

# INFORME

*por* Brenda Tesis

---

**Fecha de entrega:** 28-ago-2023 12:59a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2152580961

**Nombre del archivo:** PARA\_TURNITIN\_BRENDA\_Y\_MAGALY\_24\_AGOSTO\_2023.docx (217.37K)

**Total de palabras:** 11462

**Total de caracteres:** 63296

**1**  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**

**BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**ACTIVIDADES LÚDICAS Y LAS COMPETENCIAS  
SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE UNA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN TAMBOGRANDE PIURA, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORAS**

Brenda Luz Peña Peña  
Egadith Magaly García Seminario

**ASESORA**

Dra. Milagros Melisa Jara Araujo  
ORCID:0000-0003-3901-308X

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Educación y Responsabilidad Social

**TRUJILLO – PERÚ**

**2023**

## I. INTRODUCCIÓN

En esta investigación se consideró la actividad lúdica como el procedimiento que permite a la niñez favorecer su personalidad y autonomía, convirtiéndola así en una de las acciones recreativas e interactivas de la educación. Asimismo, permite a los niños a conocer su realidad, así como también favorecer su proceso de socialización. Cumple además una función rehabilitadora e integradora. En toda acción lúdica se detallan requisitos básicos, tales como: la seguridad, la libertad y la satisfacción. (Rodríguez et al., 2018).

Mientras que para Pérez (2019) describe a la variable de las competencias socioemocionales son la capacidad que les permite a las personas conseguir la capacidad de empoderarse y contribuir con un correcto desenvolvimiento para su vida.

De acuerdo a estas dos variables encontramos estudios realizados a nivel mundial realizado por la fundación Marcelino Botín, citado por Moron (2022) publicó un informe que muestra el estado de la investigación sobre proyectos de educación emocional y social, particularmente dentro de la UE, "incluidos trabajos realizados en Gran Bretaña, Suecia, Países Bajos, España y Alemania". Implementación del proyecto en Europa Continental y Norteamérica Prueba de efecto comparativo", según los resultados estadísticos, ambas dimensiones son similares, es decir, la mejora de las habilidades sociales y emocionales es muy significativa.

En el artículo publicado describió que no existe color sin emoción; son los sentimientos los que confirman lo que hacen en cada paso y se puede preservar estos pasos que se desarrollan a través de la experiencia a través de habilidades sociales que crecen con el cuidado que rodea a los niños, tomando como ejemplo a Argentina, que reportaron casos en los que se encontró que el 38,56% de los estudiantes alcanzaron un cierto nivel en el proceso de desarrollo de habilidades sociales, donde se consideraron estrategias que incluyen habilidades de comunicación y cooperación (UNICEF, 2021).

Así también, a nivel de Latinoamérica, el reporte de Grade (2018) respecto a los avances educativos necesitan de un aprendizaje de emociones y de actividades que impliquen el uso del juego; esto sigue siendo un gran reto en relación al desarrollo infantil en toda América Latina, ya que las y los niños preescolares no alcanzan recibir una educación de calidad que involucre todas las dimensiones para su edad y dentro de ellas tampoco consideran las competencias socioemocionales.

Por otra parte, en el Perú el Ministerio de Educación realizó investigaciones en distintas escuelas de nivel inicial, mediante distintas evaluaciones, en las que llegaron a

concluir que los preescolares disponen de bajo control emocional, y tiene dificultades en el procesamiento creativo, ante lo visto, el Ministerio de Educación diseñó talleres de capacitación para profesoras del nivel con el propósito de potenciar el desempeño eficaz logrando en ellos un desenvolvimiento autónomo, demostrando así que el 58% de los docentes no estarían empleando estrategias para desarrollarlas, siendo una de ellas las estrategias lúdicas (MINEDU, 2018),

Del mismo modo, a nivel regional según la entidad peruana de inclusión en la sociedad (2019) en un reporte de organización de la capacidad de expresar sus emociones y conductas de niñas y niños entre dos y seis años halló que, en zonas rurales de Piura, el 36% se observa capacidad de tolerar cualquier frustración; por otro lado, en poblaciones urbanas, los indicadores son menores.

