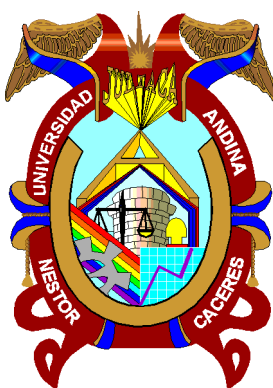




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN
LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL ADVENTISTA EDÉN

TESIS PRESENTADA POR:
Bach. MARIBEL QUISPE QUISPE
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2025



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN
LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL ADVENTISTA EDÉN**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. MARIBEL QUISPE QUISPE

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE**

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

:


Dra. KATTY AGRIPINA PÉREZ ORDOÑEZ

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA

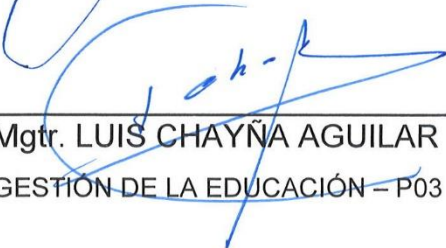
SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. JESUS MAMANI MAMANI

ASESOR DE TESIS

:


Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN :

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



UNIVERSIDAD ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

RESOLUCIÓN DECANAL N° 0289-2025-D-FACE-UANCV

Juliaca, 12 de noviembre de 2025.

VISTOS:

El Expediente N° 2025-0003214 presentado por el (la) Bachiller: **MARIBEL QUISPE QUISPE** quien solicita nominación de jurados, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN**; conducente a la obtención del **Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**, que fue revisada por el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, el Director de la Unidad de Investigación autoriza la ejecución de la propuesta de investigación según Resolución Decanal N° 125-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV y Resolución Decanal N° 218-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV aprobando y autorizando el informe final de la Investigación (Borrador de Tesis) de la tesis titulada: **JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN**; conducente a la obtención del **Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, de conformidad con el artículo 8°, numeral b) del Reglamento General de Grados y Títulos de la UANCV vigente, es procedente acceder a la petición del interesado.

Que, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Y estando, la opinión favorable del Director de la Unidad de Investigación y el Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, y las atribuciones que confiere el artículo 28° del Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: DECLARAR APTO el informe final de la investigación (Borrador de Tesis) para la sustentación presencial del tema titulado: **JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN**; del Bachiller: **MARIBEL QUISPE QUISPE** para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**, en virtud de los considerados expuestos.

ARTÍCULO SEGUNDO: APROBAR la **NOMINACIÓN DE JURADOS** para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dra. KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
1er. Miembro	:	Dr. OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA
2do Miembro	:	Dr. JESUS MAMANI MAMANI

ARTÍCULO TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (a) de la Tesis al (la) docente **Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**.

ARTÍCULO CUARTO: PROGRAMAR FECHA Y HORA para la sustentación de la Tesis, de acuerdo al siguiente detalle:

Día	:	Martes 18 de noviembre del 2025
Hora	:	03:00 p.m.
Local	:	Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO QUINTO: DISPONER que la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación, Secretaría Académica y Administrativa quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:
Jurados (3)
Asesor de tesis (1)
Interesado (1)
Arch.



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Katty A. Perez Ordoñez
DECANA (e)
Facultad de Ciencias de la Educación



RESOLUCIÓN DECANAL N° 256-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 22 de octubre de 2025

VISTOS:

El Expediente: **2025-0001043** de fecha 17 de octubre del 2025, del Bach. **MARIBEL QUISPE QUISPE**; quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el Anexo (04 o 05) "**Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)**" que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) Bach. **MARIBEL QUISPE QUISPE**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN**; línea de investigación: **Gestión de la Educación**, conducente para optar el **Título Profesional de Licenciada (o) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corrobora el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) ASESOR (a) docente ordinario Mgtr. **LUIS CHAYÑA AGUILAR**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN**; del Bachiller **MARIBEL QUISPE QUISPE**, para optar el **Título Profesional de Licenciada (o) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe**, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) docente ordinario Mgtr. **LUIS CHAYÑA AGUILAR**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que la Facultad, secretaria académica y administrativa, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.

DISTRIBUCIÓN:
JURADOS (03)
INTERESADO (01)
Arch



UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
JULIACA, 2025
Kately A. Pérez Cárdenas
DECANA (a)
Facultad de Ciencias de la Educación



RESOLUCIÓN DECANAL N° 199-2025-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 27 de agosto del 2025

VISTOS:

El expediente 2025-CU-6849, presentado por el señor (a): MARIBEL QUISPE QUISPE solicitando aprobación de la propuesta de investigación anexo (02 ó 03) y la "Ficha de opinión de la propuesta de investigación" que fue revisada por el comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según el reglamento interno de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el (la) Bachiller: MARIBEL QUISPE QUISPE ha presentado y solicitado la aprobación de la propuesta de Investigación Titulado: JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales, los miembros del Comité de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, ha emitido opinión favorable a la propuesta de investigación titulado: JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN. Para la emisión de la resolución de aprobación de la propuesta de investigación;

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado;

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO.- APROBAR, la PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN, presentado por el (la) Bachiller: MARIBEL QUISPE QUISPE, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe; con el tema titulado: JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN; correspondiente a la línea de Investigación: Gestión de la Educación.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales de la Facultad de Ciencias de la Educación.

ARTÍCULO SEGUNDO.- RECONOCER como ASESOR (A) DE INVESTIGACIÓN a (la)(el) Docente Ordinario Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR.

ARTÍCULO TERCERO.- DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

Distribución:
Asesor de Tesis (01)
Interesado (01)
Arch.



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Katty A. Pérez Ordóñez
DECANA (a)
Facultad de Ciencias de la Educación



JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

ÍNDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

12%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
9	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	1%
10	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
11	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	MARIBEL QUISPE QUISPE
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70600339
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-1389-8102
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	KATTY AGRIPINA PEREZ ORDOÑEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01225791
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	OSCAR VICENTE VIAMONTE CALLA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02371550
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	JESUS MAMANI MAMANI
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02425043



Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	Dirección: INICIAL ADVENTISTA EDÉN País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA Coordenadas. Latitud: -15.481483, Longitud: -70.114413 https://maps.app.goo.gl/1QofngYx4NbrtnQF6 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	AGOSTO 2025 – NOVIEMBRE 2025
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

UNIVERSIDAD ANDINA
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
DIRECCIÓN
Dr. Robinson Flores Aguilar
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MARIBEL QUISPE QUISPE, identificado con DNI
Nro. 70600339 en mi condición de egresado de:

☒ **Escuela Profesional**

☐ **Programa de Segunda Especialidad,**

☐ **Programa de Maestría o Doctorado**

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la ☒ **Tesis** o ☐ **Trabajo de Investigación**, ☐ **Trabajo Académico**
denominada:

JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS
DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN

Asesorado por: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Es un tema original.

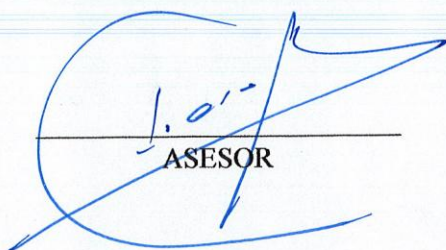
Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

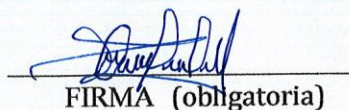
Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 01 de diciembre del 2025


ASESOR


FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Ante todo, dedico mi logro a Dios, quien ha sido mi fortaleza y guía, dándome resistencia, conocimiento y confianza ante la adversidad.

A mis padres, cuyo amor inquebrantable siempre ha sido mi mayor inspiración para alcanzar esta ambición.

Maribel



AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi agradecimiento a mis padres por su orientación, que me ha permitido desarrollarme personalmente y perseguir mis metas.

Agradezco a los docentes de la carrera de educación por todo lo aprendido.

Maribel



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE GENERAL	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	1
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas Específicos.....	4
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.3.1. Justificación Práctica.....	4
1.3.2. Justificación Teórica.....	5
1.3.3. Justificación Metodológica	6
1.4. OBJETIVOS	7
1.4.1. Objetivo general:	7
1.4.2. Objetivos específicos:	7
1.5. HIPOTESIS	8



1.5.1.	Hipótesis general.....	8
1.5.2.	Hipótesis específicas	8
1.6.	VARIABLES	8
1.7.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	9

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	10
2.1.1.	Internacionales	10
2.1.2.	Nacionales.....	12
2.1.3.	Antecedentes locales	14
2.2.	MARCO TEÓRICO	16
2.2.1.	Variable Independiente: Juegos Lúdicos	16
2.2.2.	Variable Dependiente: Habilidades Sociales.....	19
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	22

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	25
3.2.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	25
3.3.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN	26
3.4.	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN.....	26
3.6.	MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN	27
3.7.	AMBITO DE LA INVESTIGACIÓN	27
3.8.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	28
3.8.1.	Población.....	28



3.8.2.	Muestra	29
3.9.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	30
3.9.1.	Técnicas de recolección de datos.....	30
3.9.2.	Instrumentos.....	31
3.10.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	32
3.11.	DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	34
3.11.1.	Hipótesis de la investigación.....	34
3.11.2.	Proceso de contrastación de hipótesis	34
3.12.	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	37
CAPÍTULO IV		
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		
4.1.	RESULTADOS.....	40
4.2.	DISCUSIÓN	63
CONCLUSIONES		71
RECOMENDACIONES.....		73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		75
ANEXOS		81
Anexo 1 Matriz de consistencia		82
Anexo 2 Matriz de datos		83
Anexo 3 Instrumentos		86
Anexo 4 Validación de Instrumento		88
Anexo 5 Autorización de ejecución de estudio.....		89
Anexo 6 Evidencias		91



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la muestra según edad y sexo de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	40
Tabla 2 Nivel de juegos lúdicos en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	42
Tabla 3 Nivel de la dimensión Actividad Motora en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	44
Tabla 4 Nivel de la dimensión Interacción Social en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	46
Tabla 5 Nivel de la dimensión Creatividad en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	48
Tabla 6 Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	50
Tabla 7 Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	52
Tabla 8 Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	54
Tabla 9 Nivel de habilidades conductuales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	56
Tabla 10 Nivel de habilidades personales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	58
Tabla 11 Nivel de habilidades situacionales niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	60



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Distribución de la muestra según edad y sexo de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	41
Figura 2 Nivel de juegos lúdicos en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	42
Figura 3 Nivel de la dimensión Actividad Motora en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	44
Figura 4 Nivel de la dimensión Actividad Motora en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	46
Figura 5 Nivel de la dimensión Creatividad en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	48
Figura 6 Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	50
Figura 7 Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	52
Figura 8 Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	54
Figura 9 Nivel de habilidades conductuales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	56
Figura 10 Nivel de habilidades personales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	58
Figura 11 Nivel de habilidades situacionales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025	60



RESUMEN

La presente tesis titulada: JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN, JULIACA 2025, El objetivo principal de este estudio es determinar cómo se relacionan el juego y las habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de edad en educación inicial en la Institución Educativa Adventista Edén. La metodología de este estudio incluye un diseño no experimental, transversal, correlacional, investigación aplicada y un enfoque cuantitativo. Se utilizó la observación estructurada para recopilar los datos, y una lista de cotejo de observación estructurada para ambas variables sirvió como instrumento. Los hallazgos se analizaron utilizando el coeficiente de correlación de rangos de Spearman. Dieciocho jóvenes, nueve niños y nueve niñas, de cuatro y cinco años de edad, conformaron la muestra del estudio. Los resultados indicaron que el 88,9% de los niños mostró niveles de juego medio-altos, mientras que el 83,4% alcanzó niveles medio-altos de habilidades sociales. Finalmente, los resultados obtenidos mediante el coeficiente de correlación de rangos de Spearman son de 0,687 ($p < 0,05$), lo que indica una correlación positiva significativa, lo que lleva a la conclusión de que existe una relación positiva y significativa entre los juegos recreativos y las habilidades sociales. Según el modelo de regresión lineal múltiple, la edad, el sexo y los juegos recreativos explican el 52,4 % de la diversidad en las habilidades sociales ($R^2 = 0,524$, $F = 8,247$, $p < 0,01$), siendo los juegos recreativos el mayor predictor ($\beta = 0,631$, $p < 0,01$).

Palabras clave: Juegos lúdicos, habilidades sociales, educación inicial, actividad motora, interacción social.



ABSTRACT

The present thesis entitled: PLAYFUL GAMES AND SOCIAL SKILLS IN CHILDREN OF 4 AND 5 YEARS OF ADVENTIST EARLY CHILDHOOD EDUCATION EDÉN, JULIACA 2025, has as its general objective: To investigate the association between fun activities and social skills in boys and girls of 4 and 5 years of early education of the Edén Adventist Educational Institution. The current study's research design is non-experimental, correlational cross-sectional, and its methodology aligns with the quantitative approach, kind of applied research. The structured observation form for both variables was the instrument utilized in the structured observation research approach for data gathering. To assess the results, the Spearman correlation coefficient statistical test was utilized. Eighteen youngsters, nine boys and nine girls, between the ages of four and five, made up the research sample. The results revealed that 88.9% of the children had medium-high levels of recreational play, whereas 83.4% attained medium-high levels of sociability. Finally, it was concluded that the correlation between recreational play and social skills was positive and significant, according to their interpretation, because the results obtained through the Spearman correlation coefficient were 0.687 ($p < 0.05$), indicating a considerable positive correlation. The multiple linear regression model revealed that 52.4% of the variability in social skills was explained by recreational play, age, and sex ($R^2 = 0.524$, $F = 8.247$, $p < 0.01$), with recreational play being the strongest predictor ($\beta = 0.631$, $p < 0.01$).

Keywords: Recreational play, social skills, early childhood education, motor activity, social interaction, creativity,



INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, los cambios en la comprensión del desarrollo infantil, así como las metodologías de enseñanza, han impactado la educación inicial de manera profunda. Desde el neurodesarrollo, la psicología evolutiva y la pedagogía, el interés en el estudio del juego ha evidenciado que este no es solo una actividad recreativa, sino que es el medio natural y más eficaz a través del cual los niños aprenden y desarrollan una comprensión de su entorno, y a la vez, construyen su propio desarrollo.

En la actualidad, las dimensiones y los desafíos de la interacción social exigen a las instituciones de educación inicial la implementación de estrategias pedagógicas que, de manera intencional, favorezcan la adquisición de competencias sociales. Los juegos lúdicos, como metodologías de enseñanza, permiten a los niños vivir situaciones sociales, experimentar y practicar diferentes roles, así como construir, de manera segura y estimulante, relaciones, firmar y resolver conflictos.

La Institución Educativa Inicial Adventista Edén de Juliaca, sabiendo la relevancia que tiene, para la formación integral de sus estudiantes, el desarrollo socioemocional, refuerza el reconocimiento de la importancia de evaluar y potenciar sus propuestas pedagógicas, en el uso de juegos, como estrategia para el desarrollo de la sociabilidad. Niños y niñas de 4 y 5 años están en una fase muy importante de su desarrollo social, en la que aprenden a relacionarse con sus iguales, a gestionar sus emociones, a colaborar y a comunicarse, entre otras, y la que resultará fundamental en su desempeño en el ámbito académico y, más adelante, en el ámbito personal.



De este modo, la investigación comienza con la propuesta de poder establecer la relación existente entre el juego y las competencias sociales de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Infantil Adventista Edén de Juliaca, en 2025. El presente proyecto busca proveer de evidencia empírica, que explique de qué manera la aplicación, de manera sistemática, de actividades lúdicas, favoreció el desarrollo de determinadas competencias sociales, como, la comunicación, la empatía, la colaboración, la resolución de conflictos, la asertividad, entre otras. A partir de los resultados de la investigación, los maestros y las maestras de educación inicial podrán diseñar y planificar sesiones de aprendizaje con mayores posibilidades de éxito, incluyendo el juego, como un elemento central en el desarrollo socioemocional de sus estudiantes.

Este artículo de investigación se estructura de la siguiente manera:

El planteamiento del problema de estudio, incluyendo su descripción, definición, justificación y objetivos, se aborda en el Capítulo I.

Capítulo II: Abarca el marco teórico, la investigación de antecedentes, la base teórica relacionada con el medio audiovisual, la lectura y la escritura, el desarrollo de hipótesis y la operacionalización de variables.

El diseño de la investigación, la población y la muestra del estudio, los métodos y herramientas de recolección de datos, la estrategia de procesamiento de datos y la metodología estadística para la prueba de hipótesis se abordan en el Capítulo III.

Trata sobre los hallazgos de la investigación, su discusión y la confirmación o refutación de la hipótesis de investigación.

El capítulo IV Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, una lista de referencias y apéndices como prueba del estudio.



CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

El reconocimiento del desarrollo de competencias sociales en la infancia temprana como un asunto transdisciplinario prioritario en la investigación y la educación, ha sido avalado por organismos internacionales como la UNESCO (2023). En su aporte, UNESCO indica que, para el aprendizaje y el bienestar de los niños, en la educación de la primera infancia, se deben fortalecer determinadas competencias sociales y emocionales. De acuerdo con Vera (2024) y Jiménez y otros (2024), los niños que, en la educación preescolar, desarrollan competencias sociales adecuadas, rinden más en el ámbito académico, son menos propensos a presentar problemas de conducta y se integran mejor en el ámbito social en etapas posteriores.

En estudios como Gomez Hernandez (2024) y Peralta (2025), los autores documentan una creciente preocupación en Europa y América Latina respecto al déficit de habilidades sociales en los preescolares, atribuido, entre otros factores, a la disminución de oportunidades para jugar y al creciente acceso a la tecnología. Por ejemplo, en España, los

informes indican que casi el 30% de los niños en educación inicial tienen dificultades para desarrollar relaciones interpersonales adecuadas. Además, investigaciones como la de Freire y Martínez (2025) muestran que la implementación sistemática de programas lúdicos en entornos preescolares mejora las competencias sociales, incrementa el comportamiento prosocial y disminuye el comportamiento problemático.

