



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



**APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN**  
**LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL**  
**DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA**  
**NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

**Bach. LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
**LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL**  
**BILINGÜE**

**JULIACA – PERÚ**  
**2025**




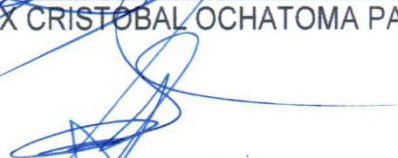

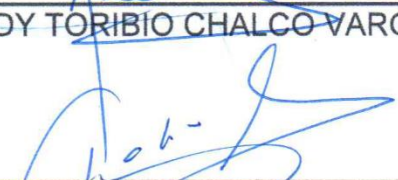
**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**  
**INTERCULTURAL BILINGÜE**  
**APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN**  
**LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL**  
**DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA**  
**NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

**Bach. LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL  
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

|                               |   |  |
|-------------------------------|---|--|
| <b>PRESIDENTE</b>             | : | <br>_____<br>Dr. FELIX CRISTÓBAL OCHATOMA PARAVICINO |
| <b>PRIMER MIEMBRO</b>         | : | <br>_____<br>Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR           |
| <b>SEGUNDO MIEMBRO</b>        | : | <br>_____<br>Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS         |
| <b>ASESOR DE TESIS</b>        | : | <br>_____<br>Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR               |
| <b>LINEA DE INVESTIGACIÓN</b> | : | GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03  |

**RESOLUCIÓN DECANAL N°219-2024-D-CF-FACE-UANCV**

Juliaca, 30 de diciembre de 2024.

**VISTOS:**

El Expediente N° 19437-2024 presentado por el (la) Bachiller: **LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

**CONSIDERANDO:**

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, 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.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO: RATIFICAR** al jurado dictaminador de la tesis titulada: **APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

**PRESIDENTE** : Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO  
**1ER. Miembro** : Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR  
**2DO Miembro** : Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

**SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis**, para el lunes 06 de enero a horas 8:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

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

**CUARTO:** El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.



UNIVERSIDAD ANDINA  
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"  
Dr. Felix C. Ochatoma Paravicino  
DECANO (E)  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**DISTRIBUCIÓN:**

Jurados (3)  
Asesor de tesis (1)  
Interesado (1)  
C.c.  
Arch.



#### RESOLUCIÓN N° 161-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 30 de octubre de 2024

#### VISTOS:

El Expediente: **2024-CU-14471** de fecha **07 de octubre de 2024**, del **Bach. LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON**, 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. LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; conducente 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 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, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) 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: **APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

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

**ARTICULO TERCERO.- DISPONER** que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

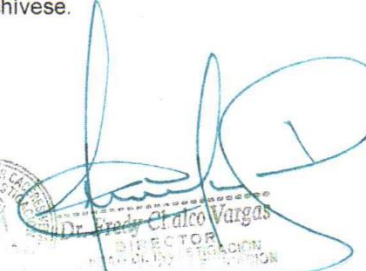
Regístrese, comuníquese y archívese.



UNIVERSIDAD ANDINA  
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

Dr. Félix C. Oquema Paravieño  
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

DISTRIBUCIÓN:  
INTERESADO.  
ARCH. 2024



Dr. Efraim Cevalco Vargas  
DIRECTOR  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



**RESOLUCIÓN DECANAL N° 031-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV**

Juliaca, 15 de setiembre del 2024

**VISTO:** El expediente N° 2024-CU-11268, presentado por el señor (a) **LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01,02)** el **PROVEIDO N° 031-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato **N°031-2024** del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

**CONSIDERANDO:**

Que, el señor (a) **LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**, 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; el integrante del Comité de Investigación **Dr. Juan Mamani Mamani** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato **N° 031-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**,

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:**

**ARTICULO PRIMERO.- APROBAR**, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON**, para optar el titulado profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**; con el tema titulado: **APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Didáctica Intercultural**.

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.

**SEGUNDO ARTICULO.- RECONOCER** como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Mgr. Luis Chayña Aguilar**.

**ARTICULO 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



Cc  
Archivo, 2024  
INTERESADO (A)





## APRENDIZAJE LUDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

### INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

11%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

|   |  |     |
|---|--|-----|
| 1 | Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez<br>Trabajo del estudiante | 8%  |
| 2 | repositorio.uancv.edu.pe<br>Fuente de Internet                                     | 1%  |
| 3 | hdl.handle.net<br>Fuente de Internet   | 1%  |
| 4 | repositorio.uladech.edu.pe<br>Fuente de Internet                                   | 1%  |
| 5 | repositorio.ucv.edu.pe<br>Fuente de Internet                                       | 1%  |
| 6 | www.coursehero.com<br>Fuente de Internet   | <1% |
| 7 | repositorio.uap.edu.pe<br>Fuente de Internet                                       | <1% |



## Metadatos complementarios - UANCV

| <b>TITULO</b>   |   |
|---|---|
| <b>APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024</b> |   |
| <b>Datos de autor</b>   |   |
| Nombres y Apellidos   | LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON  |
| Tipo de documento de identidad  | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 73298663  |
| URL de ORCID  | <a href="https://orcid.org/0009-0000-8032-8134">https://orcid.org/0009-0000-8032-8134</a> |
| <b>Datos de asesor</b>  |   |
| Nombres y apellidos   | LUIS CHAYÑA AGUILAR   |
| Tipo de documento de identidad  | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 02363034  |
| URL de ORCID  | <a href="https://orcid.org/0000-0001-9456-6491">https://orcid.org/0000-0001-9456-6491</a> |
| <b>Datos del jurado</b>   |   |
| <b>Presidente del jurado</b>  |   |
| Nombres Y Apellidos   | FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO   |
| Tipo de documento   | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 02436114  |
| <b>Miembro del jurado 1</b>   |   |
| Nombres Y Apellidos   | HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR   |
| Tipo de documento   | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 01332589  |
| <b>Miembro del jurado 2</b>   |   |
| Nombres Y Apellidos   | FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS   |
| Tipo de documento   | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 01233951  |



## Metadatos complementarios - UANCV

| <b>TITULO</b>   |   |
|---|---|
| <b>APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024</b> |   |
| <b>Datos de autor</b>   |   |
| Nombres y Apellidos   | LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON  |
| Tipo de documento de identidad  | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 73298663  |
| URL de ORCID  | <a href="https://orcid.org/0009-0000-8032-8134">https://orcid.org/0009-0000-8032-8134</a> |
| <b>Datos de asesor</b>  |   |
| Nombres y apellidos   | LUIS CHAYÑA AGUILAR   |
| Tipo de documento de identidad  | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 02363034  |
| URL de ORCID  | <a href="https://orcid.org/0000-0001-9456-6491">https://orcid.org/0000-0001-9456-6491</a> |
| <b>Datos del jurado</b>   |   |
| <b>Presidente del jurado</b>  |   |
| Nombres Y Apellidos   | FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO   |
| Tipo de documento   | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 02436114  |
| <b>Miembro del jurado 1</b>   |   |
| Nombres Y Apellidos   | HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR   |
| Tipo de documento   | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 01332589  |
| <b>Miembro del jurado 2</b>   |   |
| Nombres Y Apellidos   | FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS   |
| Tipo de documento   | DNI   |
| Número de documento de identidad  | 01233951  |



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Leydi Victoria Soto Calderón , identificado con DNI Nro. 73298663 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:

Aprendizaje Ludico y Habilidades Sociales en los estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024.

Asesorado por: Mgtr. Luis Chayña Aguilor

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 02 de Octubre del 2025

  
FIRMA DEL ASESOR (obligatoria)

  
FIRMA (obligatoria)



Huella



## DEDICATORIA

A mis padres que gracias a su apoyo pude seguir adelante en mi carrera y la confianza en todo necesaria para cumplir mis objetivos y metas como una persona y estudiante.

***Leydi Victoria Soto Calderon***



## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por brindarme salud, fortaleza y la oportunidad de culminar este proyecto a mi tutor y a los profesores que me han acompañado en este proceso agradezco su paciencia y orientación.

***Leydi Victoria Soto Calderon***



## ÍNDICE

|                        |     |
|------------------------|-----|
| DEDICATORIA.....       | iii |
| AGRADECIMIENTO .....   | iv  |
| ÍNDICE .....           | v   |
| ÍNDICE DE TABLAS ..... | vii |
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | ix  |
| RESUMEN .....          | xi  |
| ABSTRACT .....         | xi  |
| INTRODUCCIÓN .....     | xii |

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

|   |   |
|---|---|
| 1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA..... | 1 |
| 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....               | 4 |
| 1.2.1. Problema general .....                     | 4 |
| 1.2.2. Problemas específicos .....                | 4 |
| 1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....          | 5 |
| 1.3.1. Objetivo general .....                     | 5 |
| 1.3.2. Objetivos específicos .....                | 5 |
| 1.4. JUSTIFICACIÓN .....                          | 6 |
| 1.5. HIPÓTESIS.....                               | 8 |
| 1.5.1. Hipótesis general.....                     | 8 |
| 1.5.2. Hipótesis específica.....                  | 8 |
| 1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES .....           | 9 |

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

|   |    |
|---|----|
| 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....    | 10 |
| 2.1.1. A nivel internacional .....            | 10 |
| 2.1.2. A nivel nacional .....                 | 11 |
| 2.1.3. A nivel regional.....                  | 14 |
| 2.2. BASES TEÓRICAS.....                      | 18 |
| 2.2.1. Variable 1: Aprendizaje lúdico.....    | 18 |
| 2.2.2. Variable 2: Habilidades sociales ..... | 31 |



|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 2.3. MARCO CONCEPTUAL ..... | 39 |
|-----------------------------|----|

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

|  |    |
|--|----|
| 3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN .....              | 42 |
| 3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....                   | 42 |
| 3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN .....                  | 43 |
| 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....                      | 45 |
| 3.4.1. La población .....                          | 45 |
| 3.4.2. Muestra.....                                | 45 |
| 3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN..... | 45 |
| 3.5.1. Técnicas .....                              | 46 |
| 3.5.2. Instrumento. ....                           | 46 |
| 3.6. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD .....                 | 47 |
| 3.6.1. Validación.....                             | 47 |
| 3.6.2. Confiabilidad.....                          | 47 |
| 3.7. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....   | 49 |
| 3.8. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS .....    | 50 |

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

|  |    |
|--|----|
| 4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO .....                      | 52 |
| 4.1.1. Variable 1: Aprendizaje lúdico.....           | 52 |
| 4.1.2. Variable 2: Habilidades sociales .....        | 63 |
| 4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES .....     | 71 |
| 4.2.1. Prueba de normalidad.....                     | 71 |
| 4.2.2. Contrastación de hipótesis general.....       | 72 |
| 4.2.3. Contrastación de hipótesis específica 1 ..... | 74 |
| 4.2.4. Contrastación de hipótesis específica 2.....  | 76 |
| 4.2.5. Contrastación de hipótesis específica 3.....  | 78 |
| 4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....             | 79 |

### CONCLUSIONES

### RECOMENDACIONES

### REFERENCIAS

### ANEXOS



## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables .....  | 9  |
| <b>Tabla 2</b> Población del nivel inicial .....  | 45 |
| <b>Tabla 3</b> Confiabilidad del instrumento de la variable 1: Aprendizaje lúdico .                               | 48 |
| <b>Tabla 4</b> Confiabilidad del instrumento de la variable 2: Habilidades sociales                               | 48 |
| <b>Tabla 5</b> Interpretación del coeficiente de correlación Rho de Spearman .....                                | 51 |
| <b>Tabla 6</b> Resultados descriptivos de la variable 1: Aprendizaje lúdico .....                                 | 52 |
| <b>Tabla 7</b> Resultados descriptivos de la dimensión 1: Juego motor.....  | 54 |
| <b>Tabla 8</b> Resultados descriptivos de la dimensión 2: Juego sensorial.....                                    | 56 |
| <b>Tabla 9</b> Resultados descriptivos de la dimensión 3: Juego social.....                                       | 59 |
| <b>Tabla 10</b> Resultados descriptivos de la dimensión 4: Juego intelectual.....                                 | 60 |
| <b>Tabla 11</b> Resultados descriptivos de la variable 2: Habilidades sociales.....                               | 63 |
| <b>Tabla 12</b> Resultados descriptivos de la dimensión 1: Habilidad para relacionarse .....                      | 63 |
| <b>Tabla 13</b> Resultados descriptivos de la dimensión 2: Autoafirmación.....                                    | 65 |
| <b>Tabla 14</b> Resultados descriptivos de la dimensión 3: Expresión de emociones .....                           | 67 |
| <b>Tabla 15</b> Prueba de normalidad .....  | 71 |
| <b>Tabla 16</b> Contrastación de hipótesis general: Aprendizaje lúdico y habilidades sociales .....               | 72 |
| <b>Tabla 17</b> Contrastación de hipótesis específica 1: Aprendizaje lúdico y habilidades para relacionarse ..... | 74 |
| <b>Tabla 18</b> Contrastación de hipótesis específica 2: Aprendizaje lúdico y autoafirmación.....                 | 76 |



**Tabla 19** Contrastación de hipótesis específica 3: Aprendizaje lúdico y expresión de emociones..... 78



## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Figura 2.</b> Resultados descriptivos de la variable 1: Aprendizaje lúdico .....           | 53 |
| <b>Figura 3.</b> Resultados descriptivos de la dimensión 1: Juego motor .....                 | 55 |
| <b>Figura 4.</b> Resultados descriptivos de la dimensión 2: Juego sensorial .....             | 57 |
| <b>Figura 5.</b> Resultados descriptivos de la dimensión 3: Juego social .....                | 59 |
| <b>Figura 6.</b> Resultados descriptivos de la dimensión 4: Juego intelectual .....           | 61 |
| <b>Figura 7.</b> Resultados descriptivos de la variable 2: Habilidades sociales .....         | 63 |
| <b>Figura 8.</b> Resultados descriptivos de la dimensión 1: Habilidad para relacionarse ..... | 65 |
| <b>Figura 9.</b> Resultados descriptivos de la dimensión 2: Autoafirmación .....              | 67 |
| <b>Figura 10.</b> Resultados descriptivos de la dimensión 3: Expresión de emociones .....     | 69 |



## RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel, 2024. Se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con diseño no experimental y alcance correlacional. La población censal incluyó a 59 estudiantes, y se utilizó una guía de entrevista validada por expertos y con confiabilidad aceptable. Los resultados descriptivos revelaron que el 64.3% de los estudiantes perciben que el aprendizaje lúdico está siempre presente, mientras que el 35.7% considera que ocurre a veces. Ningún estudiante indicó que esta práctica nunca esté presente. En cuanto a las habilidades sociales, el 54.5% señaló que estas se manifiestan a veces, el 31.8% afirmó que nunca se promueven, y solo el 13.6% indicó que se desarrollan siempre. El análisis inferencial mostró una relación positiva y significativa entre aprendizaje lúdico y habilidades sociales ( $\text{Sig. } 0.000 < 0.05$ ;  $\text{Rho} = 0.728$ ), lo que indica una correlación alta. En conclusión, el aprendizaje lúdico contribuye significativamente al desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial. Esto evidencia que a mayor implementación de estrategias lúdicas, se observan mayores niveles en el desarrollo de habilidades sociales.

**Palabras clave:** Aprendizaje lúdico, habilidades sociales, habilidades blandas, nivel inicial.



## ABSTRACT

The objective of the research was to determine the relationship between playful learning and social skills in early childhood students at the Nuevo Perú Private Educational Institution, San Miguel, 2024. A quantitative, basic approach was used, with a non-experimental design and correlational scope. The census population included 59 students, and an interview guide validated by experts and with acceptable reliability was used. The descriptive results revealed that 64.3% of students perceive that playful learning is always present, while 35.7% consider that it occurs sometimes. No student indicated that this practice is never present. Regarding social skills, 54.5% indicated that these are sometimes manifested, 31.8% stated that they are never promoted, and only 13.6% indicated that they are always developed. Inferential analysis showed a positive and significant relationship between playful learning and social skills (Sig.  $0.000 < 0.05$ ;  $Rho = 0.728$ ), indicating a high correlation. In conclusion, playful learning contributes significantly to the development of social skills in early childhood students. This shows that the greater the implementation of playful strategies, the higher levels of social skills development are observed.

**Keywords:** Playful learning, social skills, soft skills, early childhood.



## INTRODUCCIÓN

Se creó una propuesta llamada Aprendizaje Lúdico y Habilidades Sociales en Niños de 5 Años. Su objetivo es fomentar un desarrollo completo y equilibrado en los niños desde el inicio de su educación. La propuesta, la cual fue presentada en el ciclo escolar 2024, tenía como objetivo examinar cómo los juegos influyen en el desarrollo de habilidades sociales entre los estudiantes del nivel inicial, especialmente en la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, que se localiza en San Miguel.

De este modo, los niños estarían listos para afrontar los retos futuros con éxito y bienestar. Para finalizar, el propósito de esta investigación fue generar efectos favorables para la comunidad educativa, incluyendo a los docentes y a los padres. Se alcanzó esto al comunicar cómo el aprendizaje mediante el juego afecta el desarrollo social de los niños.

Los capítulos de la investigación se estructuraron de manera que el estudio se mostrará completo y ordenado. Se abordó en el primer capítulo el problema que dio origen a la investigación, su importancia y los objetivos que orientaron la investigación, estableciendo así el marco contextual. En el capítulo dos se hablaron de los antecedentes y se definieron las variables de estudio, para así dar las bases conceptuales de la investigación.

El capítulo tres describe la metodología, los métodos para recopilar y analizar datos, asegurando la confiabilidad y validez de los resultados. Finalmente, el capítulo cuatro reveló los hallazgos del análisis de datos y discutió sus implicaciones para la investigación. El capítulo finalizó presentando las conclusiones e implicaciones prácticas de la investigación, a partir de los



hallazgos. Y así finalizó la etapa de investigación por completa. Desde la concepción hasta las aplicaciones de la investigación, este marco estructurado facilitó una historia que fluyó y fue fácil de seguir.



## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 1.1. EXPOSICIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En el campo de la educación actual se hace muy relevante el uso de enfoques holísticos que no sólo desarrollan habilidades cognitivas, sino también sociales de gran importancia. Es aquí donde el aprendizaje lúdico, que consiste en la implementación consciente de dinámicas lúdicas durante el proceso educativo, se presenta como una estrategia novedosa para generar sinergias entre las habilidades blandas y las académicas. Por lo tanto, ayuda a desarrollar individuos más integrados y con una mayor habilidad para desenvolverse social y cognitivamente.

A pesar de que el progreso de las habilidades sociales es crucial en una sociedad cada vez más colaborativa y global, la necesidad de conseguir buenos resultados en los exámenes estandarizados se vuelve una prioridad para numerosas escuelas.

De acuerdo con la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar (2020), nada más el 32,37% de los niños más pequeños son capaces de controlar sus emociones y comportamientos cuando se sienten frustrados y establecer



límites de manera efectiva. Según Comelio y Espinoza (2022), este fenómeno se presenta con mayor frecuencia en zonas rurales, con un 35,9% de los casos, frente al 31,8% que ocurre en áreas urbanas. Estos números muestran que la educación enfocada en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales está muy por debajo de lo requerido, lo cual demuestra la necesidad inmediata de fortalecer estos componentes en el campo pedagógico. El propósito esencial de la educación, como indica el Ministerio de Educación (2016) y concuerda con lo mencionado antes, es educar a personas independientes que puedan desplegar su potencial al máximo en el contexto social. Según el currículo nacional actualizado, los alumnos comienzan un proceso de socialización formal al entrar a la educación, el cual se desarrolla principalmente en el ámbito social. Este ámbito se centra en dos componentes cruciales: el individual, que tiene como objetivo que el niño aprenda sobre sí mismo, los demás y su entorno; y el social, que fomenta la habilidad de vivir juntos y actuar democráticamente para lograr el bienestar general. Para asegurar que las personas se desarrollen de forma apropiada en la vida comunitaria, es fundamental integrar estas áreas (Pereda, 2020).

El Ministerio de Salud (MINSa, 2020) resaltó que, en medio de la pandemia, uno de cada tres niños y adolescentes experimentó cambios significativos en su conducta. Estos cambios se expresaron a través de comportamientos como: ser hiperactivos, tener problemas emocionales, ser agresivos o tener una autoestima reducida, entre otros (Linares y Moncca, 2022).

En este contexto, la pregunta esencial surge: ¿Cómo aprenden realmente los niños las habilidades sociales? Distintos estudios brindan respuestas esclarecedoras; por ejemplo, las contribuciones de Albert Bandura, quien



demonstró a través de sus famosos experimentos que los niños desarrollan la mayor parte de su aprendizaje por medio de la observación, la imitación y el contacto continuo con su contexto (Condor, 2018). Estas dinámicas enfatizan cuán relevantes son los modelos a seguir y las vivencias sociales para el desarrollo integral de la infancia.

El juego educativo, una herramienta fundamental en el proceso de educación integral, tiene la habilidad de potenciar todos los elementos que fueron mencionados anteriormente. Según Torres (2022), aunque los niños usan principalmente los juegos como un medio de diversión y esparcimiento, estos son esenciales para su desarrollo intelectual y su aprendizaje. Por medio de actividades lúdicas que incorporan retos, comparaciones, competencias y objetivos, los niños aprenden activamente cuando intentan alcanzar resultados. Esta metodología, por otro lado, mejora las capacidades de comunicación. Esto supone el uso del lenguaje, la toma de decisiones, la organización y el razonamiento, los cuales favorecen su desarrollo integral. Los problemas mencionados con anterioridad siguen existiendo en la Institución Educativa Privada Nuevo Perú: los niños de nivel inicial no logran interactuar con sus compañeros y se limitan únicamente al juego. El desafío aquí es equilibrar las expectativas académicas de la educación inicial con el progreso de las competencias sociales. Esto tiene un impacto directo en el aprendizaje colaborativo, así como en la optimización de las capacidades sociales y cognitivas. El desafío se encuentra en lograr un equilibrio entre las aspiraciones académicas de la educación inicial y el avance de las capacidades sociales. Los alumnos en esta fase acceden a vivencias educativas que tendrán un impacto en su futuro desarrollo social, cognitivo y



emocional. Si no se trabaja en el desarrollo de las habilidades sociales de manera consciente, los estudiantes podrían tener dificultades para colaborar, comunicarse y empatizar con los demás en el futuro. Por lo tanto, el propósito de este estudio es explicar la manera en que las estrategias de aprendizaje a través del juego se pueden emplear correctamente en esta institución educativa, con el fin de fomentar las destrezas sociales de los alumnos desde sus primeros años como estudiantes.

En definitiva, es una que parte de lo local a lo mundial y que destaca la necesidad de la incorporación del aprendizaje a través del juego para desarrollar las competencias sociales en las primeras etapas educativas . La convergencia de estas variables analizadas nos permitirá entender cómo la educación puede cambiar para satisfacer las necesidades del siglo XXI y preparar integralmente a los estudiantes para enfrentar los desafíos actuales y futuros.

## 1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

### 1.2.1. Problema general

¿Cuál es el nivel de relación que existe entre aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024?

