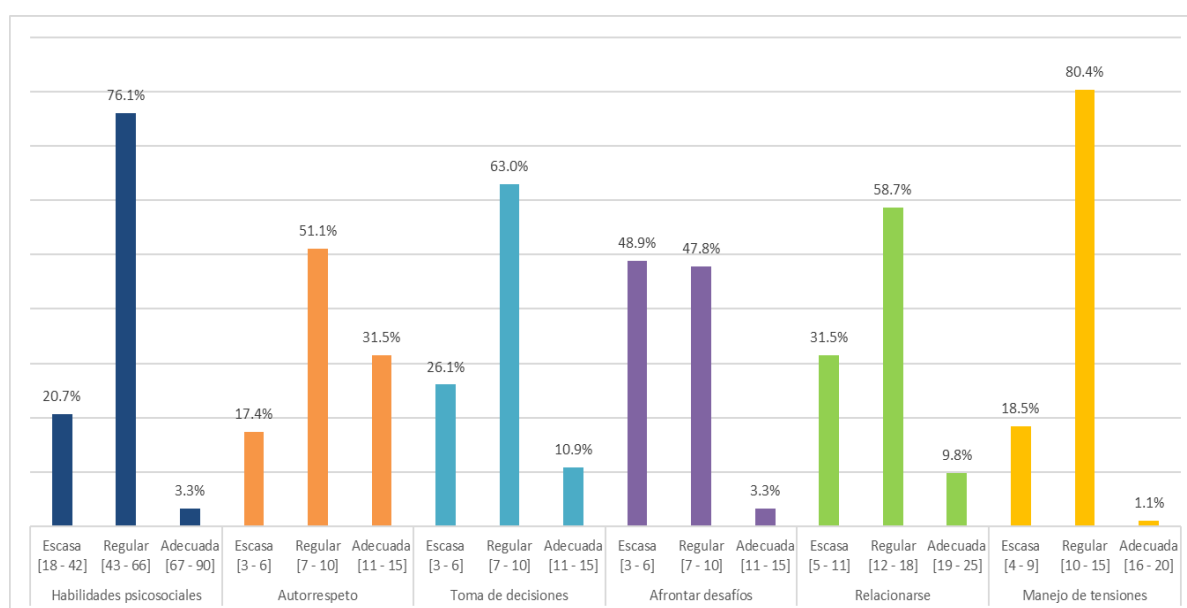
El 22.8% de los niños muestra bajos niveles de emociones positivas durante las actividades lúdicas, lo que puede ser indicativo de una falta de disfrute o compromiso. La mayoría, el 75.0%, tiene emociones positivas a un nivel medio, lo cual es indicativo de un disfrute y satisfacción generalizados, pero no extremos. Un

pequeño 2.2% alcanza niveles altos de emociones positivas, sugiriendo episodios esporádicos de gran alegría o satisfacción.

El 12.0% de los niños tiene niveles bajos de emociones negativas, lo cual es positivo ya que indica que no están experimentando muchos sentimientos negativos durante las actividades lúdicas. La mayor parte, el 76.1%, muestra una cantidad media de emociones negativas, lo que podría sugerir un manejo efectivo de pequeñas frustraciones o descontentos durante el juego. Otro 12.0% experimenta altos niveles de emociones negativas, lo cual podría ser motivo de preocupación, ya que indica que una cantidad significativa de niños podría estar enfrentando dificultades emocionales significativas durante estas actividades.

Figura 2

Porcentajes de la variable Habilidades psicosociales



Nota: Resultados agrupados en niveles en base a la percepción de los niños sobre habilidades psicosociales, n=92.

Los resultados descriptivos relacionados con la actividad lúdica en niños de una institución educativa mostraron que:

Respecto a las Habilidades psicosociales, un 20.7% de los niños muestra habilidades psicosociales en un nivel bajo, lo que sugiere una necesidad significativa de intervención para desarrollar estas habilidades críticas. La gran mayoría, el 76.1%, se encuentra en un nivel regular, indicando un desarrollo moderado de habilidades psicosociales. Solo el 3.3% alcanza un nivel alto, mostrando un dominio adecuado de estas habilidades.

En cuanto a las dimensiones de las Habilidades psicosociales, en la dimensión Autorrespeto, el 17.4% tiene un bajo nivel de autorrespeto, lo cual puede afectar negativamente su autoimagen y confianza. Más de la mitad, el 51.1%, está en un nivel regular, probablemente sintiéndose competentes, pero no excepcionalmente seguros. Un 31.5% muestra un alto nivel de autorrespeto, lo que es positivo para su desarrollo personal y académico.

En la Toma de decisiones un 26.1% enfrenta desafíos en tomar decisiones efectivas, lo que podría limitar su capacidad de hacer elecciones independientes. La mayoría, el 63.0%, tiene una capacidad de toma de decisiones regular. Solo el 10.9% muestra una capacidad avanzada para tomar decisiones.

En la dimensión Afrontar desafíos, casi la mitad, el 48.9%, tiene dificultades significativas para manejar desafíos, lo que indica vulnerabilidad ante la adversidad. Un porcentaje similar, el 47.8%, maneja desafíos de forma regular. Solo un 3.3% exhibe una alta resiliencia y capacidad para afrontar desafíos.

La dimensión Relacionarse muestra que un 31.5% tiene dificultades en relacionarse efectivamente con otros. Más de la mitad, el 58.7%, posee habilidades interpersonales en un nivel normal. El 9.8% destaca en su habilidad para interactuar con otros.

En el Manejo de tensiones un 18.5% muestra un manejo de tensiones inadecuado, lo que puede contribuir a problemas emocionales o conductuales. Una gran mayoría, el 80.4%, gestiona el estrés de manera regular. Solo el 1.1% tiene un manejo excelente de tensiones.

Tabla 1*Contingencias entre Actividad lúdica vs habilidades psicosociales*

		Habilidades psicosociales			Total	
		Escasa [18 - 42]	Regular [43 - 66]	Adecuada [67 - 90]		
Actividad lúdica	Experiencia emocional baja [9 - 20]	f	9	0	1	10
		%	9.8%	0.0%	1.1%	10.9%
	Experiencia emocional media [21 - 32]	f	10	70	0	80
		%	10.9%	76.1%	0.0%	87.0%
	Experiencia emocional alta [33 - 45]	f	0	0	2	2
		%	0.0%	0.0%	2.2%	2.2%
Total	f	19	70	3	92	
	%	20.7%	76.1%	3.3%	100.0%	

Nota: Distribución de frecuencias de la relación entre variables, n=92

Los resultados muestran la relación entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños de educación primaria, organizadas por niveles de experiencia emocional (baja, media, alta) y clasificación de habilidades psicosociales (escasa, regular, adecuada).

Se aprecia que 10 niños, o el 10.9% de la muestra, presentaron baja experiencia emocional durante la actividad lúdica. De estos, 9 niños (9.8%) también mostraron habilidades psicosociales escasas, mientras que 1 niño (1.1%) alcanzó un nivel de habilidades psicosociales adecuado. No hubo niños con habilidades psicosociales regulares en este grupo.

La mayoría de los niños, 80 en total o el 87% de la muestra, tuvieron una experiencia emocional media. De estos, 10 niños (10.9%) mostraron habilidades psicosociales escasas y 70 niños (76.1%) tenían habilidades psicosociales regulares. Ningún niño en este grupo mostró habilidades psicosociales adecuadas.

Un pequeño número, 2 niños o el 2.2% de la muestra, experimentó una alta experiencia emocional. Ambos niños (2.2%) mostraron habilidades psicosociales adecuadas, indicando que una alta experiencia emocional podría estar asociada con un mejor desarrollo de habilidades psicosociales.

Tabla 2*Contingencias entre Emociones positivas vs habilidades psicosociales*

		Habilidades psicosociales			Total	
		Escasa [18 - 42]	Regular [43 - 66]	Adecuada [67 - 90]		
Emociones positivas	Experiencia emocional baja [4 - 9]	f	19	1	1	21
		%	20.7%	1.1%	1.1%	22.8%
	Experiencia emocional media [10 - 15]	f	0	69	0	69
		%	0.0%	75.0%	0.0%	75.0%
	Experiencia emocional alta [16 - 20]	f	0	0	2	2
		%	0.0%	0.0%	2.2%	2.2%
Total		f	19	70	3	92
		%	20.7%	76.1%	3.3%	100.0%

Nota: Distribución de frecuencias de la relación entre variables, n=92

Los resultados muestran la relación entre las emociones positivas y las habilidades psicosociales en una muestra de 92 niños de una institución educativa pública de educación primaria. Los datos están organizados por niveles de experiencia emocional (baja, media, alta) y categorías de habilidades psicosociales (escasa, regular, adecuada).

Un total de 21 niños (22.8% de la muestra) se encuentran en esta categoría, con 19 niños (20.7%) mostrando habilidades psicosociales escasas y solo 1 niño (1.1%) en cada una de las categorías de habilidades regulares y adecuadas. Esto sugiere que los niños con bajos niveles de emociones positivas tienden a tener habilidades psicosociales menos desarrolladas.

La mayoría de los niños, 69 en total (75.0% de la muestra), tienen una experiencia emocional media y todos ellos presentan habilidades psicosociales regulares. Esto indica que un nivel medio de emociones positivas está comúnmente asociado con un nivel funcional de habilidades psicosociales.

Solo 2 niños (2.2% de la muestra) experimentan altos niveles de emociones positivas, y ambos muestran habilidades psicosociales adecuadas. Esto podría indicar que niveles muy altos de emociones positivas están asociados con un desarrollo superior de habilidades psicosociales.

Tabla 3*Contingencias entre Emociones negativas vs habilidades psicosociales*

		Habilidades psicosociales			Total	
		Escasa [18 - 42]	Regular [43 - 66]	Adecuada [67 - 90]		
Emociones negativas	Experiencia emocional baja [5 - 11]	f	0	10	1	11
		%	0.0%	10.9%	1.1%	12.0%
	Experiencia emocional media [12 - 18]	f	11	57	2	70
		%	12.0%	62.0%	2.2%	76.1%
	Experiencia emocional alta [19 - 25]	f	8	3	0	11
		%	8.7%	3.3%	0.0%	12.0%
Total		f	19	70	3	92
		%	20.7%	76.1%	3.3%	100.0%

Nota: Distribución de frecuencias de la relación entre variables, n=92

Los resultados muestran una visión detallada de la relación entre las emociones negativas y las habilidades psicosociales en niños de educación primaria de una institución pública. Los datos se clasifican en función del nivel de experiencia emocional negativa (baja, media, alta) y se comparan con las habilidades psicosociales categorizadas como escasa, regular y adecuada.