En países como Perú, Caracholi (2025) y el Ministerio de Educación (MINEDU, 2023) han enfatizado el papel del juego como la principal estrategia metodológica en el Currículo Nacional de Educación Básica, abogando porque el desarrollo socio-emocional sea un eje transversal en la educación de la primera infancia. Sin embargo, estudios más recientes, como Caracholi (2025), han mostrado que aún existen brechas significativas en la implementación efectiva de estas directrices pedagógicas, especialmente en contextos vulnerables.

En la Zona Metropolitana de Lima, Vera (2024) informa que el 40% de los niños en edad preescolar tienen problemas con habilidades sociales fundamentales como compartir, turnarse y resolver desacuerdos de manera pacífica. El problema es peor en entornos empobrecidos. Vera (2024) también reporta una fuerte correlación entre las habilidades sociales y el éxito académico. Así, mejorar las habilidades sociales durante la educación preescolar tiene resultados positivos para el futuro.

Además, Freire (2025) informa que, aunque muchos educadores infantiles reconocen la importancia del juego, continúan priorizando el trabajo académico basado en libros, dejando el juego como actividades recreativas superficiales y poco inspiradas. Esto demuestra la necesidad

de mejor capacitación de los educadores en el uso del juego como una estrategia central para el desarrollo socio-emocional.

No hay estudios en la región de Puno que reporten el uso de juegos de manera esporádica sin una planificación sistemática orientada al desarrollo de habilidades específicas, lo que afecta los niveles heterogéneos de habilidades sociales entre los niños. La investigación realizada en el preescolar Adventista de Juliaca muestra que los niños de 4 y 5 años tienen dificultades para iniciar y mantener interacciones positivas, en la expresión de emociones, en el compartir y en la resolución de conflictos de manera pacífica.

Si bien algunas instituciones educativas incluyen actividades lúdicas en su programación diaria, aún es incierto cómo estas actividades corresponden a los niveles reales de desarrollo de habilidades sociales. Por lo tanto, los maestros han expresado la necesidad de estudios científicos que guíen su práctica hacia una integración más efectiva e intencional del juego en el proceso formativo. Este estudio busca llenar ese vacío institucional y espera contribuir con evidencia de la relación entre actividades lúdicas y habilidades sociales en el contexto específico de la educación preescolar adventista en Juliaca.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre la juegos lúdicos y habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025?

1.2.2. Problemas Específicos

- PE₁** ¿Cuál es el nivel de juego lúdico por dimensión en los niños de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025?
- PE₂** ¿Cuál es el nivel de habilidades sociales por dimensión en niños de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025?
- PE₃** ¿Qué relación existe entre juego lúdico y habilidades sociales ajustando edad y sexo en estudiantes de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025?

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Justificación Práctica

La investigación se justifica desde el punto de vista práctico porque sus resultados tendrán aplicabilidad directa en la mejora de las prácticas pedagógicas de la Institución Educativa Inicial Adventista Edén y potencialmente de otras instituciones educativas de la región. ¿Para qué realizar este estudio? Para proporcionar a los docentes de educación inicial información valiosa y fundamentada que les permita diseñar, implementar y evaluar sesiones de aprendizaje que integren intencionalmente el juego como estrategia central para el desarrollo de habilidades sociales en sus estudiantes.

Los educadores aprenderán más sobre qué tipos específicos de juegos y dinámicas lúdicas son más útiles para el desarrollo de la comunicación y el trabajo, la cooperación y la empatía, y la resolución de



conflictos, gracias a los hallazgos de esta investigación. También, los educadores podrán mejorar su planificación y propuesta pedagógica, aprovechando mejor el tiempo para que las actividades lúdicas se ajusten a los objetivos del desarrollo de las habilidades socioemocionales que se encuentran en el currículo de educación inicial.

Los padres apreciarán más el juego de los niños cuando puedan ver los resultados de esta investigación y la defensa sobre la importancia del juego en el desarrollo. También, los resultados de la investigación se traducirán en una comunidad educativa en la que se realizó un trabajo consciente y comprometido en el desarrollo de la socialización de los niños durante los primeros años, que es fundamental para el éxito en el desarrollo de los niños.

1.3.2. Justificación Teórica

Este proyecto de investigación pretende comprender y explicar la relación entre los juegos y el desarrollo de competencias sociales en niños de educación inicial, aportando conocimiento desde la ciencia al ámbito de la pedagogía infantil. ¿Por qué es relevante investigar esta relación? A pesar de que, en múltiples investigaciones de la literatura, se llama la atención sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil, el estudio de actividades lúdicas específicas y el potencial que poseen para lograr el fortalecimiento de ciertas competencias sociales en niños de 4 a 5 años, sigue siendo escaso. En el caso de la educación inicial adventista de Juliaca, esta investigación ayudará a confirmar y contrastar teorías del aprendizaje social y del desarrollo infantil, así, se enriquecerá el concepto del juego como mediador del desarrollo socioemocional.

En análogas condiciones, esta investigación ayudará a sistematizar el conocimiento sobre las particulares características del desarrollo de competencias sociales de los niños de la región del altiplano, considerando sus particularidades socioculturales y educativas. Relacionar ambas variables de estudio aportará evidencia empírica que podrá usarse en investigaciones posteriores en contextos similares y marcos teóricos sobre el juego en la educación inicial del Perú.

1.3.3. Justificación Metodológica

Desde el punto de vista metodológico, esta investigación se justifica porque desarrollará y aplicará instrumentos de medición que, en el caso de la práctica de juegos lúdicos y del nivel de desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años, podrán ser evaluados de manera sistemática y rigurosa. ¿Cómo se llevará a cabo esta investigación? A través del diseño y la validación de instrumentos como fichas de observación, listas de cotejo y cuestionarios que otros investigadores y docentes, en contextos educativos similares, podrán utilizar para evaluar variables de interés.

El proceso metodológico que se llevará a cabo en esta investigación intenta establecer un estudio replicable de la problemática que existe en la relación de juegos lúdicos y habilidades sociales, el cual resulta ser un aporte significativo para la investigación educativa en la región. De esta manera, los instrumentos que se diseñen y validen en esta investigación aportarán a la investigación en las instituciones educativas iniciales de Juliaca, Puno y regiones con similitudes, contribuyendo al

fortalecimiento de la cultura de investigación sistemática en el nivel de educación inicial.

Como se describió anteriormente, las metodologías empleadas en el estudio de investigación mejorarán las capacidades de investigación de la institución y fomentarán y sustentarán una cultura de práctica reflexiva basada en evidencia. Los docentes involucrados en el proceso de investigación construirán la capacidad de participar en la observación sistemática, registrar y analizar datos sobre el desarrollo infantil y desarrollar habilidades fundamentales para la práctica reflexiva y la mejora continua. Por lo tanto, la investigación no solo producirá conocimiento respecto a las variables estudiadas, sino que también mejorará la capacidad de la institución para la investigación educativa y la toma de decisiones basada en evidencia.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general:

Establecer la asociación entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025.

1.4.2. Objetivos específicos:

OE₁ Determinar el nivel de juego lúdico por dimensión en niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025.

OE₂ Evaluar el nivel de habilidades sociales por dimensión en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025.



OE₃ Examinar la asociación entre el juego lúdico y las habilidades sociales considerando la edad y el sexo en los estudiantes de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025

1.5. HIPOTESIS

1.5.1. Hipótesis general

Existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025.

1.5.2. Hipótesis específicas

HE₁ El nivel de juego lúdico por dimensión se encuentra, como mínimo, en un nivel medio en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025

HE₂ El nivel de habilidades sociales por dimensión se presenta, al menos, en un nivel medio en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025

HE₃ La relación entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales es positiva, considerando la edad y el sexo de los estudiantes de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025

1.6. VARIABLES

Variable Independiente:

1.JUEGOS LÚDICOS

Variable dependiente:

2.HABILIDADES SOCIALES



1.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA DE VALORACIÓN
Variable Independiente: 1.JUEGOS LÚDICOS	1.1Actividad Motora	1.1.1Coordinación motriz gruesa	Ficha de observación estructurada para juegos lúdicos	Escala Ordinal Likert de 3 puntos: 1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre Niveles Bajo: 18-30 puntos Medio:31-42 puntos Alto: 43-54 puntos
		1.1.2Coordinación motriz fina		
	1.2Interacción Social	1.2.1Cumplimiento de normas de juego		
		1.2.2Participación cooperativa		
	1.3Creatividad	1.3.1Representación simbólica		
		1.3.2Expresión creativa		
Variable dependiente: 2.HABILIDADES SOCIALES	2.1Habilidades Conductuales	2.1.1Resolución de conflicto	Ficha de observación estructurada para juegos lúdicos	Escala Ordinal Likert de 3 puntos: 1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre Niveles Bajo: 18-30 puntos Medio:31-42 puntos Alto: 43-54 puntos
		2.1.2Autorregulación emocional		
	2.2Habilidades Personales	2.2.1Autonomía personal		
		2.2.2Autoconcepto positivo		
	2.3Habilidades Situacionales	2.3.1Empatía y reconocimiento socia		
		2.3.2Conducta prosocial		



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para sustentar esta investigación se realizó una revisión de diversos estudios sobre el tema, teniendo en cuenta que este tipo de problemática ha sido investigada y evaluada.

2.1.1. Internacionales

Vera (2024). Se emplearon entrevistas y observación sistemática durante las actividades. Entre los resultados más relevantes se encontró que el uso de juegos recreativos promovió cooperación, empatía, respeto y comunicación entre los niños, fortaleciéndose su confianza y autonomía. Finalmente, concluyó que el juego libre, guiado por docentes, es una estrategia efectiva para fortalecer habilidades sociales y crear ambientes inclusivos en educación inicial.

Jimenez y Fuentes (2024). El objetivo era identificar estrategias de juego educativo utilizadas para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. El estudio fue de naturaleza cualitativa, de tipo fenomenológico, con una muestra de 17 niños y 1 maestro. Se utilizaron la observación participativa y entrevistas. Los resultados mostraron que el

juego mejoró la toma de decisiones, el autocontrol, la colaboración y la resolución de problemas en los niños. Se concluyó que el juego fortalece las habilidades sociales y el ambiente de aprendizaje (Jiménez y Fuentes, 2024).

Canales et al. (2023). El objetivo era analizar el impacto del juego en el desarrollo de habilidades sociales en los preescolares. El diseño fue una revisión sistemática de 25 estudios recientes. Entre los resultados, tanto el juego libre como el estructurado fomentaron la autonomía, la comunicación y las habilidades sociales. Se concluyó que la intervención del docente durante el juego es esencial para maximizar los beneficios sociales y emocionales (Canales et al., 2023).

Flores et al. (2025) El objetivo fue analizar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la socialización en niños de educación preescolar. La metodología fue cualitativa con diseño descriptivo, para lo cual se realizaron entrevistas y observación directa de 24 niños de 5 años. Se evidenció que los juegos tradicionales potenciaron su comunicación, cooperación y la resolución de conflictos. Se concluyó que el incorporar juegos tradicionales en la escuela potencia las habilidades sociales y la inclusión (Flores et al., 2025).

Fernández et al. (2025). La investigación examinó el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación infantil. El diseño fue cuasi-experimental, con 35 niños de 3 a 6 años y escalas de observación. Los niños adquirieron nuevas habilidades en comunicación, empatía y resolución de conflictos. Se

concluyó que las metodologías lúdicas mejoran las habilidades sociales de los niños y el clima escolar (Fernández et al., 2025).

2.1.2. Nacionales

Elme y Quispe (2019). realizada en Ayacucho, Perú (2019), tuvo como objetivo analizar cómo los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo de competencias sociales en niños de 5 años. El diseño fue preexperimental con una muestra de 21 niños, usando la ficha conductual Goldstein y la prueba estadística de Wilcoxon. Los resultados evidenciaron un incremento significativo en las habilidades sociales tras la intervención. Se concluyó que los juegos cooperativos impactan positivamente en el progreso de las competencias sociales y se recomienda su integración en la educación inicial

Cadenas Reyes et al. (2021) el objetivo fue determinar el efecto de un programa de juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales de niños de 4 años. Se empleó un diseño cuasiexperimental con 30 participantes y se aplicó la escala de Habilidades Sociales para niños preescolares. Los resultados mostraron mejoras significativas en comunicación, integración y respeto. Concluyó que los juegos cooperativos contribuyen eficazmente al desarrollo de habilidades sociales en educación inicial

Pacalla et al. (2025). el propósito fue analizar el aporte de las estrategias lúdicas y de juego simbólico para el desarrollo socioemocional en niños de educación inicial. El estudio empleó enfoque cualitativo-descriptivo y

revisión de investigaciones empíricas con niños entre 4 y 6 años. Se encontró que el juego simbólico, de roles y dirigido facilita la regulación emocional y competencias sociales. Se concluyó que el juego es clave para la regulación afectiva y el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia

Rojas et al. (2025). El objetivo era identificar los efectos de las estrategias colaborativas y lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales. El diseño fue experimental con análisis de pretest-posttest, trabajando con un grupo de niños de tres años. Los resultados reflejaron mejoras significativas en asertividad, comunicación y autoestima. Se concluyó que las estrategias lúdicas fomentan el contacto social, la interrelación y el trabajo cooperativo.

López et al. (2025). se efectuó en Perú (2025) donde se propuso estudiar de qué manera las actividades lúdicas impactan en el desarrollo social y emocional de los alumnos de educación inicial. Se utilizó el enfoque descriptivo con revisión de casos y entrevistas a docentes a nivel de muestra nacional. Los resultados evidencian que el juego desarrolla la expresión emocional, la regulación afectiva y el establecimiento de relaciones interpersonales positivas. Se concluye que las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo social y emocional de los preescolares.

.

2.1.3. Antecedentes locales

Zea Colque (2020). En desarrollado en Juliaca, tuvo como objetivo general determinar la influencia del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años. El diseño fue preexperimental, cuantitativo, con una muestra de 22 niños. Se aplicaron pruebas estadísticas de Wilcoxon y técnicas de observación. Los resultados reflejaron que el 59,1% de los niños presentaron avances en habilidades sociales y el taller superó las notas convencionales en 11.5 puntos. Se concluyó que la intervención con juegos lúdicos en talleres genera mejoras significativas en el desarrollo de habilidades sociales en educación inicial.

Chañe Yareta (2024). presenta como objetivo general la influencia de los juegos didácticos en el nivel de socialización. El diseño fue preexperimental, cuantitativo, con una muestra de 20 niños. La técnica de observación y guía validada por expertos alcanzó confiabilidad de 0.80 (Alfa de Cronbach). Se evidenció que el 90% de los niños alcanzó logros altos en socialización tras la intervención lúdica. Se concluyó que los juegos didácticos mejoran significativamente los niveles de socialización en la educación inicial.

Suaquita Mercado (2024). realizado en Juliaca, Puno, el objetivo fue establecer la relación entre actividades lúdicas y habilidades sociales. Se utilizó un diseño correlacional, cuantitativo y no experimental, con una muestra de 60 niños. La observación y lista de cotejo arrojaron un Rho de Spearman de 0.565 y $p = 0.000$, concluyendo una relación positiva y significativa entre actividades lúdicas y habilidades sociales en los estudiantes de inicial.



Arapa Ccarita (2024). presenta como objetivo evaluar el impacto de juegos cooperativos en tres dimensiones sociales. El enfoque fue cuantitativo, experimental, con una muestra de 23 niños y aplicación de 8 sesiones lúdicas. Se emplearon pruebas estadísticas y el instrumento presentó un Alfa de Cronbach de 0.941. Se concluyó que el juego cooperativo mejora las capacidades de interacción, resolución de conflictos y relaciones interpersonales.

Quispe Quispe et al. (2024). realizado en Juliaca, se buscó determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales. Se aplicó un enfoque mixto, correlacional, con una muestra de 20 niños de cuatro años. El estadígrafo Rho de Spearman fue de 0.63751 ($p < 0.05$), mostrando fuerte correlación positiva. Se concluyó que el juego simbólico fortalece eficazmente las habilidades sociales en los niños y niñas de educación inicial.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Variable Independiente: Juegos Lúdicos

2.2.1.1. Definición Conceptual

Los juegos lúdicos son un conjunto de actividades que incluyen regulaciones y roles que permiten al infante explorar y aprender de manera divertida y significativa. Araujo (2024) sugiere el juego como el contexto para la socialización en la educación inicial y que, en dicho contexto, el infante además de socializar, desarrolla competencias cognitivas, motoras y socioemocionales de manera integrada. Viana Gómez (2021) también expresa la socialización y el juego del infante como el limitado medio para el desarrollo de la interpersonalidad en la niñez.

En la educación inicial en Perú, el juego es la principal estrategia metodológica, por su importancia en el desarrollo de las competencias de la currícula, ya sean transversales o específicas (MINEDU, 2023). Los juegos lúdicos, como actividades definidas que son de participación activa y que promueven el aprendizaje significativo, son también placer y voluntarios, haciéndolos actividades que son un fin en sí mismas.

2.2.1.2. Importancia de los Juegos Lúdicos en Educación Inicial

Los juegos de rol tienen un impacto notable en el desarrollo de competencias sociales en el niño. A partir de su investigación, Atao y Buleje, en el 2023, destacan el desarrollo de competencias sociales en juegos de simulación. También, Rosa et al., en el 2024, mencionan el desarrollo de la empatía y la cooperación a través de los juegos de rol, y su desarrollo de la competencia de juegos sociales en los niños de la educación inicial.

Hernández y Torres, en el 2024, aportan que en los juegos simbólicos las habilidades sociales, en los niños de 4 a 5 años, se ven potenciadas al negociar significados compartidos y la cooperación en la simulación de juegos. Con esto se evidencia la importancia de incluir juegos de simulación en la educación inicial.

2.2.1.3. Dimensiones de los Juegos Lúdicos

a) Actividad Motora

Entendemos como movimientos corporales, todas las acciones que realiza el niño al jugar, integrando lo que se conoce como motricidad gruesa y fina. Desde esta perspectiva, Fagardo (2025) menciona que el juego simbólico, en niños de 4 a 5 años, contribuye de manera positiva al desarrollo motriz, en particular en lo que se refiere a la mejora de la coordinación, control y equilibrio. El juego ofrece al niño la oportunidad de moverse y de experimentar las posibilidades de movilidad de su cuerpo, al mismo tiempo que desarrolla competencias que son esenciales para su autonomía física.