Dicha problemática, no es ajena a lo que se observa en una Institución Educativa del distrito de Tambogrande, Piura, que según el Proyecto Educativo Institucional de la institución, se constató que algunas profesoras no han puesto la atención debida al desarrollo emocional de los infantes, realizando mínimamente una serie de actividades que potencien el estado afectivo, mediante talleres interactivos, charlas motivadoras para los familiares, lúdicas, entre otras (PEI, 2019).

Además, se evidencia niños que presentan problemas para relacionarse socialmente con sus pares, se golpean verbalmente, lanzan los materiales lúdicos, muestran impulsividad y no controlan su comportamiento, debido que no saben cómo manifestar sus emociones que sienten en el momento.

Es por esta razón, que esta investigación refleja la importancia de saber la relación entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales, debido a que se debe impartir dichas actividades en las sesiones de aprendizaje con el fin de desarrollar su conciencia emocional, controlar sus emociones, autonomía, habilidades sociales y de resolución de problemas en la vida; ya que se ha corroborado que existe correlación estadística y pedagógica entre estas variables, para así favorecer el aprendizaje de las y los niños y lograr una mejor convivencia, habilidades sociales desarrollar la creatividad, entre ellos.

En ese contexto se formuló la siguiente interrogante general: ¿Cuál es la relación que existe entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023?

Y frente a ello se refirieron los problemas específicos: ¿Cuáles son las actividades lúdicas en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023?,

¿Cuáles son las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023?

El presente estudio cobró relevancia teórica puesto que la investigación propuesta brindó un marco teórico en relación a las variables: competencias socioemocionales y actividades lúdicas, razón que es relevante por la atención nula familiar que tienen los preescolares por parte de sus padres que laboran y no disponen de tiempo para atenderlos, asimismo la ausencia de condiciones de desarrollo social con los demás.

Considerando la Teoría sociocultural, Vygotsky, (1987) quien se refirió al juego como una acción que posibilita la reconstrucción, aprendizaje emocional y análisis de símbolos y el modelo teórico holístico del investigador Mayer y del investigador Salovey (1997), En este estudio, el enfoque holístico se considera un modelo teórico porque la competencia socioemocional está compuesta por métodos generales y métodos cognitivos emocionales.

Cabe mencionar que la relevancia práctica, se describe en las estrategias que puedan utilizar las docentes sobre las actividades lúdicas que favorezcan la expresión de las competencias emocionales en los niños, que les permita identificar sus sentimientos y por ende las emociones que les traen diversas sensaciones. Esto contribuye a crear planes y formatos en dicho tema para favorecer a los involucrados.

La justificación social, se refiere a la importancia de solucionar el problema encontrado y poder beneficiar a los niños de cinco años respecto a las competencias socioemocionales partiendo de la relación con las actividades lúdicas. Esto permite también lograr con la contribución y beneficios de los padres de los menores y de las docentes de los menores.

En la justificación metodológica se menciona que los instrumentos que se han utilizado son totalmente confiables y validados por expertos. Que permite el logro de crear programas estratégicos en el impulso de actividades del juego para la expresión emotiva y social de los menores de cinco años.

Cabe mencionar que el objetivo general de este estudio fue determinar la relación entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023. Mientras que los objetivos específicos fueron: Establecer como se correlacionan las actividades y dimensión conciencia emocional en niños de cinco años en Tambogrande Piura, 2023. Establecer como se correlacionan las actividades lúdicas y la dimensión regulación emocional en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023. Establecer

como se relacionan las actividades lúdicas y la dimensión autonomía emocional <sup>1</sup> en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023

Y para culminar con este capítulo se planteó la hipótesis general Existe relación entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023.