Entre los 11 niños con baja experiencia emocional, 10 tienen habilidades psicosociales regulares y 1 tiene habilidades adecuadas. No hay niños con habilidades psicosociales escasas en este grupo, lo que sugiere que niveles bajos de emociones negativas están asociados predominantemente con habilidades psicosociales al menos regulares.

De los 70 niños con experiencia emocional media, la mayoría (57) muestra habilidades psicosociales regulares y 11 tienen habilidades escasas. Solo 2 niños de este grupo muestran habilidades adecuadas. Este patrón indica que una experiencia emocional negativa media puede estar ligada a un desarrollo moderado de habilidades psicosociales, también se presenta en niños con habilidades escasas.

En el grupo de 11 niños con alta experiencia emocional, 8 tienen habilidades psicosociales escasas y 3 regulares. No se observan habilidades adecuadas en este grupo. Esto destaca una correlación preocupante entre altos niveles de emociones negativas y habilidades psicosociales deficientes, sugiriendo que intensas emociones negativas pueden inhibir el desarrollo de habilidades psicosociales eficaces.

3.2. Resultados inferenciales

El análisis estadístico para la contrastación de las hipótesis, se ha considerado los criterios de rechazo de la hipótesis nula cuando el valor p calculado es menor que $\alpha=0.05$ valor de significancia comúnmente utilizado en estudios de ciencias sociales. Además, se consideró un coeficiente de confianza del 95% con un error estadístico del 5%.

Comprobación de distribución normal

Se determinó que los datos proporcionados por las variables no presentan distribución gaussina confirmada por la prueba de Kolmogórov-Smirnov. (Ver Anexo 7). De este modo se decidió por pruebas no paramétricas, en este caso Tau_b de Kendall es apropiado para determinar la asociación entre variables ordinales y es particularmente útil cuando los conjuntos de datos de ambas variables poseen la misma cantidad de categorías.

Hipótesis general

H₀: No existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales

H_g: Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales

Tabla 4

Correlaciones entre Actividad lúdica y habilidades psicosociales

		Habilidades psicosociales	
Tau_b de Kendall	Actividad lúdica	Coefficiente de correlación	.582**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	92

Nota: Potencia y dirección de la asociación entre variables.

Los resultados del análisis inferencial que evalúa la relación entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales muestran los siguientes resultados:

La prueba Tau_b de Kendall obtuvo un coeficiente de 0.582, esto representa una correlación positiva moderada entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales. Esta correlación es estadísticamente significativa al nivel de 0.005 lo cual determina el rechazo de H₀. Este resultado sugiere que a mayor participación en actividades lúdicas, mejores son las habilidades psicosociales observadas en los niños.

Hipótesis 1

H₀: No existe relación entre las emociones positivas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales.

H₁: Existe relación entre las emociones positivas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales.

Tabla 5

Correlaciones entre Emociones positivas y habilidades psicosociales

		Habilidades psicosociales
	Coeficiente de correlación	.880**
Tau_b de Kendall	Emociones positivas	Sig. (bilateral) 0.000
	N	92

Nota: Distribución de frecuencias de la relación entre variables, n=92

Los resultados del análisis inferencial que evalúa la relación entre las emociones positivas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales muestran los siguientes resultados:

El valor τ de .880** es una correlación fuerte que se establece entre las variables. La significancia estadística es 0.000 implica el rechazo de H₀. De modo que es posible afirmar que los niños que experimentan mayores niveles de emociones positivas tienden a mostrar un desarrollo más elevado de habilidades psicosociales.

Hipótesis 2

H₀: Existe relación entre las emociones negativas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales

H₁: Existe relación entre las emociones negativas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales

Tabla 6

Correlaciones entre Emociones negativas y habilidades psicosociales

		Habilidades psicosociales
	Coeficiente de correlación	-.426**
Tau_b de Kendall	Emociones negativas	Sig. (bilateral) 0.000
	N	92

Nota: Distribución de frecuencias de la relación entre variables, n=92

Los resultados del análisis inferencial que evalúa la relación entre las emociones negativas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales muestran los siguientes resultados:

El coeficiente de correlación Tau_b de Kendall es de -.426**, indicando una correlación negativa moderada entre las variables. La significancia estadística es 0.000 implica el rechazo de H₀. Esto sugiere que a mayor presencia de emociones negativas, como tristeza, miedo o ira, menor es el desarrollo o manifestación de habilidades psicosociales en los niños.

IV. DISCUSIÓN

En el presente capítulo se integra los antecedentes, el marco teórico y los resultados obtenidos, comparándolos bajo una lente crítica y reflexiva para evaluar la coherencia y las divergencias entre estos componentes y las hipótesis planteadas.

Los resultados descriptivos dan cuenta que los niños en su mayoría mostraron experiencias emocionales medias durante actividades lúdicas, con un desarrollo de habilidades psicosociales principalmente en niveles regulares. Sin embargo, un segmento significativo muestra emociones positivas bajas y habilidades psicosociales escasas, lo que podría indicar áreas de mejora en cómo las actividades lúdicas están estructuradas o integradas en el ambiente educativo.

El marco teórico proporciona una base sólida sobre la relevancia de la lúdica en el desarrollo infantil, apoyada por teorías de Piaget y Vygotsky, quienes enfatizan el juego como un medio esencial para el aprendizaje cognitivo y social. La inclusión de la teoría de la educación horizontal de Freire, que promueve la participación activa en el aprendizaje, complementa la perspectiva de que la actividad lúdica puede ser un entorno potente para el desarrollo de habilidades psicosociales.

La comparación entre los antecedentes y los resultados revela algunas consistencias, como la vinculación entre las habilidades psicosociales y la gestión de situaciones adversas, aunque los resultados sugieren que aún hay un espacio para el mejoramiento de las actividades lúdicas que fortalecen el desarrollo de estas habilidades de manera óptima. Mientras que los antecedentes sugieren impactos directos y significativos del juego sobre las habilidades sociales y emocionales, los resultados actuales sugieren una correlación menos directa y más variada, lo que puede reflejar diferencias en la implementación o en las condiciones locales de la institución educativa en Chaclacayo.

Es crucial reflexionar sobre cómo se podrían ajustar las actividades lúdicas para maximizar su impacto en las habilidades psicosociales. La investigación sugiere la necesidad de una implementación más dirigida y quizás más integrada de principios pedagógicos que fomenten no solo la participación, sino también la reflexión y el aprendizaje socioemocional activo. Además, sería beneficioso explorar más a fondo cómo las variaciones en la implementación de las actividades lúdicas pueden afectar los diferentes niveles de desarrollo psicosocial observados entre los estudiantes. Se subraya la importancia de continuar explorando y refinando las

estrategias educativas que utilizan el juego como un vehículo para el desarrollo integral del estudiante, asegurando que todas las actividades sean inclusivas y efectivas en la promoción de habilidades psicosociales fundamentales.

Respecto a la hipótesis general que infiere que la relación entre actividades lúdicas y habilidades psicosociales se tiene que los estudios de Sun et al. (2022) y Horoz et al. (2022), subrayan la relación entre las habilidades socioemocionales preexistentes y la mitigación de problemas de comportamiento durante eventos estresantes como la pandemia de COVID-19. Estos estudios destacan la capacidad de las habilidades psicosociales para influir positivamente en el comportamiento durante períodos de crisis. Los resultados de la investigación actual corroboran estos hallazgos, mostrando que la actividad lúdica se correlaciona de forma positiva con el desarrollo de habilidades psicosociales, como lo demuestra el coeficiente de correlación Tau_b de Kendall de 0.582 con una significancia bilateral de 0.000, lo que sugiere rechazar H0 y apoya la hipótesis general (H_g) que postula que las variables se relacionan de forma positiva.

El marco teórico sostenido en las obras de Piaget y Vygotsky sobre el valor del juego en el desarrollo cognitivo y social, como también la Teoría de la Educación Horizontal de Freire, proporcionan una base teórica sólida que apoya los resultados obtenidos. La evidencia empírica de la investigación refleja estas teorías al demostrar que las actividades lúdicas son indispensables en el desarrollo cognitivo, y también fomentan el desarrollo de habilidades psicosociales esenciales, corroborando que el juego es clave en el aprendizaje y el desarrollo social de los niños.

Es importante destacar que, la actividad lúdica se relaciona positivamente con las habilidades psicosociales, la investigación sugiere que el grado de esta relación puede variar dependiendo de la calidad y el tipo de actividad lúdica implementada. Esto señala la necesidad de diseñar actividades lúdicas que no solo sean inclusivas y atractivas, sino también específicamente orientadas a fomentar habilidades psicosociales, tal como lo sugieren las teorías educativas mencionadas en el marco teórico.

A pesar de la correlación positiva general, la investigación muestra que aún hay margen para optimizar cómo las actividades lúdicas se utilizan como herramientas para el desarrollo psicosocial. Esto puede implicar una exploración más profunda de qué aspectos específicos del juego son más efectivos en diferentes

contextos o para diferentes grupos de niños, sugiriendo un enfoque más personalizado o adaptado en las intervenciones educativas.

La presente investigación afirma y extiende los hallazgos de estudios previos al confirmar que la ludicidad son beneficiosas para el desarrollo de habilidades psicosociales en niños. Sin embargo, también llama a una mayor precisión en la aplicación y el estudio del juego como herramienta educativa, subrayando la importancia de investigaciones continuas y prácticas educativas bien fundamentadas que maximicen estos beneficios.

Respecto a la hipótesis 1 que infiere que la relación entre las emociones positivas y habilidades psicosociales destacaron cómo las habilidades psicosociales de los niños influyen en su comportamiento, especialmente durante situaciones adversas como la pandemia de COVID-19. Los estudios citados en los antecedentes, como el de Sun et al. (2022) y Horoz et al. (2022), mostraron que niños con habilidades sociales robustas enfrentaron mejor los desafíos del confinamiento, reflejando menos problemas de comportamiento. Rosas (2021) encontró que los juegos populares se correlacionan positivamente con las habilidades sociomotrices. Gonzales (2020), por otro lado, destacó cómo la actividad física mejoró la percepción del clima de convivencia en las escuelas, observando una disminución en los conflictos estudiantiles. Autores como Saygın y Karakaş (2021) encontraron que actividades centradas en habilidades sociales mejoraban la empatía entre estudiantes de primaria, lo que respalda la idea de que las emociones positivas derivadas de interacciones sociales enriquecidas mejoran competencias psicosociales.