La coordinación de la motricidad gruesa se refiere al control de grupos musculares mayores tales como el correr, saltar, escalar o lanzar. En contraste, la coordinación de la motricidad fina se refiere a movimientos que implican precisión en los dedos y las manos. Condori (2025) señala que en niños en edad preescolar los juegos cooperativos que involucran actividad física estructurada, son los que mejor potencian el desarrollo motor, y que construyen las bases para el desarrollo de habilidades más complejas.

b) Interacción Social

La socialización en el juego implica la relación del niño con sus compañeros, el seguimiento de reglas comunes, la negociación de roles y la colaboración hacia metas comunes. Quispe y Chani (2024) muestran que en el programa Maqui-titere y la interacción lúdica estructurada, este es el principal factor que favorece el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años.

El respeto y la comprensión de las normas de juego implica que el niño deba comprender y respetar reglas, tener que esperar turnos, y aceptar acuerdos grupales. La participación cooperativa es la que se da cuando el niño trabaja con otros, distribuye materiales y aporta al cumplimiento de metas colectivas. En los juegos cooperativos, Lázaro (2022) observa que el desarrollo de la cooperación como una necesidad se hace en el desarrollo social posteriormente a los 3 años.

c) Creatividad

El juego abre un mundo de posibilidades donde la imaginación del niño lo puede llevar a crear situaciones lúdicas que le permitan expresarse y transformar la realidad a su alrededor. Vergara (2024) plantea que, en el caso de los niños de 4 y 5 años, el juego de reglas promueve el desarrollo de la creatividad y socialización, ya que genera la posibilidad de encontrar respuestas novedosas y de flexibilidad ante distintos contextos de juego.

El pensamiento abstracto se desarrolla a partir de la representación simbólica, lo que implica que los niños utilizan un objeto, un gesto, o una palabra para referirse a algo que no se asemeja. La creatividad se

manifiesta cuando el niño expresa ideas que nunca antes se habían propuesto, y elucubra un juego novedoso y encuentra una solución diferente a un problema. Según Lechuga (2024), la creatividad y las habilidades sociales en los niños de educación inicial también se ven estimuladas por los juegos tradicionales.

2.2.2. Variable Dependiente: Habilidades Sociales

2.2.2.1. Definición Conceptual

Las habilidades sociales son conductas aprendidas que facilitan el contacto con grupos sociales en forma efectiva y ajustada a la situación. De acuerdo a Reyes y Venegas (2025), las habilidades sociales de los niños de cuatro años en el nivel de educación inicial son conductas que contribuyen a la interacción con pares y adultos, lo que resulta de vital importancia para el ajuste escolar y la salud emocional.

Garaigordobil y Maganto (2021) indican que las habilidades sociales son la competencia para establecer relaciones en diferentes contextos y la adecuada expresión de sentimientos, actitudes y deseos. En educación inicial, estas habilidades comprenden conductas verbales y no verbales que permiten al niño establecer relaciones positivas, resolver conflictos y participar de manera efectiva en actividades de grupo.

2.1.2.2. Importancia de las Habilidades Sociales en la Primera Infancia

El desarrollo de habilidades sociales en los primeros años de vida es fundamental para el ajuste psicológico y social del individuo. Betina y Contini (2021) señalan que las habilidades sociales en la primera infancia

son factores de protección frente a la vulnerabilidad social y educativa; son predictores del éxito académico y personal futuro.

Acuña y Quino (2022) muestran que los niños con habilidades sociales bien desarrolladas demuestran un mejor ajuste escolar, más habilidades de autorregulación y relaciones interpersonales más gratificantes. El período de 4 a 5 años es una etapa crítica, ya que los niños amplían las interacciones con sus compañeros y consolidan patrones de comportamiento social que probablemente persistirán en etapas posteriores.

2.2.2.2. Dimensiones de las Habilidades Sociales

a) Habilidades Conductuales

Las habilidades conductuales son aquellos comportamientos que permiten al niño relacionarse con los demás de manera efectiva. Según López (2024), las habilidades conductuales comprenden la resolución de conflictos, la expresión de opiniones de manera asertiva y el control de la emoción en interacciones sociales.

Parte de la resolución de conflictos es que el niño identifique los problemas que ocurren en las relaciones interpersonales, analice las distintas posiciones de las personas involucradas y llegue a un acuerdo de soluciones que sean satisfactorias para todos. Según Hurtado (2022), el juego libre, en gran medida, beneficia la resolución de conflictos en los niños de 5 años. La convivencia armónica, en gran medida, depende de que el niño, además de controlar sus impulsos, la frustración y el enrearse, exprese su emoción.

b) Habilidades Personales

Las habilidades personales se enfocan en el poder del niño para actuar de forma independiente y para construir un autoconcepto positivo. Según Miljanovich et al. (2023), el reconocimiento y la mejora del autoconcepto son predictores valiosos del rendimiento académico y del ajuste socioemocional en primaria.

La autonomía personal se evidencia en el niño que realiza actividades de forma voluntaria. El niño que actúa de forma autónoma es capaz de tomar decisiones en función de sus gustos y realiza acciones de autocuidado. Por otra parte, el autoconcepto positivo se refiere al poder que el niño se otorga a sí mismo, al reconocimiento y a la valorización de sus competencias, al sentirse en condiciones de superar obstáculos y a mantener una buena imagen de sí mismo. Los resultados de la investigación de Chambilla (2023) muestran que los niños de 5 años con mayor autonomía tienen mejores niveles de habilidades sociales.

c) Habilidades Situacionales

Las habilidades situacionales son la capacidad que tiene el niño para actuar de manera adecuada en diferentes contextos sociales. Esto requiere de la empatía, el reconocimiento de las emociones de los otros y la acción en beneficio de los otros. Quispe (2024) menciona que en los niños de 4 años, el juego simbólico es una de las actividades que mayormente potencia las habilidades situacionales, por la oportunidad que estos niños tienen de vivir diferentes roles y de experimentar diversas situaciones sociales.

La empatía y el reconocimiento social sirven para que el niño comprenda y a las emociones y a las necesidades de los otros y responda de una manera adecuada y establezca vínculos de calidad. Una conducta prosocial, que es voluntaria, incluye ayudar, cooperar y compartir en beneficio de otros. Mamani (2022) menciona que cuando estas conductas se fomentan de manera intencionada a través de una actividad lúdica estructurada, estas tienden a aumentar considerablemente.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Actividad motora

Incluye el rango de movimientos corporales que permite a los niños interactuar con su entorno, esto incluye tanto la coordinación motora gruesa (grandes movimientos como saltar o correr) como la coordinación motora fina (pequeños movimientos precisos como manipular objetos), ambos son esenciales para la autonomía y la exploración (Cango-Espin, 2025).

Creatividad

Esta habilidad es producir ideas, soluciones o representaciones originales. En la educación infantil, se expresa a través del juego simbólico, la invención de historias y la expresión artística, y facilita la resolución de problemas adaptativa y creativa (Requena Cortez, 2025).

Habilidades conductuales

Un conjunto de comportamientos observables que promueven el afrontamiento y gestionan las relaciones interpersonales. Incluye la resolución de conflictos y la autorregulación emocional, ayudando a los niños a controlar impulsos, negociar y adaptarse (Casa, 2025).

Habilidades personales

Aluden a competencias internas como la autonomía personal (capacidad de actuar y decidir de manera independiente) y el autoconcepto positivo (valoración favorable de sí mismo), que son centrales para la seguridad y el bienestar de la niñez (Álava-Maza, 2025).

Habilidades situacionales

Aluden a competencias internas como la autonomía personal (capacidad de actuar y decidir de manera independiente) y el autoconcepto positivo (valoración favorable de sí mismo), que son centrales para la seguridad y el bienestar de la niñez (Álava-Maza, 2025).

Habilidades sociales

(Herrero Pérez, 2022; Bisquerra & Pérez-Escoda, 2007). Las define como el conjunto de destrezas, actitudes y recursos que permiten interacciones eficaces y satisfactorias. Incluyen conductas, emociones y pensamientos que facilitan la convivencia, la comunicación y la integración social.

Interacción social

(Torres-Ortiz, 2025). Afirma que el Proceso mediante el cual los niños se relacionan con sus pares, desarrollan normas, comparten roles y construyen vínculos en el contexto de actividades lúdicas o cotidianas, fomentando la cooperación y la inclusión.

Juegos lúdicos



(Vera Molina, 2025; Jiménez & Fuentes, 2024). Plantea que las Actividades recreativas realizadas de forma libre o planificada, centradas en el placer, la creatividad y el aprendizaje. En educación inicial, los juegos lúdicos estimulan el desarrollo motor, cognitivo, emocional y social, integrando actividades simbólicas, colaborativas y creativas



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

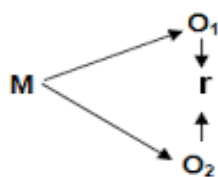
(Valderrama, 2019). Plantea el tipo de investigación es aplicada, dado que busca resolver un problema educativo concreto identificado en el aula de educación inicial, proporcionando información útil para mejorar Enfoques pedagógicos relacionados con el desarrollo de habilidades sociales a través de juegos recreativos Ñaupas et al. (2018) afirman que la investigación aplicada se distingue por su enfoque en la solución de problemas del mundo real en entornos particulares.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

(Valderrama, 2019). Se declara que el diseño del estudio es no experimental, en particular correlacional o transversal. Es no experimental porque las variables de investigación no se alteran activamente; más bien, los eventos se observan tal como ocurren en su contexto natural.

(Arias, 2020). Define que el diseño de resultados es transeccional porque la recolección de datos se realizará en un único momento temporal, durante el año 2025, proporcionando una fotografía del fenómeno estudiado

Para el presente estudio se establecerá el diseño:



Donde:

M = Muestra

O₁ = Observación de la V.1.

O₂ = Observación de la V.2.

r = Correlación entre dichas variables.

3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de la investigación es correlacional, ya que tiene como propósito estimar la asociación o grado de relación existente entre las variables juegos lúdicos y habilidades sociales, sin establecer relaciones de causalidad

(Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019). Este nivel permitirá conocer cómo se comporta una variable en relación con la otra, identificando patrones de covariación entre ambas.

3.4. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo, el cual se caracteriza por la medición objetiva de variables mediante instrumentos estructurados y el análisis de datos a través de procedimientos estadísticos

(Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019). Este enfoque permitirá cuantificar el nivel de juegos lúdicos y habilidades sociales en los niños de 4 y 5 años, estableciendo relaciones numéricas entre ambas variables.

3.6. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

El método empleado es analítico estadístico, utilizando técnicas de correlación y regresión según los supuestos estadísticos que cumplan los datos recolectados. Dependiendo de la distribución de los datos, se utilizará el coeficiente de correlación de Pearson o de Spearman para determinar la dirección y la fuerza de la asociación entre las variables (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019). Además, se realizará un análisis de regresión para cuantificar el potencial predictivo de una variable sobre la otra.

3.7. AMBITO DE LA INVESTIGACIÓN

Ámbito Espacial

La presente investigación se desarrollará en la Institución Educativa Inicial Adventista Edén, ubicada en la ciudad de Juliaca, provincia de San Román, departamento de Puno, Perú. Esta institución educativa es de gestión privada y pertenece a la red de colegios adventistas, caracterizándose por su enfoque en la educación integral basada en valores cristianos. La institución cuenta con infraestructura adecuada para el nivel inicial, incluyendo aulas implementadas con materiales didácticos y espacios de juego que facilitan el desarrollo de actividades lúdicas.

Ámbito Temporal

La investigación se desarrolló en el presente año 2025.

Ámbito Social

La población objetivo de la investigación está conformada por niños y niñas de 4 y 5 años de edad que cursan el nivel de educación inicial en

la Institución Educativa Adventista Edén. Estos estudiantes provienen mayormente de familias de nivel socioeconómico medio, residentes en diferentes sectores de la ciudad de Juliaca, cuyos padres optan por una educación privada con orientación en valores cristianos y desarrollo integral.

Ámbito Temático

El ámbito temático de la investigación se enmarca en el campo de la pedagogía infantil y el desarrollo socioemocional en la primera infancia. Específicamente, aborda dos dimensiones fundamentales: los juegos lúdicos como estrategia metodológica en educación inicial y el desarrollo de habilidades sociales en niños preescolares. La investigación se sitúa dentro de la línea de investigación en Gestión de la Educación, contribuyendo al conocimiento sobre prácticas pedagógicas efectivas para el desarrollo integral en educación inicial.

3.8. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.8.1. Población

La población del estudio está compuesta por todos los niños y niñas de 4 y 5 años matriculados en el nivel de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén de Juliaca durante el año académico 2025. Según Arias (2020), la población es el conjunto limitado o infinito de elementos con características compartidas a los que se aplicarán los hallazgos del estudio. Esta población presenta características homogéneas en términos de edad, nivel educativo y contexto sociocultural, lo cual favorece la validez interna del estudio.

Cantidad de niños del nivel inicial de la Institución Educativa Adventista Eden

Nº	NÚMERO DE NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ADVENTISTA EDEN	Nº DE NIÑOS
1	4 años	9
2	5 años	9
TOTAL		18

Nota: Nómina de Matrícula de la Institución Educativa – 2025.

3.8.2. Muestra

La población total disponible se incluyó en el método de muestreo censal no probabilístico empleado en este estudio. Hernández-Sampieri y Mendoza (2019) afirman que un censo es apropiado cuando la población es accesible y pequeña, lo que permite a los investigadores abordar todos los componentes sin necesidad de procedimientos de muestreo. Por lo tanto, la muestra estará compuesta por 18 niños y niñas de entre 4 y 5 años de edad, pertenecientes a las clases de educación infantil de la Institución Educativa Adventista Edén.

Distribución de la muestra según edad y sexo de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial Adventista Edén, Juliaca 2025

Edad	Sexo Masculino	Sexo Femenino	Total
4 años	4	5	9
5 años	5	4	9
TOTAL	9	9	18

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.I. Adventista Edén, 2025

3.9. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.9.1. Técnicas de recolección de datos

a) Observación Estructurada

La técnica principal utilizada en esta investigación es la observación estructurada, la cual consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y conductas manifiestas de los niños durante sus actividades cotidianas en el aula. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), la observación estructurada es particularmente apropiada para estudios con niños pequeños, ya que permite obtener información directa del comportamiento sin depender de habilidades verbales o de lectoescritura.

Esta técnica se aplicará durante las sesiones de juego y actividades regulares en el aula, permitiendo registrar de manera objetiva y sistemática los comportamientos relacionados con las dimensiones de ambas variables de estudio. La observación se realizará en el contexto natural donde los niños desarrollan sus actividades diarias, garantizando la validez ecológica de los datos recolectados (Arias, 2020).

3.9.2. Instrumentos

a) Ficha de Observación Estructurada para Juegos Lúdicos

Esta herramienta mide la participación de los niños en actividades lúdicas, considerando tres dimensiones conocidas: actividad motora, interacción social e inventiva. Cada uno de los dieciocho ítems del instrumento (seis en cada una de las tres dimensiones) cuenta con una escala de calificación tipo Likert de tres puntos: Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3).

Estructura del instrumento:

- **Dimensión Actividad Motora:** Ítems 1-6 (coordinación motriz gruesa y fina)
- **Dimensión Interacción Social:** Ítems 7-12 (cumplimiento de normas y participación cooperativa)
- **Dimensión Creatividad:** Ítems 13-18 (representación simbólica y expresión creativa)

Baremo de calificación:

- Nivel Bajo: 18-30 puntos
- Nivel Medio: 31-42 puntos
- Nivel Alto: 43-54 puntos

b) Ficha de Observación Estructurada para Habilidades Sociales

Este instrumento evalúa el nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños, teniendo en cuenta las tres dimensiones de habilidades conductuales, personales y situacionales. Al igual que el instrumento anterior, consta de 18 ítems distribuidos en las tres

dimensiones (6 ítems por dimensión), utilizando una escala de Likert de tres puntos: Nunca (1), A veces (2) y Siempre (3).

Estructura del instrumento:

- **Dimensión Habilidades Conductuales:** Ítems 1-6
(resolución de conflictos y autorregulación emocional)
- **Dimensión Habilidades Personales:** Ítems 7-12
(autonomía personal y autoconcepto positivo)
- **Dimensión Habilidades Situacionales:** Ítems 13-18
(empatía y conducta prosocial)

Baremo de calificación:

- Nivel Bajo: 18-30 puntos
- Nivel Medio: 31-42 puntos
- Nivel Alto: 43-54 puntos

c) Ficha de Datos Personales

Instrumento complementario que registra información sobre las variables intervinientes: edad (4 o 5 años) y sexo (masculino o femenino) de cada estudiante participante en el estudio.

3.10. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

a) Validez de Contenido

(Valderrama (2019) La técnica establece que se utilizará la opinión de expertos para evaluar la validez de contenido de ambas medidas. Para evaluar si los ítems del instrumento reflejan con precisión el constructo que pretende medir, este enfoque implica consultar a expertos en la materia. Se solicitará a tres especialistas que evalúen los instrumentos:

- Un especialista en Educación Inicial

- Un especialista en Investigación Educativa
- Un especialista en Psicología Infantil

Los expertos evaluarán cada ítem considerando los criterios de pertinencia, relevancia y claridad, utilizando una matriz de validación. Los resultados serán procesados mediante el coeficiente V de Aiken, considerándose válidos los instrumentos que alcancen un coeficiente igual o superior a 0.80 (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2019).

b) Confiabilidad

La confiabilidad de los instrumentos será determinada mediante una prueba piloto aplicada a 10 niños con características similares a la muestra de estudio, pero que no forman parte de ella. Los datos obtenidos serán procesados mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, el cual permite determinar la consistencia interna del instrumento. Según Ñaupas et al. (2018), un instrumento es confiable cuando el coeficiente Alfa de Cronbach es igual o superior a 0.70.

