

INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CINCO
AÑOS DEL COLEGIO MISIÓN INTEGRAL –
PACHACUTEC, 2022**



**TESIS
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INICIAL**

**LIMA – PERÚ
2022**



CC BY-NC-SA

Reconocimiento – No comercial – Compartir igual

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE
CINCO AÑOS DEL COLEGIO MISIÓN INTEGRAL – PACHACUTEC, 2022**

**TESIS PARA OPTAR
EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN INICIAL**

**PRESENTADO POR:
MÓNICA NATALIA NIETO RUIZ**

**ASESORA:
DRA. PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO**

LIMA, PERÚ

2022

**ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE
CINCO AÑOS DEL COLEGIO MISIÓN INTEGRAL – PACHACUTEC, 2022**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESORA:

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

PRESIDENTE DEL JURADO

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

MIEMBROS DEL JURADO

Mg. Philip Ernesto Suárez Rodríguez

Dr. Pedro Alfonso Velásquez Tapullima

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios quien es el motor de mi vida, quien me impulsa en esta vocación para enseñar, me sustenta con vida y salud.

A mi familia que continuamente me abrigan en sus oraciones, y mis colegas que siempre me dan un apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios que me da la vida, a mis padres por acompañarme en el camino, mi querido esposo que impulsa a seguir adelante, a mis patrocinadores, Esther y Vreni que continuamente me dieron su apoyo, mostrando su interés y cariño en mi formación personal y profesional. A mis asesores por su contribución.

ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	iii
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS	ii
ÍNDICE	ii
RESUMEN	vi
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	15
1.1. Antecedentes de la Investigación.....	15
1.2. Bases Teóricas.....	22
1.2.1 La Lúdica	22
1.2.2 La Actividad Lúdica	22
1.2.3 Actividad Lúdica Como Estrategia De Aprendizaje.....	23
1.2.4 Actividad Lúdica en la Enseñanza.....	24
1.2.5 Clasificación De Las Actividades De Juego	25
1.2.6 La Atención en el Juego.....	26
1.2.7 La Autonomía	26
1.2.8 Habilidades Sociales y Emocionales	28

1.2.9	Autoconocimiento.....	31
1.2.10	Autorregulación Emocional	32
1.2.11	Inteligencia Emocional de los Niños	33
1.3	Definición de Términos Básicos	33
1.3.1	Atención.....	33
1.3.2	Autoconocimiento.....	34
1.3.3	Autonomía	34
1.3.4	Autorregulación	34
1.3.5	Desarrollo emocional	34
1.3.6	Habilidades sociales	35
1.3.7	Lúdica	35
	CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES	36
2.1.	Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas.....	36
2.1.1	Hipótesis Principal.....	36
2.1.2	Hipótesis Derivadas	36
2.1.3	Operacionalización de Variables.....	37
	CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.1	Diseño Metodológico	39
3.2	Diseño Muestral	40
3.2.1	Población.....	40
3.2.2	Muestra.....	40

3.3	Técnicas de Recolección de Datos	41
3.3.1	Técnicas para recopilar datos:.....	41
3.3.2	Instrumentos de recopilación de datos:.....	41
3.3.3	Validación y confiabilidad del instrumento.....	41
3.4	Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información	43
CAPÍTULO IV: RESULTADOS		45
4.1	Aspectos Éticos	45
4.1.	Estadística Descriptiva	46
4.1.1.	Estadística Descriptiva Actividad Lúdica.....	46
4.1.2.	Estadística Descriptiva Desarrollo Socioemocional.....	48
4.2.	Estadística Inferencial	52
4.2.1	Prueba de normalidad:	52
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN		58
CONCLUSIONES		62
RECOMENDACIONES		65
FUENTES DE INFORMACIÓN		67
ANEXOS		74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Matriz de operacionalización de variable 1</i>	37
Tabla 2 <i>Matriz de operacionalización de variable 2</i>	38
Tabla 3 <i>Población de niños/as de la I.E.P Misión Integral</i>	40
Tabla 4 <i>Validez por juicio de expertos – Lista de Cotejo</i>	42
Tabla 5 <i>Análisis de fiabilidad del instrumento de evaluación de la Actividad Lúdica</i>	42
Tabla 6 <i>Análisis de fiabilidad del instrumento de evaluación Desarrollo Socioemocional</i>	43
Tabla 7 <i>Dimensión Atención.</i>	46
Tabla 8 <i>Dimensión Autonomía.</i>	47
Tabla 9 <i>Dimensión Habilidades Sociales.</i>	48
Tabla 10 <i>Dimensión Autoconocimiento.</i>	50
Tabla 11 <i>Dimensión Auto-regulación.</i>	51
Tabla 12 <i>Prueba de normalidad.</i>	53
Tabla 13 <i>Correlación entre Actividad Lúdica y Desarrollo Socioemocional.</i>	54
Tabla 14 <i>Correlación entre Actividad Lúdica y Habilidades Sociales</i>	55
Tabla 15 <i>Correlación entre Actividad Lúdica y Autoconocimiento</i>	56
Tabla 16 <i>Correlación entre Actividad Lúdica y Autorregulación</i>	57
Tabla 17 <i>Matriz de consistencia.</i>	75

RESUMEN

El objetivo general planteado en esta investigación fue: “Identificar la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022”.

El trabajo fue elaborado bajo los parámetros de una investigación con enfoque cuantitativo, con diseño correlacional, no experimental de corte transversal. La población del estudio fueron 22 estudiantes de nivel inicial, se utilizó como técnica para recolectar los datos de ambas variables de estudio fue la lista de cotejo. El valor de significancia obtenido resultó de $=0.001$, valor que permitió afirmar la hipótesis del investigador; del mismo modo el análisis de correlación Rho Spearman = 0.829; evidenciando una relación significativa entre la Actividad lúdica y el desarrollo socioemocional de los niños.

Palabras claves: Actividad lúdica, juego, desarrollo emocional, Social.

ABSTRACT

The general objective set forth in this research was: "Identify the relationship between recreational activity and socio-emotional development in five-year-old students of the I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022".

The work was elaborated under the parameters of a research with a quantitative approach, with a correlational, non-experimental cross-sectional design. Twenty-two children of kindergarten age were observed for the research, the technique used to collect the data of both study variables was the checklist. The significance value obtained was $=0.001$, a value that allowed affirming the researcher's hypothesis; Similarly, the Rho Spearman correlation analysis = 0.829; evidencing a significant relationship between the playful activity and the socio-emotional development of children.

Keywords: Playful activity, game, emotional development, social.

NOMBRE DEL TRABAJO

ACTIVIDAD LÚDICA Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DEL COLEGIO MISIÓN

AUTOR

MÓNICA NATALIA NIETO RUIZ

RECUENTO DE PALABRAS

17367 Words

RECUENTO DE CARACTERES

94829 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

104 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.3MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 1, 2022 3:24 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 1, 2022 3:26 PM GMT-5

● **14% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 13% Base de datos de Internet
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente



Dra. PATRICIA EDITH GUILLEN APARICIO
Asesora

ORCID: 0000-0002-8143-364

INTRODUCCIÓN

En los primeros años de vida de los niños, las áreas sensoriales, motoras y lingüísticas del cerebro son mucho más activas e integradas. Eso facilita el desarrollo de la atención, comunicación, coordinación motora, percibir y expresar las emociones.

De una manera muy autónoma los niños poseen la capacidad de construir su propio aprendizaje en un entorno social e individual. Los maestros son encargados de facilitar y provocar los espacios adecuados para este aprendizaje dado que las experiencias directas, la observación, las interacciones lingüísticas y la retroalimentación deben ser orientadas.

Las reaperturas de las instituciones educativas han sido importantes después de estos tiempos de la crisis sanitaria que hemos vivido mediante el Covid-19, donde la incertidumbre, el estrés asociado al confinamiento, el distanciamiento y las situaciones escolares tiene efectos tan negativos en los niños debido a un aumento de ansiedad (Zambrano, 2020).

En circunstancias limitadas, la cantidad de trabajo escolar realizado en casa ha aumentado, lo que también significa que la familia, sin duda, afecta más aun las mujeres en esta situación de aislamiento social; la madre, el padre o el tutor se convierte en agente de un cambio en la educación de sus hijos porque tienen que participar de una manera activa en este "homeschooling".

Además del tiempo dedicado a hacer la tarea y el nuevo rol que las familias tienen que tomar fuera de la escuela es de conciliar la vida familiar y profesional, en algunos casos dificulta la alegría de los momentos familiares. Además, las familias con menos recursos, les es difícil crear oportunidades para jugar en comparación a familias con mayores recursos. Un aspecto a resaltar es el valor que le dan las familias al juego. La percepción del juego y lo útil que llega a ser en la vida es un aspecto que necesita atención para comprender la nueva realidad a la que nos enfrentamos. En el confinamiento, muchas familias consideraron la importancia de jugar y pasar el tiempo de calidad con sus familia e hijos, sin embargo, también hay múltiples ejemplos donde el juego es visto en contraste con el trabajo y la vida adulta, y los padres quieren que sus hijos se concentren en el trabajo escolar, la obediencia y las actividades extracurriculares, asume que la escuela es un lugar de adquisición de conocimientos, no de un espacio de juego. Quizás el aislamiento social fue una ocasión para que muchas familias mejoren su conciencia sobre la importancia del juego en su desarrollo de los niños y su papel central no solo en la infancia, sino en la vida adulta (Varela et al., 2021).

La Organización Mundial De La Salud (OMS) en el mes de marzo 2022, señaló en un informe que la prevalencia global de la ansiedad y la depresión llegó a aumentar el 25% donde los más afectados llegan a ser los más jóvenes y las mujeres. Mediante esta necesidad y desaciertos emocionales, el Colombia, la maestra Blanca Lilia Medina, desarrollo un proyecto dedicado a la prevención de estos índices que atacan a los más jóvenes a través del manejo de las emociones desde la edad temprana. “Si todas áreas del conocimiento se dan cuenta de que hay que vitalizar la parte emocional en el estudiante, se potenciará su desarrollo y se verá más el sentido del aprendizaje” (Pineda, 2022).

Las actividades lúdicas son fundamentales en la educación como estrategias pedagógicas, mediante la lúdica se abarca la expresión, socialización, espontaneidad y aprendizajes significativos que propician un ambiente satisfactorio, forma a una persona adulta, consiente de la realidad, reflexiva, crítica, capaz para promover y solucionar. Esta herramienta, permite que exista satisfacción en un entorno natural, un aprendizaje espontaneo (Gonzalez, 2019).

Las necesidades del ser humano están en un intervalo de emociones las cuales conducen a la necesidad de momentos felices, de gozar, reír, vivir intensamente aun que llorar es una verdadera fuente generadora de emociones. Entre más experiencias positivas y realidades que la primera infancia pueda vivir, resultara más variados y amplios argumentos de sus actividades lúdicas que son quienes promueven el desarrollo socioemocional.

En Perú tres de cada diez niños han presentado dificultades asociadas a la salud mental referentes al contexto de la Pandemia por Covid-19. En esta situación aquellos menores de los cuales sus padres presentaban depresión y poca facultad para asimilar situaciones traumáticas fue mucho más frecuente. El cambio radical en el estilo de vida, la perdida de personas queridas como familia, amigos o compañeros de estudio, son casos que han afectado la salud mental y emocional de los niños, además de quienes los cuidan.

En el país, la prevalencia de presentar problemas de salud mental en de Lima y Callao, según los estudios epidemiológicos del Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado-Hideyo Noguchi” en niños, niñas y adolescentes varían entre, 20,3% en la edad de 1,5 - 5 años, 18,7% en la edad de 6 -10 años y 14,7% en la edad de 11 – 17 años.

En caso de epidemia, algunos estudios se estima que puede haber un aumento de prevalencia de trastornos mentales, de un tercio a uno de cada dos las poblaciones expuestas

pueden experimentar algunas manifestaciones psicológicas, dependiendo del tamaño del evento y la extensión de la lesión (MINSAL Y UNICEF. (2020).

La investigación indica que el 26,6% de las niñas y los niños entre 1 y 18 meses de edad tienen al menos un tipo de problema emocional o de comportamiento, como llanto excesivo, dificultad para mantener la calma o irritabilidad. dificultad para dormir o cumplir con un horario (dificultad con la rutina); y resistencia al cambio (inflexibilidad). En caso de los niños y niñas entre los 18 meses de edad y los 5 años, se indica que un 36,5% estuvo en riesgo de presentar al menos una dificultad de salud mental de tipo emocional, de conducta o de atención que puede resultar en actitudes manifiestas, internas o de atención. (MINSAL Y UNICEF. (2020).

Son los menores quienes son más afectados, al ser más vulnerables a pesar de ser una situación global. El psiquiatra infantil July Caballero Peralta, del MINSAL mencionado por Chávez, (2021). Afirma que los niños fueron quienes estuvieron en cuarentena más tiempo que el resto de la población del país, manifestando que es en la escuela donde se logra mayor interacción, son acompañados por sus pares y se fortalecen sus habilidades sociales.

De acuerdo al boletín institucional publicado por la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL), del distrito de Ventanilla, Callao se señaló por parte de los docentes que los dos años de confinamiento, encontró gran desinterés en los padres en la importancia de la educación de los niños del Nivel Inicial, el trabajo virtual mostro en ocasiones poca autonomía en los niños en sus evidencias enviadas en el trabajo virtual, lo que conlleva desafíos en este tiempo de retorno a las aulas, Se menciona como reto las experiencias de aprendizaje donde los niños se puedan desenvolver de manera comunal, familiar e individual. Es un desafío el trabajo con la familia para que su interés y valor hacia la actividad lúdica sea mayor debido que, muchas veces manifiestan que en el jardín se “va solo a jugar y no a aprender”. Se hace necesario un

rediseño en la experiencia educacional como también, restablecer un equilibrio emocional de los estudiantes, familias y de los mismos docentes. (Área De Gestión Pedagógica, 2022).

En la institución Educativa se observa en los niños y las niñas la alegría de regresar al colegio en los grados primarios y secundarios, sin embargo, es en el segundo ciclo (Educación inicial) donde se observa la necesidad de estímulos que fortalezcan la confianza, el afecto, la seguridad. Los niños de esta edad escolar no han tenidos experiencias en aula ni el interactuar con otros niños que al menos no sean de la familia debido a los confinamientos de la Pandemia por el Covid-19.

Para lograrlo, la pregunta general que guio el presente estudio se centra en conocer:

¿Cuál es la relación de las estrategias lúdicas y el desarrollo socioemocional en estudiantes de cinco años de la IEP Misión Integral Ventanilla - Callao 2022?

En cuanto a las preguntas específicas que se formularon son tres:

¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la IEP Misión Integral Ventanilla - Callao 2022?

¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el autoconocimiento en estudiantes de cinco años de la IEP Misión Integral Ventanilla - Callao 2022?

¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y la autorregulación en estudiantes de cinco años de la IEP Misión Integral Ventanilla - Callao 2022?

En la misma línea, el objetivo general de esta investigación es Identificar la relación de las actividades lúdicas y el desarrollo socioemocional en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

Mientras los objetivos específicos se centran en:

Describir la relación entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

Indicar la relación entre las actividades lúdicas y el autoconocimiento en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y la autorregulación en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

Con respecto a la justificación cabe señalar que, esta investigación permitirá tener un panorama sobre alguna de las necesidades educativas, mediante el cual se podrá fortalecer los aspectos preventivos, educacionales que implica la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, de la misma manera orientar a los padres y docentes para crear una conciencia de la importancia de la actividad lúdica y la relación que puede haber en el desarrollo socioemocional de los niños, además su viabilidad en el aprendizaje.

Se ratifica en esta investigación la necesidad de espacios de juego y la enseñanza lúdica en la escuela como agente de socialización. La familia integrada brinda condiciones pertinentes como base para la integración social, debido que el ser humano se fortalece, aprende valores y se educa en primera instancia en su ambiente en el cual tiene permanencia. El promover el desarrollo social, emocional y las estrategias de la lúdica como capacidades pedagógicas en un entorno familiar permite el vínculo del desarrollo personal de los estudiantes, todo aquello que fortalece la enseñanza será reflejado en la sociedad.

En cuanto a la viabilidad se consideraron del presente estudio considera viable en los siguientes aspectos:

Se cuenta con suficiente material bibliográfico y acceso a fuentes digitales para la investigación.

Se cuenta con el recurso humano necesario, la aprobación de la dirección, el apoyo de la licenciada del aula y una población de aproximada 20 alumnos.

Se mantienen los aspectos éticos, ya que la ejecución no afecta al individuo, más la intención del estudio es correlacionar la variable actividad lúdica y el desarrollo socioemocional.

En cuanto a las limitaciones para en el presente estudio se pueden precisar la dificultad en el tiempo de respuesta de la validación de los instrumentos, sin embargo, se logró en el tiempo previsto; en cuanto el tiempo establecido para recolectar la información en la institución fue complejo debido que las docentes debían llevar a cabo sus actividades curriculares, al presentarse este caso, inmediatamente se reprogramo las actividades para su aplicación.

Esta investigación se organizó en cinco capítulos. Los cuales se detallan a continuación: Primer capítulo, se describe los antecedentes teóricos, nacionales e internacionales, fundamentos teóricos y bases teóricas de la investigación los cuales, enriquecen los resultados del presente estudio ya que se ha podido coincidir en algunos términos estudiados.

El segundo capítulo, se plasma la hipótesis general y específica de la cual se pretende analizar la relación entre las variables, actividad lúdica y desarrollo socioemocional, mientras en el tercer capítulo se plasma la metodología, es de tipo de investigación es cuantitativa, nivel correlacional con un diseño no experimental de corte transversal.

En el cuarto capítulo, se realizó el análisis de los resultados obtenidos mediante el instrumento de colección de datos y el software SPSS, versión 26, con los cuales se comprobó las hipótesis planteadas en este estudio.

El quinto capítulo, se basa en la discusión de los resultados que se obtuvieron con los antecedentes de la investigación y la teoría correspondiente a las variables de estudio, el cual se detalla el análisis de correlación entre Actividad Lúdica y Desarrollo Socioemocional. Luego de ello, se presentan las conclusiones y recomendaciones. El trabajo termina presentando la

bibliografía y los anexos de los documentos empleados como los instrumentos, matriz de consistencia y permisos otorgados en el transcurso de la investigación.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la Investigación

Guerra (2018) en su investigación "Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016" cuyo objetivo fue "Determinar el efecto del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades de sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°104 Santa María UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016". señala que, las actividades lúdicas mejoran a los niños en diferentes áreas como emocional, social, cognitiva y psicomotora, es necesario saber que las actividades lúdicas se dan de manera espontánea para que posteriormente de diversión y alegría a los estudiantes, desde los 3 años de vida, los seres humanos adquieren de manera creciente y progresiva la capacidad de realizar de manera independiente cada actividad mediante sus habilidades fortalecidas como: jugar, vestirse, usar cubito, etc.

En consecuencia, practicando estas habilidades el niño genera seguridad en su persona y en los que los rodean de manera cercana, sus padres. En cuanto a la metodología utilizada se optó por: la observación sistemática y ficha de observación. A una población conformada por: niños de 5 años. Una muestra de 108 estudiantes. Muestreo no probabilístico. Los resultados mostraron que: los promedios de habilidades sociales en el pre-test no se hallaron diferencias ($p > 0.05$); en el pos-test se halló diferencia ($p < 0.05$). Por lo cual, se interpreta que aplicar el programa de estrategias lúdicas favorece las habilidades sociales, del mismo modo

en la dimensión comunicación entre pares se halló una diferencia entre el pre-test ($p > 0.05$) y el post test ($p < 0.05$) en que se afirma que la actividad lúdica puede contribuir a la mejora de la comunicación entre pares, finalmente en la dimensión, comunicación con la docente el pre-test es ($p > 0.05$); mientras el pos-test es ($p < 0.05$), con el cual también se confirma que la actividad lúdica contribuye a la comunicación entre el niño y el docente.

Santa Cruz (2020). En su investigación de título: "Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019". Cuyo objetivo fue: "determinar la relación del juego libre en los sectores y la autorregulación de emocional es en los estudiantes en los estudiantes de 3 años de la I.E.I 183 Ate, 2019".

MINEDU (2008) según Santa Cruz (g modo otros autores como Fox y Calkins (2003) señalan que la autorregulación emocional es una forma en que demostramos y dirigimos las emociones de manera eficaz. En cuanto a la metodología utilizada optó por: la observación y lista de cotejo. A una población compuesta por: "estudiantes de 3 años de edad, matriculados en la I.E.I. 183 Santa Rosita de Manylsa- Ate 2019, conformados en 6 aulas con un total de 120 estudiantes". Una muestra de 73 estudiantes de 3 años. Los resultados mostraron que: de los 73 niños observados durante el juego libre en los sectores el 23,3% poseen un nivel de logro, el 27,4% un nivel de proceso, mientras que el 49,3% están en inicio. En cuanto a la autorregulación de emociones el 19,2% posee una autorregulación muy desarrollada, mientras que el 37% tiene una autorregulación adecuada y finalmente el 43% debe mejorar. De este modo se puede decir que el nivel de predominación en el juego libre es de un nivel inicial, y en relación a la autorregulación debe mejorar. En el análisis de datos se observa que ($p = 0.00$, Phi, V de Cramer = 0,822) por lo cual se concluye que hay relación directa entre el juego y la autorregulación, en cuanto al autocontrol de emociones ($p = 0.00$, Phi, V de Cramer = 0,748) se afirma que hay una relación, en la relación entre el juego en los sectores y la automotivación ($p = 0.00$, Phi, V de Cramer = 0,500) se concluye que hay relación directa, en relación al juego y el

auto-concepto el resultado fue ($p = 0.00$, Phi, V de Cramer = 0,500) confirmando la relación, en el resultado de la relación entre el juego libre en los sectores y la auto-reflexión ($p = 0.00$, Phi, V de Cramer = 0,540) se observa una correlación alta.

Villanueva (2022). En su investigación de título: "Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón – 2022". Cuyo objetivo fue: "comprobar si la propuesta lúdica fortalece la autoestima de alumnos del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón 2022". Gonzáles y Rodríguez (2018) según Villanueva (2022) afirma que la actividad lúdica es de gran significancia para los docentes durante el desarrollo de sus clases, hace el aula un espacio agradable para interactuar, convivir y expresarse a demás motivador. del mismo modo se menciona que implementar las actividades lúdicas fortalece el interés y habilidades de los niños. En sus resultados de aplicación se habla de una mejora en la convivencia tanto en su entorno como en el colegio. En cuanto a la metodología utilizada se optó por: La observación y Lista de Cotejo. A una población compuesta por: "33 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón." Una muestra de "un total de la población que vienen a ser 33 estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón.". Los resultados mostraron que: En el pre-test, Se puede apreciar en la variable autoestima que el 81, 82 % de los alumnos poseen una baja autoestima, mientras el 18,18 % refleja una autoestima media, el pos-test mostró que el 100% de los alumnos poseen una autoestima alta después de aplicar el programa lúdico. En relación a las hipótesis, se puede afirmar que el programa lúdico influye de manera significativa en la autoestima de los niños del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón, 2022, con una significancia de 5 %. En relación a la dimensión de afectividad, el pre-test mostró que el 72,73 % de los alumnos poseen una baja afectividad, mientras el 27,27 % refleja una mediana afectividad; mientras que en del pos-test,

mostró que el 100% de los alumnos, después de ser aplicada la propuesta lúdica demuestran una afectividad elevada. La significancia resultó: $p = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo tanto, se afirma que la propuesta influye de manera significativa en la dimensión afectiva de la autoestima de los niños. En la dimensión cognitiva de la autoestima del pre-test, mostró que el 90,91% de los alumnos poseen una cognición baja, solo el 9,09 % refleja una cognición media en la aplicación del pos-test, se evidencia que tienen una elevada cognición el 100,00 % de los alumnos, y ningún estudiante se sitúa en un nivel medio o bajo. Finalmente, en la dimensión identidad de la autoestima se aprecia en el pre-test, que los alumnos poseen una identidad baja en un porcentaje del 87,88 %, el 12,12 % muestra una mediana identidad, mientras que en la aplicación del post-test los resultados en esta dimensión, identidad tiene como resultado el 100% de los alumnos tienen una elevada identidad, en los datos estadísticos de prueba el valor $p = 0,000$ es $< 0,05$. Por lo cual, se concluye que la actividad lúdica influye en la dimensión identidad de la autoestima de una manera positiva en los niños.

Yagual (2019). En su investigación de título: "Estrategias Lúdicas para el Desarrollo de Habilidades Sociales en Niños de 4 a 5 Años de la Escuela de Educación Básica Portete de Tarqui, de la Comuna Tugaduaia, Parroquia Chanduy, Cantón Santa Elena, Provincia Santa Elena, Periodo Lectivo 2018-2019". Propuso como objetivo: "Determinar la importancia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 a 5 años, mediante el estudio de campo y teórico para niños y niñas de la escuela de educación básica Portete de Tarqui". Donde explica que, todas las actividades lúdicas apertura el camino al niño para poder socializarse y relacionarse y así conseguir nuevos aliados y tener una comunicación mediante de las actividades de juego, estas actividades tienen un efecto en los niños a desarrollar de manera eficaz su inteligencia y capacidad de crear esperanza, expectativas, crear artefactos, principios, conceptos y hechos.

Asimismo, la autora refiere que estas actividades promueven la autonomía y el aumento de creatividad que se implementan mediante las actividades lúdicas en los infantes. En relación a la metodología utilizada se optó por: la observación, cuestionario semiestructurado, la encuestas y la entrevista. A una población compuesta por: 73 personas de las cuales fueron 35 representantes legales, 35 estudiantes de 4 y 5 años, dos docentes y un directivo. Los resultados mostraron que: el 100% de la población a quien se le realizó la encuesta "Conocimiento sobre las estrategias lúdicas", el 86% no conoce a cerca de las estrategias lúdicas, un 11% de las personas encuestadas solo han escuchado de forma casual del tema, el 3% nunca ha escuchado del tema de las estrategias lúdicas. En relación a su importancia de la lúdica en las habilidades básicas, el 43 % determina que es de mucha importancia en el desarrollo de las habilidades básicas, el 29 % mostró que puede ser de mucha utilidad, mientras el 28 % no lo cree debido a que no conoce sobre el tema. En relación a la socialización de los niños en el aula de clases, el 40% de los niños observados comparten en el aula, el 37 % de manera irregular, mientras el 23% expresa que sus hijos casi no socializan, se aíslan y no se comunican con sus amigos. Con base a la ayuda que ofrecen las estrategias lúdicas se llega a la conclusión que el 86 % que las estrategias favorecen en el desarrollo de las habilidades sociales y en el proceso de enseñanza del docente.

Chávez (2020). En su investigación de título: "Estrategias Lúdicas de Educación Física en el Fortalecimiento del Desarrollo Psicomotor de los Estudiantes en su Tiempo Libre". Tuvo como objetivo "Fortalecer el desarrollo psicomotor en los estudiantes del octavo año de educación básica de la escuela Ana Villamil Icaza en el tiempo libre durante el año 2020, a través de estrategias lúdicas de educación física". Las actividades psicomotriz se considera como una base para el aprendizaje de los infantes, en la infancia se determina por una consecuencia ordenada de cambios físicos y psicológicos, se desarrollan habilidades motoras que se adquieren y se perfeccionan paso a paso según la etapa de

nuestra vida y posteriormente se verá en nuestras relaciones sociales y específicamente en el desarrollo motor fino que refiere a habilidades para alcanzar, manipular, hacer, tomar, aplaudir, garabatear entre otras. En cuanto a la metodología de esta investigación se optó por: encuesta, entrevista y cuestionario. A una población compuesta por: 80 estudiantes. Una muestra de 1 autoridad, 9 docentes, 35 estudiantes, 35 Padres de familia. Los resultados mostraron que: de 25 estudiantes, el 71% considera que la práctica de la educación física le permite adquirir conocimientos para mejorar sus experiencias en su desarrollo psicomotor y por ende mejorar su aprendizaje mientras 10 estudiantes mencionan que NO les favorece, asimismo 100% refiere que el desarrollo motriz grueso y fino es la parte fundamental para el desarrollo de los niños, el 80% creen que el jugar ayuda a mejorar la motricidad motor gruesa, y 20% refieren que no, mientras el 100% mencionan que, la actividad física ayudara a mejorar la motricidad en general, también el 100% determino que, saltar es una técnica que mejora la destreza motriz que se debe aplicar a los niños y el 100% considera que la rapidez es una destreza en la educación física y así el niño puede desenvolverse eficazmente y 100% refiere que el lanzamiento de una pelota es una habilidad ya que es importante el desarrollo psicomotriz en el estudiante.

Minda y Rodríguez (2022). En su investigación de título: "Juegos motores en el desarrollo de la imagen corporal en niños de 3 a 4 años. Guía para docentes". Cuyo objetivo fue: "Diseñar una guía de actividades de juegos motores estimulando la imagen corporal en los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa San Benildo La Salle". Según Minda y Rodríguez 2022 "jugar es una actividad primordial para el funcionamiento psicológico de los niños y niñas. Piaget (1959) estudió el desarrollo cognitivo a través del juego infantil mientras que Vygotsky (1979) afirmaba que el juego constituye el motor del desarrollo a partir del cual, los niños y niñas evolucionan sus habilidades y logran sus deseos insatisfechos creando una situación

ficticia. Y para Freud (1967), el juego es una sucesión que permite un cierto poder de dominio de un contexto que ha sido vivido y lo lleva al placer. No obstante, son muchos los autores pedagogos que estiman el juego como un componente fundamental en el desarrollo integral, socio-afectivo de los niños y niñas".