Piaget y Vygotsky subrayan la importancia del juego para el desarrollo cognitivo y social. Vygotsky en particular ve el juego como un mecanismo para operar dentro de la zona de desarrollo próximo del niño, lo que facilita un aprendizaje social que es vital para el desarrollo de habilidades psicosociales. Además, la teoría de la Educación Horizontal de Freire promueve la interacción activa en el aprendizaje, que es crucial para el desarrollo de habilidades psicosociales mediante el fomento de emociones positivas en un entorno educativo colaborativo.

Los resultados de esta investigación apoyan estos hallazgos, evidenciando que los niños que participan en actividades lúdicas y que experimentan emociones positivas significativas, tienden a desarrollar y exhibir habilidades psicosociales

superiores, como demostró el análisis inferencial con Tau_b de Kendall de .880**, lo que sugiere una fuerte correlación positiva. Este hallazgo es coherente con los teóricos y antecedentes que asocian las emociones positivas con mejoras en las habilidades sociales y emocionales.

Los antecedentes y el marco teórico están en alineación con los resultados de la investigación, todos sugieren un vínculo positivo entre las emociones generadas por actividades lúdicas y la mejora en habilidades psicosociales. Sin embargo, una reflexión crítica podría considerar la variabilidad en cómo diferentes tipos de actividades lúdicas pueden generar distintos niveles de emociones positivas y, por ende, tener variados impactos en el desarrollo psicosocial. Esto sugiere la necesidad de investigar más profundamente qué aspectos del juego contribuyen más significativamente a este desarrollo.

La investigación valida las teorías y estudios previos que relacionan las emociones positivas con las habilidades psicosociales, destacando la importancia de integrar actividades lúdicas en el curriculum educativo para promover el crecimiento tanto emocionalmente como socialmente. Además, resalta que es necesario realizar una adaptación de actividades que se ajusten a los requerimientos de los niños para incrementar su efectividad. Lo cual se alinea con los hallazgos de Rosas y Gonzales. Sin embargo, los resultados van más allá al demostrar que estas actividades no solo benefician habilidades específicas, sino que también influyen en un espectro más amplio de competencias psicosociales.

Una reflexión crítica sobre los resultados muestra que, a pesar de la correlación positiva entre las emociones positivas y el desarrollo de habilidades psicosociales, hay variaciones significativas en cómo estas actividades influyen en diferentes niños. Esto podría sugerir los requerimientos de adecuar más las actividades lúdicas para adaptarlas a las necesidades individuales de los niños, maximizando así su potencial educativo y de desarrollo. Además, los resultados invitan a una mayor exploración sobre cómo se pueden estructurar estas actividades para ser más inclusivas y efectivas, considerando variables como el entorno familiar, la educación parental, y las condiciones socioeconómicas que también pueden influir en el desarrollo de habilidades psicosociales. Las futuras investigaciones podrían enfocarse en identificar elementos específicos dentro de las actividades lúdicas que son más efectivos para fomentar habilidades psicosociales, o en desarrollar modelos

pedagógicos que integren los principios de la educación horizontal para fomentar un aprendizaje más activo y participativo.

Respecto a la hipótesis 2 que infiere que la relación entre las emociones negativas de la actividad lúdica y habilidades psicosociales se incluye una evaluación detallada de cómo los antecedentes, el marco teórico y los resultados interactúan y se comparan entre sí.

Los estudios en los antecedentes abordaron diversas facetas de las habilidades psicosociales y la actividad lúdica. El estudio de Saygın y Karakaş (2021) analizó cómo las actividades centradas en habilidades sociales afectaban a estudiantes de primaria en Turquía, destacando mejoras en la empatía a través de actividades lúdicas. Esto se alinea con la Hipótesis 2 que propone que las emociones negativas se vinculan con las habilidades psicosociales, sugiriendo que intervenciones específicas pueden modular esta relación.

Los resultados mostraron una correlación negativa moderada entre las emociones negativas y las habilidades psicosociales, con un coeficiente de correlación de -0.426^{**} , lo que indica que, a mayor presencia de emociones negativas, menor es el desarrollo de habilidades psicosociales en los niños. Esto está en consonancia con los antecedentes y el marco teórico, que sugieren que las emociones negativas pueden ser mitigadas a través de entornos de aprendizaje estructurados adecuadamente, como los proporcionados por actividades lúdicas dirigidas.

La comparación entre los antecedentes, el marco teórico y los resultados revela una coherencia general en la literatura sobre el impacto de las emociones en el desarrollo de habilidades psicosociales. Sin embargo, un área de diferencia notable es la magnitud del impacto que las emociones negativas tienen en el desarrollo de habilidades psicosociales. Mientras que el marco teórico sugiere que el juego puede ser un mecanismo efectivo para gestionar y aliviar emociones negativas, los resultados indican que la presencia de emociones negativas todavía tiene un efecto considerablemente negativo en las habilidades psicosociales, lo que puede implicar la necesidad de estrategias más específicas o intensivas para abordar estas emociones en entornos educativos.

La investigación confirma la necesidad de integrar actividades lúdicas en la educación para fomentar un desarrollo psicosocial saludable. Sin embargo, también

resalta la importancia de abordar específicamente las emociones negativas a través de enfoques pedagógicos que no solo involucren el juego, sino que también incluyan apoyo emocional y social explícito para maximizar el bienestar y el desarrollo de habilidades psicosociales en los niños.

V. CONCLUSIONES

Primera: La investigación confirmó la existencia de una relación significativa moderada entre la participación en actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades psicosociales en niños, determinada por $\tau=0.582$, $p=0.000$. Las actividades que incorporan el juego no solo proporcionan un medio para el entretenimiento y la recreación, sino que también actúan como un vehículo crucial para el desarrollo social y emocional de los niños.

Segunda: Se determinó que las emociones positivas derivadas de las actividades lúdicas están fuertemente correlacionadas con el desarrollo de habilidades psicosociales, determinada por $\tau=0.880$, $p=0.000$. Los niños que experimentan mayores niveles de emociones positivas durante el juego tienden a mostrar mejores habilidades sociales y emocionales. Esto subraya la importancia de diseñar y fomentar actividades lúdicas que maximicen las emociones positivas, ya que estas son esenciales para fomentar un entorno de aprendizaje saludable y productivo.

Tercera: La investigación reveló que las emociones negativas durante las actividades lúdicas tienen un efecto negativo moderado en el desarrollo de habilidades psicosociales. Esto sugiere que mientras las emociones negativas son una parte inevitable de las experiencias de aprendizaje de los niños, su gestión efectiva es crucial para evitar efectos adversos en el desarrollo de habilidades psicosociales. Por lo tanto, es vital implementar estrategias dentro de las actividades lúdicas que minimicen las emociones negativas y promuevan la resiliencia y el manejo efectivo del estrés.

VI. RECOMENDACIONES

- Primera: Se recomienda a los directivos desarrollar y ofrecer programas de capacitación para los docentes sobre cómo diseñar y guiar actividades lúdicas que fomenten efectivamente el desarrollo de habilidades psicosociales. Esto incluiría formación en cómo manejar emociones negativas y promover emociones positivas en el aula.
- Segunda: Se sugiere a los directivos la integración formal de juegos educativos en el currículo escolar y su evaluación y monitoreo que estén específicamente diseñadas para desarrollar habilidades psicosociales ajustando las estrategias según sea necesario para maximizar su impacto. Esto podría ser parte de una política más amplia para promover la educación socioemocional como un componente esencial del desarrollo estudiantil.
- Tercera: Se sugiere a los directivos realizar inversiones para crear espacios adecuados para el juego, asegurando que estos espacios sean seguros, accesibles y estimulantes para impulsar que los niños participen de manera activa.
- Cuarta: A los investigadores, se recomienda considerar ampliar la muestra a varias instituciones educativas para validar y generalizar los resultados obtenidos. Esto incluiría diferentes contextos socioeconómicos y culturales para una mejor comprensión de la influencia en las habilidades psicosociales que ejercen las actividades lúdicas.
- Quinta: Se aconseja a los investigadores la realización de estudios longitudinales que sigan a los niños a lo largo del tiempo para observar cómo el efecto de las actividades lúdicas sobre las habilidades psicosociales evoluciona y persiste a lo largo del desarrollo infantil.
- Sexta: Se sugiere a los investigadores, emplear una combinación de herramientas cualitativas y cuantitativas para capturar una gama más amplia de dinámicas en las interacciones lúdicas y su impacto en las habilidades psicosociales, permitiendo una comprensión más profunda de estos fenómenos.

Estas recomendaciones están respaldadas por la literatura existente que destaca la relevancia que ejerce el juego sobre el desarrollo infantil, tal como lo sugieren las teorías de Piaget y Vygotsky sobre el aprendizaje social y cognitivo a través del juego, y están diseñadas para abordar directamente las problemáticas identificadas en la investigación actual. Implementar estas recomendaciones podría no solo mejorar las prácticas educativas sino también enriquecer la base de conocimiento científico sobre cómo la actividad lúdica se asocia con las habilidades psicosociales en niños.