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(\frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

Donde:

- α = Alfa de Cronbach
- K = Número de ítems
- $\sum \sigma_i^2$ = Suma de varianzas de los ítems
- σ_t^2 = Varianza total del instrumento

3.11. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

3.11.1. Hipótesis de la investigación

La hipótesis general establece que existe relación significativa entre juegos lúdicos y habilidades sociales de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén. Las hipótesis específicas plantean que el nivel de juego lúdico por dimensión es al menos nivel medio en niños y niñas de 4 y 5 años, que el nivel de habilidades sociales por dimensión es al menos nivel medio en esta misma población, y que la relación entre juego lúdico y habilidades sociales es positiva ajustando edad y sexo en estudiantes de la institución.

3.11.2. Proceso de contrastación de hipótesis

La contrastación de la hipótesis general iniciará con la formulación de hipótesis estadísticas, donde la hipótesis nula establecerá que no existe relación significativa entre juegos lúdicos y habilidades sociales, mientras que la hipótesis alterna postulará la existencia de dicha relación. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), antes de aplicar pruebas de correlación es necesario determinar si los datos siguen una distribución normal, por lo cual se aplicará la prueba de Shapiro-Wilk dado que el tamaño muestral es menor a cincuenta unidades. Si los datos presentan distribución normal se aplicará el coeficiente de correlación de Pearson, caso contrario se utilizará el coeficiente de correlación de Spearman, que es la alternativa no paramétrica apropiada para variables ordinales.

El nivel de significancia establecido será de 0.05, lo que implica trabajar con un 95% de confianza. La regla de decisión establecerá que si el p-valor obtenido es menor a 0.05 se rechazará la hipótesis nula y se

aceptará la hipótesis alterna, concluyendo que existe relación significativa entre las variables. La intensidad de la correlación se interpretará según los criterios de Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), considerando valores entre 0.00 y 0.20 como correlación muy baja, entre 0.21 y 0.40 como baja, entre 0.41 y 0.60 como moderada, entre 0.61 y 0.80 como alta, y entre 0.81 y 1.00 como muy alta.

Para la contrastación de la primera hipótesis específica, que establece que el nivel de juego lúdico por dimensión es al menos nivel medio, se realizará un análisis descriptivo mediante frecuencias y porcentajes de cada dimensión: actividad motora, interacción social y creatividad. Se aplicará la prueba Chi-cuadrado de bondad de ajuste para verificar si la distribución observada se ajusta a la expectativa de que al menos el 50% de los niños se encuentren en nivel medio o superior. Esta prueba, según Ñaupas et al. (2018), permite comparar las frecuencias observadas con las frecuencias esperadas bajo un supuesto específico. Los niveles se establecerán según el baremo definido, considerando bajo entre 6 y 10 puntos por dimensión, medio entre 11 y 14 puntos, y alto entre 15 y 18 puntos.

La segunda hipótesis específica se contrastará mediante el mismo procedimiento estadístico aplicado a la primera, pero evaluando las dimensiones de habilidades sociales: habilidades conductuales, habilidades personales y habilidades situacionales. Se calcularán las frecuencias y porcentajes correspondientes a cada nivel por dimensión y se aplicará la prueba Chi-cuadrado para determinar si la distribución

observada se ajusta significativamente a la expectativa de niveles medios o superiores en la mayoría de los casos evaluados.

Para contrastar la tercera hipótesis específica, que plantea que la relación entre juego lúdico y habilidades sociales es positiva ajustando edad y sexo, se aplicará análisis de regresión lineal múltiple. Este método estadístico, según Valderrama (2019), permite evaluar la relación entre una variable dependiente y múltiples variables independientes, controlando el efecto de variables confusoras. El modelo incluirá como variable dependiente las habilidades sociales, como variable independiente principal los juegos lúdicos, y como variables de control la edad y el sexo de los participantes. Se evaluará el coeficiente de determinación para conocer qué porcentaje de la varianza de las habilidades sociales es explicado por el modelo, la prueba F para verificar la significancia global del modelo, y la prueba t para determinar la significancia de cada coeficiente de regresión.

Los supuestos estadísticos que se verificarán antes de aplicar pruebas paramétricas incluyen la normalidad de la distribución mediante la prueba de Shapiro-Wilk, la homocedasticidad mediante la prueba de Levene cuando se comparen grupos, la linealidad mediante diagramas de dispersión en el caso de regresión, y la independencia de observaciones garantizada por el diseño de muestreo. En caso de que los datos no cumplan con los supuestos paramétricos, se utilizarán alternativas no paramétricas como el coeficiente de Spearman para correlaciones, la U de Mann-Whitney para comparaciones entre dos grupos independientes, o la prueba de Kruskal-Wallis para comparaciones entre más de dos

grupos. Todo el procesamiento estadístico se realizará utilizando el software SPSS versión 26.0, que según Arias (2020) es uno de los programas más utilizados en investigación educativa por su versatilidad y facilidad de interpretación de resultados.

3.12. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Los datos recopilados se procesarán utilizando el software estadístico SPSS versión 26.0. Hernández-Sampieri y Mendoza (2019) indicaron que SPSS es uno de los softwares más comunes utilizados para la investigación educativa y es altamente efectivo para realizar análisis estadísticos complejos. El primer paso será la codificación de datos. Utilizando el libro de códigos creado anteriormente, a cada variable e indicador se le asignará un código numérico. Esto facilitará las etapas posteriores de organización y análisis de datos. Después de eso, los datos se organizarán mediante la entrada de datos y, más tarde, los datos se formatearán en matrices bidimensionales (2D). Esto también implicará la construcción de tablas de datos de frecuencias absolutas y relativas, que resumirán los datos de manera que la mayoría de los participantes de la investigación podrán entender. Para una visualización de datos amigable, se crearán gráficos estadísticos tanto verticales como de pastel.

El análisis de datos se desarrollará en dos niveles complementarios como indican Ñaupas et al (2018). En el nivel de estadística descriptiva, se utilizará como medidas de tendencia central la media aritmética y la mediana, para describir el comportamiento promedio de la variable, y como medidas de dispersión la desviación estándar, para describir la

variabilidad de los datos. De igual manera, se determinarán frecuencias absolutas y relativas para los niveles de juegos lúdicos y habilidades sociales de la muestra, clasificados de acuerdo a los baremos en niveles bajo, medio y alto. La descripción estadística se presentará en tablas y gráficos para ilustrar las características de la población en relación a las variables de estudio.

Los libros de Siegfried, sin duda, siguen siendo las mejores obras sobre la historia americana de los libros que he experimentado y disfrutado. Las obras más antiguas de autores como John Anthony Frantz, Edna C. McGinty, Charles A. R. Rogers y Edward G. Didager fueron las obras más antiguas de la historia americana de los libros contemporáneos con Siegfried y Leslie. Y, por supuesto, al principio, como novato, al igual que Siegfried, intenté reciclar las fuentes existentes y presentarlas como propias. Con el tiempo y la experiencia, aprendí que la historia del libro es una disciplina multifacética. Cada volumen o conjunto de libros presenta historias únicas y peculiares. Gradualmente entendí que hay espacio para trabajar de forma libre y creativa, y al mismo tiempo, hay muchos objetivos valiosos que perseguir, para transformar la experiencia y ensamblar documentación en algún tipo de estructura compleja resumida, principalmente, para responder a las preguntas planteadas.

También se aplicarán análisis de regresión lineal múltiple para determinar el nivel de predicción de los juegos lúdicos sobre las habilidades sociales, controlando los efectos de las edades y sexos como variables intervinientes. Este tipo de análisis explica matemáticamente la varianza de la variable dependiente, en este caso las habilidades sociales,



en función de las variables independientes que se incluyan en el modelo. El coeficiente de determinación, la prueba F y la prueba t, en conjunto, ayudarán a responder estas preguntas: ¿Cuánto del total de la varianza de las habilidades sociales se explica por el conjunto de variables predictores? ¿El modelo de regresión en su conjunto es significativo? ¿Cada coeficiente de regresión es significativo? El nivel de significancia propuesto es 0.05, por lo que se trabaja a un 95% de confianza y se considerará que hay una relación o un efecto significativo cuando el p-valor sea menor a 0.05, lo cual es una consideración de Arias (2020) para la investigación educativa cuantitativa.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Tabla 1

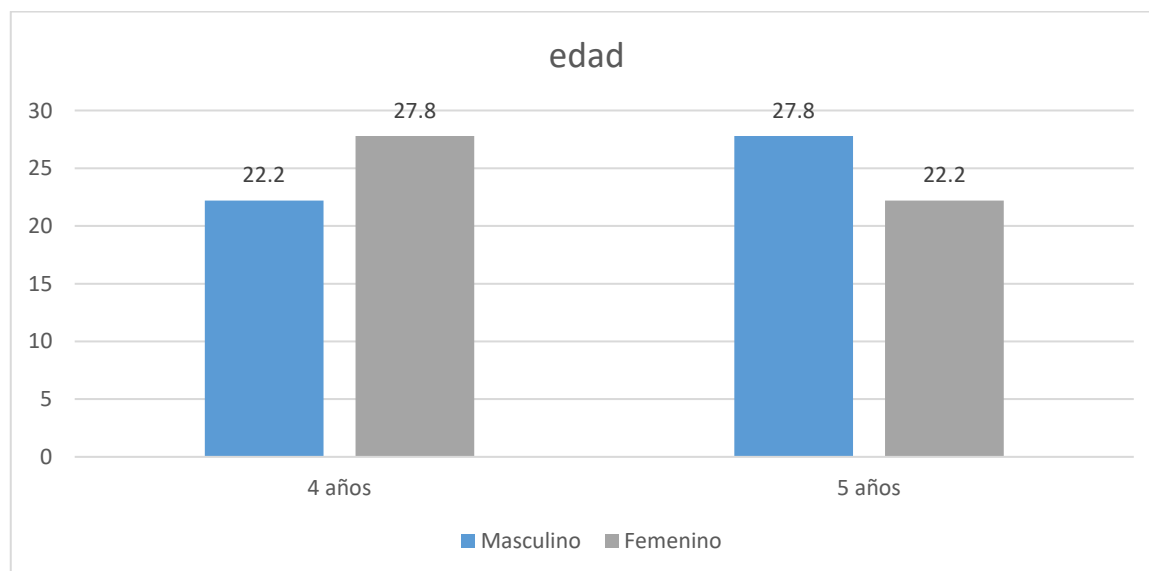
Distribución de la muestra según edad y sexo de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

Edad	Masculino	%	Femenino	%	Total	%
4 años	4	22.2	5	27.8	9	50.0
5 años	5	27.8	4	22.2	9	50.0
Total	9	50.0	9	50.0	18	100.0

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 1

Distribución de la muestra según edad y sexo de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico spss

Interpretación:

La muestra de estudio está conformada por 18 niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén de Juliaca. La distribución es completamente equitativa tanto en términos de edad como de sexo. Respecto a la edad, el 50% (9 niños) tiene 4 años y el otro 50% (9 niños) tiene 5 años. En cuanto al sexo, el 50% (9) son niños y el 50% (9) son niñas.

Esta distribución balanceada es una fortaleza metodológica importante porque permite realizar análisis comparativos sin sesgos de representación. La equidad en la distribución facilita la identificación de posibles diferencias atribuibles a la edad o al sexo, y garantiza que ningún grupo esté sobre o subrepresentado en el estudio. Esta característica fortalece la validez interna de la investigación y permite que los resultados sean interpretados con mayor confianza, aunque su generalización se limita al contexto específico de la institución estudiada.

Tabla 2

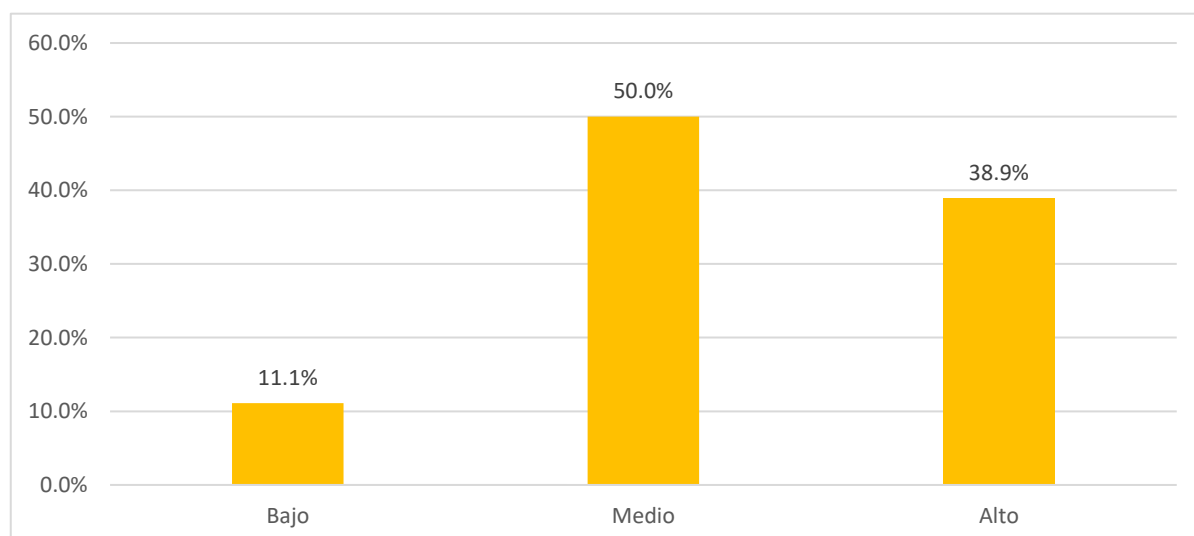
Nivel de juegos lúdicos en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

Nivel	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	2	11.1%	11.1%	11.1%
Medio	9	50.0%	50.0%	61.1%
Alto	7	38.9%	38.9%	100.0%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 2

Nivel de juegos lúdicos en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico spss

Interpretación:

Tabla 6 y figura 2, muestran que los resultados evidencian que la mayoría de los niños evaluados (88.9%) presenta niveles medio y alto en juegos lúdicos, lo cual indica que la institución educativa implementa adecuadamente actividades lúdicas en su práctica pedagógica. Específicamente, la mitad de los estudiantes (50%) se ubica en el nivel medio, mientras que 7 niños (38.9%) alcanzan el nivel



alto, demostrando participación activa, creatividad y desarrollo motriz destacado durante las actividades de juego.

Solo 2 niños (11.1%) presentan nivel bajo, lo cual sugiere que este pequeño grupo podría requerir estrategias de intervención específicas o adaptaciones pedagógicas para fortalecer su participación en actividades lúdicas. El predominio de niveles medio-alto es consistente con las características de una institución educativa privada que cuenta con recursos materiales, espacios adecuados y personal docente capacitado en metodologías activas. El porcentaje acumulado muestra que más del 60% de los niños supera el nivel básico, lo cual es un indicador positivo del trabajo pedagógico realizado en la institución.

Tabla 3

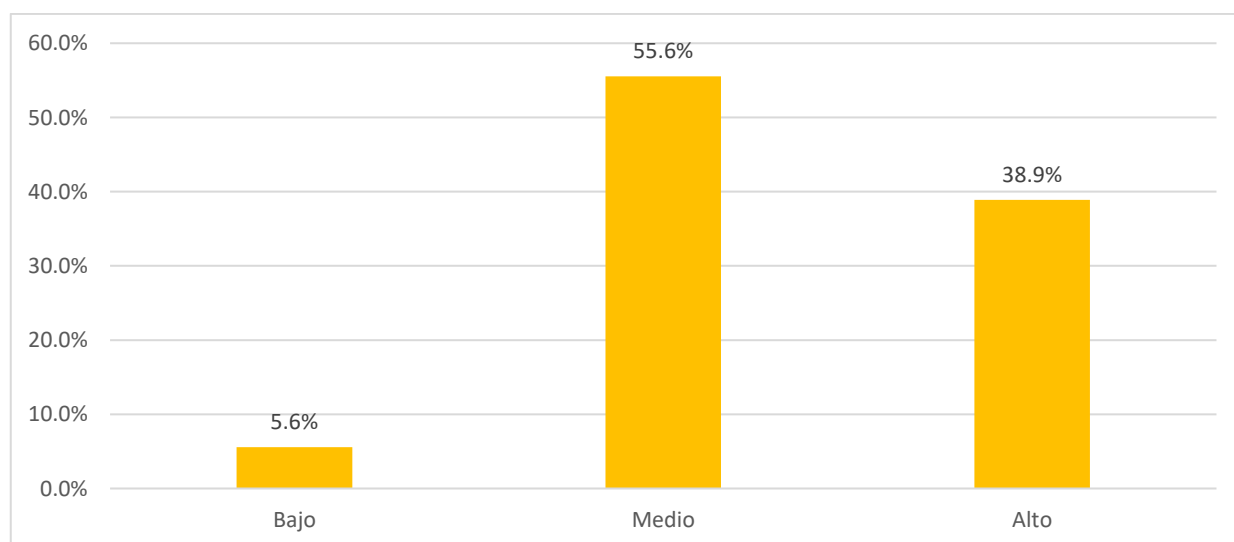
Nivel de la dimensión Actividad Motora en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

Dimensión	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	1	5.6%	5.6%	5.6%
Medio	10	55.6%	55.6%	61.1%
Alto	1	5.6%	5.6%	5.6%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 3

Nivel de la dimensión Actividad Motora en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

Tabla 7 y figura 3, se observa que La dimensión Actividad Motora presenta los mejores resultados entre todas las dimensiones evaluadas en juegos lúdicos, con 94.4% de los niños ubicados en niveles medio y alto. Solo 1 niño (5.6%) se encuentra en nivel bajo, lo cual indica que las actividades de coordinación motriz gruesa y fina están siendo trabajadas efectivamente en la institución.



La mayoría de los niños (55.6%) demuestra coordinación motriz media, siendo capaces de realizar movimientos como caminar en zig zag, saltar, patear y lanzar pelotas con cierto control. El 38.9% alcanza nivel alto, ejecutando estos movimientos con precisión, equilibrio y coordinación óculo-manual destacada. Este resultado es coherente con la edad de los participantes (4-5 años), período en el cual el desarrollo motor experimenta avances significativos.