Mediante que los niños viven su mundo, el juego favorece su desarrollo y contribuye a nuevas capacidades que conllevan a la confianza además de la seguridad que necesitan para hacer frente a los desafíos. El juego no dirigido permite al niño conocer nuevas prácticas para trabajar en equipo, compartir con otros, resolver problemas, tomar decisiones, además, aprender nuevas habilidades. Este resultado se efectúa a su ritmo como resultado de su autonomía en el juego.

En cuanto a la metodología utilizada se optó por: La observación y Entrevista y la encuesta. A una población compuesta por: 1 Autoridad, 3 docente de la institución, sección matutina, 40 estudiantes en el paralelo con sus respectivos representantes legales. Total 44. Una muestra de Estudiantes el 40%, docentes el 40% y la autoridad 20%. Los resultados mostraron que: El 65% de los padres consideran que se debe fortalecer el juego el juego motor, un 78,1% lo considera importante debido que ya que los infantes pueden presentar un déficit perceptivo y afectivo demostrando la inseguridad de sí mismo, un 64,5% de los padres encuestados consideran que el juego es un aliado del desarrollo del niño de manera integral, especialmente en el ámbito socio-afectivo, un 65,6% considera que es parte de la imagen corporal, ya que, les permite conocerse a sí mismos, expresar sus pensamientos, emociones y forma parte de la construcción de la identidad personal. del mismo modo el 68,8% demostraron en la encuesta que el compartir con sus hijos, fortalece la imagen corporal, lo cual favorece el sentirse bien con su cuerpo y sentirse seguro a demás favorece su relación con sus pares. En cuanto a los docentes, el 66,7 consideraron que es importante el juego motor como estrategia para explorar el mundo que los rodea, contribuyendo en el desarrollo socioemocional de los niños. el 100%

de los docentes concuerdan con que el juego motor favorece al niño en su maduración del esquema corporal y adquisición de habilidades y el 66,7% estiman que el juego motor favorece la socialización a través de la exploración, como un momento placentero para los niños, el 100% de los maestros consideran que el conocer su cuerpo afianza la imagen corporal.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1 La Lúdica

La palabra lúdica se define como juego o relativo a él de acuerdo a su raíz etimológica “Ludos”. Un proceso inherente al desarrollo humano en su dimensión psíquica, cultural, y biológica, desde una perspectiva cultural puede decirse que es inherente al desarrollo de cada individuo, se enlaza a la cotidianidad, sentido de la vida y la creatividad del ser humano. (Regis, 2014).

La lúdica provoca satisfacción, aplicación de valores y reducción del cansancio provocado por hábitos repetitivos de conductas de carácter normativo, educativo, profesional y familiar a través del ocio, el esparcimiento y la recreación, libera la energía perdida, mejora la salud mental, física y social (reduce la tensión emocional y mejora las habilidades sociales, cognitivas, motoras y sensoriales); desarrolla la compostura hasta el fracaso y promueve un aumento de la sensación de logro. (García, 2022).

1.2.2 La Actividad Lúdica

Las actividades lúdicas pueden definirse como una actitud activa donde el niño logra el protagonismo en la interacción con el adulto. Estas actividades tienen como objetivo desarrollar de manera integral al niño, además contribuye a su bienestar social, psicológico, y sus destrezas intelectuales. (Guerra, 2018)

Las primeras actividades que realizan los niños, después del nacimiento, son las acciones reflejadas por estímulos externos o internos, y les permiten aprender sobre su entorno y quienes lo rodean. Es a través de estos primeros gestos que adquiere poderes motores y perceptivos, que le proporcionarán información útil sobre sí mismo y su mundo. El juego es la primera actividad humana y es un medio de aprendizaje al proporcionar una forma de aprender y pensar. Además, a través del juego, los niños demuestran roles sociales creando situaciones en las que los niños deben dar respuestas, para el desarrollo de la personalidad y el pensamiento reflexivo y crítico. La actividad lúdica permite que los niños desarrollen diferentes características o cualidades de acuerdo con el tipo de juego que realiza. Estas actividades también favorecen el área socio – afectiva, como la cooperación, la solidaridad, las áreas motoras como la fina y gruesa, el lenguaje, o adquisición de conocimiento son resultado de integrar estas actividades en la enseñanza. (Peña, 2018).

Según Inca (2018), el juego es un motor inquebrantable para que cualquier niño o joven expanda todo su potencial cognitivo, corporal, afectivo y social. Es una forma dinámica de interactuar, que requiere un esfuerzo motriz, establece una de las actividades trascendentales para alcanzar un mejor desempeño de comunicación y socialización, con sus compañeros y personas que se integran en el juego. El medidor de la convivencia y del respeto es el resultado de las reglas aceptadas y compartidas, fundamentalmente en esta etapa de la infancia. Para concretar esta posibilidad, la escuela es el lugar más adecuado.

1.2.3 Actividad Lúdica Como Estrategia De Aprendizaje

De acuerdo con Chateau (1988), mencionado por Inca (2018), Menciona que el juego es una actividad desarrollada por el niño, y el niño es el individuo objetivo del proceso de educación, por lo cual, se debe considerar la actividad lúdica no tan solo como un componente

natural de la vida de los niños, sino también, como un elemento que puede ser usado pedagógicamente, para ser usado en su formación de manera beneficiosa. El juego debe ser considerado y aplicado en las escuelas.

El aprendizaje se genera desde un ambiente generado por el juego, este ambiente puede ser apreciado como estrategia didáctica, es una forma de conceptualizar el aprendizaje, compartir, comunicar, como también potenciar el desarrollo socio-emocional y el cognitivo de cada individuo. La lúdica en su significado va más allá del juego, este depende del interactuar con otros, la comunicación entre un grupo no solo corresponde a una agradable actividad, sino que conlleva exigencias cognoscitivas. Si se crea un buen clima se puede enriquecer los conocimientos previos, partiendo del humor, la fantasía e ironía. “En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata” (Regis, 2014, p. 26).

1.2.4 Actividad Lúdica en la Enseñanza

El aprendizaje se genera desde un ambiente generado por el juego, este ambiente puede ser apreciado como estrategia didáctica, es una forma de conceptualizar el aprendizaje, compartir, comunicar, como también potenciar el desarrollo socio-emocional y el cognitivo de cada individuo. La lúdica en su significado va más allá del juego, este depende del interactuar con otros, la comunicación entre un grupo no solo corresponde a una agradable actividad, sino que conlleva exigencias cognoscitivas. Si se crea un buen clima se puede enriquecer los conocimientos previos, partiendo del humor, la fantasía e ironía. “En el juego se desarrolla y es necesaria una actitud constructivista e investigadora tanto del docente que busca generar conocimiento adaptado a los estilos de aprendizaje de sus alumnos, como del alumno que pretende aprender de forma grata” (Regis, 2014, p. 26).

1.2.5 Clasificación De Las Actividades De Juego

De acuerdo al Ministerio de Educación (2019), puede clasificarse en cuatro tipos de juegos que los niños pueden realizar de manera libre.

Juego Motor: Es aquel juego que se asocia la experimentación y al movimiento del propio cuerpo además de las sensaciones que se genera en los niños. Este tipo de juego lo disfrutan los niños, debido que en esta edad buscan dominar su cuerpo y poseen la energía para hacer diversos movimientos y acciones que pueden presentarse a través del juego.

MINEDU recomienda que los niños hagan esta clase de juego al aire libre, donde haya espacio suficiente para los movimientos que el niño necesite.

Juego Cognitivo: Este tipo de juego pone en curso la curiosidad intelectual. El inicio de este juego inicia desde una edad muy temprana, cuando el bebé empieza a tener acercamiento con objetos del entorno donde busca manipular y explorar. A medida que crecen despierta el interés y el intento por resolver un desafío empieza a generar la participación de su intelecto, en ese momento ya no es la manipulación del objeto un fin.

Juego Simbólico: Refiere a la capacidad de convertir los objetos en algo favorable en una situación y mundo imaginario, se basa en la experiencia, la historia de su vida y la imaginación. Este tipo de juego supone un logro significativo en la capacidad especializada del pensamiento, ya que sustituye la realidad ausente por el objeto (símbolo) la cual ha sido representada mentalmente. "El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño". (p. 17)

Juego Social: El juego se caracteriza en su predominancia en la interacción con otras personas. En la practica el niño aprende a interactuar con las personas de su entorno. La calidez y el afecto son resultados del interactuar y fomenta el vínculo. Esta clase de juego

enseña a los menores a interactuar con otros de manera afectuosa y cálida, con soltura y pertinencia.

1.2.6 La Atención en el Juego

Según el diccionario pedagógico define la atención como la concentración y la orientación de la conciencia en un objetivo o actividad determinada, donde se limita a todo lo demás, en otras palabras, es un proceso cognitivo que involucra el esfuerzo de centrarse de manera persistente en una actividad específica o estímulo. (Diccionario Pedagógico, 2020).

En la edad de los 4 y 5 años, los niños están en un periodo de cambios frecuentes, físicos, cognitivos, socio-afectivos y de autoestima, pues es en esta etapa de la primera infancia que pueden asimilar hábitos, habilidades y diferentes tipos de conocimientos. Cada que el niño entra a esta etapa, da inicio a la exploración del mundo haciéndose cada vez más independiente, como también percibe con mayor atención a quienes le rodean, esto le permitirá afianzar su personalidad y definirse de manera autónoma en su manera de actuar y pensar, como lo es en la toma de decisiones. (Limachi, 2020).

Caraballo (2018) según Maya, E. y Portela Y. (2021) Explica que es importante conocer el periodo temporal de la concentración de los niños de acuerdo a edad cronológica, debido que al crecer y evolucionar incrementan los periodos de atención y concentración, inicialmente se inicia midiéndose por minutos, en el caso de los niños de 2 a 5 años de edad cuentan con un periodo de concentración de 10 a 30 minutos, edad en la cual, aparece la atención voluntaria, que es cuando empiezan a controlar la atención en las actividades que deben realizar.

1.2.7 La Autonomía

La autonomía hace referencia al latín auto “uno mismo” y nomos “norma”, a lo que podemos referir que la autonomía es la capacidad por la cual, una persona puede establecer

sus normas propias y regirse con ella las decisiones. La psicología lo percibe como la capacidad para pensar, sentir y tomar decisiones por sí mismo como individuo. Lo que viene a ser una característica de la autogestión personal. Piaget (1948). Manifiesta que “los niños la desarrollan tanto en el ámbito moral como en el intelectual y que la finalidad de la educación debe ser el desarrollo de la autonomía”.

Hidalgo y Ríos (2018). El proceso de construcción de la identidad de un niño, parte de descubrir sus propias características, la distinción que se da entre el individuo y otras personas evoca al desarrollo de la autonomía a través de actividades que fomentan la confianza en sí mismos y el mundo que los rodea, promoviendo un adecuado desarrollo del autoestima e identidad, siendo de mucha importante en cada círculo de su entorno familiar, comunidad y país. Un niño con una identidad sólida y una autonomía formada desde la infancia se convierte en un adulto con la capacidad de tomar decisiones, con la capacidad e formar así una autoimagen de una persona segura y apta para afrontar las metas.

Limachi (2020), menciona que las habilidades de la autonomía están vinculadas con el desarrollo socio-afectivo, dicha relación se da a la idea que, la capacidad de disfrutar de la autonomía se da a través de su desenvolvimiento en el medio a nivel emocional, del mismo modo podrá descubrir que puede ir haciendo y como podrá involucrarse en la rutina familiar. En una edad de 4 a 5 años los infantes demuestran ser más independientes, se visten, se bañan, eligen su ropa, lavan sus dientes, pueden alimentarse, hacen uso del baño sin ayuda el adulto, sin embargo, es necesario la supervisión; tal independencia se da en la confianza que da el padre para que él realice estas actividades. Los pequeños disfrutan de las tareas domésticas, como lo ayudar a poner la mesa o ayudar a mamá a barrer, es en esta edad donde los niños se incorporan a las rutinas.

1.2.8 Habilidades Sociales y Emocionales

Según Bolaños, (2020) Durante la primera infancia, las áreas sensorio-motoras y del lenguaje del cerebro se vuelven más eficientes e integradas, lo que permite que los bebés desarrollen verdaderamente la comunicación social, la atención conjunta, la coordinación motora, la emoción, la expresión y la conciencia emocional. Su desarrollo está directamente influenciado por el entorno en que se encuentran los niños. En este sentido, el espacio físico se convierte en el foco de atención del niño y debe ser analizado donde los niños experimentan procesos de contacto e interacción con los demás. La competencia aprendizaje social y emocional definida por “*Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*” CASEL, (2019) está abierta a personas de todas las edades. Sin embargo, cabe señalar que estas habilidades están estrechamente relacionadas con el desarrollo del cerebro, el lenguaje y las habilidades sensorio-motoras del niño durante la primera infancia. El jardín de infancia permite mejorar y fomentar la práctica de “*Social and Emotional Learning*” SEL con mayor impulso para que el desarrollo de estas habilidades proporcione una base sólida para el desarrollo de los niños en las últimas etapas de crecimiento. Las competencias de los niños más pequeños es un marco que guía las correlaciones espaciales y de aprendizaje para construir su propio aprendizaje y desarrollar la conciencia en el ámbito social y personal. Es claro que la sociedad diversa y cambiante de hoy requiere la formación de personas con mayor potencial humano, respetuosas, sensibles y empáticas con las circunstancias en las que viven.

Según la Serie de Discusión del El Aprendizaje Social y Emocional para Padres y Cuidadores se indica que las habilidades sociales y emocionales son una forma para que tanto los estudiantes como los adultos aprendan, practiquen las actitudes, habilidades y los conocimientos necesarios para: manejar, comprender las emociones, mostrar y sentir empatía por los demás, lograr y establecer objetivos positivos, tomar decisiones con responsabilidad.

Cultivar estas habilidades en los estudiantes es esencial para crear modelos de crecimiento socio-emocional en los estudiantes, el programa CASEL define cinco competencias básicas del SEL:

Autoconciencia: Refiere a la habilidad para distinguir con precisión sus emociones, pensamientos, además reconocer cómo afectan el comportamiento. Requiere de una autoevaluación de sus fortalezas, desafíos, confianza y optimismo.

Autocontrol: La habilidad de regular efectivamente las emociones, pensamientos y acciones en una variedad de situaciones. Estos incluyen controlar el estrés y los impulsos, además, la automotivación, el trabajo para determinar metas personales o académicas y lograrlas.

Conciencia social: Capacidad para percibir y ser empático con otros individuos de diferentes culturas u originarios de otro sector, entender e interiorizar las normas sociales y éticas de comportamiento e identificar los recursos y apoyo de la familia, la escuela y la comunidad.