### 1.2.2. Problemas específicos

**PE1.-** ¿Cuál es el nivel de relación que existe entre aprendizaje lúdico y las habilidades para relacionarse en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024?



**PE2.-** ¿Cuál es el nivel de relación que existe entre aprendizaje lúdico y la autoafirmación en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024?

**PE3.-** ¿Cuál es el nivel de relación que existe entre aprendizaje lúdico y la expresión de emociones en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024?

## 1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024.

### 1.3.2. Objetivos específicos

**OE1.-** Identificar la relación que existe entre aprendizaje lúdico y las habilidades para relacionarse en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024.

**OE2.-** Analizar la relación que existe entre aprendizaje lúdico y la autoafirmación en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023.

**OE3.-** Explorar la relación que existe entre aprendizaje lúdico y la expresión de emociones en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024.



## 1.4. JUSTIFICACIÓN

La investigación "Habilidades sociales y aprendizaje lúdico en los estudiantes del nivel inicial" es de gran importancia en la educación contemporánea, particularmente en el primer nivel educativo. El propósito de la educación inicial es que el niño crezca de forma integral en las áreas social, emocional y cognitiva. Es importante que se analice el vínculo entre el aprendizaje basado en juegos y la mejora de las habilidades sociales en el distrito de San Miguel, ubicado en la provincia de San Román. Esto es relevante para desarrollar y aplicar estrategias pedagógicas que cumplan con las necesidades y rasgos particulares de esta población.

La investigación se realiza en la educación inicial porque los niños están en la etapa preoperacional y empiezan a adquirir conocimientos a través de su interacción con el entorno. Esta postura, en teoría, está relacionada con la teoría constructivista postulada por Jean Piaget.

La investigación se realiza en la educación inicial, porque los niños están en la fase preoperacional y empiezan a desarrollar su aprendizaje al interactuar con el ambiente.

Según Piaget, los niños construyen sus estructuras cognitivas mediante métodos que implican manipular y jugar con objetos en entornos lúdicos.

Es posible orientar a los profesores para que diseñen actividades en las que el juego sea un medio de interacción social entre los alumnos, así como de pensamiento crítico y solución de problemas. Vygotsky enfatiza que la cultura y la sociedad median el aprendizaje. En la realidad, la investigación tiene el potencial de afectar las prácticas pedagógicas en el nivel inicial. Como hemos



mencionado antes, el aprendizaje a través de juegos es una manera de fomentar el crecimiento de competencias sociales y cognitivas.

La investigación asume una mirada culturalmente sensible porque inicialmente justifica su existencia desde la realidad de la ciudad de San Miguel, altamente influenciada por la cultura quechua. aprendizaje está mediado por la cultura y la sociedad. En ese sentido, la cultura quechua puede influir significativamente en la forma en que los estudiantes interactúan con el aprendizaje lúdico y desarrollan sus habilidades sociales. Entender cómo la cultura influye en este proceso puede ayudar a mejorar las tácticas educativas y fomentar una educación más adecuada al contexto.

La investigación está justificada desde el punto de vista metodológico, dado que el diseño no experimental correlacional transversal y la perspectiva cuantitativa básica son los métodos adecuados para examinar la conexión entre las capacidades sociales y el aprendizaje lúdico en este contexto. Este método posibilitará la recopilación de información acerca de qué tipo de juegos y con qué frecuencia se utilizan en el proceso educativo, además de examinar las competencias sociales del alumnado. Los hallazgos obtenidos a partir de esta perspectiva pueden proporcionar una visión cuantitativa sólida sobre las posibles correlaciones entre el aprendizaje por medio del juego y las habilidades sociales en los estudiantes de nivel inicial.



## 1.5. HIPÓTESIS.

### 1.5.1. Hipótesis general

Existe una relación positiva perfecta entre aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024.

### 1.5.2. Hipótesis específica

**HE1.-** Existe una relación positiva muy fuerte entre aprendizaje lúdico y las habilidades para relacionarse en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024.

**HE2.-** Existe una relación positiva muy fuerte entre aprendizaje lúdico y la autoafirmación en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024.

**HE3.-** Existe una relación positiva muy fuerte entre aprendizaje lúdico y la expresión de emociones en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024.



## 1.6. OPERACIONALIZACIÓN VARIABLES

Tabla 1

Operacionalización de variables

| Variable                                   | Definición conceptual  | Definición operacional  | Dimensiones                 | Indicadores  | Ítems | Escala de medición ordinal  |
|--|--|---|-----------------------------|--|-------|-----------------------------|
| <b>Variable 1:</b><br>Aprendizaje lúdico   | Establece que es un medio por el cual las personas desarrollan sus actitudes, habilidades y comportamiento en general utilizando el juego como método de aprendizaje (Torres, 2022).   | Es la implementa mediante la creación y facilitación de actividades educativas diseñadas específicamente para involucrar a los niños en situaciones de juego que promuevan la exploración, el descubrimiento y la interacción, con el propósito de fortalecer habilidades cognitivas, emocionales y sociales en un ambiente lúdico y educativo. | Juego motor                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en juegos que involucra el movimiento físico</li> <li>Realiza actividades motoras específicas</li> </ul>                    | 1-4   | Nunca<br>A veces<br>Siempre |
|  |  |   | Juego sensorial             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza actividades que estimulan los sentidos</li> <li>Identifica y describe diferentes estímulos sensoriales</li> </ul>             | 5-8   |                             |
|  |  |   | Juego social                | <ul style="list-style-type: none"> <li>Interacción durante los juegos</li> <li>Habilidad para resolver conflictos durante el juego</li> </ul>                                | 9-12  |                             |
|  |  |   | Juego intelectual           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Participa en actividades de resolución de problemas</li> <li>Formula preguntas y buscar respuestas durante el juego</li> </ul>        | 13-16 |                             |
| <b>Variable 2:</b><br>HABILIDADES SOCIALES | Son habilidades que posibilitan a las personas interactuar de forma eficaz y armoniosa en distintas circunstancias sociales. demostrando empatía, comunicación asertiva, resolución de conflictos y cooperación (Yanac, 2019). | Participación activa en interacciones grupales, expresar opiniones y deseos de manera asertiva y expresiones faciales y verbales en relación a diferentes situaciones emocionales.  | Habilidad para relacionarse | <ul style="list-style-type: none"> <li>Interacción positiva con sus pares</li> <li>Participa en actividades colaborativas</li> </ul>   | 1-6   | Nunca<br>A veces<br>Siempre |
|  |  |   | Autoafirmación              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad para expresar preferencias personales</li> <li>Participa en situaciones donde expresan sus deseos y necesidades.</li> </ul> | 7-12  |                             |
|  |  |   | Expresión de emociones      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa sus emociones</li> <li>Reacción emocional adecuada y coherente</li> </ul>   | 13-18 |                             |

*Nota:* la operacionalización se realizó según la propuesta de Hadi et al. (2023); con respecto a la variable aprendizaje lúdico se consideró la propuesta de (Torres, 2022); Habilidades sociales se consideró a (Yanac, 2019).



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.

##### 2.1.1. A nivel internacional

Durante el ciclo escolar 2020-2021, Altamirano (2022) realizó una investigación con el objetivo de destacar la relevancia del punto de vista juego-trabajo para fomentar la diversidad cultural en los estudiantes de primer grado de Educación Básica de la Unidad Educativa "Dr. Gabriel García Moreno". La estrategia utilizada incluyó métodos cualitativos y cuantitativos, con un diseño no experimental y una cobertura descriptiva, utilizando 80 actores educativos como población, que coincidió con la muestra. Se comprobó que el juego-trabajo, al poner en práctica rincones de aprendizaje y recursos didácticos y tecnológicos, favorece la adquisición de nuevos saberes y el aprecio por las costumbres y tradiciones locales, lo que fomenta una mayor comprensión de la diversidad cultural. Esta conclusión fue obtenida a través del empleo de fichas validadas como instrumento y mediante la técnica de observación.



Cisneros (2021) llevó a cabo un estudio con el objetivo de analizar cómo el aislamiento por Covid-19 afectó las actividades físicas y recreativas, además de examinar la manera en que se vio perjudicada la pérdida de habilidades sociales en los adolescentes de entre 12 y 14 años que eran parte de la Unidad Educativa del Milenio "Yachay". Se realizó un estudio en el que participaron 194 estudiantes de los cursos octavo, noveno y décimo de educación básica general. Se seleccionó un grupo intencionado de 130 personas. La investigación fue transversal y se basó en un diseño no experimental de tipo correlacional-descriptivo, además de incluir una perspectiva cuantitativa. Esto se fundamentó en el trabajo de campo y las referencias bibliográficas. Se utilizó un método de observación, con la ayuda de una guía específica como herramienta, para recopilar los datos.

Según el estudio, las competencias sociales más afectadas por el encierro fueron las básicas, las que tienen que ver con la manifestación de emociones y las que se relacionan con la planificación. Esto tuvo un efecto importante en la interacción social, la expresión emocional y la solución de conflictos diarios, lo cual obstaculizó el desarrollo integral de los alumnos.

Linares y Moncca (2021) llevaron a cabo un estudio para establecer la relación entre el juego recreativo y las capacidades sociales en niños de cinco años. El análisis se centró en un método de diseño no experimental correlacional transversal, que es cuantitativo y básico. Se seleccionaron 80 sujetos de un total de 120 estudiantes de la IE Bertolt Brecht utilizando un muestreo no probabilístico por conveniencia. Para



recopilar los datos, se utilizó el método de encuesta y un cuestionario. Este último fue validado con niveles de fiabilidad que se consideraron aceptables y a través del juicio de expertos. Una correlación de  $r_s = .234$ , que indica una relación positiva moderada entre las dos variables, demuestra la conexión significativa entre el juego lúdico y las habilidades sociales.

Según el estudio de Ramos (2020), la finalidad es crear un programa de actividades lúdicas para fortalecer las capacidades sociales en los niños entre dos y tres años. La investigación contó con la participación de veintiún alumnos del centro de desarrollo infantil Angelitos de la "E", todos ellos entre 2 y 3 años de edad. En la investigación se empleó el método descriptivo; esta permitió recopilar información para estructurar el programa de actividades recreativas. Utilizo el método de observación, evaluación y fichas pedagógicas con sus herramientas específicas para recoger datos. La investigación determinó que un 89% de los alumnos más jóvenes tienen una falta de habilidades sociales, lo cual evidencia que la interacción entre ellos es escasa. Por lo tanto, se recomiendan juegos recreativos que se fundamenten en las necesidades que deben cultivarse, como la colaboración entre personas.

### **2.1.2. A nivel nacional**

El estudio de Arteaga (2023) tuvo como objetivo principal analizar cómo el empleo de juegos cooperativos tiene un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 4 años que pertenecen a la Institución Educativa Capullitos de Amor durante el año



2020. La investigación incluyó a un total de 73 niños, distribuidos en tres grupos de cuatro años. Se seleccionó una muestra de 18 niños a partir de un muestreo no probabilístico. Se asumió una perspectiva cuantitativa, aplicada y explicativa, y se empleó un diseño preexperimental. Se usó la observación como método y la escala de estimación como instrumento para recolectar los datos. Ambas fueron validadas mediante la evaluación de expertos y demostraron tener niveles adecuados de fiabilidad. La posprueba mostró que los alumnos alcanzaron el nivel de logro esperado, y la prueba de hipótesis indicó una significancia estadística con  $P < 0,05$ . En conclusión, se propuso que la utilización de juegos cooperativos es una estrategia exitosa para promover las habilidades sociales en niños de esta edad.

La meta fundamental de la investigación realizada por Ruiz (2022) fue establecer el vínculo entre el juego lúdico y los aprendizajes con significado en niños de tres años que van al nivel inicial del Centro Educativo N° 1502, situado en Nueva Sullana. La población objeto de estudio está constituida por 24 alumnos, cuya cantidad es reducida. Se empleó una metodología cuantitativa simple, con un patrón básico de correlación. Para la recolección de datos, se utilizó un sistema de observación con una ficha validada por juicio experto que muestra niveles apropiados de confiabilidad. Un coeficiente de correlación de 0,532 fue indicado por los resultados, lo cual evidencia una relación positiva sólida entre el aprendizaje significativo y el juego lúdico. Esto muestra su estrecha conexión con el avance del desarrollo en la infancia.



El propósito central de la investigación de Montalvo (2022) fue crear y sugerir actividades recreativas que favorezcan el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años que asisten a un centro educativo público inicial ubicado en Chiclayo. La población que se estudió y la muestra, elegida por conveniencia, incluyeron a 25 estudiantes de entre 3 y 5 años. El enfoque utilizado fue cuantitativo, basado en un diseño descriptivo que se enfocó en la propuesta. Para recopilar datos, se empleó el método de observación. Se utilizó una ficha de observación que ha sido validada como herramienta y es confiable. De acuerdo con los resultados, el 80% de los alumnos se encontraba en la fase de inicio y el 20% estaba desarrollando habilidades sociales; no había estudiantes que hubieran llegado al nivel alcanzado. En resumen, las habilidades sociales presentaron grandes deficiencias, principalmente en lo que respecta a la interacción con compañeros, la autoafirmación y la expresión emocional. Esto demuestra una gran dificultad para establecer relaciones interpersonales efectivas.

En su investigación, Cornelio y Farfán (2022) sugirieron examinar el progreso de las habilidades sociales en niños menores de cinco años durante la reanudación de la educación presencial en Lima, en 2022. El estudio utilizó un diseño fenomenológico y se enfocó en el tipo básico cualitativo. El análisis se realizó simultáneamente con diecinueve alumnos de preescolar y sus padres, quienes constituyeron la población del estudio. Se emplearon métodos de observación y una guía para entrevistas estructuradas con el propósito de recolectar datos. Los resultados mostraron que los niños habían mejorado sus habilidades



sociales, subrayando elementos como la cooperación, el diálogo verbal, la amistad y el intercambio. Se concluyó que el soporte socioemocional brindado por los padres y maestros, así como la compañía en lo social y afectivo, son fundamentales para ayudar a los niños a manejar sus emociones y tomar decisiones apropiadas que les permitan mantener el autocontrol en su entorno social.

Mendoza (2021) realizó una investigación en 2018 con la finalidad de determinar la conexión entre los juegos lúdicos y las capacidades sociales de niños de tres años en el centro educativo inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar, que se encuentra en la UGEL 03 de Lima. Se realizó un muestreo no probabilístico y se seleccionaron 79 estudiantes para el estudio. La metodología de la investigación utilizó un enfoque básico y cuantitativo, con una estructura que combina elementos descriptivos y correlacionales. Se llevó a cabo la recopilación de datos mediante un método de observación y una lista de verificación. La primera fue validada y reveló niveles confiables que se consideraron aceptables. Se observó una relación lineal, directa, moderada y significativa entre las habilidades sociales y los juegos recreativos, con valores estadísticos de  $p = 0,001$  y  $r = 0,367$ .

### **2.1.3. A nivel regional**

Centeno y Chambi (2023) realizaron un estudio en el año 2022 con el fin de implementar el programa Pukllaspa Yachay en niños y niñas de cinco años del centro educativo inicial N°197 Huáscar, ubicado en Puno. Su propósito era optimizar la habilidad de solucionar problemas relacionados con las cantidades. La cantidad de estudiantes es de 207.



La muestra, seleccionada por medio de un muestreo no probabilístico, está compuesta por 22 alumnos del grupo control (sección B) y 24 del grupo experimental (sección A). Se empleó un instrumento, una ficha, y se utilizó la técnica de observación para recolectar los datos. La ficha, que fue verificada por expertos, demostró tener un grado apropiado de confiabilidad. Se llevó a cabo esto desde una perspectiva cuantitativa aplicada, utilizando un diseño explicativo cuasi-experimental. Según los resultados del post-test, el grupo experimental alcanzó un 98% en cuanto a nivel de logro y un 2% en proceso. En cambio, el grupo de control mostró un 1% al principio, un 98% durante el proceso y otro 1% en la ejecución. El análisis estadístico con Chi cuadrada, que verificó la efectividad del programa, sugiere que la herramienta pedagógica es importante para mejorar las habilidades matemáticas básicas en la primera etapa de vida.

El objetivo principal de la tesis "La actitud intercultural de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 1117 Ciudad Nueva, del distrito llave, provincia El Collao, durante el año académico 2016", elaborada en 2020 por Condori, fue establecer cuán interculturales se comportaban los alumnos. Se utilizó como técnica principal la observación directa y como instrumento, una hoja de observación. Ambas fueron validadas para garantizar que el estudio fuera de calidad. Se empleó un enfoque descriptivo no experimental. La población estuvo formada por doce estudiantes de todos los grados del nivel inicial, mientras que la muestra no probabilística incluyó a diez niños. El estudio de la media aritmética reveló que la mayor parte del alumnado estaba



en un nivel medio o en proceso, y que el 60% de los encuestados mostró actitudes positivas hacia la diversidad cultural.

El objetivo principal de la investigación de Condori (2019) fue investigar la efectividad de la estrategia "Piensa Por Ti Mismo" para fomentar el pensamiento crítico en los niños de 5 años que pertenecían a la Institución Educativa Inicial San Marcos, ubicada en Juliaca. El análisis empleó un método cuantitativo y presentó una estructura preexperimental; los participantes eran 15 alumnos elegidos intencionalmente por el investigador. Se emplearon un test y la técnica de observación como herramientas para recopilar información. Ambas fueron validadas a través del criterio de expertos y demostraron niveles adecuados de confiabilidad. Los resultados de la prueba de hipótesis revelaron que la estrategia es muy efectiva, con un valor T calculado de -16.639 frente a uno tabulado de 1.761. Esto señala que su uso promueve de manera significativa el desarrollo del pensamiento crítico en los niños que toman parte.

Para determinar el impacto del juego de roles como estrategia en la mejora de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años del IEI 322-Puno, Mamani y Paja (2018) llevaron a cabo un estudio. La muestra se conformó por 48 alumnos, distribuidos en 23 en el grupo experimental y 25 en el de control. Se empleó un método cuasi experimental de carácter cuantitativo y con un objetivo explicativo. Se determinó que el juego de roles tuvo un impacto positivo en el grupo experimental, mostrando avances significativos en habilidades como la solidaridad, la asertividad y la empatía, mediante el uso del método de observación y



la implementación de pruebas previas y posteriores. Al comienzo, el 56.5% de los niños estaba en la categoría "con poca frecuencia"; no obstante, tras la intervención, esta cifra se redujo al 0%, lo cual evidencia que la estrategia fue exitosa.

También, Campos y Huaranca (2018) examinaron cómo el juego de roles afecta el progreso del liderazgo en infantes de 5 años que forman parte de la IEI N° 192 ubicada en Puno. Con 22 estudiantes de la sección "C" se llevó a cabo este estudio, que tiene una perspectiva cuantitativa, un diseño preexperimental y una extensión descriptivo-explicativa. Se descubrió que el 39% de los niños estaba en proceso y el 36% en la escala inicial durante la evaluación de ingreso, utilizando un instrumento de ficha y el método de observación. No obstante, al término de los talleres de juego de roles dirigidos a dimensiones personales, sociales y orales, el 57% alcanzó el nivel esperado. Estos hallazgos confirman que el juego de roles tiene un impacto positivo moderado en la evolución de las habilidades de liderazgo.

## 2.2. BASES TEÓRICAS

### 2.2.1. Variable 1: Aprendizaje lúdico.

#### 2.2.1.1. Definición

El aprendizaje lúdico, también se conoce como aprendizaje por medio del juego, actividad lúdica, educación lúdica o aprendizaje activo.

En cuanto al juego, se analizarán por separado las dos palabras (lúdico y aprendizaje). El juego, de acuerdo con Centeno y Chambí (2023), es un grupo de actividades que una persona realiza por diversión, pues esta actividad es



consustancial al ser humano; empieza en la niñez y perdura a lo largo de toda su vida.

Asimismo, Cáceres et al. (2020) destacan que el juego es una actividad que conlleva procedimientos organizados y reglas, así como un valor sociocultural, la cual produce placer y satisfacción en los practicantes, captando completamente su atención. Los creadores enfatizan que es muy importante que los maestros dirijan estos procesos para que los estudiantes puedan aplicar lo que han aprendido en diferentes situaciones, lo que les ayudará a adaptarse y aprender mejor.

Los juegos se han incorporado en la educación actual como una herramienta de enseñanza. Los juegos educativos tienen como objetivo divertir y enseñar sobre un tema en particular, lo que hace que aprender sea más agradable y efectivo.

### **2.2.1.2. Importancia del juego en la educación**

El juego, al permitir que el educando manifieste sus fortalezas y debilidades, es un instrumento educativo. Esto le posibilita actuar con libertad, sin restricciones en su expresión. Esta perspectiva promueve competencias y, al mismo tiempo, favorece la difusión de valores y principios éticos. Según Chambi y Centeno (2023), el juego es un instrumento para afianzar competencias sociales fundamentales como la empatía, el liderazgo y el autocontrol.

El juego tiene valor en sí mismo, no solo porque es una actividad recreativa para los niños, sino también porque es un recurso para lograr las metas de aprendizaje definidas en la educación (Valdiviezo, 2018). El juego posibilita



que los niños fortalezcan cuatro dimensiones clave para su crecimiento integral: la dimensión cognitiva, que fomenta el razonamiento y la solución de problemas; la dimensión motriz, que mejora las aptitudes físicas y la coordinación; la dimensión social, que impulsa las relaciones e interacciones con otros; y la dimensión afectiva, que mejora el bienestar personal y el control emocional.

Según Mendoza (2021), el juego trasciende su conexión tradicional con la diversión y la gratificación, ya que no es únicamente una expresión inherente a las costumbres de cada comunidad y a la conducta humana.

Por medio del juego, se transmiten valores, se interiorizan reglas de comportamiento, se solucionan desacuerdos y se instruye a las próximas generaciones, lo que favorece el desarrollo global de varios elementos de la personalidad. El juego aparece como una actividad esencial en la vida del niño en este escenario, ya que le permite aprender, entender su entorno, desarrollar su identidad, superar los desafíos propios del mundo de los adultos, conocerse a sí mismo y divertirse. En la misma línea, Guzmán (2018) indica que el juego es fundamental para el desarrollo completo del niño, porque por medio de esta actividad, el niño adquiere habilidades, conocimientos y destrezas que no solo mejoran su autoconocimiento, sino también le posibilitan comprender a los demás y su entorno. A partir del análisis de diferentes expertos que consideran que la importancia del aprendizaje lúdico radica en varios aspectos significativos, como:

- **Motivación y compromiso:** Las actividades y los juegos lúdicos atraen la atención de las personas y sostienen su motivación para participar. La gente está más dispuesta a dedicar esfuerzo y tiempo para aprender



cuando se encuentra involucrada en una actividad gratificante (Guzmán, 2018).