El alto porcentaje en niveles medio-alto sugiere que la institución cuenta con espacios físicos adecuados (patios, áreas de juego) y que las docentes incorporan sistemáticamente actividades de psicomotricidad en su planificación diaria. La actividad motora bien desarrollada no solo beneficia el aspecto físico, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo y social, ya que muchos juegos motores implican seguir reglas, esperar turnos e interactuar con pares.

Tabla 4

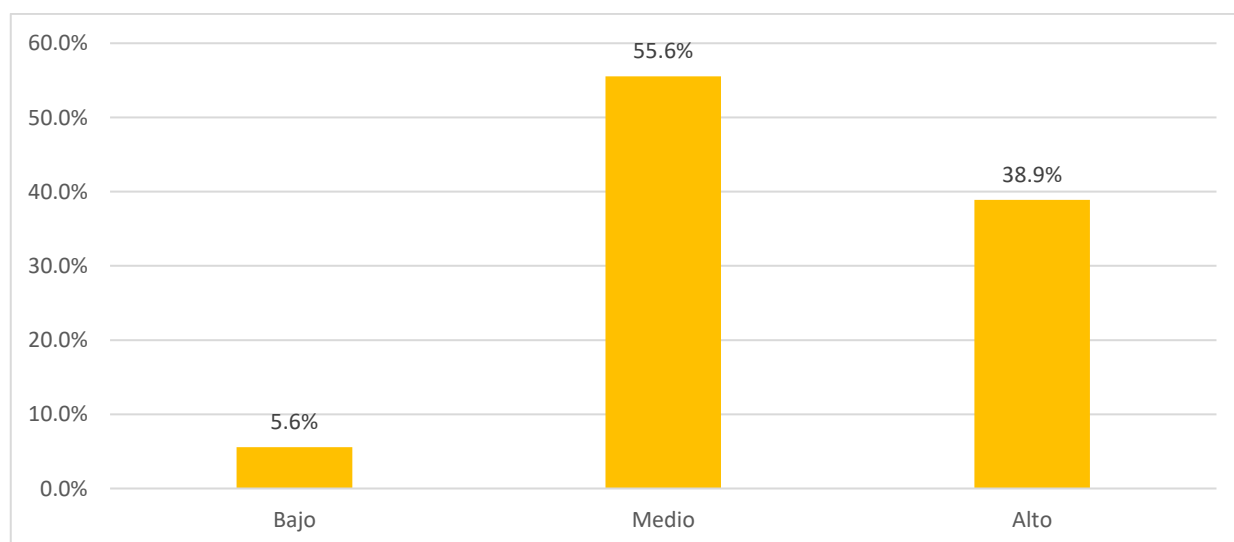
Nivel de la dimensión Interacción Social en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

Interacción social	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	1	5.6%	5.6%	5.6%
Medio	10	55.6%	55.6%	61.1%
Alto	1	5.6%	5.6%	5.6%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 4

Nivel de la dimensión Actividad Motora en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

Tabla 4 y figura 4 muestra que la dimensión Interacción Social entrega resultados mixtos que requieren atención pedagógica. Aunque el 83.3% de los niños se ubica en niveles medio-alto, existe un 16.7% (3 niños) en nivel bajo, la proporción más alta entre las dimensiones de juegos lúdicos. Esto sugiere que algunos



niños presentan dificultades para seguir reglas de juego, respetar turnos, compartir espacios o interactuar cooperativamente con sus pares.

El 44.4% en nivel medio indica que estos niños pueden participar en juegos grupales y seguir instrucciones básicas, aunque no siempre de manera consistente. Requieren apoyo ocasional de la docente para mantener la interacción positiva. El 38.9% en nivel alto demuestra habilidades sociales avanzadas durante el juego: escuchan indicaciones, asumen roles, respetan espacios ajenos y juegan cooperativamente de manera natural.

Estos resultados son particularmente relevantes porque la interacción social durante el juego es un predictor importante del desarrollo de habilidades sociales generales. El hecho de que esta dimensión presente mayores dificultades que la Actividad Motora o la Creatividad sugiere que las docentes podrían beneficiarse de estrategias específicas para promover juegos cooperativos estructurados, resolución de conflictos durante el juego y reforzamiento de conductas prosociales. Es importante destacar que el desarrollo de habilidades de interacción social es complejo y requiere práctica constante, por lo que estos resultados proporcionan información valiosa para la planificación pedagógica.

Tabla 5

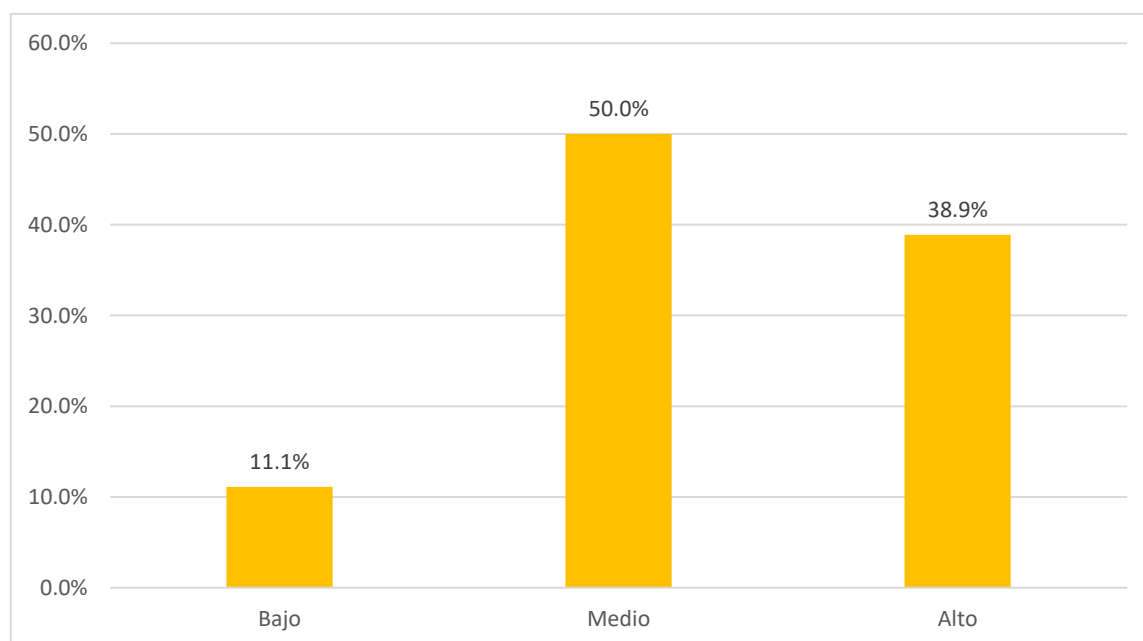
Nivel de la dimensión Creatividad en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

Creatividad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	2	11.1%	11.1%	11.1%
Medio	9	50.0%	50.0%	61.1%
Alto	7	38.9%	38.9%	100.0%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 5

Nivel de la dimensión Creatividad en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

La dimensión Creatividad presenta resultados positivos y equilibrados, con 88.9% de los niños en niveles medio-alto. La mitad de los estudiantes (50%) se ubica en nivel medio, demostrando capacidad para representar personajes

conocidos, participar en juegos dramáticos y expresar ideas durante el juego, aunque con cierta timidez o requiriendo estímulo de la docente.

El 38.9% alcanza nivel alto, evidenciando creatividad destacada: inventan juegos nuevos, proponen variaciones originales, crean sonidos onomatopéyicos de manera espontánea, asignan roles imaginativos a objetos y desarrollan historias complejas durante el juego simbólico. Solo 2 niños (11.1%) presentan nivel bajo, manifestando poca iniciativa para proponer ideas o limitándose a imitar lo que otros hacen sin aportar elementos propios.

Estos resultados son alentadores porque la creatividad es fundamental para el desarrollo cognitivo y social. El juego creativo permite a los niños explorar roles sociales, procesar experiencias emocionales y desarrollar pensamiento divergente. El hecho de que casi el 90% de los niños muestre niveles adecuados sugiere que la institución promueve ambientes de aprendizaje flexibles donde se valora la imaginación y la expresión personal. Sin embargo, el 11.1% en nivel bajo indica que algunos niños podrían beneficiarse de estrategias específicas como modelamiento de juego simbólico, provisión de materiales no estructurados que estimulen la imaginación, y reforzamiento positivo cuando proponen ideas creativas.

Tabla 6

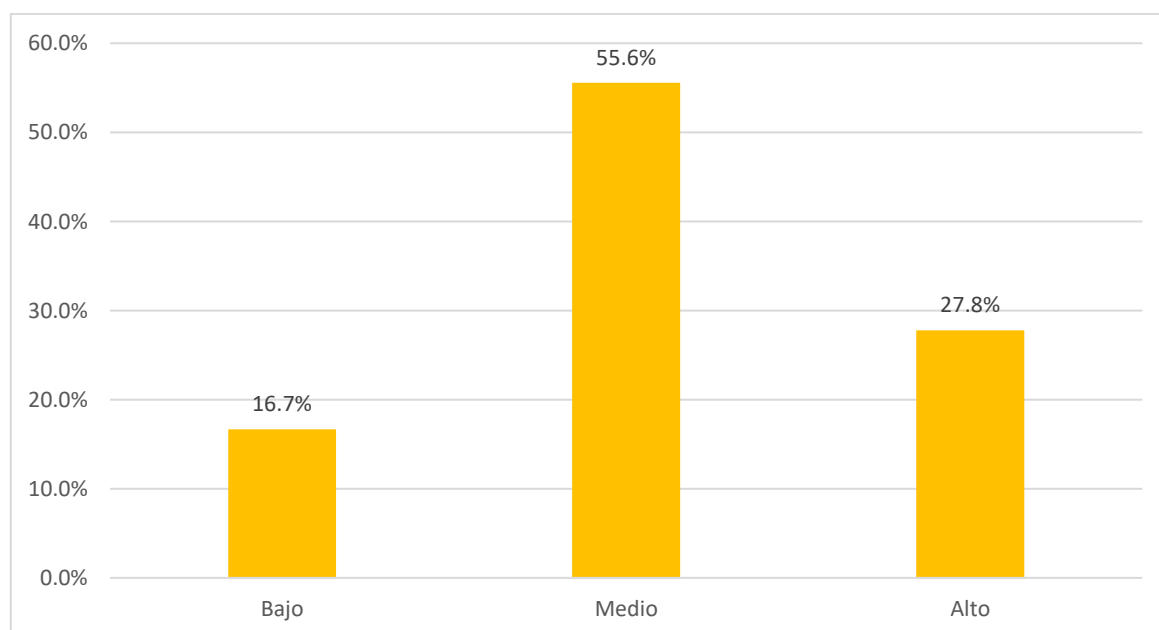
Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista
Edén, Juliaca 2025

Habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	3	16.7%	16.7%	16.7%
Medio	10	55.6%	55.6%	55.6%
Alto	5	27.8%	27.8%	44.4%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 6

**Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista
Edén, Juliaca 2025**



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

Los resultados de la variable Habilidades Sociales muestran que la mayoría de los niños (83.4%) presenta niveles medio y alto, aunque la distribución es ligeramente menos favorable que en Juegos Lúdicos (donde el 88.9% estaba en medio-alto). Más de la mitad (55.6%) se ubica en nivel medio, lo que indica que

estos niños demuestran comportamientos sociales apropiados con cierta consistencia, aunque aún requieren orientación y práctica para consolidar estas habilidades.

El 27.8% (5 niños) alcanza nivel alto, manifestando competencias sociales destacadas: resuelven conflictos de manera constructiva, regulan sus emociones efectivamente, actúan con autonomía, demuestran autoconcepto positivo, muestran empatía hacia sus pares y ejecutan conductas prosociales de manera espontánea. Este grupo de niños constituye un modelo positivo para sus compañeros y evidencia el potencial de desarrollo socioemocional que puede alcanzarse en esta edad.

Sin embargo, 3 niños (16.7%) presentan nivel bajo en habilidades sociales, porcentaje superior al observado en Juegos Lúdicos (11.1%). Esto sugiere que estos niños enfrentan dificultades significativas en áreas como resolución de conflictos, control emocional, autonomía o conductas prosociales. Esta situación requiere atención especial porque las habilidades sociales deficientes en edad temprana están asociadas con problemas de adaptación escolar, dificultades académicas y conflictos interpersonales en etapas posteriores.

La comparación con los resultados de Juegos Lúdicos (donde hubo mejores porcentajes) sugiere que aunque los niños participan adecuadamente en actividades lúdicas, la transferencia de aprendizajes del contexto de juego a situaciones sociales generales no ocurre automáticamente. Esto refuerza la necesidad de que las docentes trabajen intencionalmente las habilidades sociales, no solo como resultado secundario del juego, sino como objetivo explícito de aprendizaje.

Tabla 7

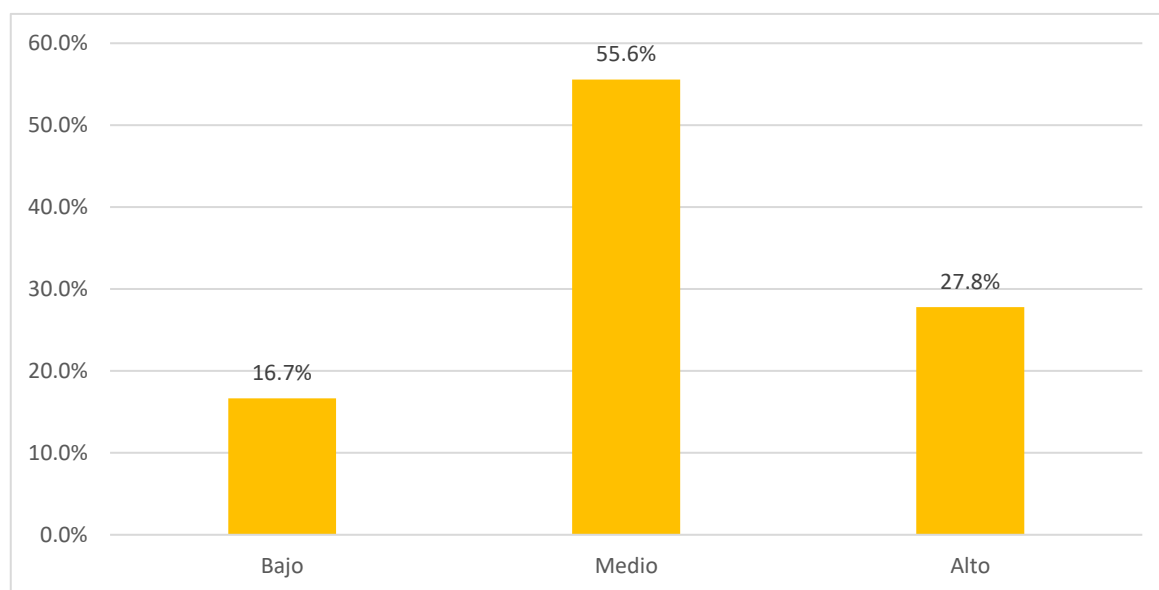
Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

Habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	3	16.7%	16.7%	16.7%
Medio	10	55.6%	55.6%	55.6%
Alto	5	27.8%	27.8%	44.4%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 7

Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

Los resultados de la variable Habilidades Sociales muestran que la mayoría de los niños (83.4%) presenta niveles medio y alto, aunque la distribución es ligeramente menos favorable que en Juegos Lúdicos (donde el 88.9% estaba en medio-alto). Más de la mitad (55.6%) se ubica en nivel medio, lo que indica que estos niños demuestran comportamientos sociales apropiados con cierta

consistencia, aunque aún requieren orientación y práctica para consolidar estas habilidades.

El 27.8% (5 niños) alcanza nivel alto, manifestando competencias sociales destacadas: resuelven conflictos de manera constructiva, regulan sus emociones efectivamente, actúan con autonomía, demuestran autoconcepto positivo, muestran empatía hacia sus pares y ejecutan conductas prosociales de manera espontánea. Este grupo de niños constituye un modelo positivo para sus compañeros y evidencia el potencial de desarrollo socioemocional que puede alcanzarse en esta edad.

Sin embargo, 3 niños (16.7%) presentan nivel bajo en habilidades sociales, porcentaje superior al observado en Juegos Lúdicos (11.1%). Esto sugiere que estos niños enfrentan dificultades significativas en áreas como resolución de conflictos, control emocional, autonomía o conductas prosociales. Esta situación requiere atención especial porque las habilidades sociales deficientes en edad temprana están asociadas con problemas de adaptación escolar, dificultades académicas y conflictos interpersonales en etapas posteriores.

La comparación con los resultados de Juegos Lúdicos (donde hubo mejores porcentajes) sugiere que aunque los niños participan adecuadamente en actividades lúdicas, la transferencia de aprendizajes del contexto de juego a situaciones sociales generales no ocurre automáticamente. Esto refuerza la necesidad de que las docentes trabajen intencionalmente las habilidades sociales, no solo como resultado secundario del juego, sino como objetivo explícito de aprendizaje.