Habilidades de relación: habilidad para desarrollar y sostener relaciones sanas con diferentes personas y grupos. Además, una comunicación clara, escuchar atentamente, colaborar, resistir la presión indebida de los compañeros, negociar conflictos de manera constructiva, pedir y ofrecer ayuda de manera pertinente.

Decisiones responsables: Es la habilidad de tomar decisiones respetuosas, igualmente constructivas en base a las interacciones sociales y comportamientos de la persona en consideración a aspectos éticos, normas sociales, preocupaciones de la seguridad, la conciencia de las posibles consecuencias de diversas acciones a causa del bienestar de uno mismo y los demás. (CASEL, 1994).

Puede decirse que la “Inteligencia Emocional” es la habilidad para resolver conflictos, de crear productos valiosos en los ambientes culturales. Goleman menciona que en cuanto hay

más tolerancia a la frustración, el manejo de la ira es mejor. Cuando disminuye la agresión verbal, peleas, interrupciones en la clase se tiene como resultado la disminución en los índices de suspensión o expulsiones en los centros educativos. Es por esta razón que Goleman defiende la importancia de las habilidades tales como la motivación, autoconciencia, control de impulsos para que a través de ellos la interacción social sea gratificante. En su estudio describe un caso donde se registra *a un alumno de primaria donde su Coeficiencia intelectual (CI) podía revelar una alta medida, sin embargo, el rendimiento académico era bajo debido a un desequilibrio en su funcionamiento de la parte frontal del cerebro. Las características que describen a este infante es la impulsividad, ansiedad, desorden y problemático, como pronostico se doce que estas características pueden llevar a los niños al fracaso escolar, alcoholismo o delincuencia, por lo que Goleman explica que “no tanto porque su potencial intelectual sea bajo sino porque su control sobre su vida emocional se halla severamente restringido. El cerebro emocional, completamente separado de aquellas regiones del cerebro cuantificadas por las pruebas corrientes del CI, controla igualmente la rabia y la compasión. Se trata de circuitos emocionales que son esculpidos por la experiencia a lo largo de toda la infancia y que no deberíamos dejar completamente en manos del azar”. (Goleman, 1995, p. 8).

Hidalgo y Ríos, (2018). Desde el vínculo familiar hasta la adquisición de habilidades afectivas y sociales de la personalidad, es importante desarrollar actitudes y habilidades relacionadas con el proceso de formación de la identidad y la autonomía, pero estas actividades deben ser incentivadas por las maestras en el grado inicial, de esta manera se prepara al niño desde el comienzo de su edad escolar. Asimismo, el mundo comienza a expandirse a medida que el niño crece, fomenta la afectividad, la socialización y la interacción con otros actores. Esto le permite ser más independiente.

La formación temprana es responsable de la formación integral de los niños a través del proceso de interacción y relaciones sociales de calidad. Para el desarrollo de la identidad y autonomía de los niños, estas pautas nos ayudan para promover el desarrollo de la identidad.

- Ayuda a tener una autoestima sana. Las investigaciones muestran que una autoestima saludable tiene un impacto crucial en el desarrollo de la identidad.
- Fortalece el desarrollo del auto-concepto, ya que se basa en el desarrollo de la identidad.
- Presenta una imagen adecuada de ti mismo. Al fin y al cabo, tu primera opinión sobre ti mismo se basa en la imagen que te da tu personaje más cercano.

1.2.9 Autoconocimiento

Según Ruiz (2021). El autoconocimiento es la capacidad de conocerse a sí mismo desde el exterior, adicional a ello, es reconocer lo que uno siente, quiere, gusta y es; también tiene que ver con las habilidades que se van adquiriendo a lo largo de tiempo y subyacen en el desarrollo emocional de cada niño. Los niños evalúan una variedad de situaciones personales e interpersonales y responden apropiadamente.

Las habilidades de autoconciencia comienzan a desarrollarse en la niñez y continúan funcionando hasta la adolescencia o la adultez temprana. En este punto, la personalidad de un individuo se establece después de mucha autorreflexión e introspección. La autoconciencia, por otro lado, ayuda a aumentar la autoestima de la persona. Y cuanto más se conoce un niño a sí mismo, más sabe lo que le gusta y qué cualidades tiene, y todo esto lo fortalece, se ama a sí mismo, se valora a sí mismo. aumentar la autoestima.

1.2.10 Autorregulación Emocional

Es importante conocer lo que significa la autorregulación emocional como un elemento que es esencial en el desarrollo del ser humano desde sus primeros años.

Según Whitebread y Basilio (2012), mencionado por De la Fuente (2021) es la habilidad para modular o controlar las emociones y socializar con otros de maneras complejas basándose en las normas sociales, lo cual implica el desarrollo de habilidades para adaptarse a situaciones retadoras, modificar comportamientos inapropiados y reemplazarlos por comportamientos esperados por la sociedad. Se forma de manera progresiva cuyo fin es dominar las emociones y comportamientos de respuesta a las situaciones diversas que presenta la vida.

Como señala De la Fuente (2021). La autorregulación emocional cumple una función importante en el desarrollo de los niños, se ha comprobado que beneficia diferentes áreas como lo es la atención, la memoria y provee diferentes métodos adaptativos. En este sentido se puede decir que es una herramienta de supervivencia dentro de la sociedad, ya que permite administrar las emociones en diferentes contextos. permite al infante distinguir y tomar información de su medio, analizarla y así tomar decisiones.

Del mismo modo, ofrece al niño diferentes herramientas para crear y fortalecer tanto las relaciones humanas como la interacción social en la vida cotidiana. Es decir, ofrece muchas ventajas en el dominio académico porque prepara a los niños para adecuarse a diferentes situaciones difíciles, participar con confianza, asertividad, regular el comportamiento y las emociones y formar amistades significativas en la etapa escolar (McClelland et al., 2015).

1.2.11 Inteligencia Emocional de los Niños

Las emociones aparecen antes que las sensaciones conscientes. Es una reacción orgánica con cambio físico. Un niño con variedad de emociones, aprecio por su cuerpo y capacidad de sentir y expresar lo que está sintiendo en cada momento de su vida, acompañado o afectado por la experiencia, suele ocurrir de manera repentina y temporal.

Ira: Vivida como una situación abrumadora, permitiéndote pensar que has perdido el control actos. La ira también es conocida como enfado, resentimiento o irritabilidad.

Tristeza: Se refiere a la soledad, pena o pesimismo. Esta puede presentarse con igual ímpetu en niños como también en los adultos, y algunas situaciones es utilizada para generar empatía con los demás.

Sorpresa: Un sentimiento que provoca conmoción, asombro o confusión en una situación o evento.

Alegría: expresada también por euforia, contentamiento, bienestar y seguridad. (Cassá, 2005, p. 153).

La autoimagen, este término describe la imagen que una persona posee de sí misma o la representación que se manifiesta en la mente sobre el individuo. Es quien determina una actitud frente a la vida, cuando piensa que es capaz será motivado para actuar y tener éxito. La autoimagen es responsable de los pensamientos como “yo soy” o “yo no soy”, “puedo” o “no puedo”. Desde los 4 y 6 años se desarrolla este reflejo de sí mismos, lo que lo demás ven, mi estima social. Lo que incluye también la identidad sexual. (Hidalgo y Ríos, 2018).

1.3 Definición de Términos Básicos

1.3.1 Atención

Se define la atención como la concentración y la orientación de la conciencia en un objetivo o actividad determinada, donde se limita a todo lo demás, en otras palabras, es un

proceso cognitivo que involucra el esfuerzo de centrarse de manera persistente en una actividad específica o estímulo. (Diccionario Pedagógico, 2020).

1.3.2 Autoconocimiento

La autoconciencia es el conocimiento que tenemos sobre nosotros mismos y el conjunto de cosas que sabemos sobre quiénes somos. Es el análisis de lo observado y lo que accionamos sobre esta observación sobre sí mismos con la intención de reconocer las capacidades, de modo que, se logre disminuir lo negativo que se ha encontrado en la autoobservación; es un proceso constante con un efecto de auto-reconocimiento. (Bennett, 2011).

1.3.3 Autonomía

Es la capacidad que posee el individuo para establecer conductas o reglas para sí mismo y su relación con los de su entorno dentro de los límites que señala la ley. (Real Academia Española, 2022).

1.3.4 Autorregulación

Se trata de controlar y dirigir nuestras reacciones, sentimientos, emociones e impulsos permitiendo modificar un estado de ánimo u emoción. (Ministerio de Sanidad - España, 2020).

1.3.5 Desarrollo emocional

Goleman según Bello (2021). Se puede definir como la capacidad para reconocer las emociones, comprender los sentimientos de otros, confianza, seguridad en sí mismo y el control de las emociones.

1.3.6 Habilidades sociales

Es un proceso de la interacción donde la persona busca adaptarse, integrarse, aceptarse y comunicarse con el objetivo de madurar, desarrollarse y adaptarse al entorno social en el cual se desenvuelve. (Acaro, 2016).

1.3.7 Lúdica

Se define como juego o relativo a él de acuerdo a su raíz etimológica "Ludos". Un proceso inherente al desarrollo humano en su dimensión psíquica, cultural, y biológica, desde una perspectiva cultural puede decirse que es inherente al desarrollo de cada individuo, se enlaza a la cotidianidad, sentido de la vida y la creatividad del ser humano. (Regis, 2014).

CAPÍTULO II: HIPOTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas

2.1.1 Hipótesis Principal

Existe una relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

2.1.2 Hipótesis Derivadas

Existe una relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociales de los estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

Existe una relación entre la actividad lúdica y el autoconocimiento de los estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

Existe una relación entre la actividad lúdica y la autorregulación de los estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

2.1.3 Operacionalización de Variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variable 1

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Actividad Lúdica	Son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos específicamente para formar aprendizajes significativos (Cañizales, 2008)	<p>1.Atención</p> <p>2.Autonomía</p>	<p>Escucha y recepciona la información.</p> <p>Demuestra Responsabilidad.</p> <p>Toma de decisiones.</p> <p>Muestra Iniciativa.</p>	<p>Ordinal:</p> <p>1.- Necesita mejorar</p> <p>2.- Regular</p> <p>3.- Bien</p> <p>4- Muy bien</p>

Tabla 2

Matriz de operacionalización de variable 2

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Desarrollo Socioemocional	Bello (2021) Se puede definir como la capacidad para reconocer las emociones, comprender los sentimientos de otros, confianza, seguridad en sí mismo y el control de las emociones.	<p>1. Habilidad Social</p> <p>2. Autoconocimiento</p> <p>3. Autorregulación</p>	<p>Comunica y coopera.</p> <p>Construye normas, y asume acuerdos y leyes e interactúa con otros.</p> <p>Posee la capacidad de influenciar.</p> <p>Conoce la imagen de sí mismo, y se respeta.</p> <p>Se valora y cuida de así mismo</p> <p>Toma conciencia de sus emociones, las expresa o contiene.</p>	<p>Ordinal:</p> <p>1.- Necesita mejorar</p> <p>2.- Regular</p> <p>3.- Bien</p> <p>4- Muy bien</p>

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño Metodológico

El fin de esta investigación es establecer la relación entre las variables, actividad lúdica y el desarrollo socioemocional; como diseño metodológico se basa en un enfoque cuantitativo. El diseño de la presente investigación es no experimental ya que, el fin es relacionar la variable actividad lúdica y el desarrollo socioemocional.

Según Hernández et al., (2010), refiere que: “El enfoque cuantitativo pone una concepción global positivista, hipotética-deductiva, objetiva, particularista y orientada a los resultados para explicar ciertos fenómenos. Se desarrolla más directamente en la tarea de verificar y comprobar teorías por medio de estudios muestrales representativos. Aplica los test, entrevistas, cuestionarios, escalas para medir actitudes y medidas objetivas, utilizando instrumentos sometidos a pruebas de validación y confiabilidad. En este proceso utiliza las técnicas estadísticas en el análisis de datos y generaliza los resultados”. (p.117).

En la realización de la presente investigación, se realizaron pasos de manera sistemática y planificada, comprendió de la formulación del problema de la investigación, planteamiento de los objetivos generales y específicos, revisión de fuentes de información, formulación de la hipótesis, ejecución del trabajo de campo donde se recolecto los datos,

diseño de base de datos, procesamiento estadístico con el fin de probar las hipótesis y dar respuesta al problema de la investigación. Hernández y Mendoza (2018).

3.2 Diseño Muestral

3.2.1 Población

La población fue conformada por un número de 22 estudiantes de 5 años del nivel Inicial, de la Institución Educativa Privada Misión Integral del distrito de Pachacutec – Callao.

Tabla 3

Población de niños/as de la I.E.P Misión Integral

AULAS	POBLACIÓN
5 AÑOS	22
TOTAL	22

3.2.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 22 alumnos de educación inicial. Se realizó una observación en el tercer bimestre del ciclo académico, en un enfoque no experimental Según Hernandez y Mendoza, (2018), “es observar o medir fenómenos y variables tal como se dan en su contexto natural, para analizarlas”. (p. 174). El estudio midió el grado de relación entre la variable Actividad Lúdica y el Desarrollo Socioemocional de los niños.

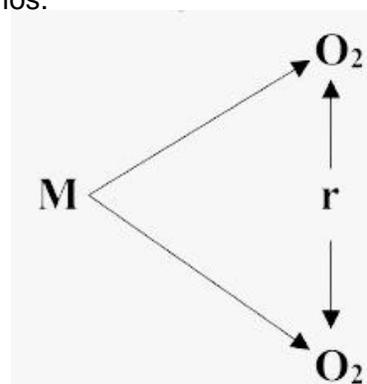
Denotación:

M: Muestra

O1: Observación de la variable Actividad Lúdica

O2: Observación de la variable Desarrollo socioemocional.

R: Relación entre variables.



3.3 Técnicas de Recolección de Datos

3.3.1 Técnicas para recopilar datos:

La técnica que se seleccionó para la recolección de datos investigación fue la observación con el fin de tener la información necesaria de los compartamientos que pueden existir en los momentos de la actividad lúdica de los niños de 5 años con los cuales se pueda verificar o formular la hipótesis.

Bracamonte (2015, como se citó en Joya, 2019). La técnica de la observación sirve para conocer las realidades de los grupos sociales, su comportamiento, discurso e interacciones, facilitando a cualquier institución ser un escenario para conocer e interpretar las complejas interacciones que allí ocurren, permitiendo del mismo modo, ser un apoyo importante a los teóricos en educación.