- **Experiencia práctica:** Los juegos a menudo simulan situaciones de la vida real y permiten a los jugadores manipular conceptos y entornos de manera práctica. Esto puede ayudar a entender mejor las aplicaciones e implicaciones de lo que están aprendiendo (Guzmán, 2018).
- **Desarrollo de habilidades cognitivas:** Tomar decisiones, planificar, pensar críticamente y resolver problemas son aspectos que se encuentran en muchas partidas de juegos. Como lo señala Guzmán (2018), el juego promueve el desarrollo de estas capacidades cognitivas, que son decisivas para tener éxito en la vida.
- **Aprendizaje activo:** El aprendizaje mediante el juego involucra al alumno como un participante activo. Los estudiantes no solo adquieren información de manera pasiva, sino que también tienen que tomar decisiones, solucionar problemas y poner en práctica lo que están aprendiendo al momento (Guzmán, 2018).
- **Colaboración y socialización:** La participación de cada uno de los miembros permite que colaboren juntos para alcanzar metas compartidas, perfeccionando sus capacidades para la resolución de conflictos, el trabajo en equipo y la comunicación (Guzmán, 2018).
- **Reducción de la ansiedad:** El El juego crea un ambiente relajado y sin presión, lo que puede ser especialmente beneficioso en entornos educativos. Según Guzmán (2018), el rendimiento puede disminuir la ansiedad que se genera al aprender jugando y así lograr poner más atención al contenido.



- **Memorización y retención:** La La participación activa y emocional en los juegos puede llevar a una mayor retención de la información. Según Guzmán (2018), lo que se aprende jugando se recuerda mejor en el tiempo.
- **Creatividad y exploración:** Frecuentemente, los juegos estimulan la creatividad y la exploración. Los participantes tienen la posibilidad de experimentar con distintas estrategias y soluciones, lo que fomenta una mentalidad abierta hacia el aprendizaje y un pensamiento innovador (Guzmán, 2018).

### 2.2.1.3. Primera infancia y el juego

Coronel y Cordero (2022) subrayan que el juego es la actividad más prevalente y sugerente durante la niñez porque fomenta el crecimiento de estructuras psicológicas importantes, como la habilidad simbólica, una comunicación más elaborada y un extenso espectro de desarrollo emocional. Cáceres et al. (2020), En esta etapa, el juego no solo permite que el niño se exprese y se comunique, sino que también le prepara para la escolarización. Pero muchas veces resulta complicado este cambio, ya que las actividades de esparcimiento y las canciones se ven reemplazadas por las tareas escolares, las pruebas y las fichas de trabajo. Esto convierte la enseñanza en una rutina aburrida que no motiva al niño.

Según Coronel y Cordero (2022), para que el ser humano se desarrolle integralmente, la primera etapa de vida, desde el nacimiento hasta los seis años, es esencial. A estas edades el juego no es solo ocio, sino que es una herramienta para aprender y desarrollarse; es la manera en que los niños



crecen física, emocional, cognitiva y socialmente. El juego es determinante en esta etapa, ya que permite que el niño exploren y entiendan su entorno, refuercen sus vínculos afectivos, desarrollen sus habilidades motoras, estructuren su pensamiento y adquieran habilidades sociales importantes.

- **Desarrollo físico:** no solo perfeccionan la coordinación y el equilibrio, sino que además ayudan a fortalecer la fuerza física, que es fundamental para el desarrollo completo del niño (Coronel y Cordero, 2022).
- **Desarrollo cognitivo:** Mientras juegan, los niños examinan y manejan objetos, adquieren conocimientos acerca de estos y desarrollan capacidades cognitivas como la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad y el entendimiento de causa-efecto (Coronel y Cordero, 2022).
- **Desarrollo emocional:** Los niños son capaces de manifestar emociones como la tristeza, el miedo, la ira o la alegría de forma segura por medio del juego. Asimismo, les enseña a manejar sus emociones y a lidiar con situaciones de estrés (Coronel y Cordero, 2022).
- **Desarrollo social:** A través del juego aprenden a compartir, interactuar, cooperar y tomar turnos. Por ejemplo, el juego de roles les permite comprender diferentes perspectivas y roles sociales.
- **Desarrollo del lenguaje:** El contacto con otros niños y adultos y el juego simbólico favorecen el desarrollo del lenguaje. Los infantes manipulan palabras, amplían su vocabulario y afinan sus habilidades comunicativas (Coronel y Cordero, 2022).



- **Aprendizaje temprano:** Cuando los niños están involucrados, aprenden mejor. Los juegos pueden enseñar conceptos básicos como colores, letras, números y formas de una manera divertida y que se queda en la memoria (Coronel y Cordero, 2022).
- **Exploración del entorno:** A través del juego los niños exploran su entorno y aprenden más sobre cómo funcionan las cosas. Esto despierta su curiosidad y hace que el aprendizaje sea autodirigido.
- **Desarrollo moral y ético:** Los juegos de rol permiten a los niños explorar dilemas éticos y morales. Conocen normas sociales, valores, la forma de relacionarse con respeto y justicia (Coronel y Cordero, 2022).

#### 2.2.1.4. Teoría de aprendizaje sobre el juego en el aprendizaje

Montalvo (2022) afirma que existen diversas teorías pedagógicas que respaldan y explican el rol del juego en el aprendizaje. Estas teorías señalan que el juego es una manera de aprender. Algunas de estas teorías son:

**Teoría del Juego de Jean Piaget:** El reconocido psicólogo del desarrollo Jean Piaget propuso que los niños manipularan el juego para explorar y comprender su entorno. Según Piaget, el juego permite que el niño adquiera nuevos conocimientos y experiencias al igual y acomodar sus estructuras cognitivas. El juego simbólico y de roles, en particular, ayuda a los niños a comprender perspectivas diferentes y a desarrollar habilidades sociales (Montalvo, 2022).

**Teoría Socio-Cultural de Lev Vygotsky:** Lev Vygotsky enfatizó la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños, pues por medio de interacciones con adultos y pares, además de juegos de roles, los



pequeños incorporan sus saberes y desarrollan habilidades más complejas. La idea de "zona de desarrollo próximo" es parte de su teoría y se refiere a la distancia entre lo que un niño puede hacer solo y lo que puede lograr cuando trabaja con alguien más competente, ya sea un compañero o un adulto. Es aquí donde el juego representa un instrumento para reducir esta desigualdad, ya que permite que los niños desarrollen y ejerciten habilidades con la ayuda de su entorno social (Montalvo, 2022).

#### **2.2.1.5. El juego y las habilidades sociales**

De acuerdo con Cotrina (2015), el juego es un agente fundamental de socialización durante la niñez, ya que fomenta competencias sociales esenciales como la empatía, la expresión, la escucha y la negociación. Los niños también aprenden reglas mediante el juego, que suelen aparecer de manera espontánea en el grupo. cuentos como no hacer trampa, respetar los turnos, cuentos como moderado hacer trampa, respetar los turnos, moderar su comportamiento hacia los demás. su comportamiento hacia los demás. Estas interacciones les enseñan a respetar el tiempo, el espacio y las necesidades de los demás, fomentando la convivencia. El juego también desarrolla la tolerancia a la frustración, pues al enfrentarse a situaciones de ganar o perder aprenderán que el fallo no reduce sus capacidades. Esto fomenta la autosuperación y el estímulo para esforzarse e involucrarse activamente.

Por último, el juego se establece como un método para internalizar patrones conductuales y culturales típicos del ambiente social del niño, fortaleciendo de esta manera su desarrollo e integración en la comunidad.



## 2.2.1.6. Dimensiones

Para determinar las dimensiones de la variable 1, aprendizaje lúdico, se siguió lo que Torres (2022) consideró en su investigación y las dimensionó de esta manera:

### 2.2.1.6.1. Juego motor

Cáceres et al. (2020) subrayan que el juego motor facilita la exploración de su medio ambiente por parte del niño a través de sus sentidos y de la reacción ante diferentes estímulos, lo cual fomenta a la vez el desarrollo sensorial y la coordinación motora fina y gruesa. Este tipo de juegos se ejemplifican con actividades como encontrar objetos, dejarlos caer, mover sonajas, gatear, saltar o correr. Valdiviezo Arámbulo (2018), por otro lado, destaca que el juego es una actividad gratificante y catártica que se ajusta a las necesidades e intereses de los niños, además de ser un método didáctico. Esta actividad estimula sus capacidades expresivas, comunicativas y cognitivas, así como su crecimiento emocional y social. Asimismo, este tipo de actividades favorecen el desarrollo de habilidades atléticas y corporativas, vinculadas a la realización de movimientos y experiencias corporales que producen diferentes sensaciones, como lanzar cosas, correr, columpiarse o tirar de la cuerda. Siguiendo esta línea, Torres Cortez (2022) agrega que estas acciones, que requieren coordinación y uso del cuerpo, incluyen una variedad extensa de prácticas. Entre ellas se encuentran deportes como el baloncesto, el fútbol, el boxeo, los juegos con pelota, las carreras o los saltos; todos son esenciales para el desarrollo motor y físico integral.



## 2.2.1.6.2. Juego sensorial

De acuerdo con Torres (2022), los juegos están íntimamente vinculados a la sensibilidad de los seres humanos, porque producen en los niños un deleite que no solo les divierte, sino que también favorece la liberación de compuestos biológicos relacionados con el bienestar. La interacción con estímulos que estimulan los sentidos, como el sonido de silbatos, los ruidos que producen cucharas, la exploración visual de colores o la actividad táctil al tocar objetos variados, entre otras dinámicas recreativas, permite lograr estas experiencias sensoriales.

El juego sensorial, según Castro Saldaña (2022), es una clase de actividad recreativa cuyo objetivo es estimular y explorar los sentidos de manera creativa y enriquecedora. Algunas de las percepciones que pueden participar son la vista, el oído, el gusto, el olfato y el tacto. Este tipo de juego es especialmente relevante en la primera infancia, porque los niños están en una fase de fuerte desarrollo sensorial y de formación de conexiones neuronales esenciales. El juego sensorial puede variar según la edad y el propósito; algunos ejemplos son:

- **Exploración táctil:** Proporcionar a los niños materiales con diferentes texturas, como arena, agua, lodo, plastilina, harina, arroz, telas suaves o ásperas. Los niños pueden tocar, apretar, moldear y sentir las diferencias en las texturas.
- **Juegos de agua:** Llenar contenedores con agua y permitir que los niños jueguen con juguetes flotantes, coladores, recipientes medidores y otros objetos que les permitan experimentar con la sensación del agua.



- **Juegos de arena:** Proporcionar un espacio para jugar con arena, donde los niños puedan excavar, construir castillos, crear formas y explorar la textura y el movimiento de la arena.
- **Juegos de sonido:** Usar instrumentos musicales simples, campanas, cascabeles o incluso objetos cotidianos para explorar los sonidos y los tonos. Los niños pueden experimentar con diferentes niveles de intensidad y ritmo.
- **Pintura sensorial:** Ofrecer pinturas con texturas y colores variados, y permitir que los niños se involucren en la pintura con las manos, los dedos y otros objetos para explorar diferentes sensaciones al crear arte.
- **Juego aromático:** Introducir diferentes olores a través de esencias naturales, flores, especias y otros elementos aromáticos. Los niños pueden disfrutar de la experiencia olfativa y aprender a identificar diferentes aromas.
- **Exploración visual:** Proporcionar objetos coloridos, luces suaves, proyectores y otros elementos visuales para estimular la vista y la percepción visual.
- **Juegos con alimentos:** Permitir que los niños exploren diferentes texturas y sabores a través del juego con alimentos. Esto puede incluir actividades como mezclar ingredientes, amasar masa, tocar frutas y verduras, y más.

### 2.2.1.6.3. Juego social

Torres (2022) enfatiza que los juegos sociales son aquellos en los que participan varias personas y fomentan valores como la



responsabilidad compartida, el trabajo conjunto y la colaboración. El propósito de estas actividades es fomentar el sentido de responsabilidad de cada individuo en relación a sus obligaciones hacia los demás, reforzando así su percepción personal dentro del grupo social y su lazo con los miembros del conjunto. Las dinámicas de colaboración que requieren un sentido compartido de logro, ayuda recíproca y coordinación son ejemplos de este tipo de juegos. Estas son cruciales para el fortalecimiento de lazos en la comunidad y el desarrollo de habilidades sociales.

- **Juegos de simulación:** Estos juegos imitan situaciones reales, como las simulaciones de empresas o ciudades. Los jugadores deben considerar los efectos sociales de sus acciones y hacer elecciones estratégicas.
- **Juegos de construcción:** Los juegos que implican la construcción y elaboración de estructuras, como Minecraft o LEGO, pueden jugarse en conjunto con otros, promoviendo la interacción y la imaginación.
- **Juegos de imaginación y dramatización:** Frecuentemente, los niños toman parte en juegos de fantasía en los que inventan circunstancias y escenarios. La comunicación, la interacción social y la construcción conjunta de historias son promovidas por estos juegos.
- **Juegos de fiestas y actividades grupales:** Los juegos de adivinanzas y pistas en grupo, así como el "teléfono descompuesto",

en los que los participantes tienen que comunicarse eficazmente entre sí, promueven el trabajo en equipo y la cooperación.

#### 2.2.1.6.4. Juego intelectual

Según Torres (2022), los juegos intelectuales son aquellos diseñados para estimular el entendimiento de las relaciones entre diferentes componentes y el análisis lógico. Ejemplos de actividades que pertenecen a esta categoría son las adivinanzas, que promueven la reflexión y la agudeza mental; el ajedrez, que favorece el pensamiento estratégico; y la creación de historias, que incentiva la creatividad y la imaginación. Estos juegos no solamente ayudan a mejorar las habilidades cognitivas, sino que además fomentan la capacidad de solucionar problemas y de investigar nuevas ideas. Los juegos de lógica, pensamiento crítico y creatividad son algunos de los más sobresalientes.

**Rompecabezas y acertijos:** Los rompecabezas, como los crucigramas, los sudokus, los enigmas y los acertijos matemáticos, requieren análisis lógico y resolución de problemas para encontrar soluciones.

- **Juegos de estrategia:** El ajedrez, el Go y el Risk, por ser juegos de mesa estratégicos, implican anticipar los movimientos, planificar a largo plazo y hacer elecciones tácticas.
- **Juegos de palabras:** Juegos como el Scrabble, el Boggle o las palabras cruzadas ponen a prueba las habilidades verbales y lingüísticas de los jugadores.



- **Juegos de memoria:** Juegos de cartas tipo Memory o juegos de memorización de secuencias ejercitan la memoria y la concentración.
- **Juegos de lógica:** Juegos de lógica como el Mastermind, las Torres de Hanói o los rompecabezas lógicos ponen a prueba la capacidad de deducción y razonamiento.
- **Juegos de pensamiento lateral:** Juegos de preguntas creativas tipo "¿Qué preferirías?" pueden despertar la creatividad y la imaginación.
- **Juegos de simulación y estrategia en línea:** Juegos como Civilization o los juegos de simulación de gestión ponen a prueba la capacidad del jugador para tomar decisiones estratégicas y gestionar recursos.
- **Juegos de resolución de misterios:** Juegos de rol en los que los participantes deben resolver un misterio o un enigma utilizando pistas y deducción lógica.

## 2.2.2. Variable 2: Habilidades sociales

### 2.2.2.1. Definición

La idea de habilidades sociales ha tenido un desarrollo significativo desde su propagación más extensa en los años setenta, siendo estudiada y redefinida constantemente hasta la actualidad (Mendoza Luque, 2021). Durante el proceso de socialización, donde la interacción con otras personas tiene un rol esencial, se desarrollan estas habilidades. Según Valdiviezo Arámbulo (2018), el nivel inicial constituye un contexto apropiado para fomentar esas



capacidades, mediante procesos como la imitación, los refuerzos y la experiencia directa.

De acuerdo con Cercado Guevara (2018), las habilidades sociales son el proceso que permite a un individuo volverse social, al asimilar las normas, actitudes y valores del grupo al que pertenece a través de la educación cultural. En este sentido, estas habilidades permiten que el individuo se ajuste a su entorno y actúe de manera aceptable ante la sociedad.

Montalvo García (2022) las define como un conjunto de comportamientos que posibilitan una interacción efectiva. resolver conflictos y expresar sentimientos o deseos en situaciones interpersonales. La infancia y que deben plasmarse en el establecimiento de relaciones asertivas y colectivas en contextos de desarrollo social. Según Zavala Salas (2018), además, estas aptitudes se van desarrollando a lo largo de la vida y están condicionadas por elementos como el entorno social, la religión y la cultura. Cuando se realizan correctamente, permiten que una persona sea aceptada y respetada socialmente.

Guzmán (2018) plantea, en consonancia con esta línea, que son comportamientos específicos necesarios para manejar las interacciones entre personas capaces; por el contrario, Cortés (2020) las defina como formas de interactuar que generan interacciones saludables. Los Los niños socialmente competentes saben comunicar sus ideas y sentimientos de manera efectiva y respetuosa, asumen la responsabilidad de sus actos y controlan sus emociones. Estos enfoques reafirman lo complejos que son las habilidades sociales, pero muestran lo importante que son en la formación de individuos que se desenvuelven exitosamente en la sociedad. Estas capacidades se

desarrollan por medio de interacciones con otros niños, adultos y modelos de referencia paternos. perspectivas que confirman lo complejas que son las habilidades sociales, pero también lo cruciales que son para la formación de personas capaces de desenvolverse con eficacia en la sociedad.

#### **2.2.2.2. Importancia**

Según Arteaga (2023), el desarrollo apropiado de las habilidades sociales favorece la integralidad del carácter, el progreso personal, la sociabilidad, el trabajo en equipo, los logros académicos tanto en niveles básicos como superiores y la actuación laboral o profesional. A pesar de que Cotrina (2015) indica que estas habilidades son fundamentales para que el niño se integre a la sociedad, lo cual le permite interactuar con sus pares y otros individuos de su entorno. Este procedimiento ayuda a que se desarrolle de manera integral, interactúe con el entorno y lo enriquezca, adquiera nuevos saberes y consolide su aprendizaje.

#### **2.2.2.3. Teorías pedagógicas sobre las habilidades sociales**

Según Montalvo (2019), las teorías que tratan sobre las habilidades sociales son las siguientes:

- **Aprendizaje Social de Albert Bandura:** Bandura; autor de la teoría del aprendizaje social, la cual le da importancia a la observación e imitación en el aprendizaje de habilidades sociales. De acuerdo con Montalvo Suárez (2019), el desarrollo de las habilidades sociales se basa en la retroalimentación positiva y el modelado de comportamientos apropiados. Teoría: Los niños aprenden observando modelos y luego imitan sus comportamientos y habilidades sociales.



- **Enfoque Socio-Cultural de Lev Vygotsky:** Para Vygotsky, la interacción social influye en el desarrollo y el aprendizaje. Él afirma que las habilidades sociales se aprenden interactuando con personas más competentes. Según Montalvo Suárez (2019), su concepción implica la colaboración, la solución de problemas entre iguales, el aprendizaje compartido.
- **Educación Emocional de Daniel Goleman:** Goleman enfatizó la necesidad de instruir a las personas en habilidades emocionales y sociales mediante la educación emocional. La aptitud para regular las emociones, la empatía y las capacidades sociales se fortalecen con la educación emocional (Montalvo Suárez, 2019). Se enfoca en el desarrollo de la inteligencia emocional, que es la habilidad de entender y gestionar las emociones propias y de otros. Según Montalvo Suárez (2019), la educación emocional tiene el potencial de mejorar la habilidad para regular las emociones, la empatía y las habilidades sociales.
- **Modelo de Resolución de Conflictos de John Dewey:** Dewey trató el rol de la educación en la capacitación de ciudadanos democráticos y con sentido social. El centrarse en la toma de decisiones éticas y en la resolución de conflictos mejora las aptitudes sociales. Según Montalvo Suárez (2019), los alumnos aprenden a escuchar, a considerar puntos de vista y a tomar decisiones informadas en contextos sociales.



#### 2.2.2.4. Currículo nacional y las habilidades sociales

De acuerdo con el área de Personal Social, en Inicial se aspira a que los niños fortalezcan su individualidad y se conviertan en seres sociales por medio de un núcleo: la familia. Este proceso se fundamenta en las conexiones de seguridad y afecto que construyeron con sus cuidadores, quienes constituyen la primera figura de apego. No solo les ofrece seguridad emocional para crecer como individuos únicos y especiales, sino que también les facilita desenvolverse con éxito en el mundo. Además, les proporciona confianza y seguridad para explorar y aprender sobre el mundo (Minedu, 2017), lo que refuerza la fe en el adulto que los acompaña.

En esta línea, las competencias sociales permiten obtener las habilidades que el MINEDU estipula para la etapa inicial:

##### **Competencia 1:** Construye su identidad

El propósito de esta habilidad es fomentar el desarrollo completo del alumno, a nivel personal y social. Implica que el estudiante identifique y valore sus características, comprenda su autonomía, fomente su autoestima y gestione sus emociones y comportamientos en diversos entornos sociales y educativos (Minedu, 2017).

Las capacidades que la respaldan son:

**Se valora a sí mismo:** Es la capacidad del educando para reconocer sus fortalezas y debilidades, generando respeto y aceptación de sí mismo (Minedu, 2017).



**Autorregula sus emociones:** Se refiere a la capacidad del estudiante para reconocer, comprender y gestionar sus emociones. Implica saber responder de manera apropiada a las emociones de acuerdo a la situación, controlar los impulsos y ser perseverante ante los fracasos y la adversidad (Minedu, 2017).

**Competencia 2:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Esta competencia supone la capacidad de interactuar con los demás de manera efectiva y respetuosa, siempre dentro de las limitaciones definidas por las normas de convivencia democrática y los derechos humanos. "Persigue que el alumno se comprometa con la sociedad, aportando al bien común y al progreso de su comunidad" (Minedu, 2017, p. 10).

Las habilidades que la apoyan son:

**Interactúa con todos los individuos:** Capacidad de interactuar con los demás respetuosamente, reconociendo la dignidad y las diferencias individuales de cada uno y colaborando para crear relaciones productivas y armoniosas (Minedu, 2017).

**Construye normas, y asume acuerdos y leyes:** Es la habilidad del estudiante de entender, honrar y acatar las leyes, los acuerdos sociales y las normas. Supone la habilidad de intervenir en la formulación de estas normas de manera informada y comprometida (Minedu, 2017).

**Participa en acciones que promueven el bienestar común:** Implica el compromiso participativo del estudiante en acciones orientadas a mejorar la



vida de la comunidad y la sociedad, a través de la intervención responsable y solidaria (Minedu, 2017).

### **2.2.2.5. Dimensiones**

Montalvo (2019) llevó a cabo un estudio con alumnos de nivel inicial y examinó las dimensiones de la variable "habilidades blandas" en el entorno laboral, tomando en cuenta lo siguiente para dicha variable:

#### **2.2.2.5.1. Habilidades para relacionarse**

Montalvo (2022) sostiene que esta área se evidencia cuando el alumno juega con sus pares, interviene en actividades lúdicas mostrando iniciativa y empatía, y es capaz de seguir instrucciones y compartir recursos. De acuerdo con este autor, la colaboración entre colegas, las actividades activas y los juegos son formas de desarrollar estas habilidades sociales. Por consiguiente, destaca la relevancia del ambiente de juego para el desarrollo integral del niño.

Por lo tanto, es fundamental que los alumnos desarrollen habilidades sociales desde su niñez para poder comportarse con competencia emocional y social.

Si los niños tienen acceso a un ambiente que estimule la resolución de conflictos, la cooperación, el diálogo y la empatía (Montalvo, 2022), existe la posibilidad de que desarrollen competencias sociales relevantes durante toda su vida.