Por otro lado, en cuanto a los antecedentes realizados a nivel internacional, se encontró la investigación alemana de Baquero (2020), cuya finalidad fue el juego de autonomía afectiva y mejora del juego socioemocional basado en símbolos en estudiantes del nivel inicial, se utilizó una metodología de tipo correlación descriptiva, con una técnica de observación y una muestra de 210 niños, se concluyó que evidencia una mejora significativa de las habilidades socioemocionales en los grupos de participantes individuales, a un nivel de significación de 0,000, menos de  $p > 0,01$ , Esto sugiere intervenciones secuenciales y planificadas basadas en el juego simbólico y el lenguaje corporal. Por lo tanto, no se debe exigir a los niños comportamientos más allá de su nivel de desarrollo que puede tener según la madurez que posee. Además es recurrente que solo se enfrente a situaciones de las cuales puede intervenir según la edad que manifiesta.

Además, el estudio colombiano de Aguilar (2019) en su estudio, que tuvo como objetivo promover el desarrollo de la dimensión afectiva a con el apoyo del arte lúdico tradicional en la fase inicial, utilizando un enfoque descriptivo mixto, utilizando una muestra de 28 estudiantes, concluyó que la ejecución de estrategias de juegos de tradición, que fueron satisfactorios insumos brindados en la mejora del trabajo participativo de los alumnos, disminuyendo su comportamiento de agresividad, fortalecen valores como la unidad, la amistad y cambian su forma de pensar.

Una investigación chilena de Astorga et al., 2019 cuyo propósito fue Analizar las herramientas socioemocionales de los menores que estudian en el nivel inicial, con una metodología Tipo mixto, con un instrumento de entrevistas y cuestionarios para evaluar a los niños en edad de 4 a 5 años. Apoyándose en una cantidad poblacional de 80 participantes y una muestra de 60 niños, Concluyendo que las habilidades socioemocionales de los grupos individuales de participantes mejoran al desarrollo de estrategias de la literatura, un nivel de significación de 0,000, menor que  $p > 0,01$ . Este antecedente nos aporta sobre el beneficio de la aplicación de pruebas y entrevistas, siendo esto posible obtener información sobre nuestra investigación porque los hallazgos encontrados son propicios para la estrategia propuesta.

El estudio neozelandés cito a Vincent y Tong (2019) tuvo el propósito de lograr la determinación de la enseñanza lúdica en infantes de manera intencional. Fue un estudio descriptivo que identificó la capacidad interactiva de los docentes y alumnos para el aprendizaje de expectativas, rutinas y conocimientos creativos, alegres y empoderados. Con ello los niños puedan tener mayor interacción con el entorno donde se desenvuelve, resaltando la actividad de los maestros, amigos y de sus mismos compañeros

A nivel nacional, la publicación limeña de Guerra (2019) cuyo propósito fue determinar la aplicación de actividades de entretenimiento en actividades sociales, con una metodología cuantitativas, asumiendo que los tipos de investigación aplicada, diseño experimental e investigación longitudinal son todos factibles. Concluyendo que se han alcanzado las metas establecidas y se comparan las hipótesis propuestas, siendo una influencia directa entre dichas variables. Este antecedente aporta sobre la importancia de la relación pedagógica de ambas variables, reforzando la discusión de resultados en la comparación de éstos con los hallazgos del presente estudio.

Por su parte, el estudio jaeno realizado por Zarela (2019) cual su propósito fue desarrollar las habilidades sociales. Con un diseño mixta, con una técnica de guía de observación y instrumento lista de cotejo con una muestra de 26 niños de cinco años, Concluyendo que la propuesta de actividades recreativas para desarrollar las habilidades sociales de los infantes recogió todos los contenidos y destrezas necesarias para lograr este proyecto y solucionar defectos. Del mismo modo, dicho antecedente permite conocer la eficacia de las actividades lúdicas sobre las habilidades sociales, lo cual refuerza el análisis de resultados.

Mientras que la investigación limeña de Vegas (2020) cuyo propósito fue la aplicación del programa que implica el aprendizaje y desarrollo de herramientas socioemocionales, con un diseño aplicativa, con una muestra de 27 infantes, instrumento utilizado fue una ficha técnica, así mismo un test que garantice la identificación del bienestar a nivel social y emocional. El estudio proporciona un impacto significativo en el programa en forma de juego y competencia socioemocional en la muestra mencionada anteriormente y, por lo tanto, puede hacer una gran contribución a la comprensión de la importancia del juego en el desarrollo general de los niños.