REFERENCIAS

- Alcaraz-Muñoz, V., Alonso, J. I., & Yuste, J. L. (2022). Design and validation of games and emotions scale for children (GES-C). *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 22(1), 28–43. <https://doi.org/10.6018/CPD.476271>
- Amar, I.B.; Jlassi, A.; Kacem, N., and Elloumi, A. (2023). Towards a School Physical Education Learning Model Based on Traditional Sport Game to Develop Pupil WellBeing in Tunisia. *Advances in Social Sciences and Management*, 1(1), 22-36. <https://hspublishing.org/ASSM/article/download/11/2>
- Amabile, T. M., & Kramer, S. (2011). Creativity and the pursuit of pleasure. *Harvard Business Review*, 89(7-8), 52-61.
- Ayinde, O., & Olasehinde-Williams, F. A. O. (2020). Psychosocial Problems and Academic Achievement of Deviant Pupils in Basic Schools in Oyo State, Nigeria. *Anatolian Journal of Education*, 5(1), 41-46. <https://doi.org/10.29333/aje.2020.514a>
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis. <https://sonria.com/wp-content/uploads/2020/03/Psicopedagogia-emociones-Bisquerra.pdf>
- Brand, R., & Ekkekakis, P. (2017). Affective-Reflective Theory of physical inactivity and exercise: foundations and preliminary evidence. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 47, 1-11. <https://doi.org/10.1007/s12662-017-0477-9>
- Brown, F. (1990). Play: Theoretical perspectives. In B. Sutton-Smith (Ed.), *Children's play* (pp. 21-49). New York: Garland Publishing.
- Bulás Montoro, M., Ramírez Camacho, A. L., & Corona Galindo, M. G. (2020). Relevancia de las competencias emocionales en el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel de posgrado. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 19(39), 57–73. <https://doi.org/10.21703/rexe.20201939bulas4>
- Caballero-Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926973.pdf>

- Carbonel, N. (2011). La educación en habilidades psicosociales desde la orientación educativa: pautas para su implementación en el contexto de la formación profesional inicial en las universidades pedagógicas. Málaga. EUMED.
- Carrillo, C. (2019). Educación y desarrollo de habilidades psicosociales en América
- Castañer Balcells, M., & Camerino Foguet, O. (2001). *La educación física en la enseñanza primaria: una propuesta currículo para la reforma*. España: Inde. https://www.google.com.pe/books/edition/La_educaci%C3%B3n_f%C3%ADsica_en_la_ense%C3%B1anza_p/qfKvHKCQzPQC?hl=es&gbpv=1
- Carvajal Chalarca, G. y Valencia González, G. (2016). Toma de decisiones en el aula escolar. *Plumilla educativa*, 17(1). 69-89. ISSN-e 1657-4672. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5920256.pdf>
- Contreras, V., & Crobu, R. (2018). El Mindfulness como Intervención en Psicología del Deporte -Revisión sistemática. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*, 3(2), 1-15. <https://doi.org/10.5093/rpadef2018a14>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- D'Anna, C.; Albano, D.; Romano, B.; & Vastola, R. (2021). Giornale italiano di Educazione alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva. *Italian Journal of Health Education, Sports and Inclusive Didactics*, 2(5). ISSN 2532-3296 ISBN 978-88-6022-411-8. <https://doi.org/10.32043/gsd.v5i2.377>
- Delors, J., & UNESCO. (1996). Informe de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI: La educación encierra un tesoro. UNESCO.
- Fajardo, E., & Cervantes, L. C. (2020). Las teorías sobre la sociología de la educación y su impacto en los sistemas y políticas educativas en América Latina. *Revista Boletín Redipe*, 9(5), 55–76. <https://doi.org/10.36260/rbr.v9i5.975>
- Gea, G. M., Alonso, J. I., Yuste, J. L., & Garcés, E. J. (2016). Sports games and his influence in the emotional management in university students. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 16(3), 101-112
- Gonzales Quincho, V. V. (2020). La Educación Física para la mejora de la convivencia escolar en las escuelas del nivel primario del distrito de Comas – 2020. [Tesis de especialización, Universidad Nacional de Tumbes] Repositorio.

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

Griffiths, L., King, S., & Farnham, F. (2019). The role of outdoor play in developing social and emotional resilience in early childhood. *Journal of Physical Education and Sport*, 19(2), 760-765.

Goleman, D. (2002). *Inteligencia emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual*. Plaza y Janés Editores.

Hargraves, V. (2020, March 26th). Scaffolding social skills in early childhood. The education hub. <https://theeducationhub.org.nz/scaffolding-social-skills-in-early-childhood/#:~:ps.%20Su0cups%20at%20snack%20time>.

Hernández, M. (2018). El desarrollo de habilidades socioemocionales de los jóvenes en el contexto educativo. *Poniéndose al día*, 88.

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

Horoz, N., Buil, J. M., Koot, S., van Lenthe, F. J., Houweling, T. A. J., Koot, H. M., & van Lier, P. A. C. (2022). Children's behavioral and emotional problems and peer relationships across elementary school: Associations with individual- and school-level parental education. *Journal of School Psychology*, 93, 119-137. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2022.06.005>

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

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

- Larson, M., Petersen, J., & Eklund, K. (2018). Enhancing communication skills through directed play activities: A study of Swedish primary school students. *Educational Psychology Review*, 30(3), 993-1010.
- Mantilla, L. (1999) Habilidades para la vida. Ministerio de salud y fe y alegría.
- Medrano de Manzano, S. y Pacheco Castillo, J. (2021). Habilidades para la vida en el currículo y práctica de Educación Inicial y Parvularia. *Conocimiento Educativo*, 8. 107-125. ISSN 2311-5513 / E-ISSN 2518-8208.
<https://camjol.info/index.php/ceunicaes/article/view/12594/14614>
- Mejía-Rodríguez, D. L., & Mejía-Leguía, E. J. (2021). Evaluación y calidad educativa: Avances, limitaciones y retos actuales. *Revista Electrónica Educare*, 25(3), 1–14. <https://doi.org/10.15359/ree.25-3.38>
- Middleton, F. (2023, June 22). *Reliability vs. Validity in Research | Difference, Types and Examples*. Scribbr. <https://www.scribbr.com/methodology/reliability-vs-validity/>
- Ministerio de Educación [Minedu] (2023). *Guía de soporte socioemocional y actividades lúdicas ante situaciones de emergencia para DRE/GRE y UGEL*. <https://hdl.handle.net/20500.12799/9097>
- Ministerio de Educación [Minedu] (2015). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal: guía de actividades lúdicas con uso de kits para atender emergencias*. <https://hdl.handle.net/20500.12799/5057>
- Mishra, S. B., & Alok, S. (2022). *Handbook of research methodology*. <http://74.208.36.141:8080/jspui/bitstream/123456789/1319/1/BookResearchMethodology.pdf>
- Niño-Bautista L, Hakspiel-Plata MC, Mantilla-Hernández LC, Cárdenas-Herrera MS, Guerrero-Parra NC. (2017). Adaptación y validación de instrumento para evaluar habilidades psicosociales y hábitos saludables en escolares. *Univ. Salud*;19(3):366-377. <http://dx.doi.org/10.22267/rus.171903.99>
- Nopembri, S., & Sugiyama, Y. (2021). Assessing Psychosocial Skills and Negative Emotional States of Elementary School Students in Yogyakarta Area. *International Journal of Instruction*, 14(3), 59-72.
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.1434a>

- Parlebas, P. (2018). A pedagogy of motor skills. *Acción motriz*, 20, 89-96.42.
- Parker R., Thomsen B.S. and Berry A. (2022). Learning Through Play at School – A Framework for Policy and Practice. *Frontiers in Education*. 7. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.751801>
- Piaget, J. (1952). *The child's construction of reality*. Basic Books.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton & Co.
- Pic, M., Lavega-Burgués, P., Muñoz-Arroyave, V., March-Llanes, J., & Echeverri-Ramos, J. A. (2019). Predictive variables of emotional intensity and motivational orientation in the sports initiation of basketball. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 19(1), 241-251. <https://doi.org/10.6018/cpd.343901>
- Rabasco Zamora, M., Ullauri Pineda, J. & Aldaz Borja, A. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 1618–1638. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363>
- Rosas García, M.I. (2021). *Las habilidades sociomotrices y los juegos populares en el quinto grado de primaria en la I.E.T.I.C. N.º 20341 Madre Teresa de Calcuta-Chonta 2019*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional.
- Ruiz, Y. (2005). La educación horizontal: Un enfoque para la transformación educativa. *Revista de Investigación Educativa*, 33(1), 127-145.
- Saygın, M., & Karakaş, H. (2021). The effect of social skills-based activities on primary school students' critical thinking and empathic tendencies. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 13(3), 2789-2812. https://www.researchgate.net/publication/354336310_The_effect_of_social_skills-based_activities_on_primary_school_students'_critical_thinking_and_empathic_tendencies
- Sadeghi H.S., Alsaffarini M.W., Almahmeed N.W., et al. (2023). The impact of reflex-based recreational activities and preclinical training on psychomotor skills in an educational dental environment. *Journal of Dental Education*; 87. 374–384. <https://doi.org/10.1002/jdd.13126>

- Sierra Polanco, T. E. (2019). Educación Horizontal: sobre las jerarquías tradicionales en la Enseñanza de las Ciencias Exactas. *Revista Científica*, 48–62. <https://geox.udistrital.edu.co/index.php/revcie/article/view/14476>
- Sun, J., Singletary, B., Jiang, H., Justice, L. M., Lin, T.-J., & Purtell, K. M. (2022). Child behavior problems during COVID-19: Associations with parent distress and child social-emotional skills. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 78, 101375–101375. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101375>
- Sürücü, L., & Maslakçi, A. (2020). Validity and reliability in quantitative research. *Business & Management Studies: An International Journal*, 8(3), 2694–2726. <https://doi.org/10.15295/bmij.v8i3.1540>
- Tan, P., & Cheung, M. (2020). Play activities and the development of empathy and cooperation in young children. *Journal of Child and Family Studies*, 29(1), 143–154.
- Teruel, P., Salavera, C., Usán, P., & Antoñanzas, J. L. (2020). Inteligencia emocional centrada en uno mismo y en el otro: Escala Rotterdam de Inteligencia Emocional (REIS). *Universitas Psychologica*, 18(4), 1–12. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy18-4.iecm>
- The PATH Program. (n.d.). Promoting Alternative Thinking Strategies for Students. <https://pathsprogram.com/>
- Torres, J. (2020). Implementación de estrategias lúdicas en la educación primaria peruana. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 61-76.
- United Nations Children’s Fund [UNICEF] (2022a, 30 de junio). Unicef for every child. *Towards a world of play and connection, for every child. Why play is so important and how to enable every child to benefit.* <https://www.unicef.org/blog/towards-world-play-and-connection-every-child>
- United Nations Children’s Fund [UNICEF] (2022b). Unicef for every child. *Desarrollo de documento técnico para la evaluación y entrenamiento en habilidades sociales. Para niños, niñas y adolescentes.* <https://www.unicef.org/peru/desarrollo-de-documento-tecnico-para-la-evaluacion-y-entrenamiento-en-habilidades-sociales-nna>

- United Nations Children's Fund [UNICEF] (2018). *Learning through play Strengthening learning through play in early childhood education programmes*.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf#:~:text=URL%3A%20https%3A%2F%2Fwww.unicef.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2F2018>
- United Nations (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/education/>
- Valderrama Mendoza, S. y Jaimes Velásquez, C. (2019). *El desarrollo de la tesis. Descriptiva comparativa, correlacional y cuasiexperimental*. Editorial San Marcos E I R Ltda
- Valdivia Gómez, G.L. (2021). *Concordancia de las habilidades sociales con la competencia: interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, según percepción de docentes del área de Educación Física*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán] Repositorio institucional.
<https://hdl.handle.net/20.500.13080/7230>
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- White, R., Smith, L., & Sullivan, G. (2019). The effects of play-based activities on social and emotional skill development in primary school children. *Journal of School Psychology*, 76, 49-61.