3.3.2 Instrumentos de recopilación de datos:

El instrumento para la recolección de los datos es la lista de cotejo, está construida con un formato de respuesta politómica, el instrumento para la variable Actividad Lúdica tiene 15 ítems, la variable Desarrollo Socioemocional contiene 24 ítems. Cada ítem tiene 4 posibles respuestas:

Necesita Mejorar: 1

Regular: 2

Bien: 3

Muy Bien: 4

3.3.3 Validación y confiabilidad del instrumento

La validez un instrumento refleja el dominio del contenido, de criterio de lo que se mide, representa la variable medida o conceptos; Hernández y Mendoza, (2018), “se refiere al grado

en que un instrumento realmente mide la variable de interés, de acuerdo con expertos en el tema". (p. 235).

Tabla 4

Validez por juicio de expertos – Lista de Cotejo

Nombre	Grado	Actividad lúdica	Desarrollo socioemocional	Porcentaje
Mg. Claudia Juana	Especialista	98%	98%	Aplicable
Gastulo Lavado	Pedagógico			
Paniz Mau, Julia	Licenciada	100%	90%	Aplicable
Victoria				
Lic. Rosa Elida	Licenciada	96%	96%	Aplicable
Córdova Saavedra				

Nota: La fuente se obtuvo de los certificados de validez del instrumento.

Soto (2015). Indica que la confiabilidad se basa en el grado de consistencia que da el instrumento, de esto se determina si se aplica varias veces dicho instrumento, si brinda los mismos valores o resultados cercanos al estudio inicial. El aporte del autor refiere que el instrumento de la investigación debe tener claridad, coherencia y objetividad en los ítems con sus dimensiones.

La confiabilidad del instrumento se calculó utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach.

Tabla 5

Análisis de fiabilidad del instrumento de evaluación de la Actividad Lúdica

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos

,893	15
------	----

Tabla 6

Análisis de fiabilidad del instrumento de evaluación Desarrollo Socioemocional

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,910	24

De acuerdo a los resultados de los cuadros estadísticos (tabla 5 y 6), el instrumento cumple con los criterios de confiabilidad, ya que se obtuvo resultados mayores al 85% en base a los datos estadísticos de *Alfacronbach versión IBM SPSS Statistics 26*. Se puede establecer que ambos instrumentos son confiables.

3.4 Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de Información

Para este estudio se realizó el análisis cuantitativo por ello, se usaron procedimientos estadísticos donde se aplicó el programa estadístico *SPSS*, versión 26; se procesó la información de forma adecuada. La estadística inferencial fue de utilidad para la estimación de parámetros y su valor para la comprobación de las hipótesis, con sustento en la distribución Muestral, para su efecto se realizó la prueba de normalidad de *Shapiro Wilk*, que condujo a la aplicación del denominado coeficiente de *RHO de Spearman*, la cual, es una medida de relación para variables de estudio en un nivel de medición ordinal, de tal forma que los sujetos de la muestra pueden ordenarse por rangos de manera que, se pueda concluir si la variable actividad lúdica se relaciona a la variable desarrollo socioemocional; del mismo modo se realizó

la estadística descriptiva la cual permite analizar los comportamientos de los alumnos por pregunta complementando de esta manera el estudio.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Aspectos Éticos

El presente estudio se lleva a cabo según los principios dirigidos por la Universidad San Martín de Porres, por lo presente se tiene en cuenta el consentimiento de las personas que involucran el estudio siendo conscientes del uso de la información para los fines específicos. (USMP, 2015).

- No se usó trabajos de otros investigadores sin ser citados.
- Se usó fuentes académicas citadas según las normas APA 7ma edición.
- Se garantiza la confidencialidad de los participantes según los instrumentos utilizados en la investigación.
- Se mantendrá la dignidad académica de la Universidad San Martín de Porres.

4.1. Estadística Descriptiva

4.1.1. Estadística Descriptiva Actividad Lúdica

Tabla 7

Dimensión Atención.

	N	Necesita Mejorar	Regular	Bien	Muy Bien
Responde a las preguntas sin desviarse del tema.	22	36,4%	9,10%	36,40%	18,20%
Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.	22			77,3%	22,7%
Interpreta la función de cada elemento que hay en el aula para el juego.	22	22,7%	4,5%	54,5%	18,2%
Expresa mediante dibujos, pintura u otros, los conocimientos o experiencias.	22	18,2%	9,1%	54,5%	18,2%
Describe, narra de forma sencilla las actividades dirigidas.	22	27,3%	18,2%	27,3%	27,3%
Presta atención por 5 a 10 minutos durante una actividad.	22	9,1%	4,5%	54,5%	31,8%

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en la lista de cotejo.

Análisis descriptivo: de acuerdo a los resultados que se muestran en la tabla 7 en relación a la variable lúdica, en la dimensión atención se puede apreciar en el grupo de niños que su capacidad de atención “explora por iniciativa propia los diversos materiales”, muestran un mayor índice de atención; en el indicador “responde a las preguntas sin desviarse del tema” se puede apreciar, que el porcentaje se duplica en el criterio muy bien (18,2%), en comparación con el regular (9,1%). El indicador “interpreta la función de cada elemento que hay en el aula para el juego” se puede apreciar, que el porcentaje de bien y muy bien casi triplica (72,7%), a los porcentajes de necesita mejorar y regular (27,2%). El indicador “expresa mediante dibujos, pintura u otros, los conocimientos o experiencias”, se puede observar, que los porcentajes muy bien (18,2%) y necesita mejorar (18,2%) se mantienen igual, sin embargo, el criterio muy bien

se duplica (18,2%) en comparación con el criterio regular. En forma general podemos decir que estas actividades los niños desarrollan con un mayor índice de atención. El indicador “describe, narra de forma sencilla las actividades dirigidas”, se puede apreciar, que los criterios bien y muy bien (54,6%), casi iguala a los porcentajes de los criterios necesita mejorar y regular (45,5%). En forma general se puede decir que en estas actividades los niños desarrollan su atención al compartir sus experiencias y reflexionando sobre los hechos.

Tabla 8

Dimensión Autonomía.

		Necesita Mejorar	Regular	Bien	Muy Bien
Hace y muestra sus tareas con entusiasmo.	22		13,6%	72,7%	13,6%
Realiza acciones simples, como juntar los juguetes en su lugar.	22	4,5%	9,1%	68,2%	18,2%
Asume cuando se equivoca.	22	22,7%	9,1%	63,6%	4,5%
Responde con facilidad cuando se le da a elegir, responde lo que desea o necesita.	22	13,6%	9,1%	68,2%	9,1%
Comunica sus preferencias al elegir una actividad.	22	13,6%		81,8%	4,5%
Busca una solución cuando necesita algo.	22	18,2%	4,5%	72,7%	4,5%
Muestra iniciativa al participar en las actividades propuestas.	22	13,6%	4,5%	72,7%	9,1%
Hace preguntas de manera libre y espontánea.	22	27,3%	9,1%	50%	13,6%
Comparte juguetes o alimentos de manera libre.	22		4,5%	36,4%	59,1%

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en la lista de cotejo.

Análisis descriptivo: de acuerdo a los resultados que se muestran en la tabla 8 en relación a la variable lúdica, en la dimensión autonomía, se puede apreciar en el grupo de niños que su capacidad autónoma tiende a ser buena; como se observa en el indicador, “hace y

muestra sus tareas con entusiasmo” en los criterios bien y muy bien (86,3%) que el compartir y reconocer sus propios logros les lleva a ser autónomos, es un promedio bastante significativo. En el indicador “realiza acciones simples, como juntar los juguetes en su lugar” en los criterios bien y muy bien (86,4%) se observa gran resultado positivo de las actividades propuestas, en los criterios necesita mejorar y regular (13,6%) es una mínima parte que está en proceso. El indicador “comunica sus preferencias al elegir una actividad” en el criterio bien y muy bien (86,3%) denota una gran diferencia en los resultados del criterio necesita mejorar (13,6%). Los resultados de esta tabla muestran que más de 75% de la población “responde a las actividades autónomas”, comprobando con ello que las actividades lúdicas refuerzan actitudes positivas en su desarrollo de los niños.

4.1.2. Estadística Descriptiva Desarrollo Socioemocional

Tabla 9

Dimensión Habilidades Sociales.

	N	Necesita Mejorar	Regular	Bien	Muy Bien
Expresa lo que le gusta y no le gusta.	22	22,7%	13,6%	36,4%	27,3%
Dialoga con sus compañeros sus intereses.	22	4,5%		72,7%	22,7%
Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar.	22	18,2%	9,1%	63,6%	9,1%
Propone ideas en torno a la actividad.	22	22,7%	22,7%	50,0%	4,5%
Escucha las indicaciones y las lleva a cabo como acción de ayuda.	22	13,6%	13,6%	54,5%	18,2%
Hace cumplidos a sus maestros o amigos.	22	9,1%	22,7%	63,6%	4,5%
Motiva a sus compañeros a cumplir sus actividades.	22	13,6%	13,6%	50,0%	22,7%
Brinda ayuda a su compañerito cuando no puede lograrlo.	22	9,1%	22,7%	50,0%	18,2%
Participa en el orden de los juguetes con entusiasmo.	22		4,5%	31,8%	63,6%

Ofrece apoyo voluntario, con entusiasmo.	22	9,1%	27,3%	63,6%
Simpatiza con sus compañeros, le buscan para jugar.	22		18,2%	68,2%
Socializa, busca tener nuevos amigos.	22	4,5%	9,1%	72,7%
Muestra liderazgo.	22	4,5%	4,5%	86,4%
Propone y es apoyado.	22	4,5%	9,1%	77,3%

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en la lista de cotejo.

Análisis descriptivo: de acuerdo a los resultados que se muestran en la tabla 9, en relación a la variable desarrollo socioemocional, en la dimensión habilidades sociales, se puede apreciar que en el indicador “expresa lo que le gusta y no le gusta” los criterios bien y muy bien (63,7%) casi duplican los criterios necesita mejorar y regular (36,3%). En cuanto el indicador “dialoga con sus compañeros sus intereses”, solo un 4,5 % tienen dificultad en expresar sus intereses, según el indicador, “muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar” en el criterio bien y muy bien (72,7%) comprueba que la relación comunicacional con el adulto y con los compañeros genera un ambiente cómodo para los niños; en el indicador “propone ideas en torno a la actividad” en los porcentajes bien y muy bien (54,5%), casi iguala a necesita mejorar y regular (45,4%), mientras que, existe una igualdad entre los que necesitan mejorar (22,7%) y regular (22,7%). Existe una gran diferencia en el indicador de la tabla 8. “Comunica sus preferencias al elegir una actividad”, donde el porcentaje de bien y muy bien (86,3%) se observa que están en la capacidad de elegir y comunicar, a diferencia de proponer las ideas dentro de la misma actividad. En el indicador “escucha las indicaciones y las lleva a cabo como acción de ayuda” más de la mitad (72,7%) de la población muestra una buena respuesta a las orientaciones, según en el indicador “hace cumplidos a sus maestros o amigos “duplica (68,1%) a quienes deben muestra el criterio regular y necesitan mejorar (31,8%). En cuanto el indicador “motiva a sus compañeros a cumplir sus actividades”, el porcentaje de regular y necesita mejorar es igual

(13,6%), mientras que se duplica a quienes están bien y muy bien (72,7%). “Brinda ayuda a su compañero cuando no puede lograrlo”, según los porcentajes en los criterios necesita mejorar y regular (31,8%), es necesario seguir moderando las actividades que refuerzan la empatía, sin embargo, el 68,2% actúa muy bien en esas situaciones.

En el indicador “ofrece apoyo voluntario, con entusiasmo” en los criterios bien y muy bien (90,9%), superando a quienes necesitan mejorar (9,1). Mientras que en el indicador “simpatiza con sus compañeros, le buscan para jugar” los porcentajes de los criterios bien y muy bien (81,8%) muestran que mediante el juego los niños logran compartir. En el indicador “socializa, busca tener nuevos amigos”, el porcentaje del criterio bien y muy bien (86,3%), es mayor a los criterios necesitan mejorar y regular (13,6%), al igual que el indicador “propone y es apoyado” (13,6%). En cuanto al indicador, “muestra liderazgo” en los criterios bien y muy bien (90,9%) se observa que una gran parte de la población puede incidir, animar o guiar a otros en determinadas actividades. Por lo cual se confirma que las actividades lúdicas influyen de manera positiva en las actitudes y habilidades sociales de los niños.

Tabla 10

Dimensión Autoconocimiento.

		Necesita Mejorar	Regular	Bien	Muy Bien
Demuestra orden y limpieza en sus trabajos.	22	22,7%		31,8%	45,5%
Disfruta de estar limpio y cuida de su presentación: se peina, usa bien su uniforme, busca lavar sus manos.	22	13,6%		31,8%	54,5%
Habla bien de sí mismo.	22	4,5%	13,6%	63,6%	18,2%
Cuida su cuerpo y su salud en las actividades que realiza.	22	18,2%		50,0%	31,8%
Dice "no" cuando hay situaciones incómodas.	22	27,3%	9,1%	45,5%	18,2%
Comenta con su maestra situaciones de cuidado.	22	9,1%	13,6%	72,7%	4,5%

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en la lista de cotejo.

Análisis descriptivo: de acuerdo a los resultados que se muestran en la tabla 10, en relación de la variable desarrollo socioemocional, en la dimensión autoconocimiento, se puede apreciar que en los criterios bien y muy bien (77,3%) del indicador “demuestra ser ordenado y limpio sus trabajos”, triplica a quienes son regular y necesitan mejorar (22,7%), coincidiendo con el indicador “disfruta de estar limpio y cuida de su presentación” en los criterios bien y muy bien (86,3%); donde se puede decir que, la actividad lúdica permite afianzar prácticas de orden y presentación personal. En el indicador “habla bien de sí mismo” en los criterios bien y muy bien el porcentaje es igual en el indicador, “cuida su cuerpo y su salud en las actividades que realiza” (81,8%), adicional a ello, en el indicador “dice no cuando hay situaciones incómodas” (63,7%) y en el indicador “comenta con su maestra situaciones de cuidado” (77,2%), refleja un alto porcentaje en los criterios bien y muy bien. Confirmando que a la edad de 5 años los niños pueden establecer medidas seguras del cuidado personal, acompañados por agentes de ejemplo y situaciones generadas a partir del juego.

Tabla 11

Dimensión Auto-regulación.

		Necesita Mejorar	Regular	Bien	Muy Bien
Actúa de manera impulsiva frente a una situación emocional.	22	22,7%	13,6%	63,6%	
Expresa su desacuerdo con sus compañeros en situaciones complejas.	22	22,7%	22,7%	54,5%	
Busca tranquilizarse cuando está molesto.	22	27,3%	18,2%	54,5%	
Acepta el "no" como respuesta sin llorar	22	45,5%	4,5%	50,0%	

Nota: La tabla fue elaborada con la información registrada en la lista de cotejo.