El estudio chepenano de Quiroz (2019) describe su trabajo de investigación encaminado a mejorar el desarrollo de habilidades socioemocionales de niños y niñas de cinco años utilizando como herramientas métodos observacionales y fichas de análisis de programas de actividades divertidas – entretenimiento diseñado para ampliar las

habilidades socioemocionales “PSEMOC” utilizando métodos mixtos, una muestra de 78 escolares y 26 niños de 5 años, concluyó que existe evidencia de desarrollo significativo de habilidades socioemocionales a un nivel de significancia de 0.000 y menor a  $p > 0.01$ . Este contexto contribuye a la efectividad del programa de actividades recreativas en la mejora de las habilidades socioemocionales necesarias para limitar los resultados y explicar su similitud con los nuestros.

A nivel regional, el objetivo del estudio de Aldave (2019) en Piura fue la determinación de manera cuasi experimental el efecto de las lecciones de juego aplicado en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de tres años en una muestra de 54 niños; El uso de la aplicación incide significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de tres años.

Jiménez (2019) utilizó métodos cuantitativos y un diseño correlacional descriptivo no experimental con 134 escuelas primarias en su estudio, cuyo objetivo fue determinar la relación entre la competencia social y emocional y la capacidad para resolver problemas interpersonales entre estudiantes de secundaria de instituciones recomendadas. Los estudiantes encuestados concluyeron que el estudio encontró que la conciencia emocional, la capacidad de manejar las emociones y la capacidad de vivir y estar bien estaban significativamente relacionadas con las habilidades de resolución de problemas interpersonales, pero esta variable no reflejaba la relación entre la autonomía emocional y la social. habilidades. En general, se ha establecido que las relaciones interpersonales se correlacionan significativamente con las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes.

Además, el estudio realizado por Rodríguez (2019) su investigación donde su propósito fue “determinar si la aplicación del taller recreativo ha mejorado las habilidades sociales de niños y niñas de cinco años. Con una metodología cuantitativo y de diseño experimental para que un solo grupo realice una prueba previa y una prueba posterior. Se muestreó a 22 alumnos de 5 años del nivel inicial. Con base a lo obtenido, se concluyó aceptar la hipótesis de estudio que insiste en que el uso de un taller de juego puede mejorar significativamente las habilidades sociales. Este antecedente refleja sobre la repercusión positiva que tienen los talleres recreativos sobre las habilidades básicas, dejando evidenciar que ambas se relacionan indirectamente, al haber resultados positivos.

Finalmente, Sullon (2019) en su estudio buscó “desarrollar la inteligencia cinestésica corporal a través de actividades lúdicas”. Utilizando métodos cuantitativos de nivel descriptivo y un diseño preexperimental, a una muestra de 27 niños de 3, 4 y 5 años



se les aplicó como pretest la Escala de Inteligencia Múltiple Infantil. Tras el examen, como conclusión más relevante, las actividades recreativas son una de las estrategias más importantes para el desarrollo intelectual corporal-kinestésico. Este aporte nos permitió comprender la importancia de las estrategias de optimización de la inteligencia física, y aunque las variables difirieron de este estudio, nos llevó a concluir que estas estrategias deben aplicarse.

Por otro lado, es necesario mencionar la base teórica científica de nuestro estudio. Considerando el tiempo de juego se define en primer lugar como una actividad placentera, gratuita, espontánea y sin un objetivo concreto, pero muy útil para el desarrollo de los niños. Requiere la participación activa de los niños y la vincula con diversos aspectos de la cultura (Solano, 2018).

Para otros investigadores que la definen a la actividad lúdica como el procedimiento que permite a la niñez favorecer su personalidad y autonomía, convirtiéndola así en una de las acciones recreativas e interactivas de la educación. Asimismo, permite a los niños a conocer su realidad, así como también favorecer su proceso de socialización. Cumple además una función rehabilitadora e integradora. En toda acción lúdica se detallan requisitos básicos, tales como: la seguridad, la libertad y la satisfacción (Rodríguez et al.,2018).