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de variables

Tabla 7

Operacionalización de la variable Actividad lúdica

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala	Nivel y rango	
Las actividades lúdicas son una poderosa herramienta para promover un aprendizaje significativo, favorecen el desarrollo de habilidades sociomotrices, las relaciones interpersonales y el sentido del humor, además de despertar la motivación del niño hacia el aprendizaje. Además, la ludicidad es fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite relacionarse con los demás, la naturaleza y consigo mismos, proporcionándoles un equilibrio estético y moral entre su mundo interno y el entorno con el que interactúan (Candela y Benavides, 2020).	Definición operacional. La actividad lúdica es una variable que corresponde a la clasificación categórica, por naturaleza cualitativa, para su medición se utiliza una escala ordinal, con una puntuación de cinco valores. Para facilitar la medición, se han considerado dos dimensiones: Emociones positivas y emociones negativas y la aplicación de un cuestionario que consta de 9 reactivos	Emociones positivas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alegría ▪ Humor ▪ Felicidad ▪ Afecto 	1 - 4	Escala ordinal	Experiencia emocional baja [4 - 9]	Experiencia emocional baja [9 - 20]
		Emociones negativas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rechazo ▪ Ira ▪ Vergüenza ▪ Miedo ▪ Tristeza 	5 - 9	Nada (1) Poco (2) Algo (3) Bastante (4) Mucho (5)	Experiencia emocional media [10 - 15]	Experiencia emocional media [21 - 32]
						Experiencia emocional alta [16 - 20]	Experiencia emocional alta [33 - 45]

Tabla 8

Operacionalización de la variable Habilidades psicosociales

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Nivel y rango
Las habilidades psicosociales son un conjunto de capacidades relacionadas con la gestión de las emociones, la comunicación efectiva, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y el manejo de relaciones interpersonales, que permiten a los individuos adaptarse y comportarse de manera efectiva y saludable en la sociedad. Estas habilidades son fundamentales en el desarrollo integral de los niños, ayudándoles a interactuar adecuadamente con su entorno, cooperar con otros, y enfrentar desafíos de manera constructiva (Niño-Bautista et al., 2017).	El desarrollo psicosocial será medido a través de un cuestionario que la evalúa por medio de 3 indicadores que son: interactúa con sus compañeros, sigue órdenes y trabaja en equipo, con un total de 18 ítems (Niño-Bautista et al., 2017)	Autorrespeto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoaceptación ▪ Confianza en las capacidades propias 	1 - 3		Escasa [3 - 6] Regular [7 - 10] Adecuada [11 - 15]
		Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexión antes de la acción ▪ Balance entre juego y responsabilidad 	4 - 6	Escala ordinal	Escasa [3 - 6] Regular [7 - 10] Adecuada [11 - 15]
		Afrontar desafíos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda de apoyo ▪ Gestión de conflictos domésticos y sociales 	7 - 9	Nunca (1) Pocas veces (2) Algunas veces (3) Muchas veces (4) Siempre (5)	Escasa [3 - 6] Regular [7 - 10] Adecuada [11 - 15]
		Relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad de hacer y mantener amistades ▪ Interacciones respetuosas y seguras en línea 	10 - 14		Escasa [5 - 11] Regular [12 - 18] Adecuada [19 - 25]
		Manejo de tensiones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresión asertiva ▪ Reclamación de derechos 	15 - 18		Escasa [4 - 9] Regular [10 - 15] Adecuada [16 - 20]

Anexo 2. Instrumentos

Cuestionario de Actividad Lúdica














































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

Sexo del niño: Masculino () Femenino ()

Edad del niño:

Nombre del juego:

He ganado () He perdido ()

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

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

Cuestionario de Habilidades psicosociales

¡Hola! Aquí tienes un cuestionario sobre tus habilidades para moverte y relacionarte con los demás. Elige la opción que mejor describa tu respuesta. Puedes seleccionar entre las siguientes opciones:

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

N°	Dimensión/Ítem	1	2	3	4	5
	Autorrespeto					
1.	A mis amigas y amigos les gusta mi forma de ser					
2.	Soy una persona con cualidades					
3.	Puedo hacer las cosas tan bien como la mayoría de mis compañeros a mí					
	Toma de decisiones					
4.	Cuando debo tomar una decisión, primero pienso en diferentes soluciones					
5.	Antes de hacer algo, pienso en lo que podría pasar					
6.	Salgo a jugar con mis amigos y amigas, aunque tenga que estudiar					
	Afrontar desafíos					
7.	Cuando tengo un problema pido ayuda					
8.	Cuando en mi casa hay peleas entre los mayores, espero que les pase el mal genio y les digo lo mal que me he sentido					
9.	Cuando me invitan a una pelea, digo que no estoy de acuerdo con pegarle a otra persona					
	Relacionarse					
10.	Sólo hago amistad con niños y niñas que me tratan bien					
11.	Trato a los demás como me gusta que me traten					
12.	Acepto chatear con nuevos amigos en Facebook, Instagram, Tiktok u otros, si los conozco					
13.	Cuando llegan nuevos estudiantes a mi salón, hago amistad con ellos					
14.	Me gusta ponerle apodosos o sobrenombres a otros compañeros o compañeras					
	Manejo de tensiones					
15.	Participo en clase sin miedo					
16.	Cuando mis amigos o amigas me piden que haga algo que yo no quiero, les digo que no estoy de acuerdo					
17.	Si alguien dice algo de mí que no es cierto, le respondo lo que yo pienso					
18.	Si creo que tengo derecho a algo, lo pido					

Nota: Tomado de Niño-Bautista et al. (2017).

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

Tabla 9

Consolidado de evaluación de expertos

Grado/Apellidos y nombres del especialista	Especialidad	Dictamen
Mtra. Alza Salvatierra Silvia Del Pilar	Metodóloga / Educación	Aplicable
Dra. Luzmila Lourdes Garro Aburto	Metodóloga / Educación	Aplicable
Mg. Angie Luisa Romero Espinoza	Metodóloga	Aplicable

Ficha de validación de contenido para un instrumento

INSTRUCCIÓN: A continuación, se le hace llegar el instrumento de recolección de datos (Cuestionario de Participación Ciudadana) que permitirá recoger la información en la presente investigación: Participación Ciudadana y Presupuesto Participativo en los ciudadanos del distrito de Lucma, 2024. Por lo que se le solicita que tenga a bien evaluar el instrumento, haciendo, de ser caso, las sugerencias para realizar las correcciones pertinentes. Los criterios de validación de contenido son:

Criterios	Detalle	Calificación
Suficiencia	El/la ítem/pregunta pertenece a la dimensión/subcategoría y basta para obtener la medición de esta	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Claridad	El/la ítem/pregunta se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Coherencia	El/la ítem/pregunta tiene relación lógica con el indicador que está midiendo	1: de acuerdo 0: en desacuerdo
Relevancia	El/la ítem/pregunta es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1: de acuerdo 0: en desacuerdo

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


Validador 1

Matriz de validación del cuestionario de la variable Actividad Lúdica

Definición de la variable: Las actividades lúdicas son una poderosa herramienta para promover un aprendizaje significativo, favorecen el desarrollo de habilidades sociomotrices, las relaciones interpersonales y el sentido del humor, además de despertar la motivación del niño hacia el aprendizaje. Además, la ludicidad es fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite relacionarse con los demás, la naturaleza y consigo mismos, proporcionándoles un equilibrio estético y moral entre su mundo interno y el entorno con el que interactúan (Candela y Benavides, 2020).

Dimensión/ Categoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Emociones positivas	Alegría		1	1	1	1	
	Humor		1	1	1	1	
	Felicidad		1	1	1	1	
	Afecto		1	1	1	1	
Emociones negativas	Rechazo		1	1	1	1	
	Ira		1	1	1	1	
	Vergüenza		1	1	1	1	
	Miedo		1	1	1	1	
	Tristeza		1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto


Nombre del instrumento	Cuestionario de Actividad lúdica
Objetivo del instrumento	Conocer las emociones que experimentan los niños durante las actividades lúdicas.
Nombres y apellidos del experto	Alza Salvatierra Silvia Del Pilar
Documento de identidad	DNI 18110381
Años de experiencia en el área	15 años
Máximo Grado Académico	Maestra
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	955605144
Firma	
Fecha	31/05/2024

Matriz de validación del cuestionario de la variable Habilidades psicosociales

Definición de la variable: Las habilidades psicosociales son un conjunto de capacidades relacionadas con la gestión de las emociones, la comunicación efectiva, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y el manejo de relaciones interpersonales, que permiten a los individuos adaptarse y comportarse de manera efectiva y saludable en la sociedad. Estas habilidades son fundamentales en el desarrollo integral de los niños, ayudándoles a interactuar adecuadamente con su entorno, cooperar con otros, y enfrentar desafíos de manera constructiva (Niño-Bautista et al., 2017).