#### **2.2.2.5.2. Autoafirmación**

Según Montalvo (2019), los niños se vuelven más seguros para manifestar sus pensamientos, anhelos y necesidades con respeto y seguridad cuando son afirmativos consigo mismos. La autoafirmación es una habilidad que



ayuda a los niños a desarrollar su autoestima y sus aptitudes sociales, al interactuar con otros y al definirse. Promover la autoafirmación en este periodo supone validar lo que piensan, permitirles que tomen decisiones y fijar límites saludables. Necesitan descubrir su propio sistema de valores, intereses y gustos. Cuanto más se conocen, más seguros están de expresar lo que quieren. Los niños se sienten seguros de expresarse cuando sus opiniones son valoradas y se les motiva a actuar. Varias bases apoyan la autoafirmación de los niños en la educación inicial. Primero, el autoconocimiento. Deben de descubrir su propio sistema de valores, intereses y preferencias. A medida que se conocen, están más cómodos para decir lo que quieren y necesitan. En segundo lugar, se promueve la seguridad en sí mismo con el apoyo de adultos y compañeros de la misma edad y por medio de experiencias positivas. Cuando los niños sienten que sus ideas se toman en cuenta y se les alienta en sus proyectos, confían en expresarse. En tercer lugar, la comunicación asertiva. Deben aprender a manifestar sus necesidades y deseos sin pasar por encima de los demás. Esto tiene que ver con la empatía, pues deben aprender a comprender y respetar los puntos de vista de los demás.

### **2.2.2.5.3. Expresión de emociones**

Como indica Montalvo (2019), manifestar las emociones es esencial para el desarrollo social y emocional. Deben aprender a reconocer y expresar adecuadamente sus emociones al experimentar y descubrir un sinnúmero de sentimientos. En esta etapa, el proceso de manifestación emocional implica enseñar a los niños a identificar lo que sienten, ofrecerles un espacio seguro para expresarse y ayudarles a comunicarlo con palabras, gestos y



expresiones faciales. Si se les ofrece un ambiente de aceptación y empatía, los niños pueden expresarse con facilidad. Esto apoya su desarrollo emocional y sienta las bases para sus futuras relaciones interpersonales y habilidades de comunicación.

## **2.3. MARCO CONCEPTUAL**

### **2.3.1. Aprendizaje cooperativo.**

Un método pedagógico en el que los alumnos colaboran en grupos reducidos para lograr metas compartidas, de acuerdo con Montalvo (2022). Este modelo fomenta la interacción para cultivar capacidades como la cooperación, el aprendizaje colaborativo y la comunicación. Además, desarrolla habilidades sociales y la responsabilidad compartida.

### **2.3.2. Aprendizaje lúdico.**

Forma de aprender jugando, de una manera lúdica, para hacer el aprendizaje más atractivo, participativo y significativo (Montalvo, 2022).

### **2.3.3. Competencias.**

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2017) define a las competencias como la integración de actitudes, conocimientos, capacidades y valores que un individuo requiere para actuar con eficacia en ambientes académicos, laborales y sociales, adaptándose a los desafíos y exigencias de cada situación.

### **2.3.4. Constructivismo.**

Una teoría del aprendizaje que afirma que el individuo crea su aprendizaje interactuando con el mundo que lo rodea, basándose en sus experiencias previas y actuales (Condori, 2020).



### **2.3.5. Evaluación formativa.**

Proceso constante de recolección de datos acerca del avance del estudiante con el propósito de optimizar el aprendizaje, brindando retroalimentación en el momento adecuado para modificar la enseñanza (MINEDU, 2019).

### **2.3.6. Formación integral.**

La educación integral es un proceso educativo que busca impulsar un desarrollo equilibrado en todos los aspectos del ser humano (esfera cognitiva, emocional, social y física) con el objetivo de educar a personas completamente preparadas para enfrentar los retos de su entorno y colaborar activamente con la sociedad, según lo establecido por el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018).

### **2.3.7. Gamificación.**

De acuerdo con Cáceres (2020), la gamificación consiste en introducir elementos y dinámicas propias del juego en contextos no recreativos, como el educativo, para mejorar procesos de aprendizaje por medio de experiencias más interactivas y atractivas, aumentar la motivación y consolidar el compromiso de los participantes.

### **2.3.8. Habilidades blandas.**

Habilidades de comunicación, sociales y emocionales que complementan las capacidades técnicas y cognitivas, resultando esenciales para lograr el éxito tanto a nivel personal como profesional (Montalvo, 2019).



### **2.3.9. Habilidades sociales.**

Conjunto de habilidades que permiten a los seres humanos interactuar con otros de manera eficaz, como la resolución de conflictos, la comunicación, la colaboración y la empatía (Montalvo, 2019).

### **2.3.10. Inteligencia emocional**

La capacidad de reconocer, comprender y regular las emociones propias y ajenas, además de emplear este saber con el fin de orientar la conducta y el pensamiento de manera eficaz (Montalvo, 2019).

### **2.3.11. Pragmatismo**

Perspectiva filosófica que destaca la relevancia de las experiencias prácticas y lo útil que son las ideas, sosteniendo que la verdad se establece a través de su utilidad práctica (Arias, 2012).



## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

##### Diseño correlacional transversal

Esta propuesta de diseño posibilitaría determinar si el aprendizaje fundamentado en el juego está vinculado con la formación de las capacidades sociales en los alumnos que están en el nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú. San Miguel, en el año 2024. Sin embargo, en vez de manipular variables o establecer relaciones causales directas, se estudiarían las correlaciones entre las dos variables en cuestión.

El diseño incluiría la recolección de datos acerca del grado de habilidades sociales que tienen los estudiantes y su participación en actividades centradas en el aprendizaje lúdico.



### 3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según el propósito de investigación es **Básico**.

Este tipo de indagación no tiene como propósito aplicar los hallazgos en un contexto práctico, sino más bien aportar al progreso del conocimiento en estos campos. Para lograr una mejor comprensión de cómo se relacionan el aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en la educación temprana, es posible realizar análisis de las teorías subyacentes, revisiones críticas de los textos existentes y quizás incluso investigaciones teóricas originales. En síntesis, una investigación básica tiene como objetivo profundizar en el entendimiento teórico y establecer así fundamentos para investigaciones posteriores y la elaboración de perspectivas prácticas que se nutran de este conocimiento ampliado.

Lo mencionado anteriormente tiene fundamento en lo que Ñaupas et al. (2018) afirman: la investigación pura, básica o sustantiva es un procedimiento guiado por el placer intrínseco de descubrir conocimientos y la curiosidad intelectual, sin buscar beneficios económicos inmediatos. Esta clase de investigación, que se define como fundamental debido a su naturaleza esencial para el progreso científico y como básica porque sirve de base para la investigación aplicada o tecnológica, es un reflejo del amor por el saber en su forma más auténtica, pues constituye el soporte básico sobre el cual se edifican los desarrollos tecnológicos y científicos posteriores.



### 3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

#### Correlacional

El nivel o alcance correlacional en la investigación implica analizar y cuantificar la relación existente entre dos o más variables sin necesidad de modificar estas ni de interferir directamente con el entorno. La investigación actual sobre el aprendizaje lúdico y las competencias sociales en niños de nivel inicial, a través de un enfoque correlacional, buscará establecer si hay alguna relación estadística entre la utilización de métodos lúdicos para aprender y el avance de las habilidades sociales en la niñez. Recoger datos de forma precisa y sistemática es una parte del nivel correlacional. Se utilizarán cuestionarios validados para medir no solo el grado de participación de los niños en actividades recreativas y educativas, sino también su nivel de destrezas sociales. El coeficiente de Rho de Spearman se utilizará para determinar si hay una conexión entre estas dos variables.

El nivel correlacional sugerido se basa en las ideas de Covinos y Arias (2021), quienes afirman que la meta principal de este tipo de investigación es examinar cómo una variable se comporta en relación con otra con la cual está relacionada. En este método, se proponen hipótesis que investigan la correlación entre variables. sin establecer una jerarquía entre ellas ni distinguir entre variables independientes o dependientes. Asimismo, no se otorga prioridad a ninguna de las variables, y los resultados permanecen inalterados independientemente del orden en que estas se presenten.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.

#### 3.4.1. La población

La población, según Carrasco (2008), se refiere al total de unidades o elementos de análisis que integran el entorno espacial en el que se desarrolla un estudio. Por lo tanto, esta representa el marco de referencia para la investigación.

**Tabla 2**

*Población del nivel inicial*

| INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ |            |       |       |           |
|--|------------|-------|-------|-----------|
| Grado                                    | Sección    | Niños | Niñas | Total     |
| Cinco años                               | Campeones  | 11    | 12    | 23        |
| Cinco años                               | Lideres    | 8     | 12    | 20        |
| Cinco años                               | Brillantes | 7     | 9     | 16        |
| <b>Total</b>                             |            |       |       | <b>59</b> |

#### 3.4.2. Muestra

De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), una muestra es un subconjunto de la población que tiene el potencial de ser representativo. Esto permite que los resultados del estudio se puedan extender a la población completa con un nivel de certeza y precisión razonable.

##### **Muestra censal**

De acuerdo con López y Fachelli (2017), el tamaño de una muestra censal es igual al de la población. Esta clasificación es adecuada para poblaciones pequeñas, en las que se realiza un análisis detallado de cada unidad poblacional. En este estudio, que incluye a 59 alumnos de la educación inicial, se ha optado por seleccionar toda la población como muestra.



### **3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.**

#### **3.5.1. Técnicas**

##### **Entrevista**

Se usará el método de la entrevista para conseguir información sobre las dos variables que se están estudiando. Arias (2012) indica que, en este caso, la entrevista no es solo un cuestionario, sino un proceso que incluye una conversación o diálogo sobre un tema específico que se acordó previamente entre el entrevistador y el entrevistado. Este método le da al entrevistador la información que necesita para analizar una estructura organizada. En el contexto de la investigación, la entrevista no es solo un cuestionario; también es una forma de hablar y comunicarse cara a cara que permite evaluar detalladamente las variables "Habilidades sociales" y "Aprendizaje lúdico" en niños de educación inicial. Esta forma de ver las cosas permite que el entrevistador examine las experiencias y el conocimiento del entrevistado sobre los temas que se están investigando. Esto ayuda a obtener la información correcta y relevante que se necesita para realizar la investigación.

#### **3.5.2. Instrumento.**

##### **Guía de entrevista**

La guía de entrevista se usará como herramienta para obtener información sobre las dos variables que se están investigando. Esta técnica es, según Arias (2012), una herramienta de profundización porque posibilita el análisis de cualquier aspecto en sus partes y detalles. Asimismo, está organizada

siguiendo un esquema previamente determinado que orienta las preguntas que se le plantearán al entrevistado.

La guía incluye una escala de tipo Likert, lo que simplifica la medición y el análisis de las respuestas conseguidas.

Este instrumento se incluye en los anexos del proyecto de investigación para su consulta y referencia.

### **3.6. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD**

#### **3.6.1. Validación**

Bernal (2010) establece que "una herramienta de medición es válida si mide lo que está destinada a medir" (24).

En este contexto, las validaciones de los instrumentos se llevan a cabo por medio del juicio de expertos: un proceso sistemático en el que profesionales con conocimientos especializados en un área específica examinan y analizan minuciosamente los instrumentos. Los especialistas brindarán su criterio y experiencia para detectar posibles fallas, imprecisiones o equivocaciones en los instrumentos. Esto permitirá mejorar y retroalimentar, lo que ayuda a consolidar la confiabilidad y validez de las herramientas de las guías de entrevista.

#### **3.6.2. Confiabilidad**

Hernández-Sampieri y Mendoza (2019) señalan que la confiabilidad de un instrumento, o su fiabilidad, se relaciona con el nivel en que este produce resultados coherentes y consistentes cuando se aplica en la misma muestra o en casos comparables. Cuando se repite la medición bajo condiciones semejantes o con evaluadores distintos y los resultados son similares o iguales, el instrumento es considerado confiable. Este atributo es esencial para la

investigación, porque garantiza que las mediciones sean consistentes y reduce los errores aleatorios, lo cual ayuda a validar los hallazgos.

Se empleará el coeficiente alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad de los dos instrumentos que se utilizaron en la investigación. La relación entre las respuestas de los participantes acerca de una variable o constructo en particular (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2019) es analizada por este estudio estadístico. Se utiliza para establecer la consistencia interna de un grupo de ítems o preguntas que componen un cuestionario o escala. Este enfoque asegura que los instrumentos empleados en la investigación sean sólidos y apropiados.

**Tabla 3**

*Confiabilidad del instrumento de la variable 1: Aprendizaje lúdico*

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0,922            | 16             |

Con base en la información presentada en la tabla anterior, se llevó a cabo un primer análisis con 30 sujetos. El propósito de este examen fue verificar la fiabilidad de una variable específica, llamada aprendizaje lúdico, que contiene 16 ítems en el instrumento. El primer examen mostró un coeficiente muy cercano a 1, específicamente de 0.922, lo que indica que el instrumento es bastante confiable y se puede confiar mucho en su capacidad de medir la variable "aprendizaje lúdico".

**Tabla 4**

*Confiabilidad del instrumento de la variable 2: Habilidades sociales*

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| 0,888            | 18             |



Con la información recopilada, se hizo el primer análisis con 30 personas. Se usó un cuestionario de 18 preguntas para medir la confiabilidad del parámetro "habilidades sociales". Los resultados mostraron un alfa de Cronbach de 0.888, lo que significa que hay una gran consistencia interna. Este resultado confirma que el instrumento es fiable para medir la variable de interés.

### **3.7. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Para esta investigación, es muy importante recoger datos. El primer paso es recopilar información, lo que implica reunir datos usando herramientas de investigación; en este caso, se utiliza un manual para entrevistas. Este paso es muy importante porque determina la calidad y cantidad de los datos que se van a analizar. Este método ha permitido recoger, organizar y mostrar los datos obtenidos, lo que hizo más fácil su análisis y permitió llegar a conclusiones importantes para la investigación.

El primer paso es recoger datos, que significa obtener información usando herramientas de investigación. Aquí hay una guía para hacer entrevistas. Esta fase es muy importante porque determina el nivel y la cantidad de calidad de los datos que se van a revisar.

Los datos se organizaron después de ser recogidos.

Esto significa que se organizan y clasifican de manera que sean más fáciles de acceder y entender para un análisis posterior. La presentación de los datos recolectados fue la tercera parte del proceso.

Esto puede abarcar la elaboración de tablas, gráficos o reportes que faciliten la visualización eficaz de los datos recopilados. Es más sencillo transmitir los resultados a otros investigadores o interesados si se realiza una presentación

nítida y exacta. Finalmente, pasamos a la interpretación y análisis de los resultados del estudio. Los datos fueron analizados críticamente en esta etapa con el fin de reconocer conexiones, patrones o tendencias importantes. Para alcanzar conclusiones firmes y respaldadas por pruebas, la interpretación de los datos fue fundamental.

### 3.8. DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### Coeficiencia de correlación Rho Spearman

Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2019), el coeficiente de correlación de Spearman es útil para examinar la correlación entre variables que están en un nivel ordinal de medición. Este procedimiento posibilita la clasificación de personas, situaciones o unidades de análisis de la muestra en intervalos. Es particularmente efectivo para determinar relaciones estadísticas entre escalas de Likert, que normalmente se consideran ordinales. Espinoza y otros (2023) resaltan que para examinar la conexión entre dos variables y determinar si es inversa o directa, se emplea un coeficiente de correlación. El coeficiente de correlación de Pearson, que se basa en la varianza y la covarianza, es utilizado para las variables cuantitativas con distribución normal. No obstante, se utiliza el coeficiente de correlación Rho de Spearman cuando las variables son no ordinales o no tienen una distribución normal.

Esta técnica no paramétrica, que sigue los principios de la correlación simple de Pearson, examina el vínculo entre variables en una escala ordinal y tiene valores que oscilan entre -1 y +1 (incluyendo el cero).

Una correlación máxima, positiva o negativa, se expresa con valores extremos de +1 o -1, mientras que un valor de cero señala la ausencia de correlación. Si no se dan las circunstancias para utilizar métodos paramétricos, este estudio estadístico es una herramienta útil para analizar la relación entre variables y aporta resultados precisos y nítidos sobre la correlación presente (Espinoza et al., 2023). La fórmula es la siguiente:

$$r_s = 1 - \frac{6\sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Donde:

$r_s$  = Coeficiente de correlación por rangos de Spearman

$d$  = Diferencia entre los rangos (X menos Y)

$n$  = Número de datos

### Tabla 5

#### *Interpretación del coeficiente de correlación Rho de Spearman*

---

|  |
|--|
| -1.00: Correlación negativa perfecta (las variables están completamente inversamente relacionadas).      |
| -0.90: Correlación negativa muy fuerte.  |
| -0.75: Correlación negativa considerable.  |
| -0.50: Correlación negativa media.   |
| -0.25: Correlación negativa débil.   |
| 0,00 = No existe correlación alguna entre las variables  |
| +0.10: Correlación positiva muy débil.   |
| +0.25: Correlación positiva débil.   |
| +0.50: Correlación positiva media.   |
| +0.75: Correlación positiva considerable.  |
| +0.90: Correlación positiva muy fuerte.  |
| +1.00: Correlación positiva perfecta (las variables están completamente relacionadas de manera directa). |

---



## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

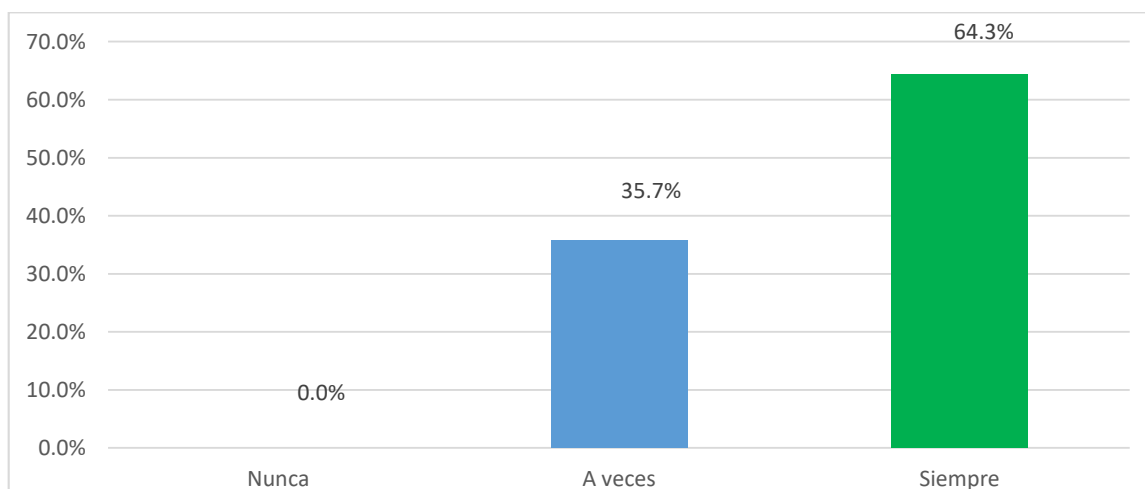
##### 4.1.1. Variable 1: Aprendizaje lúdico

**Tabla 6**

*Resultados descriptivos de la variable 1: Aprendizaje lúdico*

| Escala de valoración | F.        | %           |
|----------------------|-----------|-------------|
| Nunca                | 0         | 0.0%        |
| A veces              | 21        | 35.7%       |
| Siempre              | 38        | 64.3%       |
| <b>Total</b>         | <b>59</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* elaboración propia

**Figura 1.***Resultados descriptivos de la variable 1: Aprendizaje lúdico*

*Nota:* elaboración propia

**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** En líneas generales, la tabla presenta los resultados de la escala de valoración para la variable Aprendizaje lúdico en 59 participantes. Los resultados muestran que la mayoría de los entrevistados (64.3%, n=38) afirmaron que la actividad lúdica está siempre presente, mientras que un número significativo (35.7%, n=21) dijo que ocurre a veces. En otro sentido, no se registraron respuestas en la categoría "nunca" (0%, n=0). Estos descubrimientos destacan que el aprendizaje a través del juego se encuentra a menudo en el entorno educativo estudiado, mostrando que se usa de manera regular en las prácticas de enseñanza.

El porcentaje de respuestas en el grupo "a veces" (35.7%, n=21) muestra que, aunque el aprendizaje lúdico es una práctica común, no se utiliza en todas las ocasiones. Esta conclusión podría deberse a limitaciones en los recursos físicos, la capacitación de los docentes o la planificación del currículo, que dificultan su uso constante. También



puede indicar que las actividades lúdicas no están hechas para tratar ciertos temas del currículo, lo que limita su aplicación en el aula.

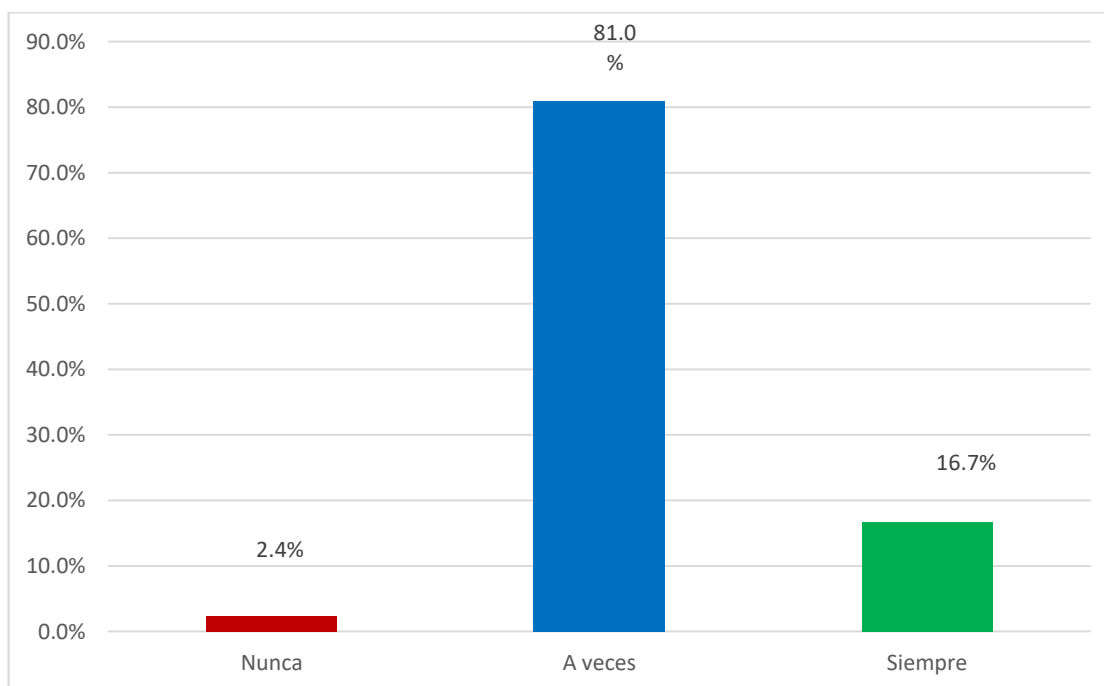
Por último, el hecho de que la mayoría de las respuestas se ubique en la categoría "siempre" (n=38, 64.3%) demuestra que se valora mucho el aprendizaje lúdico como estrategia pedagógica. Esto podría relacionarse con la efectividad percibida en el desarrollo integral de los niños, especialmente en cuanto a mejorar las destrezas sociales, la creatividad y la capacidad para resolver problemas. Que se realicen con regularidad actividades lúdicas puede ser una muestra de políticas educativas que impulsan su utilización, además del compromiso de los docentes por emplear métodos novedosos que estimulan un aprendizaje activo.