Estos juegos permiten a los estudiantes formular y desarrollar la creatividad y, sobre esta base, crear una comprensión del contenido del aula. El uso de esta estrategia requiere que los estudiantes ejerciten habilidades en las áreas sugeridas, por lo que las habilidades que se pueden desarrollar a través del juego, incluidas las expresiones físicas, biológicas, socioemocionales, sociales y verbales, son todas importantes.

Se debe reconocer las cualidades particulares de cada juego y decidir cómo y qué juego emplear en cada aspecto, pues de esta forma el conjunto de educandos se centre en la habilidad señalada, detectar los recursos y materiales que se van a emplear, el provocar dudas previstas y la necesidad que tiene cada educando para llegar a la comprensión del tema establecido.

En este contexto se describe la teoría del juego infantil del autor Piaget. Secadas (2018) En la definición de juego en su diario, cito a Piaget, quien ve el juego como una actividad cuyo objetivo es el juego mismo, que busca objetos externos y sus objetivos, los teje en una cadena "La realidad se puede transformar", se puede ver que Piaget consideraba al juego como una actividad creadora de conocimiento adecuada para el desarrollo de ideas.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o formato de educación, pero que a menudo los profesores no la utilizan porque desconocen sus beneficios. Los juegos utilizados con fines educativos se estructuran como un juego controlado que incluye momentos de reflexión previa a la acción y aprendizaje experimentado lógico, simbólico o abstracto con el fin de lograr el objetivo educativo de la lección y así promover el desarrollo de la creatividad (Chacón, 2018) .

Usar dicha estrategia persigue algunos propósitos, que están destinados a la formación de destrezas en un campo específico. Por eso es significativo conocer las habilidades que puedan desarrollarse mediante el juego en cada área de desarrollo del alumno, tales como: biología física, emoción social, lenguaje cognitivo y aspectos académicos. Tener conocimiento de las cualidades que un juego tenga para hacerlo predicar y gestionar su clasificación para saber qué juego emplear y cuál es el idóneo para alumnos también es crucial (Secadas, 2018).

Una vez que se conoce la esencia del juego y sus compendios, el profesor preguntará cómo desarrollar el juego, el objetivo de crearlo y los pasos para ejecutarlo. Cuando comience a dudar del contenido del juego, estar ahí. El material más adecuado para lograrlo, inician tu problema. El objetivo de generar dudas está en torno a la relevancia de emplear dicha estrategia en el salón, y se puede crear de algunas formas sencillas sin tener que tratar el tema en profundidad, y también se puede implementar con algunas soluciones prácticas. Tanto los profesores como los estudiantes pueden completar las tareas con facilidad y alegría (Chacón, 2018). Los juegos educativos y los juegos como estrategias de aprendizaje brindan muchos beneficios, pero la mayoría de los profesores rara vez los usan debido a la falta de comprensión de los beneficios de usar juegos (Secadas, 2018).

En segunda instancia se tiene la teoría sociocultural según Vygotsky. Aquí, investigadores como López (2018), a quien cito a Vygotsky quien se refirió al juego como una acción que posibilita la reconstrucción y análisis de símbolos. La manera exploratoria posibilita el desarrollo de ideas porque permite a los individuos conectarse con la información de manera conceptual y teórica. Los juegos no solo permiten a los niños integrar conocimientos nuevos sobre el mundo objetivo y el mundo social, sino que también pueden mejorar su comprensión a un nivel superior y lograr el desarrollo de su habilidad de pensamiento mediante la organización permanente de la estructura intelectual.

Los juegos son la fuente del conocimiento por medio de la percepción, la representación y la imaginación. Deje que los niños tengan la oportunidad de observar su medio e imaginar el mundo con colores e imágenes vívidos, que abrieron el camino a la creatividad; los juegos tienen un significado significativo en su existencia. Aquí se pueden ver las ventajas de los juegos, especialmente en el campo de la educación, porque le permite al niño establecer una conexión con el mundo que lo rodea, lo que también le permite desarrollar la capacidad de pensar e incluso actuar, pero lo más importante es que sí, ha mejorado su conocimiento de que los juegos tienen un significado positivo para la vida de los niños porque permiten el dominio de habilidades y destrezas (Rodríguez et al., 2018).