Análisis descriptivo: de acuerdo a los resultados que se muestran en la tabla 11, en relación a la variable desarrollo socioemocional, en la dimensión autorregulación, se puede apreciar que en el indicador “actúa de manera impulsiva frente a una situación emocional” casi el doble de la población (63,6%) puede manejar las situaciones emocionales; observamos, en el indicador “expresa su desacuerdo con sus compañeros en situaciones complejas” en los criterios necesita mejorar y regular (45,4%) puede interpretarse con una mediana relación entre la actividad lúdica y la resolución de conflictos al igual que, en el indicador “busca tranquilizarse cuando está molesto”, se aprecia en los criterios necesita mejorar y regular (45,5%), que representa a casi la mitad de la población y se observa una baja respuesta emocionales reguladas en el desarrollo de la actividad lúdica, en cuanto al indicador “acepta un no como respuesta sin llorar” en los criterios necesita ayuda y regular (50,0%), iguala a los resultados del criterio bien (50,0%). De acuerdo a los resultados de este estudio, observamos que en el rango muy bien no hay ninguna calificación, y en los demás criterios se nota que la autorregulación que no tiene mucha respuesta durante la actividad lúdica, es un punto que aún puede observarse; la relación entre la actividad lúdica y la autorregulación es débil.

4.2. Estadística Inferencial

4.2.1 Prueba de normalidad:

Con el fin de conocer los datos recolectados provienen de una distribución normal, es decir, homogénea, se aplicó la siguiente prueba teniendo en cuenta que:

Hipótesis Nula H_0 : Los datos son normales.

Hipótesis Alterna H_a : Los datos no son normales

$P_{valor} \leq 0.05$ se acepta H_a . rechazar H_0

Tabla 12*Prueba de normalidad.*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Actividad Lúdica	,137	22	,200*	,904	22	,036
Desarrollo Socioemocional	,179	22	,066	,922	22	,083

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Con el objetivo de aplicar pruebas paramétricas o no paramétricas para el análisis se utilizó la prueba de shapiro-wilk, dado que la muestra es de una población compuesta por 22 estudiantes, tomado a un *nivel de confianza al 90%*. la prueba de normalidad de los datos arrojó que el valor del nivel de significación en uno de ellos resultó menor a 0.05 a p-valor (0.05), y el segundo resultado es mayor a 0.05; por lo que se comprobó que no tiene una distribución normal. por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna concluyendo que:

Los datos tienen no tienen una distribución normal por lo tanto se aplica la estadística de Rho Sperman.

Contrastación de hipótesis general

Prueba de hipótesis general

Existe una relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

Hipótesis de investigación

Ho: No Existe relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional.

H1: Existe relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional.

Tabla 13

Correlación entre Actividad Lúdica y Desarrollo Socioemocional.

		Correlaciones		
			Actividad Lúdica	Desarrollo Socioemocional
Rho de Spearman	Actividad Lúdica	Coeficiente de correlación	1,000	,829**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
	Desarrollo Socioemocional	N	22	22
		Coeficiente de correlación	,829**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	22	22

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

El nivel de correlación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional es ($r=0,829$); lo que significa que tiene una correlación positiva considerable entre las variables de estudio. (Hernandez y Mendoza, 2018).

Dado que el valor de p es = ,001 es menor al valor de significancia; es decir se encuentra por debajo del nivel de significancia del error máximo permitido, $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de la investigación, de que existe una correlación positiva fuerte entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional.

Hipótesis específica 1

Ho: No Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociales.

Hi: Existe relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociales.

Tabla 14

Correlación entre Actividad Lúdica y Habilidades Sociales

			Correlaciones	
			Actividad Lúdica	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Actividad Lúdica	Coeficiente de correlación	1,000	,803**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
	N		22	22
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,803**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
	N		22	22

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

El nivel de correlación entre la actividad lúdica y las habilidades sociales es ($r=0,803$); lo que significa que tiene una correlación positiva considerable entre las variables de estudio.

(Hernandez y Mendoza, 2018)

Dado que el valor de p es = ,001 es menor al valor de significancia; es decir se encuentra por debajo del nivel de significancia del error máximo permitido, $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de la investigación, existe una relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociales de los estudiantes de cinco años.

Hipótesis específica 2

Ho: No Existe relación entre la actividad lúdica y el autoconocimiento.

H1: Existe relación entre la actividad lúdica y el autoconocimiento.

Tabla 15

Correlación entre Actividad Lúdica y Autoconocimiento

Correlaciones			Actividad Lúdica	Autoconocimiento
Rho de Spearman	Actividad Lúdica	Coeficiente de correlación	1,000	,691**
		Sig. (bilateral)	.	<,001
	N		22	22
	Autoconocimiento	Coeficiente de correlación	,691**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
	N		22	22

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

El nivel de correlación entre la actividad lúdica y el autoconocimiento es ($r=0,691$); lo que significa que existe una correlación positiva media entre las variables de estudio.

(Hernandez y Mendoza, 2018).

Dado que el valor de p es = ,001 es menor al valor de significancia; es decir se encuentra por debajo del nivel de significancia del error máximo permitido, $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de la investigación, de que existe una relación entre la actividad lúdica y el autoconocimiento de los estudiantes de cinco años.

Hipótesis específica 3

Ho: No Existe relación entre la actividad lúdica y la autorregulación.

H1: Existe relación entre la actividad lúdica y la autorregulación.

Tabla 16

Correlación entre Actividad Lúdica y Autorregulación

Correlaciones				
			Actividad Lúdica	Autorregulación
Rho de Spearman	Actividad Lúdica	Coeficiente de correlación	1,000	,290
		Sig. (bilateral)	.	,191
	N		22	22
	Autorregul ación	Coeficiente de correlación	,290	1,000
		Sig. (bilateral)	,191	.
	N		22	22

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Interpretación:

El nivel de correlación entre la actividad lúdica y la autorregulación es ($r=0,290$); lo que significa que existe una correlación positiva débil entre las variables de estudio. (Hernandez y Mendoza, 2018).

Dado que el valor de p es = ,191 mayor al valor de significancia; es decir se encuentra por encima del nivel de significancia del error máximo permitido, $p < 0,05$, se rechaza la hipótesis alterna, y se acepta la hipótesis nula, no existe una relación entre la actividad lúdica y la autorregulación de los estudiantes de cinco años.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

El enfoque aplicado en esta investigación fue el cuantitativo, con un diseño correlacional, se realizó con una muestra de 22 estudiantes de 5 años del nivel inicial en el colegio Misión Integral. Con el desarrollo de la investigación se verifican los objetivos el cual tiene como propósito identificar la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional en los estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.

Al realizar el análisis de los resultados de la investigación se confirma la existencia de una correlación significativa entre las variables actividad lúdica y el desarrollo socioemocional con un grado de ($r=0,829$); lo que significa que tiene una correlación positiva considerable entre las variables de estudio. De acuerdo al estudio de Guerra (2018), mejoran diferentes áreas emocionales, sociales, cognitivos y psicomotores de los niños, es importante resaltar que la espontaneidad y la alegría son factores importantes para que se favorezca las emociones.

El investigador Villanueva (2022) en su investigación llegó a concluir que el juego puede ser de mucho beneficio para el desarrollo de la autoestima de los niños siendo este un motor esencial en el ámbito social y emocional, en el programa lúdico aplicado en este estudio se demostró que el 100% de los niños poseen una autoestima significativa luego de hacer las actividades propuestas, anterior a ello se mostró un resultado del 82,18% de los niños con una

autoestima considerablemente bajo, como también el 72,73% de los niños se les considero con una afectividad baja. Con lo cual, se comprueba la efectividad de los programas basados en el juego.

En los resultados de la presente investigación se pueden observar que hay una correlación positiva moderada entre la actividad lúdica y las habilidades sociales con un resultado de $r=0,803$; se puede observar en el análisis descriptivo (tabla 9) que las habilidades como la comunicación, cooperación y la construcción de normas y acuerdos que los porcentajes son consideradamente buenos, entre un 50 % y un 98 % de la población, indica un desarrollo muy sano para los niños. Estando de acuerdo con el estudio de Yagual (2019), menciona que la actividad lúdica apertura el camino para la socialización y las relaciones interpersonales, conseguir nuevos aliados y tener una comunicación mediante de las actividades de juego, las actividades lúdicas tienen un efecto en los niños para desarrollar de manera eficaz su inteligencia y capacidad de crear esperanza, expectativas, crear artefactos, principios, conceptos y hechos; Del mismo modo en el estudio de Guerra (2018) en su análisis entre el pre-test el cual el valor $p=0,05$; y en el pos-test ($p < 0.05$) afirma que la actividad lúdica mejora las habilidades sociales, y con la comunicación entre pares y docentes se puede decir entonces que la actividad lúdica favorece significativamente las habilidades sociales. En el estudio de Chávez (2020), ha considerado que el 100% de los estudiantes manifiestan que la actividad lúdica y física les permite desarrollar sus destrezas motoras fina y gruesa, el autor manifiesta que es una de las bases para el aprendizaje, trayendo además cambios físicos y psicológicos que se ven manifiestas en las habilidades sociales confirmando el presente estudio.

El nivel de correlación entre la lúdica y el autoconocimiento es ($r=0,691$); lo que significa que existe una correlación positiva media entre las variables de estudio, se considera que es parte de la conciencia de sus emociones, teniendo la capacidad de expresarlas o contenerlas, en lo cual, en el análisis descriptivo se observa (Tabla 10) entre un 45% y 72,7% de los niños, conocen la imagen de sí mismos y la respetan, valoran su cuerpo y cuidan de su aspecto físico, existe dentro de la población un promedio muy bajo en el cual se debe seguir siendo intencional en la enseñanza mediante las actividades lúdicas y dar continuidad al seguimiento a los niños. De acuerdo al estudio realizado por Minda y Rodríguez (2022), los padres y docentes con quienes se realizó la investigación, entre el 78,1% y el 100% consideraron que el juego favorece a los niños en la maduración corporal y la exploración del mismo, permitiéndoles conocer y expresar sus pensamientos y emociones, formando parte de su identidad, además hace que se sientan bien y seguros de sí mismos. Se menciona que en el mundo de los niños el juego favorece su desarrollo y contribuye a nuevas aptitudes que le conducen a una mayor confianza, logrando nuevas habilidades.

En la relación de la variable de estudio actividad lúdica y la autorregulación según los resultados obtenidos de Rho Spearman es ($r=0,290$); lo que significa que existe una correlación positiva débil entre las variables de estudio, además, en el análisis descriptivo (Tabla 11) se observa que los niños en el criterio de calificación "bien" en el indicador "actúa de manera impulsiva frente a situaciones emocionales" el 63.6 % tiene una buena actitud frente a su actuar, el 54,5% expresa sus desacuerdos, el 54,5% busca tranquilizarse considerando que es consciente de su emoción aunque, solo el 50% de los niños aceptan un "No" sin llorar.

Estos resultados se asemejan con el estudio de Santa Cruz (2020) ya que, en su estudio, "determinar la relación del juego libre en los sectores y la autorregulación de emociones en los estudiantes de 3 años de la I.E.I 183 Ate, 2019" se observa que el $p = 0.00$,

Phi, V de Cramer = 0,822, confirmando que existe una relación entre el juego libre en sectores y la autorregulación, afirma que el 19,2% de su población la autorregulación está desarrollada, el 37% es adecuada y un 43,8% posee una autorregulación por mejorar; la autorregulación emocional es un área importante de trabajar en el individuo desde una edad temprana, sin embargo en el presente estudio en p valor =,191 lo que muestra una diferencia significativa.

CONCLUSIONES

A partir de los objetivos planteados y de la investigación realizada se llegaron a las siguientes conclusiones:

Primera: Después de haberse evaluado la hipótesis general se ha demostrado que existe una relación positiva entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional a una significancia de 0,001, valor que permite confirmar la hipótesis; del mismo modo, en el análisis de correlación de Rho Spearman = ,829** de acuerdo a ello se puede señalar que presenta una correlación fuerte entre las variables del estudio realizado con los niños de cinco años de la I.E.P Misión Integral 2022. Es decir, a mayor actividad lúdica mayor desarrollo socioemocional de los niños, esto es importante porque demuestra que la actividad lúdica es indispensable para la salud emocional. Este resultado servirá a los directivos para observar las posibilidades de capacitar e implementar estrategias lúdicas, las cuales puedan facilitar a los niños la expresión de sus emociones y gestionirlas.

Segunda: De acuerdo con la primera hipótesis específica planteada por el investigador, se ha demostrado que existe una relación positiva entre la actividad lúdica y las habilidades sociales, debido que el valor de significancia resultó de 0,001, confirmando la hipótesis específica uno, asimismo mediante el análisis de correlación de Rho Spearman = ,803**

confirma la que existe una relación fuerte, entre la primera variable analizada contrastada con la primera dimensión del presente estudio que fue realizado con los niños de cinco años de la I.E.P Misión Integral. Lo que significa que la actividad lúdica favorece las habilidades sociales. Este resultado debe servir a la plana docente y directivos para animar e involucrar a los padres o dentro de lo posible en la integración del juego y el desarrollo emocional de su hijo, con el fin de que los menores sean acompañados por personas de alta significancia.

Tercera: De acuerdo con la segunda hipótesis específico planteado por el investigador, se ha demostrado que existe una relación positiva entre la actividad lúdica y el autoconocimiento, debido que el valor de significancia resultó de 0,001, confirmando la hipótesis específica dos, asimismo mediante el análisis de correlación de Rho Spearman = ,691** confirma la que existe una relación media, entre la primera variable analizada contrastada con la segunda dimensión del presente estudio que fue realizado con los niños de cinco años de la I.E.P Misión Integral. Esto quiere decir que, mediante la actividad lúdica el niño se conoce así mismo, su entorno y los límites para su propio cuidado. Dichos resultados son útiles a la plana directiva para la implementación de áreas seguras y espacios al aire libre donde el niño disfrute de la actividad del juego. (MINEDU, 2019).

Cuarta: De acuerdo a la tercera hipótesis específica planteada por el investigador, se ha demostrado que existe una relación positiva débil entre la actividad lúdica y la autorregulación, el análisis de correlación de Rho Spearman es = ,290, en cuanto al valor de significancia resultó de 0,191, confirmando la hipótesis nula y rechazando la alterna; entre la primera variable analizada contrastada con la tercera dimensión del presente estudio que fue realizado con los niños de cinco años de la I.E.P Misión Integral. Lo que representa, que el área de la autorregulación emocional se relaciona de una manera débil, se abre camino a otras posibles investigaciones para observar posibles diferencias en las poblaciones de estudio,

autores como Bello (2021) y Santa Cruz (2020); afirman que la actividad lúdica se relaciona con la autorregulación.

RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda capacitar a los docentes actividades de implementación de las estrategias lúdicas para el desarrollo integral de los niños, donde tengan un mayor porcentaje de actividad lúdica dirigida bajo el conociendo de las habilidades socioemocional donde puedan expresar sus ideas, dialogar con sus compañeros, proponer, manifestar sus deseos y desacuerdos para seguir fortaleciendo la gestión de las emociones, en la práctica de las actividades lúdicas pedagógicas de este modo, afianzar las estrategias ya habidas.