**Tabla 7**

*Resultados descriptivos de la dimensión 1: Juego motor*

| <b>Escala de valoración</b> | <b>F.</b> | <b>%</b>    |
|-----------------------------|-----------|-------------|
| Nunca                       | 1         | 2.4%        |
| A veces                     | 49        | 81.0%       |
| Siempre                     | 9         | 16.7%       |
| <b>Total</b>                | <b>59</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* elaboración propia

**Figura 2.***Resultados descriptivos de la dimensión 1: Juego motor*

*Nota:* elaboración propia

**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** En líneas generales, la tabla presenta los resultados de la escala de valoración para la dimensión Juego motor en un conjunto de 59 participantes. El 81.0% del total de participantes, lo que equivale a 49 individuos, manifestó que el juego motor se aplica ocasionalmente, según los datos. Un 16.7%, es decir, 9 participantes, indicó que este tipo de actividad se lleva a cabo siempre, aunque en menor proporción. En contraste, un 2.4%, que corresponde a un participante, señaló que el juego motor nunca se utiliza. Estos hallazgos indican que, a pesar de ser un método empleado con regularidad, el juego motor se aplica de manera sistemática en pocas ocasiones. Como el "nunca" representa al 2.4% y tiene una frecuencia de un participante, señala que el juego motor no se emplea en ciertas prácticas pedagógicas. Esto podría ser resultado de la falta de recursos, de sitios apropiados o de la capacitación del

profesorado para llevar a cabo actividades que fomenten el desarrollo motor. Asimismo, es posible notar una inclinación por otros métodos pedagógicos que no consideran el movimiento del cuerpo como un elemento esencial del aprendizaje. El juego motor es una actividad que se practica con frecuencia, pero no de forma constante. Esto se evidencia en el 81.0% de la categoría "a veces". A pesar de que esta proporción alta puede sugerir que se valora su importancia, también indica que es preciso planificar y organizar más para asegurar una inclusión constante de este en las prácticas pedagógicas. Los docentes podrían tener dificultades debido a la escasez de materiales específicos o al tiempo que impida su uso más frecuente. La categoría "siempre", que supone un 16.7% y 9 participantes, señala que un pequeño pero importante segmento utiliza el juego motor como una táctica educativa permanente. Esto podría estar relacionado con una comprensión detallada de las ventajas que tiene el ejercicio físico para el desarrollo completo de los niños, sobre todo en términos de coordinación motora, equilibrio y socialización.

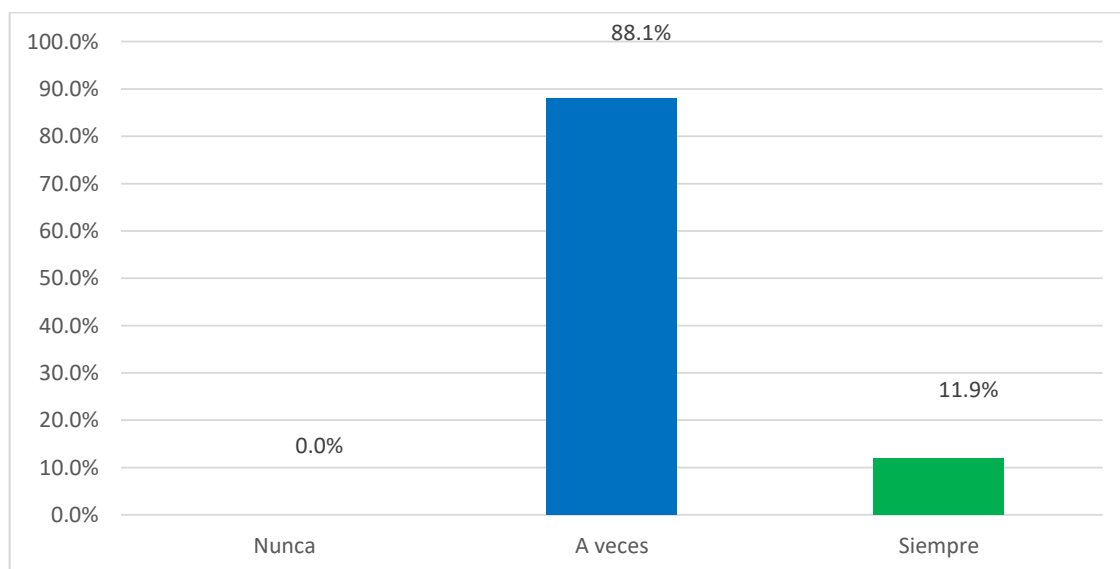
El empleo frecuente del juego motor en este conjunto demuestra un compromiso con métodos activos y participativos que promueven un aprendizaje dinámico y de gran significado.

## Tabla 8

*Resultados descriptivos de la dimensión 2: Juego sensorial*

| Escala de valoración | F.        | %           |
|----------------------|-----------|-------------|
| Nunca                | 0         | 0.0%        |
| A veces              | 52        | 88.1%       |
| Siempre              | 7         | 11.9%       |
| <b>Total</b>         | <b>59</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* elaboración propia

**Figura 3.***Resultados descriptivos de la dimensión 2: Juego sensorial*

*Nota:* elaboración propia

**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** En términos generales, los resultados de la escala de valoración para el componente Juego sensorial muestran que, en una muestra de 59 individuos, la mayor parte (52 participantes, es decir el 88.1%) afirmó que esta actividad se lleva a cabo ocasionalmente. El 11.9% (7 participantes), cifra que corresponde a un porcentaje más bajo, señaló que el juego sensorial se encuentra presente en todas las actividades pedagógicas. No se registraron respuestas en la categoría "nunca", o sea, el 0%. Los resultados indican que el juego sensorial se emplea en cierta medida en la educación, pero no de manera uniforme ni extendida.

Que no haya respuestas "nunca" no significa que el juego sensorial no sea una herramienta pedagógica por lo menos ocasionalmente. Esto tiene que ver con lo tan importantes que son para el desarrollo integral de los niños, específicamente en la educación inicial, donde buscan desarrollar habilidades elementales y estimular los



sentidos desde temprana edad. Que esta categoría no aparezca quiere decir que los profesores dan importancia a este tipo de actividades en alguna medida, apoyando la línea del aprendizaje activo.

Que el 88.1% de las respuestas en la categoría "a veces" señalen que, a pesar de ser una herramienta provechosa, el juego sensorial no se aplica a menudo. Esto puede deberse a problemas de escasez de recursos o de organización de actividades sensoriales acordes al currículo.

Esta frecuencia de uso podría estar desempeñando un papel adicional en lugar de ser una práctica habitual, lo que posibilita que haya oportunidad para optimizar su integración en las dinámicas pedagógicas.

El 11.9% de los docentes que contestaron "siempre" constituyen un pequeño pero importante grupo que emplea el juego sensorial en su práctica pedagógica de manera constante.

Esta proporción indica que aquellos que aplican el juego sensorial de forma regular logran obtener beneficios en áreas como la estimulación cognitiva, social y emocional de los niños. Sin embargo, también resalta la relevancia de fomentar su uso más amplio, con una visión que garantice su implementación sistemática en el campo de la educación inicial, con el fin de optimizar su efecto en el crecimiento de los niños.

**Tabla 9**

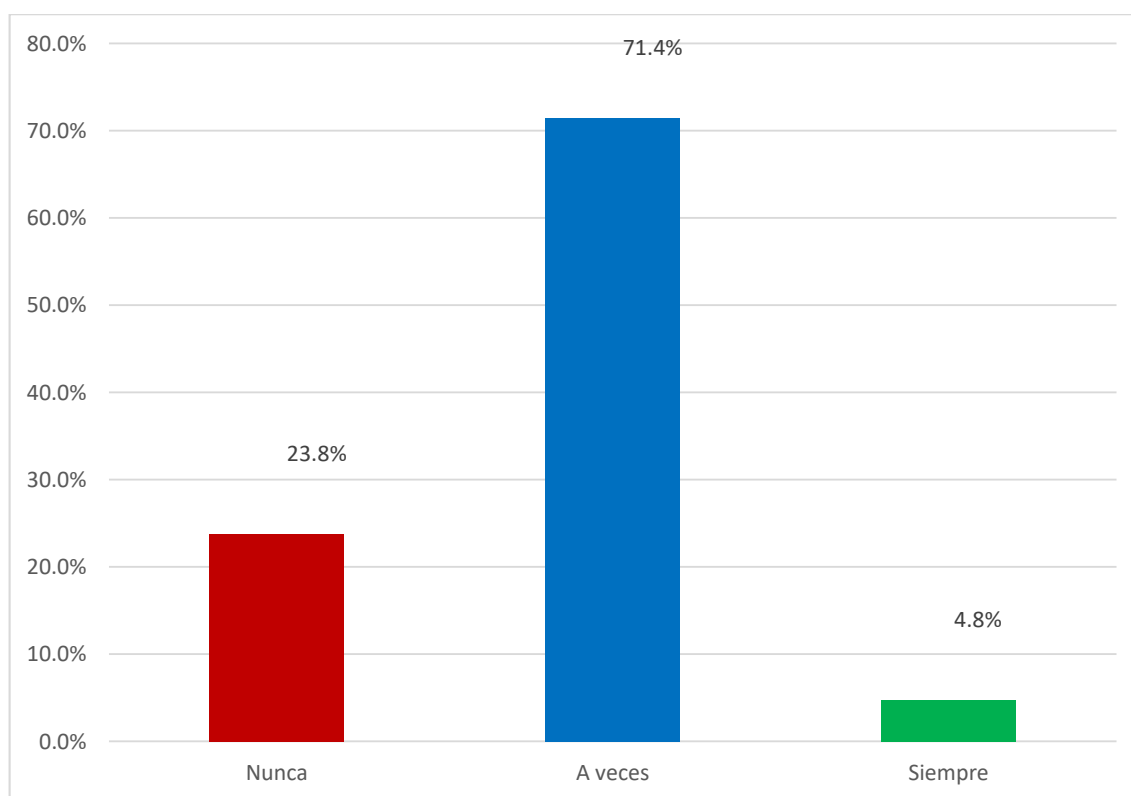
*Resultados descriptivos de la dimensión 3: Juego social*

| Escala de valoración | F.        | %           |
|----------------------|-----------|-------------|
| Nunca                | 14        | 23.8%       |
| A veces              | 42        | 71.4%       |
| Siempre              | 3         | 4.8%        |
| <b>Total</b>         | <b>59</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* elaboración propia

**Figura 4.**

*Resultados descriptivos de la dimensión 3: Juego social*



*Nota:* elaboración propia



**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** La tabla presenta, en líneas generales, los resultados de la escala de valoración para la dimensión del juego social, que se realizó sobre un grupo de 59 participantes. El 71.4% de los encuestados, es decir, 42 participantes, considera que el juego social se aplica en ocasiones. El 23.8% (14 participantes) indicó que este tipo de juego no se utiliza nunca, mientras el 4.8% (3 participantes) afirmó que siempre está presente en las actividades pedagógicas. Estos resultados muestran que el empleo del juego social como método pedagógico ha sido restringido y que su aplicación muestra una variabilidad importante.

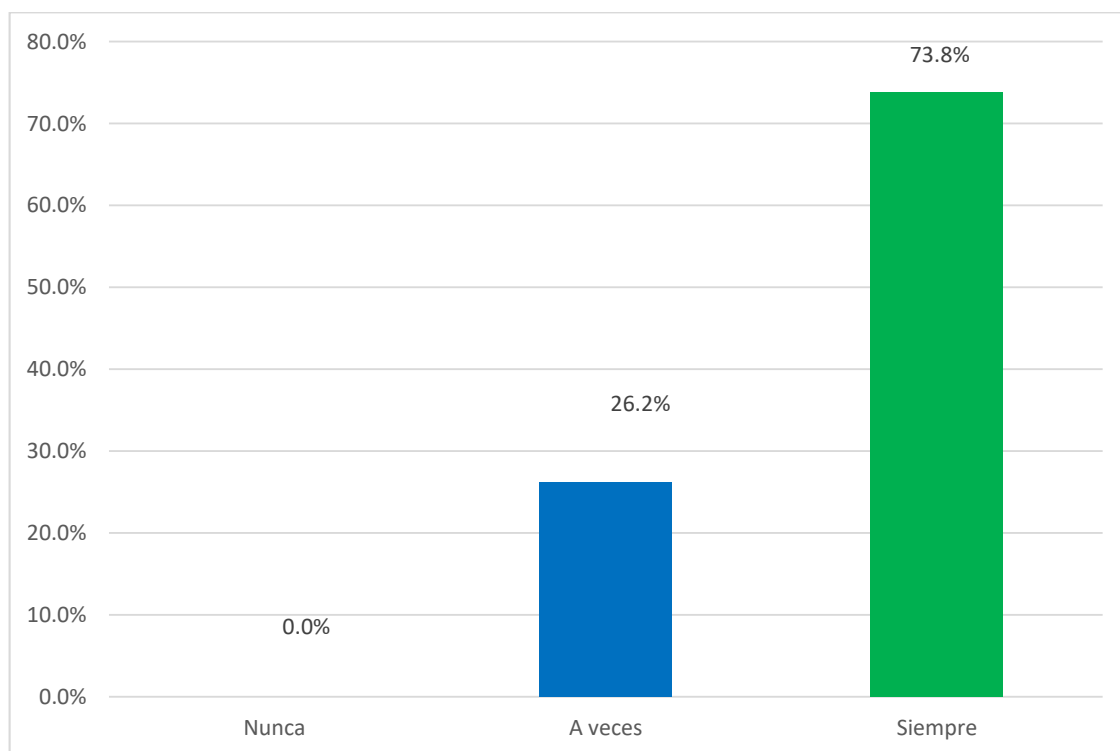
Finalmente, el 4.8% de las respuestas "siempre" revela que pocos profesores usan regularmente el juego social. Esto indica que en algunas situaciones se usa todo el potencial lúdico social para desarrollar la empatía, las habilidades sociales y el aprendizaje cooperativo. Pero este porcentaje demuestra que aún falta fomentar su uso en la planificación pedagógica y que logre ser una práctica más habitual y eficaz en el ámbito educativo.

### Tabla 10

Resultados descriptivos de la dimensión 4: Juego intelectual

| <i><b>Escala de valoración</b></i> | <i><b>F.</b></i> | <i><b>%</b></i> |
|------------------------------------|------------------|-----------------|
| Nunca                              | 0                | 0.0%            |
| A veces                            | 15               | 26.2%           |
| Siempre                            | 44               | 73.8%           |
| <b>Total</b>                       | <b>59</b>        | <b>100%</b>     |

*Nota:* elaboración propia

**Figura 5.***Resultados descriptivos de la dimensión 4: Juego intelectual*

*Nota:* elaboración propia

**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** En general, el 73.8% de los estudiantes de la muestra (44 estudiantes) afirma que siempre se lleva a cabo este tipo de actividad. El 0% (ninguno) afirmó que nunca se juega a juegos de mesa y un 26.2% (15 alumnos) que se utilizan a veces. Estos datos revelan que el juego intelectual es una estrategia didáctica muy utilizada en esta etapa educativa y que, por lo tanto, es muy importante para el desarrollo cognitivo de los niños.

Que en la categoría nunca se obtengan respuestas no implica que el juego intelectual no sea considerado un elemento de las prácticas educativas de la educación inicial. Esto puede deberse a que este tipo de juego estimula el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad, habilidades muy importantes en esta fase



del desarrollo. Los resultados indican que se corresponde con el objetivo de estimular un aprendizaje activo, en el que los niños son alentados a participar en actividades que fomentan su pensamiento crítico.

Que el 26.2% de las respuestas se encuentre en "a veces" demuestra que, aunque se aprecia el juego mental, no se aplica siempre. Este porcentaje puede deberse a la falta de recursos y tiempo en el aula y a las dificultades para elaborar actividades que combinen juego e instrucción de conceptos complejos. No obstante, la frecuencia parcial de uso podría señalar que, a pesar de su utilidad reconocida, todavía hay obstáculos para su incorporación total en el proceso educativo.

Por otro lado, el 73.8% de las respuestas en la categoría siempre enfatiza que una amplia mayoría de los profesores de educación inicial utiliza con frecuencia el juego intelectual en su práctica docente. Esto demuestra que este tipo de actividades no solo fomentan habilidades como el pensamiento lógico, la memoria y la atención, sino que también contribuyen a que los alumnos adquieran confianza en su habilidad para solucionar problemas. Esta perspectiva propone un compromiso importante de los educadores por incorporar metodologías activas y motivadoras que se ajusten al nivel cognitivo de los niños en esta fase.

#### 4.1.2. Variable 2: Habilidades sociales

**Tabla 11**

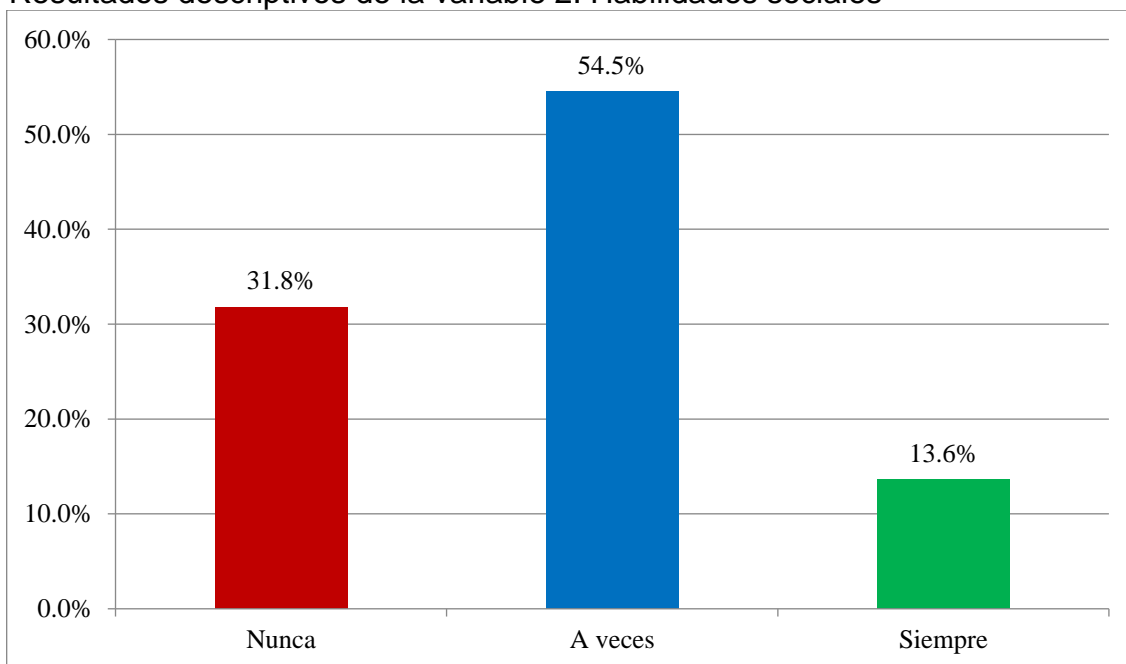
Resultados descriptivos de la variable 2: Habilidades sociales

| <i>Escala de valoración</i> | <i>F.</i> | <i>%</i>    |
|-----------------------------|-----------|-------------|
| Nunca                       | 19        | 31.8%       |
| A veces                     | 32        | 54.5%       |
| Siempre                     | 8         | 13.6%       |
| <b>Total</b>                | <b>59</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* elaboración propia

**Figura 6.**

Resultados descriptivos de la variable 2: Habilidades sociales



*Nota:* elaboración propia

**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** En En términos generales, la tabla muestra los resultados de la variable Habilidades sociales, analizada en un grupo de 59 alumnos de nivel inicial. La mayoría de los encuestados (32 estudiantes, el 54.5%) indicó que estas habilidades se presentan a



veces. En contraste, un 31.8% (19 alumnos) indicó que nunca se fomentan, y solamente un 13.6% (8 alumnos) aseguró que estas capacidades siempre se desarrollan. Estos resultados indican que se están utilizando parcialmente estrategias para desarrollar habilidades sociales en la educación inicial, evidenciando aspectos por fortalecer.

El 31.8% de las respuestas "nunca" muestra que en algunos contextos educativos no se desarrollan habilidades sociales. Este resultado puede ser el resultado de la ausencia de estrategias explícitas que fomenten la conversación e interacción entre los niños. Según la teoría del aprendizaje social de Bandura, los niños adquieren habilidades sociales principalmente por medio de la observación, el modelado y la interacción con modelos relevantes. Que no existan estas oportunidades puede obstaculizar que los niños aprendan a solucionar conflictos y a establecer vínculos saludables, lo cual tendrá un impacto negativo en su desarrollo integral.

"A veces" 54.5%, que indica que aunque se trabajan las habilidades sociales, no de forma continua y sistemática. Esto puede deberse a que no se capacita a los docentes para implementar formas cooperativas y lúdicas de trabajo en el aula, o a que se privilegia la enseñanza de contenidos por sobre el desarrollo social y emocional. En ese sentido, las teorías de Vygotsky, donde la interacción social es el motor del desarrollo, plantean que una mirada más permanente en las prácticas grupales y colaborativas podría fortalecer estas habilidades.

Por otro lado, el 13.6% de las respuestas "siempre" corresponden a un pequeño número de contextos educativos donde siempre se favorece el desarrollo de habilidades sociales. Como se declara en las bases teóricas del currículo nacional, esta frecuencia indica que algunos profesores están desarrollando prácticas donde promueven la resolución de conflictos, la comunicación asertiva y la empatía. Estas

prácticas pueden enmarcarse dentro de un enfoque educativo para el bienestar social y la convivencia democrática, desarrollando la autonomía y la autorregulación emocional desde temprana edad.