De esta manera, se plantearon las siguientes definiciones del concepto actividades lúdicas. La actividad lúdica es la creación de una actividad creativa, libre y de forma espontánea sin finalidad específica, pero de gran utilidad para el crecimiento de los niños. Requiere la participación activa de los niños y la vincula con todos los aspectos de la cultura (Solano, 2018).

Por otro lado, la definen actividad lúdica como el procedimiento que permite a la niñez favorecer su personalidad y autonomía, convirtiéndola así en una de las acciones recreativas e interactivas de la educación. Asimismo, permite a los niños a conocer su realidad, así como también favorecer su proceso de socialización. Cumple además una función rehabilitadora e integradora. En toda acción lúdica se detallan requisitos básicos, tales como: la seguridad, la libertad y la satisfacción (Rodríguez et al., 2018).

Por su parte Azúa (2019) describe la capacidad de la predisposición de aprender a lo que para él encuentra lógica, suele evitar a las cosas que no le encuentra sentido siendo eso una iniciativa a descubrir el aprendizaje significativo. Es importante saber que el niño a través de las cosas que le impresionan es donde se inicia socialmente, El juego es una forma de encontrar sus intereses, compartiendo sus experiencias con sus compañeros.

De esta forma aportan y construyen ideas, soluciones a sus problemas, se incentivan a competir y vivir bien, también nos habla sobre la labor del docente que debe de tener en cuenta, que estimulando el área social, emocional, lingüística, etc. está fomentando el coeficiente intelectual de una forma dinámica, facilitando así la transmisión simulación y acomodación del aprendizaje significativo, que ayude al niño a poner en práctica de forma natural y espontánea (Candela et al., 2020).

Olortegui (2019) menciona que las actividades lúdicas en los niños que sean bien enfocadas dan buen resultado, pues así el niño y niña explora, experimenta, descubre el mundo que los rodea, procurando seleccionar algo que más llame a su interés.

Polmare (2018) describió la forma de aprender espontáneamente, que no depende de algo, es motivadora, libre, exploradora, que fomenta una serie de aprendizajes. Es importante saber que todo niño tiene derecho a una educación gratuita y obligatoria que beneficie a su cultura y permita la promoción de la igualdad de oportunidades. En este sentido, los niños deben disfrutar plenamente de los juegos y entretenimientos con fines educativos.

Cabe mencionar la clasificación de actividades lúdicas según Ovidio (2018), se detalla a continuación: los primeros son los juegos sociales, facilitan el desarrollo del sentido de la vista, y se basa en formas, diseños, colores, direcciones, etc. En este tipo de juegos se encuentran aquellos que requieren de escuchar, olfatear, gustar, y en cada uno se emplean diversos recursos para estimular todos los sentidos.

El segundo grupo se refiere a los juegos motrices, son aquellos que entrenan los músculos de la parte de la mano y toda su motricidad. El tercer grupo son los juegos de inicio a la cantidad, son aquellas actividades relacionadas con la matemática en donde los preescolares juegan a la venta de frutas, al banco, etc. Es decir, aquellos que implique uso de dinero y las operaciones que se amerita. El cuarto grupo son los juegos previos a la lectura, los cuales refieren a que el infante con las distintas actividades que se le muestra, se entrena para el conocimiento de palabras, de tal forma que se inicie en el proceso lector y se emplean distintas tarjetas con imágenes y la representación del mismo.

Según el reporte de Monroy (2018) propuso una nueva clasificación de la siguiente manera: los juegos de construcción, juegos en los que construyes algo con cubos, arena u otros elementos. Los juegos históricos están relacionados con la formación del carácter del niño, porque la lección de juego se basa en diferentes situaciones existenciales y reacciona a diferentes acontecimientos de la vida. Por otro lado, los juegos al aire libre, conocidos por su contenido intelectual, movilizan y moldean los rostros, desarrollando libremente elementos físicos y emocionales.