Dimensión/ Categoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Autorrespeto	Autoaceptación	A mis amigas y amigos les gusta mi forma de ser	1	1	1	1	
	Confianza en las capacidades propias	Soy una persona con cualidades	1	1	1	1	
		Puedo hacer las cosas tan bien como la mayoría de mis compañeros a mí	1	1	1	1	
Toma de decisiones	Reflexión antes de la acción	Cuando debo tomar una decisión, primero pienso en diferentes soluciones	1	1	1	1	
		Antes de hacer algo, pienso en lo que podría pasar	1	1	1	1	
	Balance entre juego y responsabilidad	Salgo a jugar con mis amigos y amigas, aunque tenga que estudiar	1	1	1	1	
Afrontar desafíos	Búsqueda de apoyo	Cuando tengo un problema pido ayuda	1	1	1	1	
	Gestión de conflictos domésticos y sociales	Cuando en mi casa hay peleas entre los mayores, espero que les pase el mal genio y les digo lo mal que me he sentido	1	1	1	1	
		Cuando me invitan a una pelea, digo que no estoy de acuerdo con pegarle a otra persona	1	1	1	1	
Relacionarse	Capacidad de hacer y mantener amistades	Sólo hago amistad con niños y niñas que me tratan bien	1	1	1	1	
		Trato a los demás como me gusta que me traten	1	1	1	1	
	Interacciones respetuosas y seguras en línea	Acepto chatear con nuevos amigos en Facebook, Instagram, Tiktok u otros, si los conozco	1	1	1	1	
		Cuando llegan nuevos estudiantes a mi salón, hago amistad con ellos	1	1	1	1	
Manejo de tensiones	Expresión asertiva	Me gusta ponerle apodosos o sobrenombres a otros compañeros o compañeras	1	1	1	1	
		Participo en clase sin miedo	1	1	1	1	
	Reclamación de derechos	Cuando mis amigos o amigas me piden que haga algo que yo no quiero, les digo que no estoy de acuerdo	1	1	1	1	
		Si alguien dice algo de mí que no es cierto, le respondo lo que yo pienso	1	1	1	1	
		Si creo que tengo derecho a algo, lo pido	1	1	1	1	
		Participo en clase sin miedo	1	1	1	1	














































Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Habilidades psicosociales
Objetivo del instrumento	Conocer las habilidades psicosociales percibidas por los niños.
Nombres y apellidos del experto	Alza Salvatierra Silvia Del Pilar
Documento de identidad	DNI 18110381
Años de experiencia en el área	15 años
Máximo Grado Académico	Maestra
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	955605144
Firma	
Fecha	31/05/2024


Validador 2

Matriz de validación del cuestionario de la variable Actividad lúdica

Definición de la variable: Las actividades lúdicas son una poderosa herramienta para promover un aprendizaje significativo, favorecen el desarrollo de habilidades sociomotrices, las relaciones interpersonales y el sentido del humor, además de despertar la motivación del niño hacia el aprendizaje. Además, la ludicidad es fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite relacionarse con los demás, la naturaleza y consigo mismos, proporcionándoles un equilibrio estético y moral entre su mundo interno y el entorno con el que interactúan (Candela y Benavides, 2020).

Dimensión/ Categoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Emociones positivas	Alegría	    	1	1	1	1	
	Humor	    	1	1	1	1	
	Felicidad	    	1	1	1	1	
	Afecto	    	1	1	1	1	
Emociones negativas	Rechazo	    	1	1	1	1	
	Ira	    	1	1	1	1	
	Vergüenza	    	1	1	1	1	
	Miedo	    	1	1	1	1	
	Tristeza	    	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto


Nombre del instrumento	Cuestionario de Actividad lúdica
Objetivo del instrumento	Conocer las emociones que experimentan los niños durante las actividades lúdicas.
Nombres y apellidos del experto	Luzmila Lourdes Garro Aburto
Documento de identidad	DNI
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente de investigación de la EPG UCV
Número telefónico	993009401
Firma	
Fecha	31/05/2024

Matriz de validación del cuestionario de la variable Habilidades psicosociales

Definición de la variable: Las habilidades psicosociales son un conjunto de capacidades relacionadas con la gestión de las emociones, la comunicación efectiva, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y el manejo de relaciones interpersonales, que permiten a los individuos adaptarse y comportarse de manera efectiva y saludable en la sociedad. Estas habilidades son fundamentales en el desarrollo integral de los niños, ayudándoles a interactuar adecuadamente con su entorno, cooperar con otros, y enfrentar desafíos de manera constructiva (Niño-Bautista et al., 2017).

Dimensión/ Categoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Autorrespeto	Autoaceptación	A mis amigas y amigos les gusta mi forma de ser	1	1	1	1	
	Confianza en las capacidades propias	Soy una persona con cualidades	1	1	1	1	
		Puedo hacer las cosas tan bien como la mayoría de mis compañeros a mí	1	1	1	1	
Toma de decisiones	Reflexión antes de la acción	Cuando debo tomar una decisión, primero pienso en diferentes soluciones	1	1	1	1	
		Antes de hacer algo, pienso en lo que podría pasar	1	1	1	1	
	Balance entre juego y responsabilidad	Salgo a jugar con mis amigos y amigas, aunque tenga que estudiar	1	1	1	1	
Afrontar desafíos	Búsqueda de apoyo	Cuando tengo un problema pido ayuda	1	1	1	1	
	Gestión de conflictos domésticos y sociales	Cuando en mi casa hay peleas entre los mayores, espero que les pase el mal genio y les digo lo mal que me he sentido	1	1	1	1	
		Cuando me invitan a una pelea, digo que no estoy de acuerdo con pegarle a otra persona	1	1	1	1	
Relacionarse	Capacidad de hacer y mantener amistades	Sólo hago amistad con niños y niñas que me tratan bien	1	1	1	1	
		Trato a los demás como me gusta que me traten	1	1	1	1	
	Interacciones respetuosas y seguras en línea	Acepto chatear con nuevos amigos en Facebook, Instagram, Tiktok u otros, si los conozco	1	1	1	1	
		Cuando llegan nuevos estudiantes a mi salón, hago amistad con ellos	1	1	1	1	
Manejo de tensiones	Expresión asertiva	Me gusta ponerle apodos o sobrenombres a otros compañeros o compañeras	1	1	1	1	
		Participo en clase sin miedo	1	1	1	1	
	Reclamación de derechos	Cuando mis amigos o amigas me piden que haga algo que yo no quiero, les digo que no estoy de acuerdo	1	1	1	1	
		Si alguien dice algo de mí que no es cierto, le respondo lo que yo pienso	1	1	1	1	
		Si creo que tengo derecho a algo, lo pido	1	1	1	1	
		Participo en clase sin miedo	1	1	1	1	














































Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Habilidades psicosociales
Objetivo del instrumento	Conocer las habilidades psicosociales percibidas por los niños.
Nombres y apellidos del experto	Luzmila Lourdes Garro Aburto
Documento de identidad	DNI
Años de experiencia en el área	20 años
Máximo Grado Académico	Doctora
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente de investigación de la EPG UCV
Número telefónico	993009401
Firma	
Fecha	31/05/2024


Validador 3

Matriz de validación del cuestionario de la variable Actividad lúdica

Definición de la variable: Las actividades lúdicas son una poderosa herramienta para promover un aprendizaje significativo, favorecen el desarrollo de habilidades sociomotrices, las relaciones interpersonales y el sentido del humor, además de despertar la motivación del niño hacia el aprendizaje. Además, la ludicidad es fundamental en la formación de los estudiantes, ya que les permite relacionarse con los demás, la naturaleza y consigo mismos, proporcionándoles un equilibrio estético y moral entre su mundo interno y el entorno con el que interactúan (Candela y Benavides, 2020).

Dimensión/ Categoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Emociones positivas	Alegría	    	1	1	1	1	
	Humor	    	1	1	1	1	
	Felicidad	    	1	1	1	1	
	Afecto	    	1	1	1	1	
Emociones negativas	Rechazo	    	1	1	1	1	
	Ira	    	1	1	1	1	
	Vergüenza	    	1	1	1	1	
	Miedo	    	1	1	1	1	
	Tristeza	    	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto


Nombre del instrumento	Cuestionario de Actividad lúdica
Objetivo del instrumento	Conocer las emociones que experimentan los niños durante las actividades lúdicas.
Nombres y apellidos del experto	Angie Luisa Romero Espinoza
Documento de identidad	70006010
Años de experiencia en el área	6 años
Máximo Grado Académico	Maestra
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	962955921
Firma	
Fecha	31/05/2024

Matriz de validación del cuestionario de la variable Habilidades psicosociales

Definición de la variable: Las habilidades psicosociales son un conjunto de capacidades relacionadas con la gestión de las emociones, la comunicación efectiva, la toma de decisiones, la resolución de conflictos y el manejo de relaciones interpersonales, que permiten a los individuos adaptarse y comportarse de manera efectiva y saludable en la sociedad. Estas habilidades son fundamentales en el desarrollo integral de los niños, ayudándoles a interactuar adecuadamente con su entorno, cooperar con otros, y enfrentar desafíos de manera constructiva (Niño-Bautista et al., 2017).

Dimensión/ Categoría	Indicador	Ítem	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observación
Autorrespeto	Autoaceptación	A mis amigas y amigos les gusta mi forma de ser	1	1	1	1	
	Confianza en las capacidades propias	Soy una persona con cualidades	1	1	1	1	
		Puedo hacer las cosas tan bien como la mayoría de mis compañeros a mí	1	1	1	1	
Toma de decisiones	Reflexión antes de la acción	Cuando debo tomar una decisión, primero pienso en diferentes soluciones	1	1	1	1	
		Antes de hacer algo, pienso en lo que podría pasar	1	1	1	1	
	Balance entre juego y responsabilidad	Salgo a jugar con mis amigos y amigas, aunque tenga que estudiar	1	1	1	1	
Afrontar desafíos	Búsqueda de apoyo	Cuando tengo un problema pido ayuda	1	1	1	1	
	Gestión de conflictos domésticos y sociales	Cuando en mi casa hay peleas entre los mayores, espero que les pase el mal genio y les digo lo mal que me he sentido	1	1	1	1	
		Cuando me invitan a una pelea, digo que no estoy de acuerdo con pegarle a otra persona	1	1	1	1	
Relacionarse	Capacidad de hacer y mantener amistades	Sólo hago amistad con niños y niñas que me tratan bien	1	1	1	1	
		Trato a los demás como me gusta que me traten	1	1	1	1	
	Interacciones respetuosas y seguras en línea	Acepto chatear con nuevos amigos en Facebook, Instagram, Tiktok u otros, si los conozco	1	1	1	1	
		Cuando llegan nuevos estudiantes a mi salón, hago amistad con ellos	1	1	1	1	
Manejo de tensiones	Expresión asertiva	Me gusta ponerle apodosos o sobrenombres a otros compañeros o compañeras	1	1	1	1	
		Participo en clase sin miedo	1	1	1	1	
	Reclamación de derechos	Cuando mis amigos o amigas me piden que haga algo que yo no quiero, les digo que no estoy de acuerdo	1	1	1	1	
		Si alguien dice algo de mí que no es cierto, le respondo lo que yo pienso	1	1	1	1	
		Si creo que tengo derecho a algo, lo pido	1	1	1	1	
		Participo en clase sin miedo	1	1	1	1	

Ficha de validación de juicio de experto

Nombre del instrumento	Cuestionario de Habilidades psicosociales
Objetivo del instrumento	Conocer las habilidades psicosociales percibidas por los niños.
Nombres y apellidos del experto	Angie Luisa Romero Espinoza
Documento de identidad	70006010
Años de experiencia en el área	6 años
Máximo Grado Académico	Maestra
Nacionalidad	Peruana
Institución	Universidad César Vallejo
Cargo	Docente
Número telefónico	962955921
Firma	
Fecha	31/05/2024

Anexo 4. Resultados del análisis de consistencia interna

Tabla 10

Análisis de fiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Cuestionario de Actividad lúdica	0.920	9
Cuestionario de Habilidades psicosociales	0.959	18

Tabla 11

Grados de confiabilidad de Alfa de Cronbach

Valor de alfa	Interpretación
0.9 a 1.0	Excelente
0.8 a 0.89	Bueno
0.7 a 0.79	Aceptable
0.6 a 0.69	Cuestionable
0.5 a 0.59	Pobre
0.0 a 0.49	Inaceptable

Nota: Elaborado en base a Toro et al. (2022).