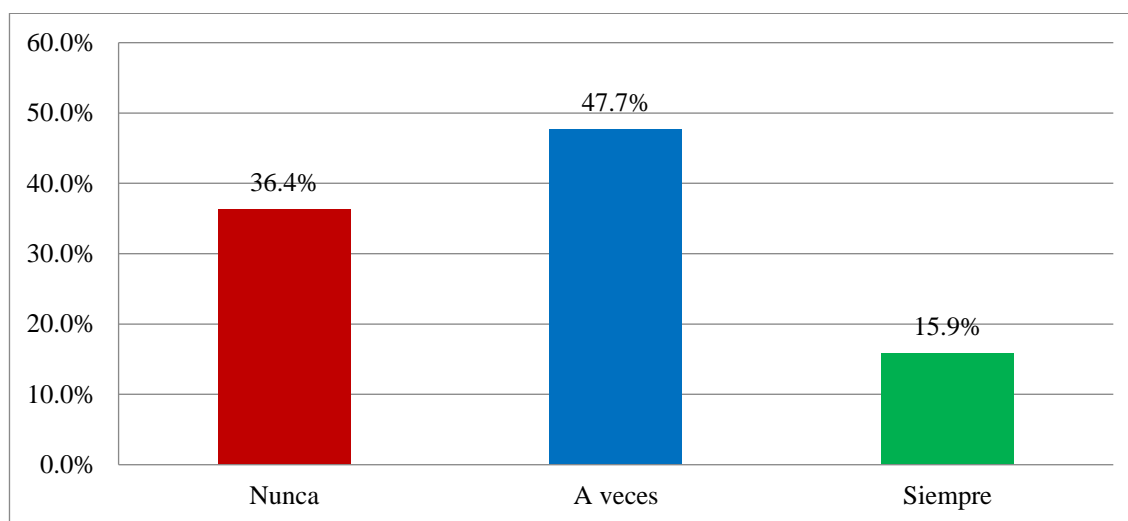
**Tabla 12**

Resultados descriptivos de la dimensión 1: Habilidad para relacionarse

| Escala de valoración | F. | %     |
|----------------------|----|-------|
| Nunca                | 22 | 36.4% |
| A veces              | 28 | 47.7% |
| Siempre              | 9  | 15.9% |
| Total                | 59 | 100%  |

*Nota:* elaboración propia**Figura 7.**

Resultados descriptivos de la dimensión 1: Habilidad para relacionarse

*Nota:* elaboración propia

**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** En general, los resultados de la dimensión Habilidad para relacionarse, analizados en una muestra de 59 alumnos de nivel inicial, arrojan que el 47.7% (28 alumnos) señaló que esta habilidad se desarrolla algunas veces. El 36.4% (22) nunca se le motiva y el 15.9% (9) que siempre está presente en las prácticas educativas.



¡Es preocupante que el 36.4% de las respuestas "nunca" revelen deficiencias significativas para interactuar en un grupo de alumnos! Desde el punto de vista del aprendizaje social, esto puede ser consecuencia de la falta de oportunidades para que los niños participen en actividades grupales o en equipo. Esto restringe la evolución de habilidades sociales esenciales, como la colaboración, el respeto y la empatía, que establecen cómo se relacionan con sus pares.

El 47.7% de las respuestas es "a veces", lo que señala que hay oportunidades para interactuar con otras personas, aunque no son tan a menudo como para garantizar el desarrollo de esta habilidad. Esto podría ser el resultado de la falta de una planificación pedagógica bien estructurada que promueva la conversación entre los alumnos. Es necesario un contacto significativo y continuo con otros para que se produzca el progreso social, por lo que es fundamental reforzar las prácticas para obtener un impacto mayor.

Por otra parte, el 15.9% de las respuestas en "siempre" señala que las habilidades sociales son estimuladas con poca frecuencia. Esto puede indicar que se están empleando estrategias adecuadas en estas circunstancias, como el trabajo en equipo, las dinámicas de grupo o los juegos de rol, con el fin de estimular las habilidades sociales necesarias. Estos datos muestran que, a pesar de los avances en su integración, la cobertura sigue siendo insuficiente y debe extenderse para que todos los alumnos puedan disfrutar de un contexto que favorezca su desarrollo social.

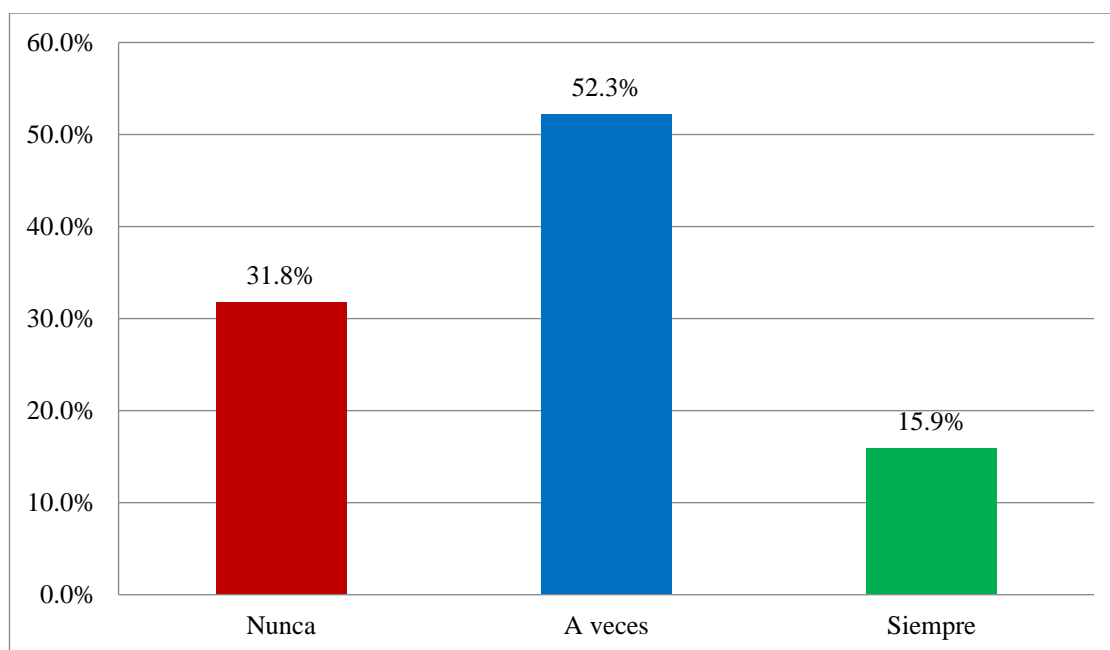
**Tabla 13**

Resultados descriptivos de la dimensión 2: Autoafirmación

| <i>Escala de valoración</i> | <i>F.</i> | <i>%</i>    |
|-----------------------------|-----------|-------------|
| Nunca                       | 19        | 31.8%       |
| A veces                     | 31        | 52.3%       |
| Siempre                     | 3         | 15.9%       |
| <b>Total</b>                | <b>59</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* elaboración propia**Figura 8.**

Resultados descriptivos de la dimensión 2: Autoafirmación

*Nota:* elaboración propia

**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** En líneas generales, los resultados de la dimensión Autoafirmación, analizados en una muestra de 59 alumnos de nivel inicial, señalan que más del 50% de los encuestados ( $n=31$ , 52.3%) considera que esta habilidad se promueve ocasionalmente. Mientras que un 15.9% ( $n=3$ ) afirmó que esta competencia está siempre presente en las prácticas



pedagógicas, el 31.8% (n=19) manifestó que nunca se fomenta. Estos resultados muestran que, aunque se reconoce la autoafirmación como una competencia, su desarrollo es escaso y desigual en los contextos educativos.

Como lo demuestra el 31.8% de respuestas en la opción "nunca", una gran cantidad de alumnos no tiene acceso a prácticas educativas que fomenten expresar opiniones, defender sus derechos y confiar en sí mismos. Esto puede ser resultado de métodos pedagógicos convencionales que no promueven el desarrollo socioemocional, o de la carencia de capacitación del profesorado para abordar estas competencias desde una perspectiva participativa e inclusiva. Los estudiantes pueden volverse dependientes y seguros de sí mismos, quedándose estancados, si no se les brindan estas oportunidades.

Las respuestas a veces nos señalan que, a pesar de que se valora la autoafirmación, no se fomenta. Este es el caso del 52.3% de las respuestas. Esto podría ser porque se tiene una concepción pedagógica que le da más importancia a las capacidades académicas que a las socioemocionales, o porque se piensa que estas últimas se desarrollan por cuenta propia. Sin embargo, el marco teórico destaca un enfoque planificado con medidas para promover la expresión de las emociones y la seguridad emocional desde la primera infancia.

Por otro lado, el 15.9 % de las respuestas "siempre" indica un número limitado de situaciones en las que se afirma siempre. Estos datos indican que hay docentes que emplean métodos apropiados, como actividades de resolución de conflictos, dinámicas participativas o ejercicios de toma de decisiones. Estas actividades apoyan a los estudiantes a desarrollar habilidades para expresarse y defender sus ideas. Aunque este dato es positivo, también evidencia que estas prácticas no están

extendidas, limitando su alcance y su potencial para influir en el desarrollo integral del alumnado.

**Tabla 14**

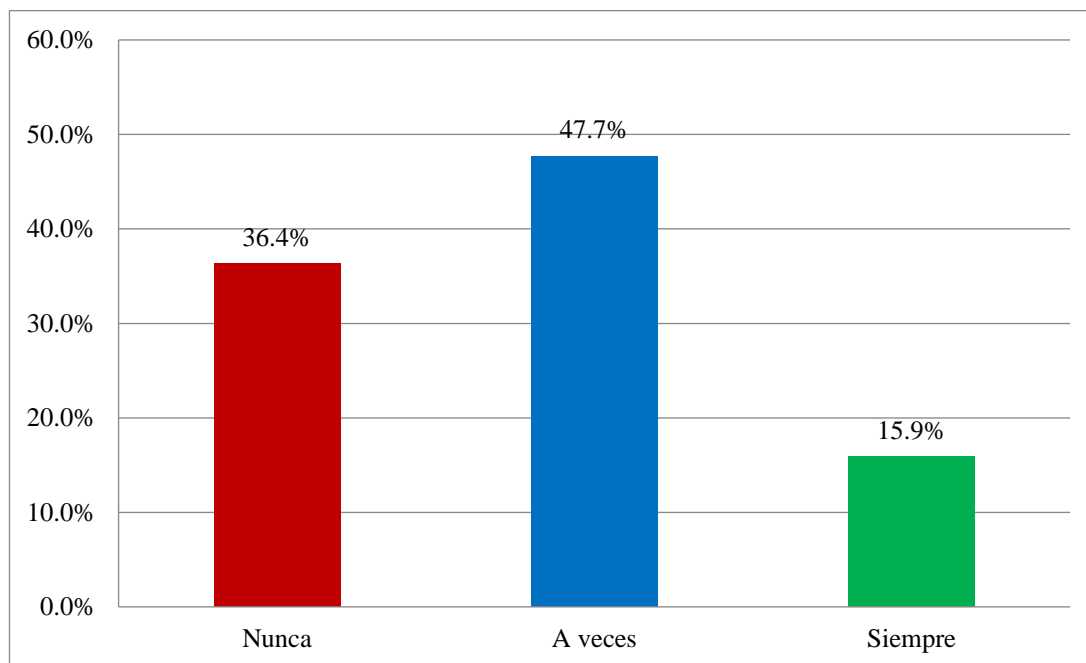
Resultados descriptivos de la dimensión 3: Expresión de emociones

| <i>Escala de valoración</i> | <i>F.</i> | <i>%</i>    |
|-----------------------------|-----------|-------------|
| Nunca                       | 22        | 36.4%       |
| A veces                     | 28        | 47.7%       |
| Siempre                     | 9         | 15.9%       |
| <b>Total</b>                | <b>59</b> | <b>100%</b> |

*Nota:* elaboración propia

**Figura 9.**

Resultados descriptivos de la dimensión 3: Expresión de emociones



*Nota:* elaboración propia

**Análisis de los resultados presentados en la tabla y figura anterior:** En términos generales, los resultados de la dimensión Expresión de emociones, evaluados en un



grupo de 59 alumnos del nivel inicial, señalan que el 47.7% (n=28) cree que esta capacidad se estimula ocasionalmente. El 36.4% (n=22) indicó que nunca se promueve, en comparación con el 15.9% (n=9) que aseguró que la manifestación de emociones siempre forma parte de las prácticas pedagógicas. Estos hallazgos evidencian una puesta en marcha parcial e inconsistente de estrategias enfocadas en el desarrollo emocional infantil, poniendo de relieve sectores críticos que requieren ser reforzados dentro del ámbito educativo.

El 36,4% de las respuestas "nunca" revela que en muchos contextos escolares no se abordan de manera adecuada las emociones de los niños. Esto puede relacionarse con un tipo de pedagogía que se preocupa sólo por los aspectos cognitivos, descuidando el desarrollo socioemocional. La habilidad de los alumnos para manejar el estrés, desarrollar relaciones interpersonales saludables y crecer en otros aspectos de la vida puede verse afectada si no tienen estrategias específicas para expresar y regular sus emociones.

Un 15.9% de las respuestas en la categoría "siempre" muestra un conjunto reducido de situaciones en las que se trabaja de forma continua la expresión de emociones. Esto señala que algunos profesores están utilizando métodos eficaces, como juegos, cuentos o dinámicas grupales, que fomentan una expresión emocional adecuada y natural según la edad de cada persona.

No obstante, este pequeño porcentaje subraya la importancia de expandir estas prácticas para que cada niño tenga la oportunidad de beneficiarse de un ambiente que favorezca su desarrollo emocional.

## 4.2. RESULTADOS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES

### 4.2.1. Prueba de normalidad

**Tabla 15**

*Prueba de normalidad*

|                      | Shapiro - Wilk |    |       |
|----------------------|----------------|----|-------|
|                      | Estadístico    | gl | Sig.  |
| Aprendizaje lúdico   | 0.923          | 59 | 0.008 |
| Habilidades sociales | 0.878          | 59 | 0.000 |

*Nota:* elaboración propia

La tabla presenta los hallazgos de la prueba Shapiro-Wilk de normalidad aplicada a las variables Habilidades sociales y Aprendizaje lúdico, con una participación de 59 sujetos en cada variable. Se logró un estadístico de 0.923 para el aprendizaje lúdico y de 0.878 para las habilidades sociales; sus respectivos niveles de significancia (Sig.) fueron 0.008 y 0.000. Dado que ambos valores de significación son menores que el alfa de 0.05, se rechaza la hipótesis nula de normalidad, lo cual indica que las distribuciones de las dos variables no son normales.

Este resultado, para el análisis de correlación entre las variables, apoya la selección de pruebas no paramétricas. En esta oportunidad, se utilizó el test de Rho de Spearman para examinar las relaciones entre variables que no satisfacen los supuestos de normalidad. Dado que trabaja con datos ordinales o distribuciones no normales, esta prueba es una herramienta de análisis eficaz. Así, asegura una interpretación confiable y válida de la conexión entre el aprendizaje lúdico y las capacidades sociales.

El resultado alcanzado respalda la importancia de llevar a cabo test de normalidad previos (como el Shapiro-Wilk) antes de seleccionar las pruebas estadísticas apropiadas. Esto garantiza la validez de las conclusiones obtenidas del análisis de datos y asegura que las pruebas realizadas sean pertinentes. La mirada estadística robusta para analizar relaciones de variables en este campo educativo se logra al combinar esta prueba con el análisis a través del Rho de Spearman.

#### 4.2.2. Contrastación de hipótesis general

**Tabla 16**

*Contrastación de hipótesis general: Aprendizaje lúdico y habilidades sociales*

|                 |                      | Aprendizaje lúdico          | Habilidades sociales |       |
|-----------------|----------------------|-----------------------------|----------------------|-------|
| Rho de Spearman | Aprendizaje lúdico   | Coefficiente de correlación | ,728**               |       |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | ,000                 |       |
|                 | N                    | 59                          | 59                   |       |
|                 | Habilidades sociales | Coefficiente de correlación | ,728**               | 1,000 |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | ,000                 | .     |
|                 | N                    | 59                          | 59                   |       |

*Nota:* elaboración propia

**Análisis inferencial:** Utilizando el coeficiente de correlación Rho de Spearman para las variables habilidades sociales y aprendizaje lúdico, los resultados del análisis inferencial se muestran en la tabla. La muestra se compuso de 59 participantes. Se logró un coeficiente de correlación de 0.728, lo que demuestra que existe una



correlación positiva significativa entre las dos variables. El valor de significancia, 0.000, es inferior al de alfa, que es 0.05 (Sig. 0.000 < 0.05). Esto significa que hay una relación estadísticamente importante entre el aprendizaje lúdico y las competencias sociales.

Según se entiende el coeficiente de correlación, la utilización del aprendizaje lúdico ayuda a que las capacidades sociales se desarrollen. Este descubrimiento señala que el uso regular de estrategias recreativas en el aula contribuye al avance de las habilidades sociales en los estudiantes, como la resolución de conflictos, la cooperación y la comunicación.

Como la hipótesis nula no se cumple, pero sí la alternativa, es aceptada. Esto se explica por la relevancia estadística que se ha conseguido. Este hallazgo apoya la idea de que el modo de jugar es una forma de cultivar habilidades sociales en los alumnos de la primera etapa.

Para concluir, los hallazgos de este estudio inferencial respaldan el vínculo positivo entre las capacidades sociales y el aprendizaje lúdico. Esta correlación sugiere que se deben promover más las actividades recreativas en el ámbito educativo para tener un mayor impacto en el desarrollo integral del estudiante.

#### 4.2.3. Contratación de hipótesis específica 1

**Tabla 17**

*Contratación de hipótesis específica 1: Aprendizaje lúdico y habilidades para relacionarse*

|                               |                               | Aprendizaje lúdico | Habilidades para relacionarse |
|-------------------------------|-------------------------------|--------------------|-------------------------------|
| Rho de Spearman               | Aprendizaje lúdico            |                    |                               |
|                               | Coeficiente de correlación    | 1,000              | ,456**                        |
|                               | Sig. (bilateral)              | .                  | ,002                          |
|                               | N                             | 59                 | 59                            |
| Habilidades para relacionarse | Habilidades para relacionarse |                    |                               |
|                               | Coeficiente de correlación    | ,456**             | 1,000                         |
|                               | Sig. (bilateral)              | ,002               | .                             |
|                               | N                             | 59                 | 59                            |

*Nota:* elaboración propia

**Análisis inferencial:** Los resultados de la correlación entre el aprendizaje lúdico y la dimensión "Habilidades para relacionarse" son reflejados en la tabla. Se llevó a cabo una evaluación de esto en un conjunto de 59 participantes mediante el coeficiente de correlación Rho de Spearman. La correlación positiva entre ambas variables es moderada, según el coeficiente de correlación que se obtuvo (0.456). La relación entre esta dimensión específica de las habilidades sociales y el aprendizaje lúdico está estadísticamente confirmada, porque la significancia (0.002) es menor que el nivel alfa establecido en 0.05 (Sig. 0.002 < 0.05).



Una correlación positiva moderada indica que a medida que se llevan a cabo más actividades de aprendizaje lúdico, los alumnos desarrollan más competencias relacionadas. En otras palabras, el juego afecta las capacidades de relacionarse con otros porque posibilita la formación de conexiones sociales positivas a través de comportamientos como el respeto, la colaboración y la empatía, que son fundamentales para su desarrollo socioemocional.

La hipótesis nula, que sostiene que no hay relación entre las habilidades sociales y el aprendizaje lúdico, se rechaza en función del nivel de significatividad obtenido. En cambio, se acepta la hipótesis específica que plantea una correlación positiva entre estas variables. Ya que posibilita que los alumnos adquieran conocimientos académicos y desarrollen las habilidades sociales requeridas en los primeros niveles de su formación, este hallazgo respalda la idea de que el juego es un medio significativo para aprender.

En resumen, los hallazgos indican que la formación mediante el juego tiene un impacto en el desarrollo del área "Habilidades para relacionarse", una de las competencias sociales. La relación nos señala que es necesario diseñar y llevar a cabo actividades recreativas en el aula, no únicamente como una estrategia de aprendizaje, sino también como un método para optimizar las relaciones sociales y asistir al alumnado a crecer de manera integral durante esta fase escolar.

#### 4.2.4. Contrastación de hipótesis específica 2

**Tabla 18**

*Contrastación de hipótesis específica 2: Aprendizaje lúdico y autoafirmación*

|                    |                            | Aprendizaje lúdico         | Autoafirmación |
|--------------------|----------------------------|----------------------------|----------------|
| Aprendizaje lúdico | Coeficiente de correlación | 1,000                      | ,722**         |
|                    | Sig. (bilateral)           | .                          | ,000           |
| Rho de Spearman    | N                          | 59                         | 59             |
|                    | Autoafirmación             | Coeficiente de correlación | ,722**         |
|                    | Sig. (bilateral)           | ,000                       | .              |
|                    | N                          | 59                         | 59             |

*Nota:* elaboración propia

**Análisis inferencial:** La tabla muestra los resultados de correlacionar el aprendizaje lúdico con la dimensión de autoafirmación, que fue evaluada a través del coeficiente de correlación Rho de Spearman en una muestra compuesta por 59 personas. Se ha obtenido un coeficiente de correlación de 0.722, lo que indica una correlación positiva alta entre ambas variables. Se ha encontrado una conexión estadísticamente notable entre la autoafirmación y el aprendizaje lúdico, puesto que el valor de significancia (0.000) es inferior al alfa de 0.05 (Sig.  $0.000 < 0.05$ ).

Un alto coeficiente de correlación positiva indica que mientras más recurrentes sean las actividades lúdicas para aprender, más se fortalece la autoafirmación en los estudiantes. Es decir, que las estrategias lúdicas desarrollan en los niños la capacidad



de manifestar sus opiniones, defender sus derechos y desenvolverse con seguridad.

Este descubrimiento demuestra que el juego es una herramienta para el desarrollo integral de los alumnos en la primera infancia, no sólo en el ámbito educativo, sino también en el socioemocional.

La hipótesis nula, que señala la inexistencia de conexión entre la autoafirmación y el aprendizaje lúdico, es rechazada por el nivel de significancia obtenido. No obstante, se acepta la hipótesis específica: existe una correlación positiva entre ambas variables. Esta conclusión señala que, cuando se comienzan actividades de juego sistemático en el salón de clases, los alumnos son más capaces de autoafirmarse. En conclusión, los resultados indican que el aprendizaje lúdico tiene un efecto positivo en la evolución de la autoafirmación, una habilidad social. Esto enfatiza lo importante que es fomentar estrategias pedagógicas lúdicas que favorezcan el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognitivas, las cuales son necesarias para el crecimiento integral de los niños.

#### 4.2.5. Contrastación de hipótesis específica 3

**Tabla 19**

*Contrastación de hipótesis específica 3: Aprendizaje lúdico y expresión de emociones*

|                    |                             | Aprendizaje lúdico | Expresión de emociones |
|--------------------|-----------------------------|--------------------|------------------------|
| Aprendizaje lúdico | Coefficiente de correlación | 1,000              | ,727**                 |
|                    | Sig. (bilateral)            | .                  | ,000                   |
| N                  |                             | 59                 | 59                     |
| Rho de Spearman    | Coefficiente de correlación | ,727**             | 1,000                  |
|                    | Sig. (bilateral)            | ,000               | .                      |
| N                  |                             | 59                 | 59                     |

*Nota:* elaboración propia

Investigación inferencial: Los resultados que reflejan la correlación entre el aprendizaje lúdico y la dimensión de "Expresión de emociones" se encuentran en la tabla. Con el objetivo de realizar este estudio, se utilizó una muestra compuesta por 59 individuos y se empleó el coeficiente de correlación Rho de Spearman. El coeficiente de correlación de 0.727 demuestra que existe una fuerte y positiva relación entre ambas variables. El valor de significancia es 0.000, que es inferior al alfa de 0.05. Esto demuestra que existe una correlación significativa desde el punto de vista estadístico entre la expresión de sentimientos y el aprendizaje lúdico.