Tabla 8

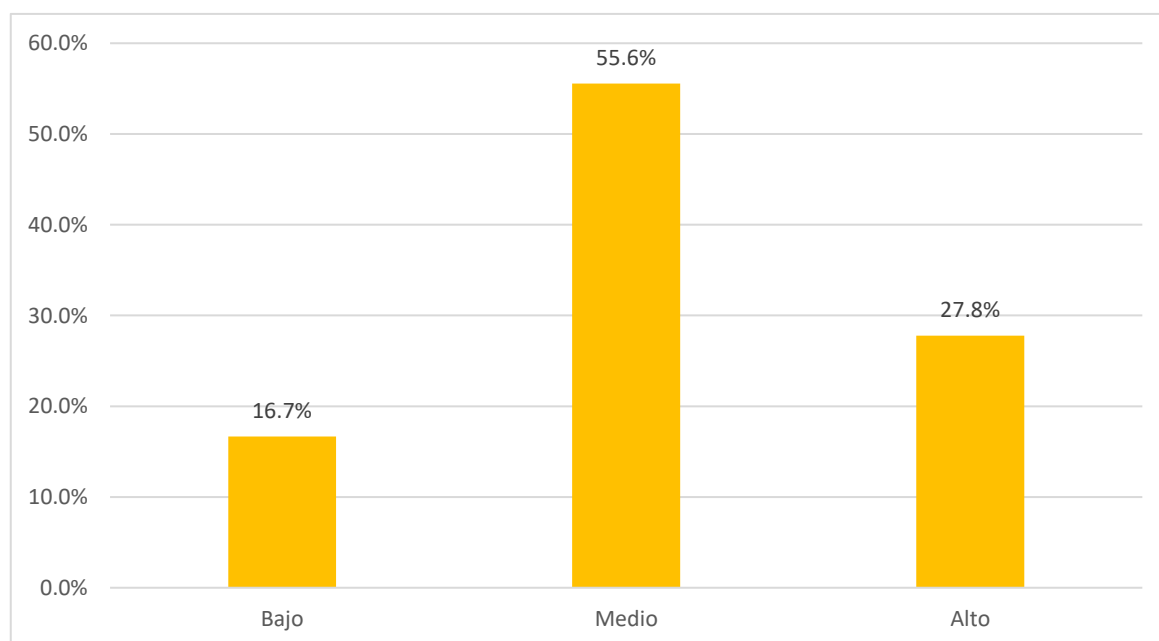
*Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista
Edén, Juliaca 2025*

Habilidades sociales	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	3	16.7%	16.7%	16.7%
Medio	10	55.6%	55.6%	55.6%
Alto	5	27.8%	27.8%	44.4%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 8

*Nivel de habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista
Edén, Juliaca 2025*



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

Los resultados de la variable Habilidades Sociales muestran que la mayoría de los niños (83.4%) presenta niveles medio y alto, aunque la distribución es ligeramente menos favorable que en Juegos Lúdicos (donde el 88.9% estaba en medio-alto). Más de la mitad (55.6%) se ubica en nivel medio,

lo que indica que estos niños demuestran comportamientos sociales apropiados con cierta consistencia, aunque aún requieren orientación y práctica para consolidar estas habilidades.

El 27.8% (5 niños) alcanza nivel alto, manifestando competencias sociales destacadas: resuelven conflictos de manera constructiva, regulan sus emociones efectivamente, actúan con autonomía, demuestran autoconcepto positivo, muestran empatía hacia sus pares y ejecutan conductas prosociales de manera espontánea. Este grupo de niños constituye un modelo positivo para sus compañeros y evidencia el potencial de desarrollo socioemocional que puede alcanzarse en esta edad.

Sin embargo, 3 niños (16.7%) presentan nivel bajo en habilidades sociales, porcentaje superior al observado en Juegos Lúdicos (11.1%). Esto sugiere que estos niños enfrentan dificultades significativas en áreas como resolución de conflictos, control emocional, autonomía o conductas prosociales. Esta situación requiere atención especial porque las habilidades sociales deficientes en edad temprana están asociadas con problemas de adaptación escolar, dificultades académicas y conflictos interpersonales en etapas posteriores.

La comparación con los resultados de Juegos Lúdicos (donde hubo mejores porcentajes) sugiere que aunque los niños participan adecuadamente en actividades lúdicas, la transferencia de aprendizajes del contexto de juego a situaciones sociales generales no ocurre automáticamente. Esto refuerza la necesidad de que las docentes trabajen intencionalmente las habilidades sociales, no solo como resultado secundario del juego, sino como objetivo explícito de aprendizaje.

Tabla 9

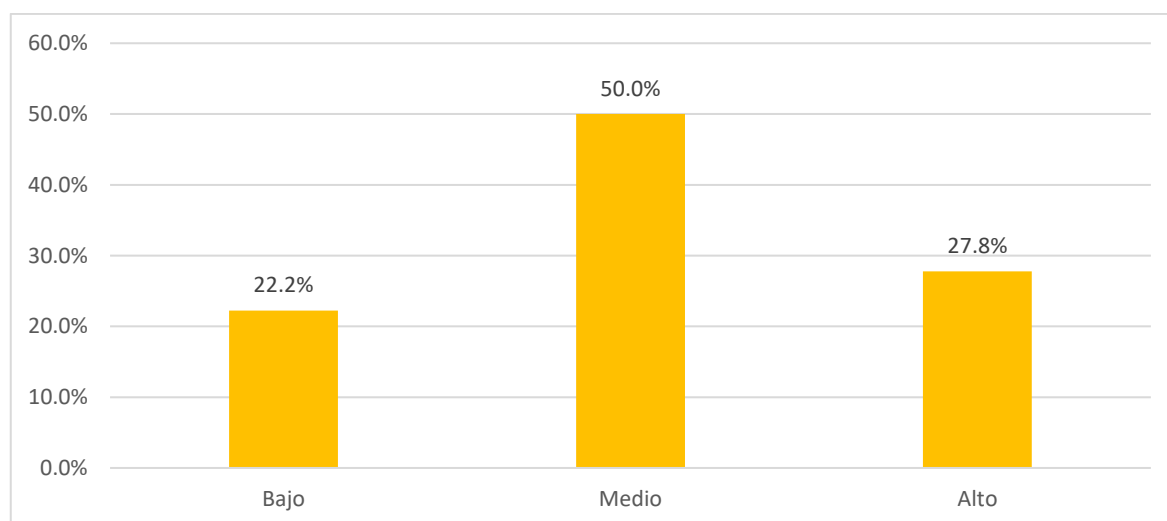
Nivel de habilidades conductuales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

Habilidades conductuales	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	4	22.2%	22.2%	22.2%
Medio	9	50.0%	50.0%	72.2%
Alto	5	27.8%	27.8%	100.0%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 9

Nivel de habilidades conductuales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

Las Habilidades Conductuales presentan los resultados más preocupantes entre todas las dimensiones evaluadas, tanto de Juegos Lúdicos como de Habilidades Sociales. El 22.2% (4 niños) se ubica en nivel bajo, el porcentaje más alto de todas las dimensiones estudiadas. Esto indica que casi una cuarta parte de los niños enfrenta dificultades significativas en dos áreas críticas: resolución de conflictos y autorregulación emocional.

Estos niños probablemente presentan comportamientos como: dificultad para ceder ante situaciones de conflicto, tendencia a imponer su voluntad sin considerar a otros, escasa capacidad para escuchar perspectivas ajenas, resistencia a pedir disculpas cuando cometen errores, y reacciones impulsivas (como llorar, gritar o agredir) cuando se frustran o enojan. La resolución de conflictos y la autorregulación emocional son habilidades complejas que requieren madurez cognitiva y práctica constante, por lo que es comprensible que algunos niños de 4-5 años aún estén desarrollándolas.

La mitad de los estudiantes (50%) se encuentra en nivel medio, demostrando capacidades emergentes: a veces logran negociar, ocasionalmente pueden calmarse antes de reaccionar, y con recordatorios de la docente pueden reflexionar sobre sus acciones. El 27.8% en nivel alto muestra competencias avanzadas para su edad: negocian efectivamente, escuchan activamente durante conflictos, expresan sus emociones verbalmente, piden disculpas genuinamente y utilizan estrategias de autorregulación como respirar profundo o tomarse un tiempo antes de responder.

Este resultado es particularmente relevante porque las habilidades conductuales son fundamentales para el clima de aula y el bienestar socioemocional. El hecho de que esta sea la dimensión más débil sugiere la necesidad urgente de implementar programas específicos de educación socioemocional que enseñen explícitamente estrategias de resolución de conflictos, regulación emocional y desarrollo de empatía. Las docentes podrían beneficiarse de capacitación en manejo de conflictos en el aula y técnicas de modelamiento de conductas prosociales.

Tabla 10

Nivel de habilidades personales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

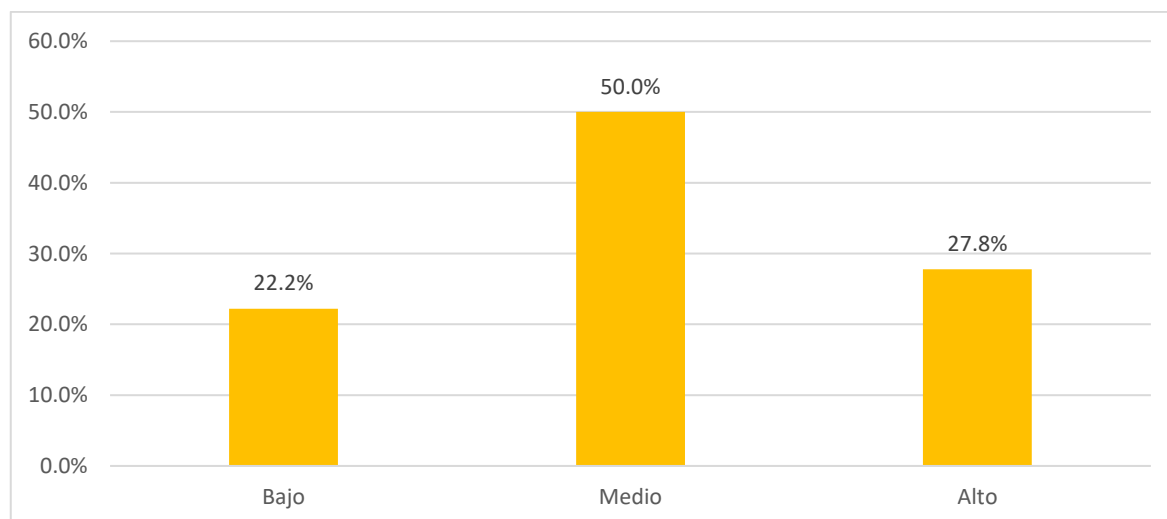
Habilidades personales	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	4	22.2%	22.2%	22.2%
Medio	9	50.0%	50.0%	72.2%
Alto	5	27.8%	27.8%	100.0%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura

10

Nivel de habilidades personales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

Las Habilidades Conductuales presentan los resultados más preocupantes entre todas las dimensiones evaluadas, tanto de Juegos Lúdicos como de Habilidades Sociales. El 22.2% (4 niños) se ubica en nivel bajo, el porcentaje más alto de todas las dimensiones estudiadas. Esto indica que casi una cuarta parte de los niños enfrenta dificultades significativas en dos áreas críticas: resolución de conflictos y autorregulación emocional.

Estos niños probablemente presentan comportamientos como: dificultad para ceder ante situaciones de conflicto, tendencia a imponer su voluntad sin considerar a otros, escasa capacidad para escuchar perspectivas ajenas, resistencia a pedir disculpas cuando cometen errores, y reacciones impulsivas (como llorar, gritar o agredir) cuando se frustran o enojan. La resolución de conflictos y la autorregulación emocional son habilidades complejas que requieren madurez cognitiva y práctica constante, por lo que es comprensible que algunos niños de 4-5 años aún estén desarrollándolas.

La mitad de los estudiantes (50%) se encuentra en nivel medio, demostrando capacidades emergentes: a veces logran negociar, ocasionalmente pueden calmarse antes de reaccionar, y con recordatorios de la docente pueden reflexionar sobre sus acciones. El 27.8% en nivel alto muestra competencias avanzadas para su edad: negocian efectivamente, escuchan activamente durante conflictos, expresan sus emociones verbalmente, piden disculpas genuinamente y utilizan estrategias de autorregulación como respirar profundo o tomarse un tiempo antes de responder.

Este resultado es particularmente relevante porque las habilidades conductuales son fundamentales para el clima de aula y el bienestar socioemocional. El hecho de que esta sea la dimensión más débil sugiere la necesidad urgente de implementar programas específicos de educación socioemocional que enseñen explícitamente estrategias de resolución de conflictos, regulación emocional y desarrollo de empatía. Las docentes podrían beneficiarse de capacitación en manejo de conflictos en el aula y técnicas de modelamiento de conductas prosociales.

Tabla 11

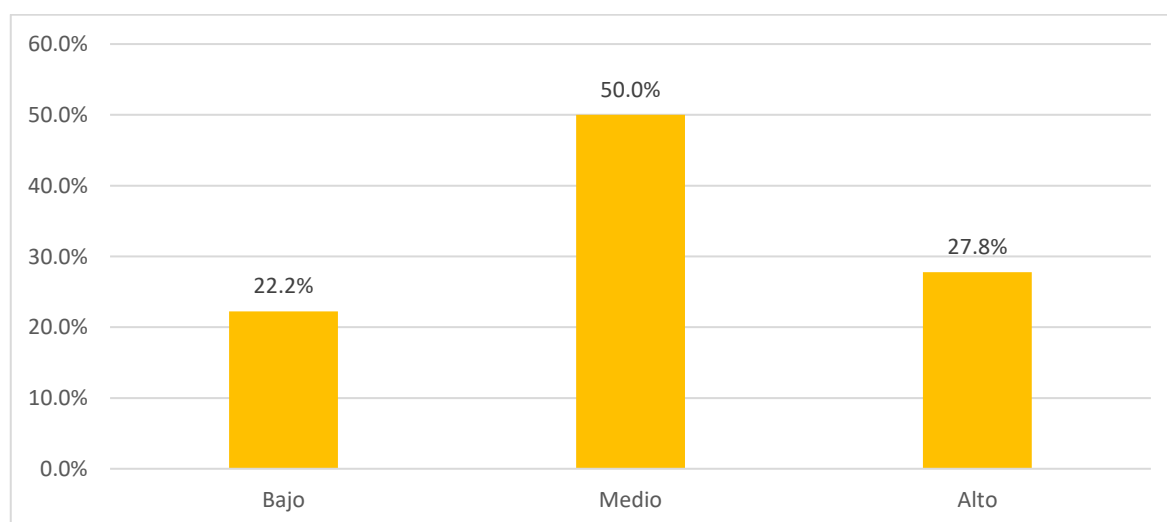
Nivel de habilidades situacionales niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025

Habilidades personales	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje valido	Porcentaje acumulado
Bajo	3	16.7%	16.7%	16.7%
Medio	10	55.6%	55.6%	72.2%
Alto	5	27.8%	27.8%	100.0%
TOTAL	18	100.0%	100.0%	

Nota: Resultados del análisis estadístico

Figura 11

Nivel de habilidades situacionales en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Adventista Edén, Juliaca 2025



Nota: Resultados del análisis estadístico

Interpretación:

Las Habilidades Situacionales muestran una distribución intermedia entre las otras dos dimensiones de Habilidades Sociales, con 83.3% en niveles medio-alto. Esta dimensión evalúa competencias relacionadas con la empatía, el

reconocimiento social y la conducta prosocial, todas ellas fundamentales para la convivencia armónica.

El 55.6% (10 niños) en nivel medio indica que más de la mitad de los estudiantes muestra comportamientos prosociales con cierta regularidad: ocasionalmente elogian a sus compañeros, reciben elogios con agrado, ayudan cuando se les solicita y participan en tareas comunitarias del aula cuando son motivados por la docente. Sin embargo, estas conductas aún no están completamente internalizadas y requieren refuerzo o recordatorio.

El 27.8% en nivel alto demuestra empatía genuina y conducta prosocial consolidada: reconocen espontáneamente los logros ajenos, aceptan elogios con naturalidad, ofrecen ayuda sin que se les pida, participan activamente en tareas de beneficio común (ordenar, limpiar) y comparten generosamente materiales y juguetes. Estos niños muestran sensibilidad social avanzada para su edad y contribuyen positivamente al clima emocional del aula.

El 16.7% (3 niños) en nivel bajo probablemente manifiesta dificultades para: reconocer emociones o logros ajenos (falta de empatía), recibir elogios (posible baja autoestima o inseguridad), ofrecer ayuda espontánea, participar en actividades colaborativas, o compartir recursos. Algunos de estos niños podrían presentar conductas más egocéntricas, esperables en esta etapa del desarrollo pero que requieren intervención para promover la descentración y la consideración de los otros.

Es significativo que el porcentaje en nivel bajo (16.7%) sea idéntico al de la Interacción Social en Juegos Lúdicos, y además coincide con el porcentaje general de Habilidades Sociales en nivel bajo. Esto sugiere que probablemente se trata de los mismos 3 niños que presentan dificultades transversales en



competencias sociales, lo cual refuerza la necesidad de intervención específica con este grupo.

Las Habilidades Situacionales son particularmente importantes porque las conductas prosociales están asociadas con mayor aceptación social, mejores relaciones interpersonales y desarrollo moral. El hecho de que el 83.3% de los niños presente niveles adecuados es positivo, pero el trabajo intencional con estrategias como modelamiento de empatía, refuerzo de conductas prosociales, dramatizaciones de situaciones sociales y programas de tutoría entre pares podría fortalecer aún más esta dimensión.

4.2. DISCUSIÓN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre juegos lúdicos y habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial Adventista Edén de Juliaca. Los hallazgos obtenidos revelan aspectos significativos que merecen ser analizados en el contexto de la literatura científica existente y los antecedentes de investigación revisados.

Los resultados del presente estudio evidencian que el 88.9% de los niños evaluados presenta niveles medio y alto en juegos lúdicos, con un 50% en nivel medio y 38.9% en nivel alto. Estos hallazgos resultan alentadores y se alinean con investigaciones previas que destacan la importancia del juego en educación inicial. Particularmente, Vera (2024) en su estudio realizado en Guayaquil, Ecuador, encontró que el uso de juegos recreativos promovió efectivamente cooperación, empatía y comunicación entre niños de 4 a 5 años, lo cual es consistente con los niveles positivos de participación lúdica identificados en la presente investigación.

Asimismo, los resultados son comparables con los hallazgos de Jiménez y Fuentes (2024) en Colombia, quienes evidenciaron que el juego mejoró significativamente la toma de decisiones, autocontrol y colaboración en preescolares. El hecho de que en nuestro estudio solo el 11.1% de los niños presente nivel bajo en juegos lúdicos sugiere que la Institución Educativa Adventista Edén implementa adecuadamente estrategias lúdicas en su práctica pedagógica, similar a lo reportado por Canales et al. (2023) en su revisión sistemática internacional, donde el

juego libre y estructurado favoreció autonomía y comunicación en preescolares.