Confiabilidad del Cuestionario de Actividad lúdica

The screenshot displays the SPSS Reliability dialog box and its output. The dialog box shows the following settings:

- RELIABILITY**
- VARIABLES:** p1 p2 p3 p4 p5 p6 p7 p8 p9
- SCALE:** ('ALL VARIABLES') ALL
- MODEL:** ALPHA.

The output window shows the following results:

Fiabilidad
[ConjuntoDatos1]

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	N	%
	Válido	20	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.920	9

The status bar at the bottom indicates: IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON | H: 104, W: 1097 pt.

Confiabilidad del Cuestionario de Habilidades psicosociales

Resultado_Piloto_Soledad.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

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

Resultado

- Registro
- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Conjunto de datos
 - Escala: ALL VARIABLES
 - Título
 - Resumen de Estadísticas
- Registro
- Fiabilidad
 - Título
 - Notas
 - Escala: ALL VARIABLES
 - Título
 - Resumen de Estadísticas

RELIABILITY

/VARIABLES=p10 p11 p12 p13 p14 p15 p16 p17 p18 p19 p20 p21 p22 p23 p24 p25 p26 p27

/SCALE('ALL VARIABLES') ALL

/MODEL=ALPHA.

→ **Fiabilidad**

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

Casos	Válido	N	%
		20	100.0
	Excluido ^a	0	0
Total		20	100.0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.959	18

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON | H: 104, W: 1097 pt.

Base de datos de la prueba piloto

BD_Piloto_Soledad.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 27 de 27 variables

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	p25	p26	p27	var	var	var	ve	
1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3					
3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4						
4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	2	1	3	1					
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3				
6	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2				
7	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	3	4	4	3	3	3					
8	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1					
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1					
10	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1					
11	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2					
12	1	1	1	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	4	2	2	5	4	5	5					
13	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2				
14	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	2	2	4	4	4	4	5	5	5	4	4					
15	3	1	2	4	4	3	4	5	4	4	4	1	4	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1				
16	4	1	4	4	4	2	2	4	5	2	5	4	4	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2					
17	4	1	5	4	5	5	4	4	5	5	5	2	5	3	3	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5					
18	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1					
19	2	1	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4					
20	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	1	2	1	2	4	2	1	5	2	4	4	5	4	2	2	4					
21																																

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode:ON

Anexo 5. Asentimiento informado

Asentimiento Informado

Título de la investigación: “Actividad lúdica y habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo ,2024”

Investigadora: Ordoñez Ravelo, Soledad Consuelo.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Actividad lúdica y habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo

,2024”, cuyo objetivo es determinar la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo, 2024. Esta investigación es desarrollada por estudiantes del programa de estudio Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Ate Vitarte.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Las habilidades psicosociales constituyen un factor determinante en el desarrollo integral de los niños, han ganado reconocimiento debido a su impacto significativo en el bienestar y éxito a largo plazo de los individuos. El papel de la actividad lúdica constituye un vehículo para el fortalecimiento de las habilidades psicosociales en niños de nivel primario. Al abordar esta temática, el estudio busca contribuir con el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS): Educación de calidad, que enfatiza la importancia de una educación inclusiva y equitativa que promueva oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida para todos.

Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 45 minutos y se realizará en el ambiente de aula de clase de la institución educativa. Las

respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

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

Riesgo (principio de No maleficencia):

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

Beneficios (principio de beneficencia):

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

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación.

Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) Soledad Consuelo Ordoñez Ravelo email: soljair@hotmail.com y asesor Dr. Garay Peña Luis Edilberto email: lgarayp1@ucvvirtual.edu.pe

Asentimiento

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

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA	FECHA	HORA
1	Anja de la Cruz Maria Grisel	43165245	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
2	Alaga Riquelme de Paquelin	10295074	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
3	Marys Cruz Abreu	43861609	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
4	Ramiro Maria Ana Liz	09892112	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
5	Cayetano Acosta Carolina	73136226	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
6	Daniel Vivar Steff	71201865	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
7	Olano Sanchez Ruth	70243252	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
8	Montalvan Quispe Criselda	41776289	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
9	Quispe Yauli Sonia	09727570	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
10	Rojas Torres Nelson	45167319	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
11	Angeles Patricia Christina Ponce	47148724	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
12	Quiza Cabra Sony	4766299	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA	FECHA	HORA
13	Dalya Soto Luis San Pedro	43987614	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
14	Estelita Mesca Zafra	75096680	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
15	Perez Angra Blandina	40103816	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
16	Judy Elvira Pareda	41000315	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
17	Diana Cabrera Quispe	44992299	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
18	Marta Pato Coda	71303182	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
19	Barrera Monto Virginia	40337898	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
20	Carolina Cruzado Katty Elizabeth	41551052	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
21	Najara Aroni, Yana Ornella	10771161	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
22	Alicia Bonifaz, Eusebio	76375228	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
23	CARRASCO HERRERA, Diana Eugenia	7327165	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
24	Mónica Luna Villar	44494324	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA	FECHA	HORA
25	Cristal Carotano, Thalia	72431312	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
26	Daniela Archicaya Harco	44653226	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
27	Yeny Mesca Huaraca	10111810	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
28	Roxana Hectora en Salazar	41321200	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
29	Roxana Carrasco Villavicencio	42343510	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
30	Lidia Luisa Santos Miraval	44205850	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
31	Maria Elsa Sabata Lara	40125410	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
32	Yulian Maduena Nara Danae	46776444	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
33	Rafael Chirachi	62798327	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
34	Hezo Agüero Soselyn Andrea	48398241	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
35	Tania Esteban Rojas	45846620	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm
36	Robert Torres Davidson	42971981	<i>[Firma]</i>	20-05-24	1:00 pm

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA	FECHA	HORA
37	Juan Ayala Norce	709813701		20-05-24	1:00 pm
38	Elizabeth Amín Vico	41860365		20-05-24	1:00 pm
39	Marela Flora Gomez	10819767		20-05-24	1:00 pm
40	Aguirre Campos Clara Rosaly	80578341		20-05-24	1:00 pm
41	Wendy Alvarez UV	75534010		20-05-24	1:00 pm
42	Braun Laura Berta	06965170		20-05-24	1:00 pm
43	Bergo Aparco Erlinda Zosima	40160227		20-05-24	1:00 pm
44	Juanes Atanacio Juana	43775110		20-05-24	1:00 pm
45	Luzes Meguino Catharina	48247745		20-05-24	1:00 pm
46	Tito Ramos Katheín	70114014		20-05-24	1:00 pm
47	Flor Rojas Ruiz	71819042		20-05-24	1:00 pm
48	Flores Cisneros Augusto	10194054		20-05-24	1:00 pm

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA	FECHA	HORA
49	Flora Chopuchanca Quispe	43351963		20-05-24	1:00 pm
50	Bernardo Aranda Vilma	71980169		20-05-24	1:00 pm
51	Arana Vargas Rosaluz	94255161		20-05-24	1:00 pm
52	Rosas Alvarez Abigail	46245247		20-05-24	1:00 pm
53	Villana Villanano Melida	46563621		20-05-24	1:00 pm
54	AICA MAIPICA ANABEL	46731346		20-05-24	1:00 pm
55	Urquiza Coral Jairo	47897046		20-05-24	1:00 pm
56	Alanya Huarcaya Isabel	10870764		20-05-24	1:00 pm
57	Espinosa Palma Liset	71296996		20-05-24	1:00 pm
58	Aguirre Mantari Guisela	75096161		20-05-24	1:00 pm
59	Unoc Villalva Elena	42115471		20-05-24	1:00 pm
60	Lanasca Huarcaya Alejandra	70768295		20-05-24	1:00 pm

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA	FECHA	HORA
61	Salazar Gusman Julio	42533787		20-05-24	1.00 pm
62	Ruiz Quintana Carmen	10611249		20-05-24	1.00 pm
63	Maita Iazaro Yolanda	42534892		20-05-24	1.00 pm
64	Santos Martell Segundo	46205677		20-05-24	1.00 pm
65	Cortez Espinozka Luis	46342370		20-05-24	1.00 pm
66	Espinosa Espinoza Paola	46991604		20-05-24	1.00 pm
67	Gonzalez Huayllacayan Rosalvina	42071231		20-05-24	1.00 pm
68	Tomey Latorra Victoria	45698177		20-05-24	1.00 pm
69	Ferrua Gamboa Patricia	72954227		20-05-24	1.00 pm
70	Medina Inca Carolina	46890929		20-05-24	1.00 pm
71	Timoteo Machuca Rocio	400076815		20-05-24	1.00 pm
72	Crispin Banto Ana	73018607		20-05-24	1.00 pm

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA	FECHA	HORA
73	Martinez Yovana Segundo	46624207		20-05-24	1.00 pm
74	Sanchez Ciguro Paola	46165429		20-05-24	1.00 pm
75	Mantoya Roman Yovana	70799432		20-05-24	1.00 pm
76	Juanman Tito Jose	47366448		20-05-24	1.00 pm
77	De la Cruz Siles Yvoni	76329721		20-05-24	1.00 pm
78	Hualpa Quintanilla Alfredo	80334236		20-05-24	1.00 pm
79	Armando Casas Miranada	40943443		20-05-24	1.00 pm
80	Fernandez Bautista Mara	41223127		20-05-24	1.00 pm
81	Huamanta Guezo Yvelin	44012034		20-05-24	1.00 pm
82	Fernandez Antigua Segundo	22472807		20-05-24	1.00 pm
83	Huamanta Chavez Luz	30078000		20-05-24	1.00 pm
84	Manin Chamanyaduis	22434645		20-05-24	1.00 pm