Una correlación positiva alta indica que el empleo de estrategias pedagógicas lúdicas contribuye a que los alumnos adquieran una capacidad superior para



expresar sus emociones. Este descubrimiento subraya la importancia de usar el juego como un instrumento fundamental para que los niños desarrollen la capacidad de identificar, manejar y expresar sus emociones, lo que ayuda a su desarrollo integral desde la perspectiva socioemocional.

A causa del valor de significancia hallado, se puede rebatir la hipótesis nula, que sostiene que no existe relación entre el aprendizaje lúdico y la expresión de las emociones. En otro orden de cosas, se acepta la hipótesis específica que afirma que las dos variables tienen una relación positiva y significativa. Este descubrimiento respalda la importancia de incluir actividades recreativas en el currículo, no solo para fomentar el aprendizaje cognitivo, sino también para potenciar las competencias emocionales de los alumnos. En síntesis, los hallazgos indican que la expresión de emociones se ve influenciada por el aprendizaje mediante el juego, una capacidad que forma parte de las habilidades sociales. Esta relación evidencia lo relevante que es introducir métodos pedagógicos lúdicos que posibiliten a los niños investigar y expresar sus sentimientos de forma asertiva, con lo cual se genera un entorno inclusivo y propicio para su bienestar integral.

#### **4.3. DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Los hallazgos de este estudio señalan que entre las capacidades sociales y el aprendizaje lúdico en los alumnos de la etapa inicial se produce una correlación notable y positiva, lo cual evidencia que esta metodología afecta componentes particulares como la autoafirmación, la expresión de sentimientos y las habilidades relacionales. Si bien estos resultados presentan ciertas particularidades que requieren un análisis exhaustivo, coinciden con estudios previos realizados tanto dentro como fuera del país.



En cuanto al objetivo general, los datos inferenciales muestran una correlación positiva fuerte entre las habilidades sociales y el aprendizaje lúdico ( $Rho=0.728$ ,  $Sig.=0.000$ ). Esto quiere decir que mientras más se use el aprendizaje lúdico, mejor será la habilidad social. Esto apoya los resultados de Linares y Moncca (2021), que hallaron una correlación positiva entre el juego lúdico y las habilidades sociales en niños de 5 años ( $r=0.234$ ); sin embargo, el coeficiente del presente estudio es mayor, lo que podría deberse a que se midieron dimensiones más completas.

Además, estos resultados concuerdan con los de Mendoza (2021), que también halló una relación relevante ( $r=0.367$ ,  $p=0.001$ ), pero otra vez con un grado de conexión inferior, lo cual podría deberse a las diferencias en las muestras y en los contextos educativos estudiados.

Respecto al OE1 (capacidad para relacionarse), se encontró una correlación positiva moderada ( $Rho=0.456$ ,  $Sig.=0.002$ ), lo cual indica que el aprendizaje lúdico promueve la interacción entre los individuos y las habilidades interpersonales. Este resultado coincide con lo informado por Ramos (2020), quien destacó la eficacia de las actividades lúdicas para mejorar habilidades sociales básicas, sobre todo en las primeras edades. Pero la investigación actual encuentra una correlación moderada, probablemente porque hay variables específicas del contexto escolar (como la intensidad de aplicación de actividades lúdicas o la capacitación del profesorado en estrategias lúdicas) que pueden estar influyendo.

En el OE2 (autoafirmación), la correlación positiva es fuerte ( $Rho=0.722$ ,  $Sig.=0.000$ ), reafirmando que las actividades de ocio favorecen la expresión y



la seguridad. Este hallazgo está respaldado por Arteaga (2023), quien determinó que los juegos cooperativos, siempre y cuando estén estructurados, mejoran las habilidades sociales, como la autoafirmación. Sin embargo, el mayor coeficiente logrado en esta investigación podría indicar una visión más realista sobre el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ya que la autoafirmación es una habilidad social.

En cuanto al OE3 (o expresión de las emociones), se halló una correlación positiva alta y significativa ( $Rho=0.727$ ,  $Sig.=0.000$ ), lo que indica que el aprendizaje a través del juego permite que los niños reconozcan sus emociones y puedan manifestarlas. Este resultado apoya lo encontrado por Cornelio y Farfán (2022), quienes destacaron la influencia de la expresión emocional para favorecer el apoyo socioemocional a través de actividades lúdicas. El juego de roles, según Mamani y Paja (2018), también apoya aspectos socioemocionales como la comunicación regional y la empatía, aunque en menor medida porque las actividades propuestas eran limitadas. Los resultados de esta investigación arrojan coeficientes de correlación mayores a los informados por Mendoza (2021) y Linares y Moncca (2021), en sus estudios, respectivamente. Esto evidencia que en el contexto estudiado las estrategias de aprendizaje lúdico se asocian más al desarrollo de habilidades sociales. Esto puede deberse a factores como la intensidad y frecuencia de las actividades lúdicas que se realicen, la formación que tengan los profesores en estrategias pedagógicas lúdicas. Sin embargo, los resultados también señalan puntos de mejora, especialmente en la habilidad para establecer relaciones. Una correlación media en este caso significa que existen factores que dificultan o limitan la aplicación del aprendizaje lúdico de manera efectiva y continua.



Finalmente, los resultados de esta investigación reafirman la vinculación entre las habilidades sociales y el aprendizaje lúdico, pero sobre todo señalan la necesidad de promover formas lúdicas más apropiadas y estructuradas para la educación inicial. Los resultados muestran una asociación más fuerte que en estudios anteriores, lo que refuerza la idea de la forma de aprendizaje lúdica como una herramienta pedagógica completa para el desarrollo socioemocional. Pero es evidente que para garantizar un impacto sostenido en todas las dimensiones de las habilidades sociales, sobre todo en contextos con pocos recursos o docentes formados, estas prácticas deben extenderse.



## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** Se estableció que hay una relación positiva y relevante entre el aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en alumnos de nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024. Esto se basa en los resultados inferenciales ( $Rho = 0.728$ , lo que señala una correlación positiva significativa) y ( $Sig. 0.000 < 0.05$ ). Esto señala que, a medida que se emplea más el aprendizaje lúdico, los niveles de destrezas sociales serán más elevados.

**SEGUNDA.** Se encontró que hay una relación positiva y significativa entre el aprendizaje lúdico y las destrezas de los alumnos para interactuar en la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024. Esto está basado en los resultados inferenciales ( $Rho = 0.456$ , lo que señala una correlación positiva moderada) y ( $Sig. 0.002 < 0.05$ ). Esto señala que, conforme se va poniendo en práctica el aprendizaje lúdico, las capacidades para relacionarse también mejoran.

**TERCERA.** Se examinó que hay una conexión positiva y relevante entre la autoafirmación y el aprendizaje lúdico en los alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024. Esto está basado en los resultados inferenciales ( $Sig. 0.000 < 0.05$ ) y ( $Rho = 0.722$ , que indica una alta correlación positiva). Esto señala que, con una mayor aplicación y frecuencia de actividades de aprendizaje lúdico, se produce un desarrollo más amplio de la autoafirmación en el alumnado.



**CUARTA.** Se investigó que entre los alumnos de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024, hay una correlación importante y positiva entre la expresión de emociones y el aprendizaje lúdico. Esto se basa en las conclusiones inferenciales ( $\text{Sig. } 0.000 < 0.05$ ) y ( $\text{Rho} = 0.727$ , lo que señala una correlación positiva elevada). Esto señala que conforme se pone en práctica el aprendizaje lúdico de manera más frecuente en la pedagogía, se nota un aumento considerable en la habilidad de los alumnos para manifestar sus sentimientos.



## RECOMENDACIONES

**PRIMERA.** "Se aconseja a los maestros de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, que se encuentra en San Miguel, mejorar la planificación y ejecución de estrategias lúdicas dentro del salón de clases". No es suficiente con que estas actividades sean periódicas; también deben ser diversas y enfocadas específicamente en el crecimiento de las competencias sociales de los estudiantes. Es apropiado incluir actividades de juegos de roles, trabajos en equipo y dinámicas colectivas que desarrollen la empatía, la resolución de problemas y las habilidades sociales. Es esencial, además, que los profesores evalúen el efecto de estas estrategias en el desarrollo de las destrezas sociales y las modifiquen y perfeccionen según sea necesario para los niños.

**SEGUNDA.** La dirección del colegio privado Nuevo Perú, ubicado en San Miguel, debe de fomentar y velar por el uso constante del aprendizaje lúdico como herramienta para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes. Es por ello por lo que se recomienda realizar talleres y capacitaciones para el profesorado sobre metodologías lúdicas y su impacto en las habilidades sociales. Además, es pertinente incluir en la planificación anual del establecimiento educacional actividades institucionalizadas de aprendizaje lúdico, tales como proyectos colaborativos, ferias de juegos, dinámicas de integración, que desarrollen habilidades para interactuar entre los estudiantes.



**TERCERA.** Para la construcción de la autoafirmación en los educandos del nivel inicial, se deben explicitar en los marcos curriculares nacionales orientaciones de cómo concretar el aprendizaje lúdico. Dichas políticas deben promover la elaboración de orientaciones pedagógicas con estrategias lúdicas específicas para fortalecer la seguridad y la confianza de los niños, tales como juegos de roles, dinámicas para la toma de decisiones, actividades para resaltar la individualidad y la expresión personal. También es recomendable priorizar la capacitación continua de los docentes en estas estrategias para garantizar su aplicación en todas las instituciones educativas.

**CUARTA.** La incorporación del aprendizaje lúdico en las políticas nacionales es una estrategia fundamental para mejorar la expresión de emociones en los alumnos de nivel inicial, por lo cual debería ser prioritaria para el Ministerio de Educación. Para esto, se sugiere implementar programas de capacitación para docentes a nivel nacional que estén orientados a la gestión socioemocional por medio del juego, proveyendo a las instituciones educativas con recursos didácticos lúdicos que posibiliten la aplicación eficaz de estas estrategias. Además, se sugiere realizar campañas de sensibilización dirigidas a docentes y familias sobre la importancia del juego en el desarrollo emocional, promoviendo su uso no solo en el aula, sino también en los hogares, como parte de una educación integral para los niños.



## REFERENCIAS

- Altamirano Álvarez, M. (2022). *El juego-trabajo y su importancia en el desarrollo de la diversidad cultural en los niños de educación básica de la unidad educativa*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo].
- Arias Gonzáles, J., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Arequipa: ENFOQUES CONSULTING EIRL.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica* (6 ed.). Caracas: EDITORIAL EPISTEME, C.A.
- Arteaga Flores, M. (2023). *Aplicación de juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa Capullitos de amor, distrito de Chimbote - año 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/31463>
- Cáceres Pineki, S., Castillo Flores, N., López Candia, M., & Palomino Carrasco, Á. (2020). *Los juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de primer grado de primaria*. [Tesis de Licenciatura, Escuela Superior Pedagógica Pública Monterrico]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12905/1823>
- Campos Leyva, L., & Huaranca Mamani, Y. (2018). *El juego de roles en el desarrollo de liderazgo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 192 de la ciudad de Puno -2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano].



Carrasco Diaz, S. (2008). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos E. I. R. L., editor.

Castro Saldaña, N. (2022). *El juego lúdico y las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 El Trapecio - Chimbote, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].  
Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25556>

Cercado Guevara, E. (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 - Bambamarca, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Pedro]. Obtenido de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11913>

Chambi Cori, M., & Centeno Tula, E. (2023). *El programa pukllaspa yachay para el logro de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°197 Huascar Puno 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Obtenido de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/19825>

Cisneros Morales, E. (2021). *Impacto de las actividades físico recreativas y su incidencia en las habilidades sociales de los adolescentes de 12 a 14 años de la unidad educativa del milenio Yachay, durante el periodo de confinamiento por Covid 19*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica del Norte]. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11831>

Condor Izaguirre, B. (2018). *Habilidades sociales y habilidades comunicativas en los niños de 04 y 05 años en la Institución Educativa N° 160 "Mi Pequeño Mundo" de la provincia de Junín, 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/37600>



Condori Calla, K. (2019). *La eficacia de la estrategia piensa por ti mismo para desarrollar el pensamiento crítico en los niños de cinco años de la institución educativa inicial "San Marcos" de la ciudad de Juliaca*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Del Altiplano].

Condori Mamani, S. (2020). La actitud intercultural de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1117 Ciudad Nueva del distrito de llave provincia de El Collao, durante el año escolar 2016. *Segunda Especialidad en Educación Intercultural Bilingüe Aimara y Quechua*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.

Cornelio Rimac De Espinoza, C., & Farfan Carrasco, F. (2022). *Habilidades sociales en el retorno a clases presenciales: Experiencia de niños menores de cinco años de una institución educativa, Lima-2022*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/116469>

Coronel Álvarez, A., & Cordero Moreno, M. (2022). El juego y el arte como metodología para favorecer las habilidades sociales y comunicativas en niños con trastorno del espectro autista. *Licenciatura*. Universidad del Azuay. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11912>

Cortes Sánchez, K. (2020). Sistematización de práctica: El juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los niños del grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo. *Licenciatura*. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Urabá - Colombia. Obtenido de <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/12956>



Cotrina Cerdán, S. (2015). *Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/6378>

Guzmán, M. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156.

Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, R., & Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación: Guía para el proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. doi: <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2019). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. Mexico: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S. A. de C. V.

Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2019). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de Mexico: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa ,cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill educación.

Jara Luna, C. (2016). *Nueva nomenclatura para componer a futuro el diccionario de uso del quechua cusqueño*. [Tesis de Doctorado, Universitat Pompeu Fabra. Institut Universitari de Lingüística Aplicada]. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10803/392639>



- Linares Navarro, N., & Moncca Sapacayo, V. (2022). *El juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht, Callao - 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/101330>
- Mamani Incacutipa, Y., & Paja Paredes, L. (2018). Juego de roles para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. 322 – Puno del 2017. *Licenciatura*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.
- Mendoza Luque, S. (2021). *Juegos lúdicos y habilidades sociales de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial n° 012 Augusto Pérez Aranibar Ugel 03\_ Lima 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12848/2643>
- Montalvo Garcia, V. (2022). Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo. *Maestría*. Universidad César Vallejo, Chiclayo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93532>
- Montalvo Suárez, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14005/8902>
- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M., Palacios Vilela, J., & Romero Delgado, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis* (5 ed.). Ediciones de la U.



Pereda Quiroz, C. (2020). *Cuentos en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años, Trujillo 2019*. [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo].  
Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/44766>

Ramos Méndez, K. (2020). *Aplicación de las actividades de juego para mejorar las habilidades sociales en niños/as de 2 a 3 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil (CDI) Angelitos de la E periodo septiembre 2019- febrero 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/20941>

Rivera Vargas, A. (2018). *Relación entre la inteligencia emocional y la competencia intercultural de los estudiantes de la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de San Antonio de Abad del Cusco 2017*.  
*Doctorado*. Universidad Nacional del Altiplano, Puno.

Ruiz Mena, L. (2022). *Juego lúdico y aprendizajes significativos en niños de 3 años del nivel inicial de Nueva Sullana*. *Maestría*. Universidad César Vallejo, Piura-Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/95850>

Torres Cortez, M. (2022). *Aprendizaje lúdico y trastorno de déficit de atención e hiperactividad en una Institución educativa de Independencia - 2022*.  
*Licenciatura*. Universidad César Vallejo, Lima. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/103015>

Valdiviezo Arambulo, M. (2018). *La importancia de los juegos lúdicos y habilidades sociales en el nivel inicial*. *Segunda Especialidad*. Universidad Nacional de Tumbes, Tumbes. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/2321>



Zavala Salas, D. (2018). *Tipos de estilos de crianza y las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 a 5 años de la institución educativa particular "Los Robles", UGEL 03, Cercado de Lima – 2017.* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/12735>



# ANEXOS



### Anexo 1: Matriz de consistencia

#### MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

**Título de la investigación: APRENDIZAJE LUDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024**

| PROBLEMA  | OBJETIVOS   | HIPÓTESIS   | VARIABLES  | METODOLOGÍA  |
|---|---|---|--|--|
| <b>PROBLEMA GENERAL</b><br>¿Cuál es el nivel de relación que existe entre aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024?             | <b>OBJETIVO GENERAL</b><br>Determinar la relación que existe entre aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023.              | <b>HIPÓTESIS GENERAL</b><br>Existe una relación positiva perfecta entre aprendizaje lúdico y las habilidades sociales en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023.               | <b>1</b><br><b>APRENDIZAJE LUDICO</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>Juego motor</li> <li>Juego sensorial</li> <li>Juego social</li> <li>Juego intelectual</li> </ul> Torres (2022)   | <b>ENFOQUE:</b><br>Cuantitativo<br><br><b>TIPO:</b> Básica<br><br><b>NIVEL:</b><br>Correlacional<br><br><b>DISEÑO:</b><br>Transversal correlacional. |
| <b>PROBLEMA ESPECIFICO</b><br>¿Cuál es el nivel de relación que existe entre aprendizaje lúdico y las habilidades para relacionarse en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024? | <b>OBJETIVO ESPECIFICO</b><br>Identificar la relación que existe entre aprendizaje lúdico y las habilidades para relacionarse en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023. | <b>HIPÓTESIS ESPECIFICA</b><br>Existe una relación positiva muy fuerte entre aprendizaje lúdico y las habilidades para relacionarse en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023. | <b>2</b><br><b>HABILIDADES SOCIALES</b><br><ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidad para relacionarse</li> <li>Autoafirmación</li> <li>Expresión de emociones</li> </ul> Montalvo (2019) | <b>POBLACIÓN:</b> 59 estudiantes<br><br><b>MUESTRA:</b> la misma población<br><b>Muestreo:</b> no probabilístico                                     |
| ¿Cuál es el nivel de relación que existe entre aprendizaje lúdico y la autoafirmación en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024?   | Analizar la relación que existe entre aprendizaje lúdico y la autoafirmación en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023.  | Existe una relación positiva muy fuerte entre aprendizaje lúdico y la autoafirmación en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023.  |  | <b>TÉCNICAS:</b><br>Entrevista   |
| ¿Cuál es el nivel de relación que existe entre aprendizaje lúdico y la expresión de emociones en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024?   | Explorar la relación que existe entre aprendizaje lúdico y la expresión de emociones en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023.  | Existe una relación positiva muy fuerte entre aprendizaje lúdico y la expresión de emociones en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2023.  |  | <b>INSTRUMENTOS:</b><br>Guía de entrevista<br><br><b>Contrastación de hipótesis:</b><br>Coeficiencia de correlación Rho Spearman.                    |



## Anexo 2: instrumentos de recolección de información GUÍA DE ENTREVISTA

### Aspectos previos

---

#### Objetivo de la entrevista

El propósito principal es recolectar información acerca de la variable **Aprendizaje lúdico**, también tiene el objetivo de comprender cómo los niños interactúan con el mundo que los rodea a través del juego, su capacidad para participar en diferentes tipos de actividades, su nivel de interacción social, su capacidad para resolver problemas y su curiosidad intelectual. La información recopilada ayudará a evaluar y analizar cómo los niños están desarrollando habilidades y competencias en estas áreas, contribuyendo a una comprensión más completa de su crecimiento y aprendizaje a través del juego.

#### Instrucciones al entrevistador

- Establece un Ambiente Cómodo
- Lenguaje Simple y Amigable
- Explica la Escala de Medición
- Establece Rapport
- Formula Preguntas de Forma Clara
- Permite Tiempo para Respuesta
- Fomenta la Expresión
- No Emitas Juicios
- Agradece y Despide con Cariño




#### Datos generales del entrevistado

Entrevistado n° + (o código o seudónimo) : \_\_\_\_\_

Centro educativo: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Duración: \_\_\_\_\_

#### Escala de valoración

| Escala  | Puntaje | Escala de respuestas visuales  |
|---------|---------|--|
| Nunca   | 1       |  |
| A veces | 2       |  |
| Siempre | 3       |  |



### Estructura de la entrevista

| Nº  | ÍTEMS   | ESCALA DE VALORACIÓN |         |    |
|-----|---|----------------------|---------|----|
|     |   | No                   | A veces | Si |
| 1.  | ¿Te gusta jugar a correr, saltar o moverte mucho?   |                      |         |    |
| 2.  | ¿Disfrutas jugar juegos en los que necesitas moverte mucho, como atrapar una pelota?      |                      |         |    |
| 3.  | ¿Sabes cómo hacer saltos o movimientos como un conejo o un saltamontes?                   |                      |         |    |
| 4.  | ¿Puedes mostrarme cómo camina un oso o cómo se arrastra un gusano?                        |                      |         |    |
| 5.  | ¿Te gusta tocar cosas suaves o rugosas mientras juegas?                                   |                      |         |    |
| 6.  | ¿Alguna vez has jugado a oler flores o a sentir diferentes texturas con tus manos?        |                      |         |    |
| 7.  | ¿Puedes decirme cómo se siente el agua en tus manos cuando la tocas?                      |                      |         |    |
| 8.  | ¿Puedes describir cómo se ve una manzana o cómo huele una flor?                           |                      |         |    |
| 9.  | ¿Te diviertes jugando con tus amigos y compartiendo tus juguetes?                         |                      |         |    |
| 10. | ¿Te gusta contarles a tus amigos sobre lo que estás haciendo cuando juegas juntos?        |                      |         |    |
| 11. | ¿Alguna vez has tenido un problema mientras jugabas con alguien?<br>¿Cómo lo resolvieron? |                      |         |    |
| 12. | Si estás jugando con un amigo y no están de acuerdo en qué juego jugar, ¿qué harías?      |                      |         |    |
| 13. | ¿Te gusta pensar y encontrar soluciones cuando juegas a algo difícil?                     |                      |         |    |
| 14. | Si estás construyendo algo con bloques y se cae, ¿haces algo para arreglarlo?             |                      |         |    |
| 15. | Cuando estás jugando, ¿alguna vez te preguntas por qué suceden las cosas?                 |                      |         |    |
| 16. | ¿Puedes decirme una pregunta que tengas sobre algo mientras estás jugando?                |                      |         |    |

Gracias por responder.



### GUÍA DE ENTREVISTA

#### Aspectos previos

---

##### Objetivo de la entrevista

El propósito principal es evaluar y comprender el nivel de desarrollo de **HABILIDADES SOCIALES** en las áreas de habilidad para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones. La información recopilada permitirá analizar cómo los niños están adquiriendo estas habilidades esenciales, así como su capacidad para interactuar de manera positiva, comunicar sus necesidades y emociones de manera coherente y adecuada, y participar en situaciones sociales de manera constructiva. Los resultados de la entrevista pueden proporcionar una visión valiosa sobre el crecimiento y la madurez social de los niños, lo que podría ser utilizado para informar futuras intervenciones educativas y de desarrollo.