Segunda: Involucrar a los padres en las actividades lúdicas favorece la integración de la enseñanza aprendizaje y el desarrollo emocional de los niños, debido que, el desarrollo del niño es influenciado por el entorno en el cual pasa mayor parte del tiempo. Al compartir estos tiempos de diversión y emoción padre e hijo, se fomenta el apego y con ello se modifican posibles conductas disruptivas que puedan existir. Es un tiempo donde la afirmación, y la enseñanza de las normas viene a ser muy efectivo al ser asociado con una buena experiencia. (Limachi, 2020). De este modo, los padres involucrados en juego y la educación de su hijo, entrenan habilidades como lo es la resolución de conflictos, normas sociales, regulación de emociones entre otras; no siendo este un tiempo estrictamente académico, sino un espacio de vínculo y felicidad.

Tercera: Se sugiere a la plana directiva buscar espacios de infraestructura, implementados de acuerdo al sistema educativo, un área segura, donde el niño dispone de diferentes materiales le permitirá seguir desarrollando el concepto que tiene de sí mismo y de sus compañeros. MINEDU (2019), Es un factor que interfiere en la autonomía, creatividad, el desarrollo mismo de la atención, la seguridad emocional y el placer por el aprendizaje, donde el niño puede desarrollar en armonía consigo mismo su potencial social y emocional.

Cuarta: Se considera importante fomentar practicas lúdicas continuas, generando un ambiente de armonía y placer, dando cabida a la autonomía y la libre expresión. Generar este ambiente posibilita el desarrollo continuo de las habilidades sociales, como la resiliencia, la confianza y seguridad en sí mismo como también el control de sus emociones. Bello (2021). Esto es importante, para dar continuidad al desarrollo de la autorregulación emocional de los niños, debido que es una práctica que requiere de la autoobservación con la cual, se modifican los comportamientos inapropiados y contribuirá con una interacción segura con el adulto y sus compañeros.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Acaro, A. E. (2016). El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Lima, Perú].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1698/SOCIALIZACION_JUEGO_DRAMATICO_ACARO_CORNEJO_ADIS_ELITA.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Área De Gestión Pedagógica. (2022). *Todo con amor, nada por la fuerza*. pág. 23. Obtenido de <http://www.ventanilla-ugel.edu.pe/boletin-institucional-inicial-n02/>

Bello, E. (1 de Octubre de 2021). *La inteligencia emocional de Daniel Goleman: qué es y cómo desarrollarla*. IEBS .

<https://www.iebschool.com/blog/liderazgo-inteligencia-emocional-coach-management/#:~:text=Habilidades%20sociales-,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20inteligencia%20emocional%20seg%C3%BA%20Daniel%20Goleman%3F,la%20persona%20ante%20los%20cambios.>

Bennett, M. (junio 2011). *Autoconocimiento*. Edicionesi.

<https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=V3ktAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&d=>

autoconocimiento&ots=ig4qByhC1I&sig=CwPm2N1kpbQh36Olb_WOJbKvDAE#v=onepage&q=autoconocimiento&f=false.

Bolaños, D. (2020). *Relación entre el espacio escolar y el aprendizaje socioemocional en primera infancia: Jardines infantiles en Colombia en un escenario no previsto.*
<https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/51476>

Caballero, G. E. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje.* Polo de Conocimiento, 19 Vol. 6 (4), 861 - 878
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>

Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (1994) – CASEL, *Serie de Discusión para Padres y Cuidadores.*
https://casel.org/caselcaregiver_spanish/

Cassá, É. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 153-167.
<https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>

Chávez, A. C. (2021). El 33% de niños y adolescentes tiene problemas de salud mental asociados a la pandemia . *Ojo Público.*
<https://ojo-publico.com/2599/tres-de-cada-10-ninos-presentan-problemas-de-salud-mental-en-peru>

Chavéz, T. M. (2020). *Estrategias Lúdicas de Educación Física en el fortalecimiento del desarrollo psicomotor de los estudiantes en su tiempo libre* [Master's thesis, Universidad de Guayaquil].
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/59328/1/CH%c3%81VEZ%20NARV%c3%81EZ%20TANNY%20MAR%c3%8dA%20-%20TESIS.pdf>

De la Fuente. S. (2021) *El juego como una estrategia para favorecer el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños de 4 años a través de la educación virtual en una I.E. particular de Santiago de Surco.*

<http://hdl.handle.net/20.500.12404/18848>

Diccionario Pedagógico (2020) AMEI - WAECE. (s.f.). Atención. En *Diccionario de autores AMEI -WAECE* (2003) D. P.-W.

<http://www.waece.org/diccionario/index.php>

García, M. A. (2022). *El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años.* Journal Scientific MQR Investigar, 6(3), 1 - 21.

doi:<https://doi.org/10.56048/MQR20225.6.3.2022.1109-1129>

Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional.* Kairós.

Gonzalez, A. E. (2019). *Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación.* CIENCIAMATRIA, 6(1), 210-236.

<https://doi.org/10.35381/cm.v6i1.305>

Guerra, R. M. (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años IEI UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016* [Tesis de Pregrado, Universidad Cesar Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16095/Guerra_RMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández. S y Mendoza T. G (2018) *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta: México: Mc Graw Hill- Educación.*

<http://repositorio.uasb.edu.bo/handle/54000/1292>

- Hidalgo L. y Ríos S. (2018). *Desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de inicial II (4 años) a través de metodologías lúdicas en el año lectivo 2017- 2018*. [Tesis de Pregrado, Universidad Laica Vicene Rocafuerte de Guayaquil].
<http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/2341>
- Inca. P. (2018). *Actividad lúdica y la socialización en niños de IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchachalla – Anta – Cusco*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33584/inca_pj.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Joya, D. (2019). *Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años de los grados prejardín y jardín en Floridablanca (Santander, Colombia)* [Tesis de posgrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga].
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/11809/2019_Tesis_Diana_Carolina_Joya_Jerez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Limachi, M. (2020) Evaluación del desarrollo madurativo en niños de 4-5 años en etapa Preescolar. *Revista de psicología*. 24 (109-119).
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2223-30322020000200008&script=sci_arttext
- Maya, E. y Portela Y. (2021) Potenciar los procesos de atención y concentración en niños de 4 a 5 años del hogar infantil el Doncello, Caquetá, 2021.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4164/Maya_Portela_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- McClelland, M., Geldhof, J., Cameron, C. y Wanless, S. (2015). *Development and Self-Regulation. Handbook of Child Psychology and Developmental Science*, 1-43.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/9781118963418.childpsy114>

Ministerio de Sanidad - España. (2020). *Autorregulación emocional*. Ministerio de Sanidad - España.

<https://bemocion.sanidad.gob.es/emocionEstres/emocionesPositivas/manejo/autorregulacion/home.htm>

Minda S.M y Rodriguez (2022). *Juegos motores en el desarrollo de la imagen corporal en niños de 3 a 4 años, Guía para docentes*.

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/60992/1/%27BP%c3%81RV-PEP-2022P031.pdf>

MINEDU (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>

MINSA Y UNICEF. (2020). La Salud Mental de Niñas, Niños y Adolescentes en el Contexto de la Covid-19 . *Ministerio de Salud, Perú & Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF*.

<https://www.unicef.org/peru/media/10616/file/Salud%20menta%20en%20contexto%20COVID19.pdf>

Peña, N. (2018). *Actividades lúdicas para la socialización de niños de la I.E. Ventanilla Callao*.

http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11877/Tesis_61845.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pineda, D. E. (2022). Educación socioemocional en preescolar, una semilla para las nuevas generaciones. *Magazin Aula Urbana*, 1(126), 4-7.

<https://revistas.idep.edu.co/index.php/mau/article/view/2806>

Soto, R. (2015). *La tesis de maestría y doctorado en 4 pasos*. Colección nuevo milenio. Perú.

<https://scholar.google.com/citations?user=y7g-YHgAAAAJ&hl=es>

Santa Cruz, C. E (2020). *Juego libre en los sectores y autorregulación de emociones en estudiantes de 3 años de la I. E. I. 183 - Ate 2019.*

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/40996>

Real Academia Española. Autonomía. *Diccionario de la lengua Española.*

<https://dle.rae.es/autonom%C3%ADa>

Regis, P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia].

<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>

Ruiz M. L. (2021). Autoconocimiento en los niños. *Bebés y más.*

[https://www.bebesymas.com/educacion-infantil/autoconocimiento-ninos-como-potenciarlo-desarrollen-autoestima-fuerte.](https://www.bebesymas.com/educacion-infantil/autoconocimiento-ninos-como-potenciarlo-desarrollen-autoestima-fuerte)

USMP. (2015). Código de Ética para la Investigación de la Universidad San Martín de Porres.

Varela, A., Fraguera-Vale, R., y López-Gómez, S. (2021). *Juego y tareas escolares: el papel de la escuela y la familia en tiempos de confinamiento por la COVID-19.*

<https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/30257>

Villanueva Q. N.V. (2022). *Programa de estrategias lúdicas para fortalecer la autoestima en estudiantes del nivel inicial de los caseríos Ahuyaca y Colapón – 2022.*

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/97283/Villanueva_QNV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vygotsky, L. S (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.*

Yagual, G. K. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Portete de Tarqui, de la comuna Tugaduaaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, periodo*

lectivo 2018-2019. [Tesis de posgrado, Universidad Estatal Península Santa Elena].

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/5288/1/UPSE-TEP-2020-0001.pdf>

Zambrano, D. B. (2020). *Relación entre el espacio escolar y el aprendizaje socioemocional en primera infancia* [Tesis de Maestría, Universidad de los Andes].

<https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/51476>

ANEXOS

- Anexo 1:

Tabla 17

Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA TESIS:	ACTIVIDADES LÚDICAS Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DEL COLEGIO MISIÓN INTEGRAL – PACHACUTEC, 2022
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	Cuantitativa de corte transversal - Correlacional – No experimental.
AUTOR(ES):	MÓNICA NATALIA NIETO RUIZ

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general			

<p>¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022?</p>	<p>Identificar la relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.</p>	<p>Ha: Existe una relación entre la actividad lúdica y el desarrollo socioemocional de los estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.</p>	<p>VI Actividad Lúdica</p>	<p>D1: Atención. D2: Autonomía.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque: Cuantitativo • Alcance: Correlacional • Diseño: No experimental - Transversal
<p>Problemas específicos</p>	<p>Objetivos específicos</p>	<p>Hipótesis específicos</p>	<p>VD desarrollo socioemocional.</p>	<p>Habilidades sociales Autoconocimiento Autorregulación</p>	

¿Cuál es la relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022?	Describir la relación de la actividad lúdica y las habilidades sociales en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.	Existe una relación entre la actividad lúdica y las habilidades sociales de los estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.	Atención	Escucha y recepciona la información.	Observación, lista de cotejo.
			Autonomía	Demuestra Responsabilidad y toma de decisiones.	
			Habilidades sociales	Comunica y coopera.	
				Construye normas, y asume acuerdos y leyes e interactúa con otros.	
Posee la capacidad de influenciar.					
¿Cuál es la relación de la actividad lúdica y el autoconocimiento en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022?	Indicar la relación de la actividad lúdica y el autoconocimiento en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.	Existe una relación entre la actividad lúdica y el autoconocimiento de los estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.		Conoce la imagen de sí mismo, y se respeta.	
			Autoconocimiento	Se valora y cuida de así mismo	

<p>¿Cuál es la relación de la actividad lúdica y la autorregulación en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022?</p>	<p>Determinar la relación entre la actividad lúdica y la autorregulación en estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.</p>	<p>Existe una relación entre la actividad lúdica y la autorregulación de los estudiantes de cinco años de la I.E.P Misión Integral Ventanilla - Callao 2022.</p>	<p>Autorregulación</p>	<p>Toma conciencia de sus emociones, las expresa o contiene.</p>	
--	---	--	------------------------	--	--

• Anexo 2: Instrumento

COLEGIO MISIÓN INTEGRAL					
AULA DE 5 AÑOS NIVEL INICIAL					
MAESTRA:		ALUMNO:			
N°	Ítems del instrumento	1	2	3	4
		Necesita mejorar	Regular	Bien	Muy bien
1	Responde a las preguntas sin desviarse del tema.				
2	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.				
3	Interpreta la función de cada elemento que hay en el aula para el juego.				
4	Expresa mediante dibujos, pintura u otros, los conocimientos o experiencias.				
5	Describe, narra de forma sencilla las actividades dirigidas.				
6	Presta atención por 5 a 10 minutos durante una actividad.				
7	Realiza sus tareas con entusiasmo y las muestra.				
8	Realiza acciones simples, como juntar los juguetes en su lugar.				
9	Asume cuando se equivoca.				
10	Responde con facilidad cuando se le da a elegir responde lo que desea o necesita.				
11	Comunica sus preferencias al elegir una actividad.				
12	Busca una solución cuando necesita algo, por ejemplo: Al tener frío busca su chompa.				
13	Muestra iniciativa al participar en las actividades propuestas.				
14	Hace preguntas de manera libre y espontánea.				
15	Comparte juguetes o alimentos de manera libre.				

VARIABLE ACTIVIDAD LÚDICA

COLEGIO MISIÓN INTEGRAL					
AULA DE 5 AÑOS NIVEL INICIAL					
MAESTRA:		ALUMNO:			
N°	LISTA DE COTEJO	1	2	3	4
		Necesita mejorar	Regular	Bien	Muy bien
1	Expresa lo que le gusta y no le gusta.				
2	Dialoga con sus compañeros sus intereses.				
3	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar.				
4	Propone ideas en torno a la actividad.				
5	Escucha las indicaciones y las lleva a cabo como acción de ayuda.				
6	Hace cumplidos a sus maestros o amigos.				
7	Motiva a sus compañeros cumplir sus actividades.				
8	Brinda ayuda a su compañerito cuando no puede lograrlo.				
9	Participa en el orden de los juguetes con entusiasmo.				
10	Ofrece apoyo voluntario, con entusiasmo.				
11	Simpatiza con sus compañeros, le buscan para jugar.				
12	Socializa, busca tener nuevos amigos.				
13	Muestra liderazgo.				
14	Propone y es apoyado.				
15	Demuestra orden y limpieza en sus trabajos.				
16	Disfruta de estar limpio y cuida de su presentación: se peina, usa bien su uniforme, busca lavar sus manos.				
17	Habla bien de sí mismo.				
18	Cuida su cuerpo y su salud en las actividades que realiza.				
19	Dice "No" cuando hay situaciones incómodas.				
20	Comenta con su maestra situaciones de cuidado.				
21	Actúa de manera impulsiva frente a una situación emocional.				
22	Expresa su desacuerdo con sus compañeros en situaciones complejas.				