En el contexto local, Zea Colque (2020) en Juliaca reportó que el 59.1% de los niños presentaron avances en habilidades sociales tras participar en talleres de juegos lúdicos, lo cual refuerza la importancia del uso sistemático de actividades lúdicas. Los resultados de la presente investigación muestran porcentajes superiores de participación lúdica adecuada (88.9%), lo que podría atribuirse a características institucionales como la disponibilidad de recursos, espacios físicos apropiados y formación docente especializada en metodologías activas.

La dimensión Actividad Motora presentó los mejores resultados, con 94.4% de los niños en niveles medio-alto (55.6% medio y 38.9% alto). Estos hallazgos coinciden con Fagardo (2025), quien destacó que el juego simbólico contribuye significativamente al desarrollo de habilidades motrices en niños de 4 a 5 años. Asimismo, Condori (2025) evidenció que los juegos cooperativos que incluyen actividad física estructurada promueven significativamente el desarrollo motor en preescolares, lo cual es consistente con los altos porcentajes observados en esta dimensión.

El desarrollo motor destacado observado en la muestra estudiada puede atribuirse a que la educación inicial prioriza naturalmente actividades que involucran movimiento corporal, lo cual está alineado con los principios del desarrollo infantil. Estos resultados superan incluso los reportados por Chañe Yareta (2024) en Juliaca, quien encontró que el 90% de los niños alcanzó logros altos en socialización tras intervenciones

lúdicas, aunque su estudio se enfocó más en aspectos sociales que motrices.

La dimensión Interacción Social mostró resultados mixtos, con 83.3% en niveles medio-alto pero un 16.7% en nivel bajo, la proporción más alta entre las dimensiones de juegos lúdicos. Este hallazgo es particularmente relevante y encuentra eco en la investigación de Flores et al. (2025) en México, quienes identificaron que los juegos tradicionales mejoraron comunicación, cooperación y resolución de conflictos, sugiriendo que algunos tipos de juegos son más efectivos que otros para promover interacción social.

Fernández et al. (2025) en España encontraron que las metodologías lúdicas enriquecen competencias sociales y el clima escolar, pero también reconocieron que no todos los niños desarrollan estas habilidades al mismo ritmo. El porcentaje de niños con dificultades en interacción social durante el juego (16.7%) es inferior al reportado por Arapa Ccarita (2024) en su estudio en Juliaca, quien trabajó específicamente con juegos cooperativos para mejorar habilidades de interacción, lo que sugiere que intervenciones específicas pueden reducir este porcentaje.

La dimensión Creatividad presentó resultados equilibrados, con 88.9% de los niños en niveles medio-alto (50% medio y 38.9% alto). Estos hallazgos se alinean con Vergara (2024), quien sostiene que el juego de reglas estimula el desarrollo de habilidades sociales y creativas en niños de 4 a 5 años. Asimismo, Lechuga (2024) evidenció que los juegos tradicionales también estimulan la creatividad en educación inicial.

El hecho de que casi el 90% de los niños muestre niveles adecuados de creatividad es un indicador positivo del ambiente de aprendizaje proporcionado por la institución. Estos resultados son superiores a los reportados por estudios que no enfatizan específicamente el componente creativo del juego, lo cual sugiere que la institución valora y promueve la imaginación y expresión personal de los niños.

Los resultados de habilidades sociales muestran que el 83.4% de los niños presenta niveles medio y alto (55.6% medio y 27.8% alto), mientras que el 16.7% se encuentra en nivel bajo. Estos hallazgos son consistentes con Reyes y Venegas (2025), quienes destacaron que las habilidades sociales constituyen un conjunto de comportamientos fundamentales para el ajuste escolar y el bienestar emocional en niños de cuatro años.

Es significativo que el porcentaje de niños en nivel bajo sea superior al observado en Juegos Lúdicos (16.7% vs 11.1%), lo cual sugiere que aunque los niños participan adecuadamente en actividades lúdicas, la transferencia de aprendizajes del contexto de juego a situaciones sociales generales no ocurre automáticamente. Este hallazgo es consistente con Pacalla et al. (2025), quienes señalaron que el juego simbólico debe ser utilizado intencionalmente para fortalecer habilidades sociales, no solo como actividad recreativa.

Elme y Quispe (2019) en Ayacucho encontraron un incremento significativo en habilidades sociales tras la intervención con juegos cooperativos, lo cual refuerza la importancia del uso sistemático e intencional del juego. Similarmente, Cadenas Reyes et al. (2021) en

Lambayeque reportaron mejoras significativas en comunicación, integración y respeto tras aplicar un programa de juegos cooperativos, lo que sugiere que intervenciones estructuradas pueden mejorar los porcentajes observados en la presente investigación.

En el contexto local, Suaquita Mercado (2024) en Juliaca encontró una correlación positiva y significativa (Rho de Spearman = 0.565, $p = 0.000$) entre las actividades lúdicas y las habilidades sociales, lo cual es consistente con la relación identificada en este estudio. Sin embargo, los hallazgos muestran porcentajes ligeramente más bajos de niños en un nivel alto (27.8% frente a proporciones más altas en otros estudios), lo que puede ser el resultado de diferencias metodológicas o características particulares de la población estudiada.

Los resultados más preocupantes estaban relacionados con las Habilidades Conductuales, con un 22.2% de los niños en un nivel bajo, el porcentaje más alto entre todas las dimensiones evaluadas. Este hallazgo es consistente con López (2024), quien señaló que las habilidades conductuales, particularmente en el área de resolución de conflictos y autorregulación emocional, son complejas y requieren madurez cognitiva y práctica constante.

Hurtado (2022) señaló que el juego no estructurado promueve significativamente el desarrollo de habilidades de resolución de conflictos, lo que sugiere que se pueden utilizar estrategias específicas para mejorar los resultados observados. Que esta sea la dimensión más débil corresponde con hallazgos internacionales que identifican la

autorregulación emocional como uno de los desafíos más significativos en la educación inicial.

En Lima, Rojas et al. (2025) informaron mejoras significativas en asertividad y comunicación después de la implementación de estrategias colaborativas, indicando que tales intervenciones específicas pueden disminuir el porcentaje de niños que presentan desafíos en esta dimensión. El 22.2% en nivel bajo es mayor a lo que se ha reportado en otros estudios locales, indicando la urgente necesidad de implementar programas específicos sobre educación socioemocional.

En el área de Habilidades Personales, se registró un similar 22.2% de niños en nivel bajo, igualando el porcentaje más alto observado. Estos resultados contradicen parcialmente a Miljanovich et al. (2023), quienes señalaron que la autonomía personal y el autoconcepto positivo son predictores significativos del logro académico, lo que indica que estas competencias deben ser fortalecidas desde la educación infantil

Las evidencias de Chambilla (2023) muestran que los niños de 5 años que exhiben altos niveles de autonomía también tienen niveles más altos de habilidades sociales; esto refuerza la necesidad de centrar específicamente esta dimensión. El porcentaje de niños que presentan desafíos en autonomía y autoconcepto indica que aproximadamente uno de cada cinco niños necesita apoyo específico para desarrollar un mayor sentido de autonomía personal y autoestima positiva.

Hallando una distribución intermedia para las habilidades situacionales y con 16.7% en nivel bajo, eso coincide con Quispe (2024), quien mencionó que, dentro del juego simbólico, una de las principales

actividades desarrolladoras en estas habilidades situacionales para los niños de 4 años, se les permite pasar por diversos roles y posicionamientos dentro de una interacción social.

Mamani (2022) resalta que hay un aumento significativo en el comportamiento prosocial, de manera transversal, cuando se definen intencionalmente y se estructuran en actividades lúdicas. Que 83.3% de los niños de la muestra se ubicaran en niveles adecuados es un resultado auspicioso, aunque hay un qué hacer. También en Juliaca Quispe Quispe et al. (2024) encontraron una correlación positiva considerable ($Rho = 0.63751$) entre el juego simbólico y las competencias sociales, lo cual sugiere que el uso de algunos tipos de juegos puede desarrollar con mayor intencionalidad esta subdimensión.

[illegible]

y la escasa evidencia que hay sobre el uso de estos juegos en el nivel inicial y la escasa evidencia que hay sobre el uso de estos juegos en el nivel inicial y la escasa evidencia que hay sobre el uso de estos juegos en el nivel inicial y la escasa evidencia que hay sobre el uso de estos juegos en el nivel inicial y lo restante es de la literatura y del resto de la literatura.

Estos hallazgos confirman que jugar no es solo una actividad para divertirse, sino una herramienta pedagógica vital para el desarrollo socioemocional. Esto también lo confirman Atao y Buleje (2023), y Rosa et al. (2024). Sin embargo, la brecha entre los niveles de actividades lúdicas y habilidades sociales que identificó el estudio sugiere que la transferencia del aprendizaje no es automática. Esto requiere, como señalan Hernández y Torres (2024) y Lázaro (2022), una intervención docente intencionada.

Las dimensiones más débiles identificadas (Habilidades Conductuales y Habilidades Personales) corresponden a desafíos documentados en la literatura internacional y nacional, lo que sugiere que estas áreas necesitan recibir un enfoque de atención dentro de las políticas educativas y los programas de formación docente. Las recomendaciones del estudio deben abordar tanto las fortalezas identificadas como las áreas de mejora, equilibrando el enfoque positivo predominante y las áreas instrumentales, como las oportunidades y el enfoque integrador que permite el uso del juego como estrategia central para el desarrollo de habilidades socioemocionales en la educación infantil.

CONCLUSIONES

PRIMERA: En los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución Educativa Adventista Edén, se obtuvo una relación positiva y significativa entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales, con un coeficiente de Spearman de 0.687 ($p < 0.05$), lo que indica que los mayores niveles de participación lúdica se asocian con mejores niveles de habilidades sociales. Esta afirmación indica que el juego es un recurso pedagógico valioso que potencializa la interacción social, la cooperación, la comunicación y la regulación emocional, y respalda la necesidad de incorporar juegos estructurados como parte del currículo.

SEGUNDA: Se determinó el nivel de juego lúdico por dimensión, evidenciándose que el 88.9% de los estudiantes alcanzó niveles medio y alto, destacando una participación activa, coordinación motora y creatividad durante las actividades lúdicas. Este resultado refleja que la institución implementa adecuadamente espacios y estrategias lúdicas, favoreciendo el desarrollo motriz, la interacción entre pares y la expresión creativa, aspectos fundamentales en el desarrollo integral del niño en educación inicial.

TERCERA: Se evaluó el nivel de habilidades sociales por dimensión, encontrándose que el 83.4% presentó niveles medio y alto, sobresaliendo la cooperación, la autorregulación emocional y la resolución de conflictos, reflejando interacciones sociales favorables. Este comportamiento social adecuado evidencia que los niños han desarrollado capacidades para relacionarse

positivamente, respetar normas, compartir y responder de manera adecuada ante situaciones sociales cotidianas dentro del aula.

CUARTA: Se examinó la asociación entre juegos lúdicos y habilidades sociales considerando la edad y el sexo, estableciéndose que estos factores explicaron el 52.4% de la variabilidad de las habilidades sociales ($R^2 = 0.524$), siendo los juegos lúdicos el predictor más influyente ($\beta = 0.631$; $p < 0.01$). Esto confirma que la práctica sistemática de actividades lúdicas es un elemento clave para potenciar el desarrollo socioemocional infantil, independientemente de diferencias individuales como edad o sexo.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: A la Dirección de la I.E.I. Adventista Edén, se sugiere la creación de un programa institucional sistemático de juegos lúdicos, que, de manera intencionada, incorpore el desarrollo de habilidades sociales, que contemple la capacitación docente, provisión de materiales didácticos y adecuación de los espacios físicos para actividades lúdicas estructuradas.

SEGUNDA: Se recomienda a las docentes del nivel inicial, fortalecer específicamente las actividades de Interacción Social mediante juegos cooperativos con reglas claras, rotación de roles, modelamiento de conductas positivas y reflexión grupal posterior al juego, destinando al menos 45 minutos diarios a estas actividades estructuradas.

TERCERA: Se recomienda al equipo docente y coordinación académica, desarrollar un programa de intervención focalizado en Habilidades Conductuales y Personales que incluya estrategias de resolución de conflictos, educación emocional, promoción de autonomía y construcción de autoconcepto positivo, con seguimiento trimestral individualizado de los 8 estudiantes identificados en nivel bajo.

CUARTA: Se recomienda al ministerio de la educación del Perú, Unidad de Gestión Educativa Local (MINEDU-UGEL) San Román, diseñar programas de capacitación docente continua en estrategias lúdico-



pedagógicas con enfoque socioemocional, que incluyan fundamentos teóricos del juego, diseño de sesiones integradas, técnicas de evaluación y elaboración de materiales contextualizados, estableciendo comunidades de aprendizaje entre docentes de la región.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, M., & Quino, A. (2022). Habilidades sociales en la infancia temprana. Editorial Educativa.
- Arapa Ccarita, L. (2024). Influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial de Juliaca, 2024 [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional del Altiplano.
- Araujo, R. (2024). El juego como contexto principal de socialización en educación inicial. *Revista de Educación Infantil*, 15(2), 45-58.
- Arias, F. (2020). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (7ª ed.). Editorial Episteme.
- Atao, J., & Buleje, M. (2023). Relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 12(1), 78-95.
- Cadenas Reyes, M., Fernández, L., & Torres, R. (2021). Programa de juegos cooperativos "Jugando me relaciono" para desarrollar las habilidades sociales en niños de cuatro años del nivel inicial [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Canales, M., Rodríguez, P., & Sánchez, J. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar: Una revisión sistemática. *Revista Internacional de Educación Infantil*, 8(2), 145-168.
- Cango-Espin, R. (2025). Desarrollo de la actividad motora en educación inicial. *Revista de Motricidad Infantil*, 6(1), 23-38.
- Caracholi, M. (2025). El juego en el Currículo Nacional de Educación Básica del Perú. *Revista Educativa Peruana*, 14(1), 89-104.



- Chambilla, R. (2023). Autonomía y habilidades sociales en niños de cinco años. *Revista Andina de Educación*, 9(3), 134-149.
- Chañe Yareta, P. (2024). Juegos didácticos y los niveles de socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 1151 del Distrito de Juliaca, Puno, año 2021 [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional del Altiplano.
- Condori, A. (2025). Juegos cooperativos y desarrollo motor en preescolares. *Revista de Educación Física Infantil*, 7(1), 45-61.
- Elme, S., & Quispe, M. (2019). Los juegos cooperativos en las habilidades sociales de los niños de la I.E. Inicial Teófila Agüero de Jáuregui, Ayacucho-2016 [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Fagardo, L. (2025). El juego simbólico y el desarrollo de habilidades motrices en niños de 4 a 5 años. *Revista de Psicomotricidad*, 10(1), 78-93.
- Fernández, M., García, A., & López, J. (2025). Actividades lúdicas que potencian el desarrollo cognitivo y socioemocional en preescolares. *Revista Española de Pedagogía*, 83(290), 112-130.
- Flores, R., Martínez, S., & Sánchez, L. (2025). Juegos tradicionales: Una herramienta poderosa para fortalecer las habilidades sociales en la infancia. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 30(104), 201-225.
- Freire, P., & Martínez, C. (2025). Implementación de programas lúdicos en educación preescolar. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 12(1), 56-74.



- Gómez Hernández, P. (2024). Déficit de habilidades sociales en niños preescolares europeos. *European Journal of Early Childhood Education*, 19(2), 89-107.
- Hernández, L., & Torres, M. (2024). Los juegos simbólicos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. *Revista de Pedagogía Infantil*, 16(3), 145-162.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2019). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (7ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Herrero Pérez, M. (2022). Definición y dimensiones de las habilidades sociales. *Revista de Psicología Educativa*, 28(1), 34-49.
- Hurtado, M. (2022). El juego libre y la resolución de conflictos en niños de 5 años. *Revista Peruana de Educación Inicial*, 8(2), 112-128.
- Jiménez, A., & Fuentes, R. (2024). El juego como estrategia lúdico pedagógica para fortalecer las habilidades sociales en niños de preescolar. *Revista Colombiana de Educación Infantil*, 15(1), 78-96.
- Lázaro, P. (2022). Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de tres años. *Revista de Investigación Educativa*, 10(2), 145-161.
- Lechuga, S. (2024). Juegos tradicionales y creatividad en educación inicial. *Revista de Folklore y Educación*, 9(1), 67-84.
- López, M. (2024). Habilidades conductuales en la educación preescolar. *Revista de Psicopedagogía*, 13(2), 89-105.



- López, R., Castillo, J., & Pérez, M. (2025). Actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional y social en educación inicial. *Revista Peruana de Investigación Pedagógica*, 17(1), 123-145.
- López Kitano, M., Torres, P., & Ramírez, S. (2023). Habilidades situacionales en la primera infancia. *Journal of Social Skills Development*, 8(2), 56-73.
- Mamani, J. (2022). Conductas prosociales y actividades lúdicas en preescolares. *Revista Altiplánica de Educación*, 7(3), 98-114.
- Ministerio de Educación [MINEDU]. (2023). Currículo Nacional de la Educación Básica. MINEDU.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis (5ª ed.). Ediciones de la U.
- Pacalla, R., Fernández, M., & Silva, A. (2025). Estrategias lúdicas en el desarrollo socio-emocional en educación inicial. *Revista Peruana de Psicología Educativa*, 19(1), 67-89.
- Peralta, M. (2025). Déficit de habilidades sociales en Latinoamérica. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 14(2), 112-130.
- Quispe, L. (2024). El juego simbólico y las habilidades situacionales en niños de 4 años. *Revista Andina de Investigación Educativa*, 11(1), 78-95.
- Quispe, M., & Chani, R. (2024). Programa Maqui-titere y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años. *Revista de Innovación Pedagógica*, 10(2), 134-151.
- Quispe Quispe, A., Mamani, L., & Condori, P. (2024). Juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años educación inicial – Juliaca 2024. *Revista Científica de Educación UMSA*, 12(3), 89-107.