##### Instrucciones al entrevistador

- Establece un Ambiente Cómodo
- Lenguaje Simple y Amigable
- Explica la Escala de Medición
- Establece Rapport
- Formula Preguntas de Forma Clara
- Permite Tiempo para Respuesta
- Fomenta la Expresión
- No Emitas Juicios
- Agradece y Despide con Cariño




##### Datos generales del entrevistado

Entrevistado n° + (o código o seudónimo) : \_\_\_\_\_

Centro educativo: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Duración: \_\_\_\_\_

##### Escala de valoración

| Escala  | Puntaje | Escala de respuestas visuales  |
|---------|---------|--|
| Nunca   | 1       |  |
| A veces | 2       |  |
| Siempre | 3       |  |



## Estructura de la entrevista

| N°  | ÍTEMS  | ESCALA DE VALORACIÓN |         |    |
|-----|--|----------------------|---------|----|
|     |  | No                   | A veces | Si |
| 1.  | ¿Te gusta jugar y compartir con tus amigos?  |                      |         |    |
| 2.  | ¿Sientes que te diviertes cuando estás con otros niños?  |                      |         |    |
| 3.  | ¿Te gusta escuchar y contar historias a tus amigos cuando juegas juntos?                           |                      |         |    |
| 4.  | ¿Te unes a juegos o actividades en equipo con otros niños?   |                      |         |    |
| 5.  | ¿Trabajas con otros niños para construir cosas o resolver problemas?                               |                      |         |    |
| 6.  | ¿Te sientes feliz cuando trabajas junto a tus amigos en algo?                                      |                      |         |    |
| 7.  | ¿Puedes decir qué juego prefieres jugar?   |                      |         |    |
| 8.  | ¿Te sientes cómodo diciendo lo que te gusta hacer?   |                      |         |    |
| 9.  | ¿Alguna vez has dicho a tus amigos qué actividades prefieres?                                      |                      |         |    |
| 10. | ¿Hablas con los adultos cuando necesitas algo?   |                      |         |    |
| 11. | ¿Te animas a decir cuando tienes hambre o sed?   |                      |         |    |
| 12. | ¿Expresas cómo te sientes si algo no te gusta o te hace feliz?                                     |                      |         |    |
| 13. | ¿Puedes decirme cómo te sientes cuando estás contento?   |                      |         |    |
| 14. | ¿Te sientes bien diciéndole a alguien si estás triste?   |                      |         |    |
| 15. | ¿Has contado a tus amigos cómo te sientes cuando estás emocionado?                                 |                      |         |    |
| 16. | ¿Puedes decir cómo reaccionas cuando algo te hace feliz?   |                      |         |    |
| 17. | ¿Sientes que a veces te pones triste cuando algo no sale como esperabas?                           |                      |         |    |
| 18. | ¿Tienes una reacción diferente cuando te sientes enojado comparado con cuando te sientes contento? |                      |         |    |

Gracias por responder.

## CONSTANCIA

El que suscribe. Director (a) de la Institución Educativa Nuevo Perú

**Prof. CARMEN BEATRIZ MAMANI SUCASACA**

### Hace constar:

Que la Bach. LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON, identificado con DNI N° 73298663. Con grado académico de bachiller en Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez, ha ejecutado el trabajo de investigación titulado. **"APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024"** Dando las facilidades para que aplique sus instrumentos de recolección de información, cuestionarios dirigidos a docentes.

Se expide el presente documento a solicitud del interesado para el uso y fines que viere por conveniente.

San Miguel, 03 de diciembre del 2024



*Beatriz Mamani Sucasaca*

Beatriz Mamani Sucasaca  
DIRECTORA  
DNI: 02438820

### Anexo 3: Validación de los instrumentos



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



### VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTO

APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

Investigador: Bach. LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON

**Requerimiento:** Estimado especialista, se requiere su valiosa colaboración para llevar a cabo un análisis exhaustivo y detallado de los ítems incluidos en la Guía de Entrevista, la cual recopila información sobre el Aprendizaje Lúdico y las Habilidades Sociales. Le solicitamos que, con base en su criterio experto y su amplia trayectoria profesional, marque con una cruz el casillero que considere pertinente, indicando si los ítems cumplen o no con los requisitos mínimos de formulación necesarios para su futura implementación.

**Nota:** Para cada pregunta se considera la escala de 1 a 5 donde:

|                    |                |             |           |               |
|--------------------|----------------|-------------|-----------|---------------|
| 1.- Muy deficiente | 2.- Deficiente | 3.- Regular | 4.- Bueno | 5.- Muy Bueno |
|--------------------|----------------|-------------|-----------|---------------|

#### PARTE I:

#### GUÍA DE ENTREVISTA Juegos lúdicos

| Nº  | ÍTEMS  | ESCALA DE VALORACIÓN |   |   |   |   |
|-----|--|----------------------|---|---|---|---|
|     |  | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | ¿Te gusta jugar a correr, saltar o moverte mucho?                                    |                      |   |   | X |   |
| 2.  | ¿Disfrutas jugar juegos en los que necesitas moverte mucho, como atrapar una pelota? |                      |   | X |   |   |
| 3.  | ¿Sabes cómo hacer saltos o movimientos como un conejo o un saltamontes?              |                      |   |   | X |   |
| 4.  | ¿Puedes mostrarme cómo camina un oso o cómo se arrastra un gusano?                   |                      |   |   | X |   |
| 5.  | ¿Te gusta tocar cosas suaves o rugosas mientras juegas?                              |                      |   |   | X |   |
| 6.  | ¿Alguna vez has jugado a oler flores o a sentir diferentes texturas con tus manos?   |                      |   | X |   |   |
| 7.  | ¿Puedes decirme cómo se siente el agua en tus manos cuando la tocas?                 |                      |   |   | X |   |
| 8.  | ¿Puedes describir cómo se ve una manzana o cómo huele una flor?                      |                      |   |   | X |   |
| 9.  | ¿Te diviertes jugando con tus amigos y compartiendo tus juguetes?                    |                      |   |   | X |   |
| 10. | ¿Te gusta contarles a tus amigos sobre lo que estás haciendo cuando juegas juntos?   |                      |   | X |   |   |

f



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



|     |  |  |   |   |   |
|-----|--|--|---|---|---|
| 11. | ¿Alguna vez has tenido un problema mientras jugabas con alguien? ¿Cómo lo resolvieron? |  |   |   | X |
| 12. | Si estás jugando con un amigo y no están de acuerdo en qué juego jugar, ¿qué harías?   |  |   |   | X |
| 13. | ¿Te gusta pensar y encontrar soluciones cuando juegas a algo difícil?                  |  |   | X |   |
| 14. | Si estás construyendo algo con bloques y se cae, ¿haces algo para arreglarlo?          |  |   |   | X |
| 15. | Cuando estás jugando, ¿alguna vez te preguntas por qué suceden las cosas?              |  | X |   |   |
| 16. | ¿Puedes decirme una pregunta que tengas sobre algo mientras estás jugando?             |  | X |   |   |

Recomendaciones:.....

### PARTE II:

#### GUÍA DE ENTREVISTA Habilidades sociales

| N°  | ÍTEMS  | ESCALA DE VALORACIÓN |   |   |   |   |
|-----|--|----------------------|---|---|---|---|
|     |  | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | ¿Te gusta jugar y compartir con tus amigos?                              |                      |   | X |   |   |
| 2.  | ¿Sientes que te diviertes cuando estás con otros niños?                  |                      |   |   | X |   |
| 3.  | ¿Te gusta escuchar y contar historias a tus amigos cuando juegas juntos? |                      |   |   | X |   |
| 4.  | ¿Te unes a juegos o actividades en equipo con otros niños?               |                      |   | X |   |   |
| 5.  | ¿Trabajas con otros niños para construir cosas o resolver problemas?     |                      |   | X |   |   |
| 6.  | ¿Te sientes feliz cuando trabajas junto a tus amigos en algo?            |                      |   |   | X |   |
| 7.  | ¿Puedes decir qué juego prefieres jugar?                                 |                      |   |   | X |   |
| 8.  | ¿Te sientes cómodo diciendo lo que te gusta hacer?                       |                      |   |   |   | X |
| 9.  | ¿Alguna vez has dicho a tus amigos qué actividades prefieres?            |                      |   |   |   | X |
| 10. | ¿Hablas con los adultos cuando necesitas algo?                           |                      |   |   |   | X |
| 11. | ¿Te animas a decir cuando tienes hambre o sed?                           |                      |   |   | X |   |
| 12. | ¿Expresas cómo te sientes si algo no te gusta o te hace feliz?           |                      |   |   | X |   |
| 13. | ¿Puedes decirme cómo te sientes cuando estás contento?                   |                      |   |   | X |   |
| 14. | ¿Te sientes bien diciéndole a alguien si estás triste?                   |                      |   | X |   |   |



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



|     |  |  |  |                                     |                                     |  |
|-----|--|--|--|-------------------------------------|-------------------------------------|--|
| 15. | ¿Has contado a tus amigos cómo te sientes cuando estás emocionado?                                 |  |  | <input checked="" type="checkbox"/> |                                     |  |
| 16. | ¿Puedes decir cómo reacciones cuando algo te hace feliz?   |  |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |  |
| 17. | ¿Sientes que a veces te pones triste cuando algo no sale como esperabas?                           |  |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |  |
| 18. | ¿Tienes una reacción diferente cuando te sientes enojado comparado con cuando te sientes contento? |  |  |                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |  |

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

OPINIÓN DE APLICACIÓN: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

|                        |                                |         |                  |
|------------------------|--------------------------------|---------|------------------|
| Apellidos y Nombres    | <i>OCHOA TAYLE, Flora</i>      | DNI Nº  | <i>02383793</i>  |
| Dirección domiciliaria | <i>Rinconada, Mo. T. L 02</i>  | Celular | <i>958209799</i> |
| Grado Académico        | <i>Licenciada En Educación</i> |         |                  |
| Mención                |                                |         |                  |

Lugar y fecha:

.....

 *Flora Ochoa Tayle*  
Firma y post firma



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



### VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTO

APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

Investigador: Bach. LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON

**Requerimiento:** Estimado especialista, se requiere su valiosa colaboración para llevar a cabo un análisis exhaustivo y detallado de los ítems incluidos en la Guía de Entrevista, la cual recopila información sobre el Aprendizaje Lúdico y las Habilidades Sociales. Le solicitamos que, con base en su criterio experto y su amplia trayectoria profesional, marque con una cruz el casillero que considere pertinente, indicando si los ítems cumplen o no con los requisitos mínimos de formulación necesarios para su futura implementación.

**Nota:** Para cada pregunta se considera la escala de 1 a 5 donde:

|                    |                |             |           |               |
|--------------------|----------------|-------------|-----------|---------------|
| 1.- Muy deficiente | 2.- Deficiente | 3.- Regular | 4.- Bueno | 5.- Muy Bueno |
|--------------------|----------------|-------------|-----------|---------------|

#### PARTE I:

#### GUÍA DE ENTREVISTA Juegos lúdicos

| N°  | ÍTEMS  | ESCALA DE VALORACIÓN |   |   |   |   |
|-----|--|----------------------|---|---|---|---|
|     |  | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | ¿Te gusta jugar a correr, saltar o moverte mucho?                                    |                      |   |   |   | X |
| 2.  | ¿Disfrutas jugar juegos en los que necesitas moverte mucho, como atrapar una pelota? |                      | X |   |   |   |
| 3.  | ¿Sabes cómo hacer saltos o movimientos como un conejo o un saltamontes?              |                      |   | X |   |   |
| 4.  | ¿Puedes mostrarme cómo camina un oso o cómo se arrastra un gusano?                   |                      | X |   |   |   |
| 5.  | ¿Te gusta tocar cosas suaves o rugosas mientras juegas?                              |                      |   |   | X |   |
| 6.  | ¿Alguna vez has jugado a oler flores o a sentir diferentes texturas con tus manos?   |                      |   |   |   | X |
| 7.  | ¿Puedes decirme cómo se siente el agua en tus manos cuando la tocas?                 |                      |   |   | X |   |
| 8.  | ¿Puedes describir cómo se ve una manzana o cómo huele una flor?                      |                      |   | X |   |   |
| 9.  | ¿Te diviertes jugando con tus amigos y compartiendo tus juguetes?                    |                      |   |   | X |   |
| 10. | ¿Te gusta contarles a tus amigos sobre lo que estás haciendo cuando juegas juntos?   |                      |   |   |   | X |



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



|     |  |  |  |  |   |   |
|-----|--|--|--|--|---|---|
| 11. | ¿Alguna vez has tenido un problema mientras jugabas con alguien? ¿Cómo lo resolvieron? |  |  |  | X |   |
| 12. | Si estás jugando con un amigo y no están de acuerdo en qué juego jugar, ¿qué harías?   |  |  |  | X |   |
| 13. | ¿Te gusta pensar y encontrar soluciones cuando juegas a algo difícil?                  |  |  |  |   | X |
| 14. | Si estás construyendo algo con bloques y se cae, ¿haces algo para arreglarlo?          |  |  |  | X |   |
| 15. | Cuando estás jugando, ¿alguna vez te preguntas por qué suceden las cosas?              |  |  |  | X |   |
| 16. | ¿Puedes decirme una pregunta que tengas sobre algo mientras estás jugando?             |  |  |  | X |   |

Recomendaciones:.....

### PARTE II:

#### GUÍA DE ENTREVISTA Habilidades sociales

| N°  | ÍTEMS  | ESCALA DE VALORACIÓN |   |   |   |   |
|-----|--|----------------------|---|---|---|---|
|     |  | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | ¿Te gusta jugar y compartir con tus amigos?                              |                      |   |   | X |   |
| 2.  | ¿Sientes que te diviertes cuando estás con otros niños?                  |                      |   |   | X |   |
| 3.  | ¿Te gusta escuchar y contar historias a tus amigos cuando juegas juntos? |                      |   |   |   | X |
| 4.  | ¿Te unes a juegos o actividades en equipo con otros niños?               |                      |   |   | X |   |
| 5.  | ¿Trabajas con otros niños para construir cosas o resolver problemas?     |                      |   | X |   |   |
| 6.  | ¿Te sientes feliz cuando trabajas junto a tus amigos en algo?            |                      |   |   | X |   |
| 7.  | ¿Puedes decir qué juego prefieres jugar?                                 |                      |   |   |   | X |
| 8.  | ¿Te sientes cómodo diciendo lo que te gusta hacer?                       |                      |   | X |   |   |
| 9.  | ¿Alguna vez has dicho a tus amigos qué actividades prefieres?            |                      |   |   | X |   |
| 10. | ¿Hablas con los adultos cuando necesitas algo?                           |                      |   |   |   | X |
| 11. | ¿Te animas a decir cuando tienes hambre o sed?                           |                      |   |   |   | X |
| 12. | ¿Expresas cómo te sientes si algo no te gusta o te hace feliz?           |                      |   |   | X |   |
| 13. | ¿Puedes decirme cómo te sientes cuando estás contento?                   |                      |   | X |   |   |
| 14. | ¿Te sientes bien diciéndole a alguien si estás triste?                   | X                    |   |   |   |   |



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



|     |  |   |  |   |   |
|-----|--|---|--|---|---|
| 15. | ¿Has contado a tus amigos cómo te sientes cuando estás emocionado?                                 |   |  | X |   |
| 16. | ¿Puedes decir cómo reaccionas cuando algo te hace feliz?   |   |  |   | X |
| 17. | ¿Sientes que a veces te pones triste cuando algo no sale como esperabas?                           |   |  | X |   |
| 18. | ¿Tienes una reacción diferente cuando te sientes enojado comparado con cuando te sientes contento? | X |  |   |   |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 120 %

OPINIÓN DE APLICACIÓN: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

|                        |  |         |          |
|------------------------|--|---------|----------|
| Apellidos y Nombres    | ZAPANA MOMANI, NORMA                           | DNI N°  | 46020586 |
| Dirección domiciliaria | Av. Lampa M 1 - L 1                            | Celular |          |
| Grado Académico        | Magíster en Educación                          |         |          |
| Mención                | Investigación y Docencia en Educación Superior |         |          |

Lugar y fecha: Juliaca 23 de setiembre 2024

  
Firma y pos firma  
M<sup>te</sup>. Norma Zapana Momani  
DNI: 46020586



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



### VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTO

APRENDIZAJE LÚDICO Y HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA NUEVO PERÚ, SAN MIGUEL 2024

Investigador: Bach. LEYDI VICTORIA SOTO CALDERON

**Requerimiento:** Estimado especialista, se requiere su valiosa colaboración para llevar a cabo un análisis exhaustivo y detallado de los ítems incluidos en la Guía de Entrevista, la cual recopila información sobre el Aprendizaje Lúdico y las Habilidades Sociales. Le solicitamos que, con base en su criterio experto y su amplia trayectoria profesional, marque con una cruz el casillero que considere pertinente, indicando si los ítems cumplen o no con los requisitos mínimos de formulación necesarios para su futura implementación.

**Nota:** Para cada pregunta se considera la escala de 1 a 5 donde:

|                    |                |             |           |               |
|--------------------|----------------|-------------|-----------|---------------|
| 1.- Muy deficiente | 2.- Deficiente | 3.- Regular | 4.- Bueno | 5.- Muy Bueno |
|--------------------|----------------|-------------|-----------|---------------|

#### PARTE I:

#### GUÍA DE ENTREVISTA Juegos lúdicos

| N°  | ÍTEMS  | ESCALA DE VALORACIÓN |   |   |   |   |
|-----|--|----------------------|---|---|---|---|
|     |  | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | ¿Te gusta jugar a correr, saltar o moverte mucho?                                    |                      |   |   | X |   |
| 2.  | ¿Disfrutas jugar juegos en los que necesitas moverte mucho, como atrapar una pelota? |                      |   |   | X |   |
| 3.  | ¿Sabes cómo hacer saltos o movimientos como un conejo o un saltamontes?              |                      |   |   |   | X |
| 4.  | ¿Puedes mostrarme cómo camina un oso o cómo se arrastra un gusano?                   |                      |   |   |   | X |
| 5.  | ¿Te gusta tocar cosas suaves o rugosas mientras juegas?                              |                      |   | X |   |   |
| 6.  | ¿Alguna vez has jugado a oler flores o a sentir diferentes texturas con tus manos?   |                      |   |   | X |   |
| 7.  | ¿Puedes decirme cómo se siente el agua en tus manos cuando la tocas?                 |                      |   |   |   | X |
| 8.  | ¿Puedes describir cómo se ve una manzana o cómo huele una flor?                      |                      |   |   |   | X |
| 9.  | ¿Te diviertes jugando con tus amigos y compartiendo tus juguetes?                    |                      |   | X |   |   |
| 10. | ¿Te gusta contarles a tus amigos sobre lo que estás haciendo cuando juegas juntos?   |                      |   | X |   |   |



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



|     |  |   |  |   |  |  |
|-----|--|---|--|---|--|--|
| 11. | ¿Alguna vez has tenido un problema mientras jugabas con alguien? ¿Cómo lo resolvieron? |   |  | X |  |  |
| 12. | Si estás jugando con un amigo y no están de acuerdo en qué juego jugar, ¿qué harías?   | X |  |   |  |  |
| 13. | ¿Te gusta pensar y encontrar soluciones cuando juegas a algo difícil?                  |   |  | X |  |  |
| 14. | Si estás construyendo algo con bloques y se cae, ¿haces algo para arreglarlo?          |   |  | X |  |  |
| 15. | Cuando estás jugando, ¿alguna vez te preguntas por qué suceden las cosas?              | X |  |   |  |  |
| 16. | ¿Puedes decirme una pregunta que tengas sobre algo mientras estás jugando?             | X |  |   |  |  |

Recomendaciones:.....

### PARTE II:

#### GUÍA DE ENTREVISTA Habilidades sociales

| Nº  | ÍTEMS  | ESCALA DE VALORACIÓN |   |   |   |   |
|-----|--|----------------------|---|---|---|---|
|     |  | 1                    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1.  | ¿Te gusta jugar y compartir con tus amigos?                              |                      |   |   | X |   |
| 2.  | ¿Sientes que te diviertes cuando estás con otros niños?                  |                      |   |   | X |   |
| 3.  | ¿Te gusta escuchar y contar historias a tus amigos cuando juegas juntos? | X                    |   |   |   |   |
| 4.  | ¿Te unes a juegos o actividades en equipo con otros niños?               |                      | X |   |   |   |
| 5.  | ¿Trabajas con otros niños para construir cosas o resolver problemas?     |                      |   | X |   |   |
| 6.  | ¿Te sientes feliz cuando trabajas junto a tus amigos en algo?            |                      |   |   | X |   |
| 7.  | ¿Puedes decir qué juego prefieres jugar?                                 |                      |   |   | X |   |
| 8.  | ¿Te sientes cómodo diciendo lo que te gusta hacer?                       |                      |   |   | X |   |
| 9.  | ¿Alguna vez has dicho a tus amigos qué actividades prefieres?            |                      |   | X |   |   |
| 10. | ¿Hablas con los adultos cuando necesitas algo?                           |                      |   |   | X |   |
| 11. | ¿Te animas a decir cuando tienes hambre o sed?                           |                      |   |   | X |   |
| 12. | ¿Expresas cómo te sientes si algo no te gusta o te hace feliz?           |                      |   |   | X |   |
| 13. | ¿Puedes decirme cómo te sientes cuando estás contento?                   |                      |   |   |   | X |
| 14. | ¿Te sientes bien diciéndole a alguien si estás triste?                   |                      |   |   | X |   |



UNIVERSIDAD "ANDINA NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ" JULIACA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE



|     |  |   |   |  |   |   |
|-----|--|---|---|--|---|---|
| 15. | ¿Has contado a tus amigos cómo te sientes cuando estás emocionado?                                 | X |   |  |   |   |
| 16. | ¿Puedes decir cómo reaccionas cuando algo te hace feliz?   |   | X |  |   |   |
| 17. | ¿Sientes que a veces te pones triste cuando algo no sale como esperabas?                           |   |   |  | X |   |
| 18. | ¿Tienes una reacción diferente cuando te sientes enojado comparado con cuando te sientes contento? |   |   |  |   | X |

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 103 %

OPINIÓN DE APLICACIÓN: a) Deficiente b) Baja c) Regular d) Buena e) Muy buena

|                        |                            |         |           |
|------------------------|----------------------------|---------|-----------|
| Apellidos y Nombres    | SOTO DEVAENIF HARRY JAIME  | DNI Nº  | 40640565  |
| Dirección domiciliaria | JR. CARABAYA N° 519        | Celular | 990215671 |
| Grado Académico        | ADMINISTRACION Y MARKETING |         |           |
| Mención                |                            |         |           |

Lugar y fecha: 16 DE OCTUBRE DEL 2024

   
Firma y post firma

## Anexo 4: evidencias fotográficas





## ANEXO 1 FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital

Fecha de entrega: 02-10-2025

#### 1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: Leydi Victoria Soto Calderón

Dirección: Tra 8 de Noviembre con Mariano Melgar #769

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 73298663

Teléfono: 939880704 email: \_\_\_\_\_

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: Mgtr. Luis Choyña Aguilar

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: Aprendizaje Ludico y Habilidades Sociales en los estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la Institución Educativa Privada Nuevo Perú, San Miguel 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): aprendizaje lúdico, habilidades sociales, habilidades blandas

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1, 2</sup>?

3

<sup>1</sup> 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, entré otros relacionados.

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



2. Referencia de tesis:

- Bachiller   
  Titulo   
  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, mantiene 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



**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

02 de Octubre del 2025

Fecha