23	Busca tranquilizarse cuando está molesto.				
24	Acepta el "No" como respuesta sin llorar.				

VARIABLE: DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

- Anexo 3: Validación de instrumentos
 - FICHA DE VALIDACIÓN 1



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACION

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto: Gastulo Lavado, Claudia Juana
- 1.2. Cargo e institución del experto: Especialista pedagógico - UPN
- 1.3. Nombre del instrumento: Lista de Cotejo – Actividad Lúdica
- 1.4. Autor del instrumento: Mónica Natalia Nieto Ruiz
- 1.5. Especialidad: Educación Inicial.
- 1.6. Título de la investigación: Actividades Lúdicas y el Desarrollo Socioemocional en Estudiantes de Cinco Años del Colegio Misión Integral – Pachacutec, 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 82-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACION	Existe organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensione.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
PROMEDIO DE VALIDACION						98%

III. PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Responde a las preguntas sin desviarse del tema.	X		
Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.	X		
Interpreta la función de cada elemento que hay en el aula para el juego.	X		
Expresa mediante dibujos, pintura u otros, los conocimientos o experiencias.	X		
Describe, narra de forma sencilla las actividades dirigidas.	X		
Presta atención por 5 a 10 minutos durante una actividad.	X		
Realiza sus tareas con entusiasmo y las muestra.	X		
Realiza acciones simples, como juntar los juguetes en su lugar.	X		
Asume cuando se equivoca.	X		
Responde con facilidad cuando se le da a elegir responde lo que desea o necesita.	X		
Comunica sus preferencias al elegir una actividad.	X		
Busca una solución cuando necesita algo, por ejemplo: Al tener frío busca su chompa.	X		
Muestra iniciativa al participar en las actividades propuestas.	X		
Hace preguntas de manera libre y espontánea.	X		
Comparte juguetes o alimentos de manera libre.	X		

La evaluación se realiza de todos los ítems de la variable (Actividades lúdicas)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98 %.

V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

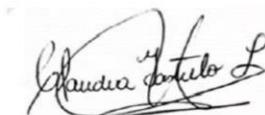
(X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Lima, 29 de agosto del 2022

DNI. N° 40515907

Firma:



Grado académico: Magister en Educación
Nombres y apellidos: Claudia Juana Gastulo Lavado



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA
EDUCACIÓN

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS
DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto: Gastulo Lavado, Claudia Juana
- 1.2. Cargo e institución del experto: Especialista pedagógico - UPN
- 1.3. Nombre del instrumento: Lista de Cotejo – Desarrollo socioemocional
- 1.4. Autor del instrumento: Mónica Natalia Nieto Ruiz
- 1.5. Especialidad: Educación Inicial.
- 1.6. Título de la investigación: Actividades Lúdicas y el Desarrollo Socioemocional en Estudiantes de Cinco Años del Colegio Misión Integral – Pachacutec, 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 82-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACION	Existe organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
PROMEDIO DE VALIDACION						98%

III. PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Expresa lo que le gusta y no le gusta.	X		
Dialoga con sus compañeros sus intereses.	X		
Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar.	X		
Propone ideas en torno a la actividad.	X		
Escucha las indicaciones y las lleva a cabo como acción de ayuda.	X		
Hace cumplidos a sus maestros o amigos.	X		
Motiva a sus compañeros cumplir sus actividades.	X		
Brinda ayuda a su compañerito cuando no puede lograrlo.	X		
Participa en el orden de los juguetes con entusiasmo.	X		
Ofrece apoyo voluntario, con entusiasmo.	X		
Simpatiza con sus compañeros, le buscan para jugar.	X		
Socializa, busca tener nuevos amigos.	X		
Muestra liderazgo.	X		
Propone y es apoyado.	X		
Demuestra orden y limpieza en sus trabajos.	X		
Disfruta de estar limpio y cuida de su presentación: se peina, usa bien su uniforme, busca lavar sus manos.	X		
Habla bien de sí mismo.	X		
Cuida su cuerpo y su salud en las actividades que realiza.	X		
Dice "No" cuando hay situaciones incómodas.	X		
Comenta con su maestra situaciones de cuidado.	X		
Actúa de manera impulsiva frente a una situación emocional.	X		
Expresa su desacuerdo con sus compañeros en situaciones complejas.	X		
Busca tranquilizarse cuando está molesto.	X		
Acepta el "No" como respuesta sin llorar.	X		

La evaluación se realiza de todos los ítems de la variable (Desarrollo socioemocional)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 98 %.

V. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Lima, 29 de agosto del 2022

DNI. N° 40515907

Firma:



Grado académico: Magister en Educación
Nombres y apellidos: Claudia Juana Gastulo
Lavado

FICHA DE VALIDACIÓN 2



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS
DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto: Panitz Mau, Julia Victoria
- 1.2. Cargo e institución del experto: Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. Nombre del instrumento: Lista de Cotejo – Actividad Lúdica
- 1.4. Autor del instrumento: Mónica Natalia Nieto Ruiz
- 1.5. Especialidad: Educación Inicial.
- 1.6. Título de la investigación: Actividades Lúdicas y el Desarrollo Socioemocional en Estudiantes de Cinco Años del Colegio Misión Integral – Pachacutec, 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 82-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						100%

III. PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Responde a las preguntas sin desviarse del tema.	X		
Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.	X		
Interpreta la función de cada elemento que hay en el aula para el juego.	X		
Expresa mediante dibujos, pintura u otros, los conocimientos o experiencias.	X		
Describe, narra de forma sencilla las actividades dirigidas.	X		
Presta atención por 5 a 10 minutos durante una actividad.	X		
Realiza sus tareas con entusiasmo y las muestra.	X		
Realiza acciones simples, como juntar los juguetes en su lugar.	X		
Asume cuando se equivoca.	X		
Responde con facilidad cuando se le da a elegir responde lo que desea o necesita.	X		
Comunica sus preferencias al elegir una actividad.	X		
Busca una solución cuando necesita algo, por ejemplo: Al tener frío busca su chompa.	X		
Muestra iniciativa al participar en las actividades propuestas.	X		
Hace preguntas de manera libre y espontánea.	X		
Comparte juguetes o alimentos de manera libre.	X		

La evaluación se realiza de todos los ítems de la variable (Actividades lúdicas)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 %.

V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

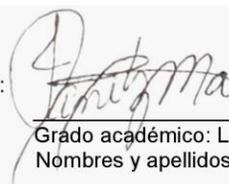
(X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Lima, 02 de octubre del 2022

DNI. N°: 07495389

Firma:



Grado académico: Lic. Educación Inicial
Nombres y apellidos: Julia Victoria Panitz Mau



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS
DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto: Panitz Mau, Julia Victoria
- 1.2. Cargo e institución del experto: Licenciada en Educación Inicial
- 1.3. Nombre del instrumento: Lista de Cotejo – Desarrollo socioemocional
- 1.4. Autor del instrumento: Mónica Natalia Nieto Ruiz
- 1.5. Especialidad: Educación Inicial.
- 1.6. Título de la investigación: Actividades Lúdicas y el Desarrollo Socioemocional en Estudiantes de Cinco Años del Colegio Misión Integral – Pachacutec, 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20 %	Regular 21-40 %	Buena 41-60%	Muy buena 61-80 %	Excelente 82-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						90%

III. PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Expresa lo que le gusta y no le gusta.	X		
Dialoga con sus compañeros sus intereses.	X		
Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar.	X		
Propone ideas en torno a la actividad.	X		
Escucha las indicaciones y las lleva a cabo como acción de ayuda.	X		
Hace cumplidos a sus maestros o amigos.	X		
Motiva a sus compañeros cumplir sus actividades.	X		
Brinda ayuda a su compañerito cuando no puede lograrlo.	X		
Participa en el orden de los juguetes con entusiasmo.	X		
Ofrece apoyo voluntario, con entusiasmo.	X		
Simpatiza con sus compañeros, le buscan para jugar.	X		
Socializa, busca tener nuevos amigos.	X		
Muestra liderazgo.	X		
Propone y es apoyado.	X		
Demuestra orden y limpieza en sus trabajos.	X		
Disfruta de estar limpio y cuida de su presentación: se peina, usa bien su uniforme, busca lavar sus manos.	X		
Habla bien de sí mismo.		X	
Cuida su cuerpo y su salud en las actividades que realiza.	X		
Dice "No" cuando hay situaciones incómodas.	X		
Comenta con su maestra situaciones de cuidado.	X		
Actúa de manera impulsiva frente a una situación emocional.	X		
Expresa su desacuerdo con sus compañeros en situaciones complejas.	X		
Busca tranquilizarse cuando está molesto.	X		
Acepta el "No" como respuesta sin llorar.	X		

La evaluación se realiza de todos los ítems de la variable (Desarrollo socioemocional)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90 %.

V. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

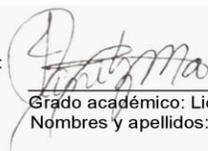
El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Lima, 02 de octubre del 2022

DNI. N° : 07495389

Firma:



Grado académico: Lic. Educación Inicial
Nombres y apellidos: Julia Victoria Panitz Mau

FICHA DE VALIDACIÓN 3



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS
DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto: Córdova Saavedra, Rosa Elida
- 1.2. Cargo e institución del experto: Docente I.E.I – N°104 "Mi pequeño gran Mundo"
- 1.3. Nombre del instrumento: Lista de Cotejo – Actividad Lúdica
- 1.4. Autor del instrumento: Mónica Natalia Nieto Ruiz
- 1.5. Especialidad: Educación Inicial.
- 1.6. Título de la investigación: Actividades Lúdicas y el Desarrollo Socioemocional en Estudiantes de Cinco Años del Colegio Misión Integral – Pachacutec, 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80 %	Excelente 82-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACION	Existe organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						96%

III. PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Responde a las preguntas sin desviarse del tema.	X		
Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.	X		
Interpreta la función de cada elemento que hay en el aula para el juego.	X		
Expresa mediante dibujos, pintura u otros, los conocimientos o experiencias.	X		
Describe, narra de forma sencilla las actividades dirigidas.	X		
Presta atención por 5 a 10 minutos durante una actividad.	X		
Realiza sus tareas con entusiasmo y las muestra.	X		
Realiza acciones simples, como juntar los juguetes en su lugar.	X		
Asume cuando se equivoca.	X		
Responde con facilidad cuando se le da a elegir responde lo que desea o necesita.	X		
Comunica sus preferencias al elegir una actividad.	X		
Busca una solución cuando necesita algo, por ejemplo: Al tener frío busca su chompa.	X		
Muestra iniciativa al participar en las actividades propuestas.	X		
Hace preguntas de manera libre y espontánea.	X		
Comparte juguetes o alimentos de manera libre.	X		

La evaluación se realiza de todos los ítems de la variable (Actividades lúdicas)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 96 %.

V. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Ventanilla, 30 de septiembre de 2022

DNI. N° 25694756

Firma:



Grado académico: Lic. Educación Inicial
Nombres y apellidos: Rosa Elida Córdova Saavedra.



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS
DEL INSTRUMENTO DE
INVESTIGACIÓN**

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y Nombres del experto: Córdova Saavedra, Rosa Elida
- 1.2. Cargo e institución del experto: Licenciada en Educación Inicial – 104 "Mi pequeño gran Mundo"
- 1.3. Nombre del instrumento: Lista de Cotejo – Desarrollo socioemocional
- 1.4. Autor del instrumento: Mónica Natalia Nieto Ruiz
- 1.5. Especialidad: Educación Inicial.
- 1.6. Título de la investigación: Actividades Lúdicas y el Desarrollo Socioemocional en Estudiantes de Cinco Años del Colegio Misión Integral – Pachacutec, 2022

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 82-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y específico.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.					X
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						96%

III. PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Expresa lo que le gusta y no le gusta.			X
Dialoga con sus compañeros sus intereses.			X
Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar.			X
Propone ideas en torno a la actividad.			X
Escucha las indicaciones y las lleva a cabo como acción de ayuda.			X
Hace cumplidos a sus maestros o amigos.			X
Motiva a sus compañeros cumplir sus actividades.			X
Brinda ayuda a su compañerito cuando no puede lograrlo.			X
Participa en el orden de los juguetes con entusiasmo.			X
Ofrece apoyo voluntario, con entusiasmo.			X
Simpatiza con sus compañeros, le buscan para jugar.			X
Socializa, busca tener nuevos amigos.			X
Muestra liderazgo.			X
Propone y es apoyado.			X
Demuestra orden y limpieza en sus trabajos.			X
Disfruta de estar limpio y cuida de su presentación: se peina, usa bien su uniforme, busca lavar sus manos.			X
Habla bien de sí mismo.			X
Cuida su cuerpo y su salud en las actividades que realiza.			X
Dice "No" cuando hay situaciones incómodas.			X
Comenta con su maestra situaciones de cuidado.			X
Actúa de manera impulsiva frente a una situación emocional.			X
Expresa su desacuerdo con			

situaciones complejas.			
Busca tranquilizarse cuando está molesto.			X
Acepta el "No" como respuesta sin llorar.			X

La evaluación se realiza de todos los ítems de la variable (Desarrollo socioemocional)

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 96%.

V. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(x) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

() El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Ventanilla, 30 de septiembre de 2022

DNI. N° 25694756

Firma:



Grado académico: Lic. Educación Inicial

Nombres y apellidos: Rosa Elida Córdova Saavedra.

• Anexo 4: Constancia de autorización de la Institución



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

Lima, 06 de setiembre de 2022

Sra.
Lic. Mirta Carhuas Aquino
Directora IEP Misión Integral

Presente.-

De mi distinguida consideración:

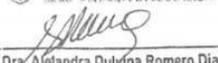
Tengo a bien dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y al mismo tiempo presentar al bachiller, **MONICA NATALIA NIETO RUIZ**, egresada de la Escuela Profesional de Educación del Instituto para la Calidad de la Educación de la Universidad de San Martín de Porres, para solicitar su autorización en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos de su trabajo de investigación, para obtención de Licenciatura en Educación en la Institución Educativa de su digna dirección.

Agradeciéndole anticipadamente por la atención que se sirva brindar a la presente y por su valiosa contribución a la formación de los futuros docentes de nuestro país.

Atentamente,



USMP INSTITUTO PARA
LA CALIDAD DE
LA EDUCACIÓN



Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz
Coordinadora de Programa

**Alejandra
Dulvina
Romero
Díaz**

Firmado
digitalmente por
Alejandra Dulvina
Romero Díaz
Fecha: 2022.09.06
11:43:14 -05'00'



LIC. MIRTA CARHUAS AQUINO
DNI: 07607900
DIRECTORA

Instituto para la Calidad de la Educación
Jr. Las Calandrias 151-291, Santa Anita
Telef: 4781751 – 3620064
educacion@usmp.pe