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FIRMA	FECHA	HORA
85	Huamanta Vasquez Olga	27400818		20-05-24	1.00 pm
86	Bautista Salcedo Araceli	42410407		20-05-24	1.00 pm
87	Cobias Saavedra Segunda	71568330		20-05-24	1.00 pm
88	DIEGO AGUIAR BAUTISTA	48234103		20-05-24	1.00 pm
89	Herrera Saavedra Aguilas	41783152		20-05-24	1.00 pm
90	Fernandez Antigua Wilfredo	22472807		20-05-24	1.00 pm
91	ELENA SCATE FARRAN	10297838		20-05-24	1.00 pm
92	BUTICANEVO GUEZA VETTERSON	49005858		20-05-24	1.00 pm

<https://www.scribd.com/publicaciones/ol/2016a>

< 1% match (Internet desde 17-jul.-2015)

<http://www.short-vacation.net/short/oid112.html>

< 1% match (Internet desde 17-nov.-2020)

<https://aprenda.cuco.edu.co/reportes/>

< 1% match (Internet desde 29-ago.-2020)

<https://esquiza.hysalud.org/qim?lang=es&o=ai%3A%22Ment%2C+Alejandra+Beatriz%22>

< 1% match (Internet desde 14-sept.-2003)

<http://www.note.cfnavara.es/publicaciones/pdf/disponibilidad.pdf>

< 1% match ()

<http://www.unicef.org/cdf/PoliticasLuv3.pdf>

< 1% match (ZhiFeng Wang, Bing Jiang, Xingtong Wang, Zhiqiang Li, Dongxu Wang, HaiHong Xue, Dongmei Wang. "Relationship between physical activity and individual mental health after traumatic events: a systematic review". European Journal of Psychotraumatology. 2023)
ZhiFeng Wang, Bing Jiang, Xingtong Wang, Zhiqiang Li, Dongxu Wang, HaiHong Xue, Dongmei Wang. "Relationship between physical activity and individual mental health after traumatic events: a systematic review". European Journal of Psychotraumatology. 2023

< 1% match (Internet desde 22-ago.-2016)

<https://es.scribd.com/doc/306674974/De-La-Neurona-a-La-Entidad>

< 1% match (Internet desde 20-oct.-2020)

https://es.wikipedia.org/wiki/Ciencias_sociales

< 1% match (Internet desde 25-mar.-2012)

http://nrcmde.pcpia.com/royal/metodologia-de-la-investigacion-saballo/browse_thread/thread/16cc1b3ca34a40cc3a01174f082ac

< 1% match (Internet desde 01-jun.-2022)

<https://thehub.dallasisd.org/2016/08/16/consejos-para-el- regreso-a-clases-como-alivar-la-ansiedad-de-usted-y-su-hijo/?noamp=mobile>

< 1% match (Internet desde 23-nov.-2023)

<https://www.civichospital.com/en/download/16833>

< 1% match (Internet desde 23-ene.-2023)

<https://www.slideshare.net/jajgarcia9-la-metodologia-etica>

< 1% match (Internet desde 06-mar.-2023)

<https://www.tdx.cat/handle/10803/384723?show=full>

ESCUELA DE POSGRADO PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Actividad lúdica v habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chedacayo - 2024 TESTS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE Maestra en Psicología Educativa ALTORBA: Ordoñez Ravelo, Soledad Consuelo (ordor@0000.0001.5068-2087) ASESORES: [Dr. Garay Peña Luis](#)

Anexo 7. Análisis complementario

Cálculo de la muestra

Para una población conocida se aplicó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 P Q N}{\varepsilon^2 (N - 1) + Z^2 P Q}$$

Reemplazando los valores, se tiene:

N	Población	120
Z	Nivel de confianza (95%)	1.96
p	Probabilidad favorable	0.5
q	Probabilidad desfavorable	0.5
e	Error muestral	0.05
	?	
n		92

Prueba de normalidad

La prueba de normalidad se determina mediante Kolmogorov-Smirnov tomando en consideración el tamaño muestral $n > 30$.

H_0 = Los datos se aproximan a una distribución normal.

H_a = Los datos no se aproximan a una distribución normal.

Regla de decisión:

Si $p < 0.05$ se rechaza H_0 .

Tabla 12

Prueba de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Actividad lúdica	0.112	92	0.007
Habilidades psicosociales	0.067	92	.200*

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los valores de significancia obtenidos son $p=0.007$ es menor que 0.05 y 0.200 que es mayor que 0.05, de modo que se rechaza H_0 ya que la distribución normal requiere ambos grupos de datos los valores sean mayores que 0.05, por consiguiente, se afirma que los datos no se aproximan a una distribución normal.

Anexo 8. Autorizaciones para el desarrollo del proyecto de investigación

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA
N° 1192 "FLORENTINO PRAT" - Chacabayo
UGEL N°06 - LA MOLINA**

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

Autorización de uso de información de la Institución Educativa

Yo, Angélica Barbarán Saavedra directora de la I. E N° 1192 "Florentino Prat" identificada con DNI 03707340, en mi calidad de directora del nivel primaria e inicial de la I. E 1192 "Florentino Prat, ubicada en la ciudad de Lima, distrito de Chacabayo con dirección Av. Los Olivos, Azulo 2032

OTORGO LA AUTORIZACIÓN,

A la señorita Soledad Consuelo Ordoñez Ravelo, identificada con DNI N° 10076858, con cargo de profesora de aula para que realice la encuesta el cual consta de dos cuestionarios sobre las actividades lúdicas y habilidades psicosociales a los estudiantes del nivel primario. (Anexo1) con la finalidad de que pueda desarrollar la Tesis para optar el Título Profesional, en maestría de psicología educativa

(x) Mantener en Reserva el nombre o cualquier distintivo de la institución o Mencionar el nombre de la institución.


Directora Angélica Barbarán Saavedra.
DNI...03707340

El Estudiante declara que los datos emitidos en esta carta y en el Trabajo de Investigación / en la Tesis son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos, el Estudiante será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente; asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales que la empresa, otorgante de información, pueda ejecutar.


Soledad Consuelo Ordoñez Ravelo
DNI 10076858

 **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**



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

Lima, 16 de mayo de 2024
Carta P. 0132-2024-UCV-VA-EPG-F01/1

Licenciada
Angelica Barbaran Saavedra
Directora
I.E N° 1192 Florentino Prat

De mi mayor consideracion:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a ORDOÑEZ RAVELO, SOLEDAD CONSUELO; identificada con DNI N° 10076858 y con código de matrícula N° 7002718101; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

Actividad lúdica y habilidades psicosociales en niños del nivel primario en una institución educativa, Chacabayo, 2024.

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador ORDOÑEZ RAVELO, SOLEDAD CONSUELO asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

La información a solicitar por parte de nuestro alumno (a) corresponde a una muestra de Personas, mediante técnica de recolección de datos de Encuesta.

Asimismo solicitamos el acuse de recibo de la presente carta confirmando la aceptación o no aceptación por parte de su institución al correo electrónico: mesadepartes.epg.in@ucv.edu.pe

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,


Dra. Helga R. Majo Marrúfo
Jefe
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos


Soledad Consuelo Ordoñez Ravelo
DNI 10076858

Compartamos la universidad de los que quieren salir adelante.

f t i o v
ucv.edu.pe

Anexo 9. Otras evidencias

Matriz de consistencia

TÍTULO: Actividad lúdica y habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024								
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES					
<p>Problema general ¿Cuál es la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024?</p> <p>Problemas específicos P1. ¿Cuál es la relación que existe entre las emociones positivas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024?</p> <p>P2. ¿Cuál es la relación que existe entre las emociones negativas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024.</p> <p>Objetivos específicos O1. Determinar la relación que existe entre las emociones positivas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024.</p> <p>O2. Determinar la relación que existe entre las emociones negativas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024.</p> <p>Hipótesis específicas HE1. Existe relación entre las emociones positivas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024.</p> <p>HE2. Existe relación entre las emociones negativas de la actividad lúdica y las habilidades psicosociales en niños del nivel primaria de una institución educativa, Chaclacayo - 2024.</p>	Variable 1: Actividad lúdica Autor: Alcaraz-Muñoz et al. (2022)					
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala	Nivel y rango	
			Emociones positivas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alegría ▪ Humor ▪ Felicidad ▪ Afecto 	1 - 4	Escala ordinal Nada (1) Poco (2) Algo (3) Bastante (4) Mucho (5)	Experiencia emocional baja [9 - 20] Experiencia emocional media [21 - 32] Experiencia emocional alta [33 - 45]	
			Emociones negativas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rechazo ▪ Ira ▪ Vergüenza ▪ Miedo ▪ Tristeza 	5 - 9			
						Variable 2: Habilidades psicosociales Autor: Niño-Bautista et al. (2017).		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escalas	Nivel y rango	
			Autorrespeto	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Autoaceptación ▪ Confianza en las capacidades propias 	1 - 3	Escala ordinal Nunca (1) Pocas veces (2) Algunas veces (3) Muchas veces (4) Siempre (5)	Escasa [18 - 42] Regular [43 - 66] Adecuada [67 - 90]	
			Toma de decisiones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflexión antes de la acción ▪ Balance entre juego y responsabilidad 	4 - 6			
			Afrontar desafíos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Búsqueda de apoyo ▪ Gestión de conflictos domésticos y sociales 	7 - 9			
			Relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Capacidad de hacer y mantener amistades ▪ Interacciones respetuosas y seguras en línea 	10 - 14			
Manejo de tensiones	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresión asertiva ▪ Reclamación de derechos 	15 - 18						
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA		INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA				
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básico. Diseño: No experimental, transversal, correlacional. Nivel: Correlacional	<p>Población: 120 niños del nivel primaria.</p> <p>Muestra: 92 niños del nivel primaria.</p> <p>Muestreo:</p>		<p>Variable 1: Actividad lúdica Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Autores: Alcaraz-Muñoz et al. (2022)</p> <p>Variable 2: Habilidades psicosociales.</p>	<p>Estadística descriptiva: Los datos se agruparán en niveles de acuerdo a los rangos establecidos, los resultados se presentarán en tablas de frecuencias y gráficos estadísticos.</p> <p>Estadística inferencial:</p>				

Método: Hipotético-deductivo.	Probabilístico, aleatorio simple.	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Autor: Niño-Bautista et al. (2017)	El análisis de datos se realiza con el coeficiente de correlación a través del SPSS versión 25.
-------------------------------	-----------------------------------	--	---