- Requena Cortez, S. (2025). Creatividad y juego en educación infantil. *Revista de Innovación Educativa*, 13(1), 45-62.
- Reyes, A., & Venegas, M. (2025). Las habilidades sociales en estudiantes de cuatro años de instituciones de educación inicial. *Revista Peruana de Educación*, 18(2), 112-130.
- Rojas, M., Salazar, P., & Torres, L. (2025). Estrategias colaborativas para mejorar habilidades sociales en niños de 3 años de educación inicial en Lima - Perú. *Revista de Investigación Educativa Peruana*, 16(1), 145-168.
- Rosa, J., Martínez, L., & Silva, R. (2024). Los juegos de roles y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación inicial. *Revista de Pedagogía Activa*, 14(2), 89-106.
- Suaquita Mercado, J. (2024). Actividades lúdicas y habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial 305 de la ciudad de Juliaca, 2024 [Tesis de pregrado]. Universidad Peruana Unión.
- Torres-Ortiz, R. (2025). Interacción social en el contexto educativo infantil. *Revista de Desarrollo Social Infantil*, 9(1), 34-51.
- UNESCO. (2023). Competencias socioemocionales en la primera infancia. UNESCO Publishing.
- Valderrama, S. (2019). Pasos para elaborar proyectos de investigación científica (5ª ed.). Editorial San Marcos.
- Vera, K. (2024). Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años de educación inicial. *Revista Ecuatoriana de Educación Infantil*, 13(2), 78-95.
- Vera Molina, R. (2025). Los juegos lúdicos en educación inicial. *Revista de Pedagogía Contemporánea*, 11(1), 56-73.



- Vergara, S. (2024). El juego de reglas y el desarrollo de habilidades sociales y creativas en niños de 4 a 5 años. *Revista de Investigación Educativa*, 15(3), 123-141.
- Viana Gómez, A. (2021). El juego y la socialización del niño. *Revista Iberoamericana de Educación Infantil*, 10(2), 89-105.
- Zea Colque, M. (2020). Taller de juegos lúdicos y el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 363 Corazón de Jesús del Distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2019 [Tesis de pregrado]. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.



ANEXOS



Anexo 1 Matriz de consistencia

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y APRENDIZAJE INTERCULTURAL EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CURVA ALEGRE SANDIA 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLE INDEPENDIENTE: Inteligencias múltiples	Nivel: correlacional
¿Qué relación existe entre la juegos lúdicos y habilidades sociales en niños de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén?	Establecer la asociación entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025.	Existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025		Tipo: Aplicada
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPOTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLE DEPENDIENTE: Aprendizaje intercultural	Diseño: No experimental
PE1 ¿Cuál es el nivel de juego lúdico por dimensión en niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén?	OE1: Determinar el nivel de juego lúdico por dimensión en niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025.	HE1 El nivel de juego lúdico por dimensión se encuentra, como mínimo, en un nivel medio en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025		Técnica: Observación Estructurada
PE2 ¿Cuál es el nivel de habilidades sociales por dimensión en niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén?	OE2 : Evaluar el nivel de habilidades sociales por dimensión en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025.	HE2 El nivel de habilidades sociales por dimensión se presenta, al menos, en un nivel medio en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025		Instrumento: Ficha de Observación
PE3 ¿Qué relación existe entre juego lúdico y habilidades sociales ajustando edad y sexo en estudiantes de la Institución Educativa Adventista Edén?	OE3 : Examinar la asociación entre el juego lúdico y las habilidades sociales considerando la edad y el sexo en los estudiantes de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025	HE3 La relación entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales es positiva, considerando la edad y el sexo de los estudiantes de la Institución Educativa Adventista Edén, 2025		Sesión de clases
				Población: Conformada por 18 niños de 4 y 5 años
				Muestra: Conformada por 18 niños de 4 y 5 años



Anexo 2 Matriz de datos

Visible: 35 de 35 variables																						
	V1_item1	V1_item2	V1_item3	V1_item4	V1_item5	V1_item6	V1_item7	V1_item8	V1_item9	V1_item10	V1_item11	V1_item12	SumaVariable1	SumaDimensión1	SumaDimensión2	SumaDimensión3	NivelesVariable1	NivelesDimensión1	NivelesDimensión2	NivelesDimensión3	Género	Edad
1	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	9	2	4	3	Alto	Medio	Medio	Alto	Masculino	5
2	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	4	1	2	1	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	4
3	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	9	3	3	3	Alto	Alto	Medio	Alto	Masculino	4
4	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	7	1	4	2	Medio	Bajo	Medio	Medio	Masculino	4
5	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	8	1	4	3	Medio	Bajo	Medio	Alto	Masculino	5
6	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	6	1	4	1	Medio	Bajo	Medio	Bajo	Masculino	5
7	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	5	2	2	1	Medio	Medio	Bajo	Bajo	Masculino	5
8	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	6	3	3	0	Medio	Alto	Medio	Bajo	Masculino	5
9	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	2	0	0	2	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Femenino	5
10	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	6	3	3	0	Medio	Alto	Medio	Bajo	Femenino	5
11	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	5	1	2	2	Medio	Bajo	Bajo	Medio	Femenino	4
12	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	2	0	2	0	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	5
13	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	4	1	1	2	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Masculino	5
14	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	3	0	2	1	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	5
15	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	8	0	6	2	Medio	Bajo	Alto	Medio	Femenino	5
16	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	8	1	5	2	Medio	Bajo	Alto	Medio	Femenino	5
17	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	3	0	1	2	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Femenino	6
18	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	9	3	4	2	Alto	Alto	Medio	Medio	Femenino	6
19	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	4	0	3	1	Bajo	Bajo	Medio	Bajo	Masculino	5
20	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	10	2	5	3	Alto	Medio	Alto	Alto	Femenino	6
21	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	2	0	2	0	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Masculino	6
22	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	9	2	6	1	Alto	Medio	Alto	Bajo	Femenino	6
23	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	2	1	1	0	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	6
24	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	3	1	0	2	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Femenino	6
25	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	6	1	4	1	Medio	Bajo	Medio	Bajo	Femenino	6
26	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	5	2	3	0	Medio	Medio	Medio	Bajo	Femenino	5
27	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	4	0	2	2	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Masculino	6
28	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	0	0	0	0	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	6
29	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	3	1	2	0	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	6
30	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	1	0	1	0	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	6
31	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	10	2	5	3	Alto	Medio	Alto	Alto	Masculino	4
32	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	8	1	5	2	Medio	Bajo	Alto	Medio	Femenino	6
33	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	6	2	4	0	Medio	Medio	Medio	Bajo	Masculino	4
34	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	6	1	4	1	Medio	Bajo	Medio	Bajo	Femenino	4
35	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	5	2	1	2	Medio	Medio	Bajo	Medio	Femenino	6
36	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	6	2	2	4	Medio	Alto	Bajo	Bajo	Femenino	5

Vista de datos

Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Unicode: ACTIVADO





Visible: 35 de 35 variables																								
	V1_item1	V1_item2	V1_item3	V1_item4	V1_item5	V1_item6	V1_item7	V1_item8	V1_item9	V1_item10	V1_item11	V1_item12	SumaVariable1	SumaDimensión1	SumaDimensión2	SumaDimensión3	NivelesVariable1	NivelesDimensión1	NivelesDimensión2	NivelesDimensión3	Género	Edad		
70	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	5	1	4	0	Medio	Bajo	Medio	Bajo	Masculino	6		
71	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	5	2	3	0	Medio	Medio	Medio	Bajo	Femenino	6		
72	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	8	0	5	3	Medio	Bajo	Alto	Alto	Femenino	6		
73	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	10	3	4	3	Alto	Alto	Medio	Alto	Femenino	6		
74	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	2	0	0	2	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Masculino	6		
75	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Incorrecto	2	0	0	2	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Femenino	6		
76	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	2	0	1	1	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	6		
77	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	2	1	0	1	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Masculino	6		
78	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	1	1	0	0	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Femenino	6		
79	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Correcto	Incorrecto	Correcto	Correcto	8	1	5	2	Medio	Bajo	Alto	Medio	Masculino	6		
80	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Correcto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	Incorrecto	2	1	1	0	Bajo	Bajo	Bajo	Bajo	Masculino	6		
81																								
82																								
83																								
84																								
85																								
86																								
87																								
88																								
89																								
90																								
91																								
92																								
93																								
94																								
95																								
96																								
97																								
98																								
99																								
100																								
101																								
102																								
103																								
104																								

Vista de datos

Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

Unicode:ACTIVADO

Anexo 3 Instrumentos

1	2	3
NUNCA	A VECES	SIEMPRE

Institución Educativa.....EDEN

Fecha05 /09/2025.....

Tiempo5 MIN.....

Edad 4 años

Habilidades conductuales	1	2	3
Cede parte de lo que quiere ante sus compañeros para solucionar un problema			
Escucha con atención los intereses de la otra parte ante un problema			
Expresa sus opiniones para solucionarlo			
Reflexiona y pide disculpas ante una situación			
Respira profundo y se da un breve tiempo antes de reaccionar			

Habilidades Personales			
Realiza juegos y tareas según sus preferencias artísticas			
Realizan acciones como lavarse las manos, ir al baño, etc			
Cuida su cuerpo en situaciones de riesgo, fuego, agua, tijeras. Etc			
Muestra con orgullo sus habilidades saltar, cantar, etc			
Habilidades Situacionales			
Elogia a sus compañeros cuando hacen bien la tarea			
Recibe con gestos de agrado a los elogios de otros			
Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan			
Participa en tareas de beneficio como: limpiar el salón, ordena sus juguetes, etc			



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PARA EL JUEGO LÚDICO

1	2	3
NUNCA	A VECES	SIEMPRE

Institución Educativa.....EDEN

Fecha05/09/2025.....

Tiempo5 Minutos

Edad 4 años

Actividad Motora	1	2	3
Camina hacia zig zag sin caerse			
Patea la pelota a una sola dirección			
Lanza la pelota con una sola mano			
Salta imitando a un conejo			
Salta con solo pie			
Interacción Social			
Escucha y sigue las indicaciones del juego			
Asume las tareas encomendadas durante el juego			
Respetar los espacios de juegos de los otros compañeros			
Juega con otros niños o niñas			
Creatividad			
Representa a los personajes conocidos			
Inventa juegos dramáticos			
Expresa sus ideas creando nuevos juegos			
Crea sonidos onomatopéyicos			

Anexo 4 Validación de Instrumento

Investigador: MARIBEL QUISPE QUISPE		D.N.I. N°: 70600339				
Título de la investigación: JUEGOS LUDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE EDUCACION INICIAL ADVENTISTA EDEN						
Instrumento e Indicador: Encuesta						
Universidad: Andina Néstor Cáceres Veíasquez						
Experto: KATTY AGRIPINA PEREZ ORDONEZ		D.N.I. N°: 01225791				
Grado académico: Doctor (☒) Magíster (☐) Otros (☐) Especifique:						
Institución donde labora: UANCV						
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-50%	Buena 51-70%	Muy Buena 71-90%	Excelente 91-100%
CLARIDAD	Utiliza lenguaje apropiado			X		
OBJETIVIDAD	Expresa conducta observable			X		
ACTUALIDAD	Acorde al avance de la ciencia y tecnología			X		
ORGANIZACIÓN	Persigue una organización lógica				X	
SUFICIENCIA	La cantidad de ítems presenta calidad y es suficiente			X		
CONSISTENCIA	Sustenta aspectos teóricos, científicos acordes a la tecnología educativa				X	
COHERENCIA	Variables, dimensiones e indicadores están relacionados			X		
METODOLOGÍA	Persigue los objetivos a lograr en la investigación				X	
PERTINENCIA	Es adecuado al tipo de investigación				X	
PROMEDIO DE VALIDACIÓN					X	

Considerar las siguientes observaciones

Fecha de evaluación (d-m-a): Juliaca, 14/11/2025


Firma

Anexo 5 Autorización de ejecución de estudio



Institución Educativa Adventista
Edén

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

CONSTANCIA

DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE TESIS

La directora de la institución educativa adventista "EDÉN" de la ciudad de Juliaca.

HACE CONSTAR:

Que en la institución educativa adventista Edén de la ciudad de Juliaca. Consta A la Bach. **Maribel Quispe Quispe**, identificada con DNI N° **70600339**, tesista de la universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez, quien ha aplicado los instrumentos de evaluación de tesis titulado **JUEGOS LUDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE CUATRO Y CINCO AÑOS DE EDUCACION INICIAL ADVENTISTA EDEN**, que aplico en la fecha 5 de septiembre del presente año, demostrando puntualidad y responsabilidad concerniente a la aplicación en forma satisfactoria.

Se le expide la presente constancia a fines que sea concerniente.

Juliaca 09 de septiembre del 2025

Atentamente  

**ESCUELA PARTICULAR ADVENTISTA
EDEN**

"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana" en Perú

SOLICITO: Permiso para realizar aplicación de
Instrumentos de Investigación

SEÑOR:(a)
DIRECTORA DE LA I.E. ADVENTISTA EDEN
LIC.ROCIO BERRIO

Yo **QUISPE QUISPE, MARIBEL**
identificado con DNI N° 70600339 con
domicilio Jr. Daniel Hernández Mza LL L
7, ante usted con el debido respeto me
presento y expongo:

Que haber culminado la carrera profesional de educación inicial intercultural
bilingüe en la universidad "Andina Néstor Cáceres Velázquez", solicito a usted permiso para
realizar Instrumento de Investigación de manera presencial en su institución educativa sobre.
**"JUEGOS LUDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACION
INICIAL ADVENTISTA EDEN"**, así para optar título profesional de educación.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted señor (a) directora, le agradeceré acceder a mi petición por ser de mucha urgencia
y justicia que espero alcanzar.

Juliaca, 2 de setiembre del 2025

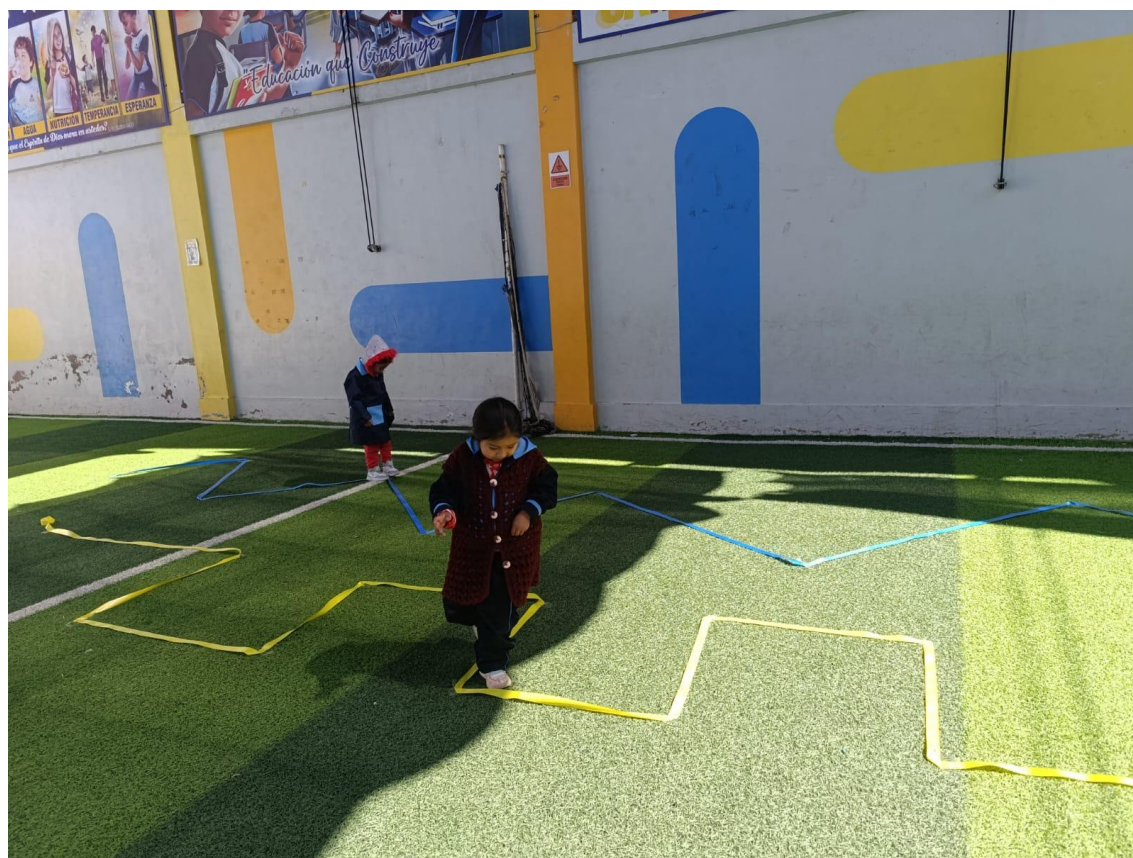

Quispe Quispe, Maribel
DNI N° 70600339




Anexo 6 Evidencias









ANEXO 1 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital ☒

Fecha de entrega: 01-12-25

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos:	MARIBEL QUISPE QUISPE
Dirección:	JR. DANIEL HERNANDEZ MZ. LL. LT. 7 S/N
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:	70600339
Teléfono:	998579035
email:	maribelquispe.96@gmail.com
Nombres y Apellidos:	
Dirección:	
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:	
Teléfono:	
email:	
Facultad y/o Escuela de Posgrado:	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional o Mención:	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
Título o Grado Académico a optar:	LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
Asesor:	Mgr. LUIS CHAYNA AGUILAR
Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:	
Trabajo de Investigación ☐	Tesis ☒
Trabajo de Suficiencia Profesional ☐	Trabajo Académico ☐
Título: JUEGOS LÚDICOS Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL ADVENTISTA EDÉN	
Palabras claves, (3 a 5 términos): Juegos lúdicos, habilidades sociales, educación inicial, actividad motora, interacción social	
¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2} ?	
1	

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN
"OFICINA DE INVESTIGACIÓN"**2. Referencia de tesis:**

☐ Bachiller ☒ Título ☐ 2da Especialidad ☐ Maestría ☐ Doctorado

3. Licencias:**a) Licencia estándar:**

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

- ☒ Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
- ☐ Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
- ☐ No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantenga la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

- ☐ Sí autorizo
- ☒ No autorizo



TESIS UANCV

VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN**Jurisdicción de su Licencia**

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.



Internacional



Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03

Firma de Autor



huella digital

01-12-2025

Fecha