Cabe mencionar que los juegos didácticos, que, por su contenido, reglas y metodología a emplear para su ejecución, son desarrollados por profesores y se denominan también clases lúdicas, en otras palabras son facilitadas por el docente con infantes en edad pre escolar. Por ejemplo, armar rompecabezas, juego de memorias,

etcétera. Y por último los juegos mentales como aquellos que son basados en la creación libre de los niños y niñas, por ejemplo: Preguntas capciosas, adivina, etc.

En ese contexto se necesita conocer las dimensiones de la variable de actividades lúdicas y para ello se comienza con las actividades grupales o de cooperación. Monroy (2018) mencionó a las actividades grupales de equipo o cooperativas, los jugadores no compiten entre sí, sino que deben trabajar juntos para lograr un objetivo común. De esta forma, los miembros pueden ganar o perder como grupo. Esto es muy importante porque los niños no deben sujetar el balón de fútbol mientras juegan porque pertenece al fútbol. Sabe que los porteros son porteros y los defensores son defensores. Si cometen errores para otros jugadores, tendrán problemas y así sucesivamente. Estos son los mejores ejemplos de aprendizaje social.

La segunda dimensión son los juegos casuales, que son entretenidos porque implican actividades entretenidas en las que participan uno o más jugadores. Su función principal es brindar entretenimiento y diversión a los participantes. Los juegos suelen ser educativos, promueven la estimulación física y mental y ayudan a mejorar las habilidades prácticas y mentales. Lo que es normal es que el juego sea innegablemente competitivo. Como tipo de actividad recreativa, los juegos deben realizarse con libertad, alegría y entusiasmo. El objetivo es crear diversión para los participantes y reducir el estrés en la vida cotidiana. Se pueden realizar al aire libre o en interiores, al aire libre o en áreas designadas (Monroy, 2018).

La tercera dimensión es el juego formativo. Los juegos permiten a los bebés aprender a desarrollar su entorno psicológico, a utilizar y desapegarse del mundo exterior, a intentar cambiar su comportamiento ante diversas situaciones, a exigir y estimular sus habilidades de resolución de problemas, a cultivar emociones y habilidades de apreciación en los estudiantes. . emociones como alegría, sorpresa y anticipación, así como resolver conflictos emocionales satisfaciendo sus necesidades y deseos para que no sean capaces de ayudarles a ver la realidad de su vida diaria (Monroy, 2018).

En cuanto a los objetivos de las acciones de juego en la educación Martínez (2008) señaló que los propósitos de las actividades educativas y recreativas son las que a continuación se detallan: Enseñe a los educandos a tomar decisiones cuando puedan encontrar dificultades en su existencia. Asegurar que sea posible adquirir experiencia práctica en el trabajo colectivo y analizar las actividades de organización estudiantil. A partir de lograr una mayor satisfacción en el aprendizaje creativo, promover la absorción

de conocimientos teóricos en diferentes disciplinas. Y preparar a los alumnos para resolver dificultades sociales y de la vida.

Por otra parte, la segunda variable que lleva por nombre competencias socioemocionales, el proceso de manejo de las emociones y el proceso de manifestación de ello en una forma dirigida del individuo que posee la capacidad de realizar un procesamiento en un plano autocrítico, reflexivo, consiente, ubicado en la relación que existe entre las relaciones emocionales y sociales, cobijado del manejo en las primeras etapas de vida del niño y niña. Desde ello ponemos inferencia a la función social en el individuo que marea el comportamiento comunicativo en la expresión de sentimientos, pensamientos, emociones sin importar la edad (Rodríguez, 2020).

Así como lo plantea Rodríguez (2020) en su análisis de funciones de las emociones donde nos describe la posibilidad de ubicar las emociones en dos niveles que ayudarán al individuo a identificarlas tanto en la sensibilidad y la respuesta emocional, donde la organización de las conductas permitirá establecer nexos donde se le define por un ser social y emotivo por naturaleza, pues al definirlo se podrá describir que hay equilibrio en ambas y así será un ser competente educado socioemocionalmente.

En cuanto a la definición de competencias socioemocionales, según Pérez (2019) argumentan que mejorar las competencias socioemocionales de los estudiantes les ayuda lograr un fortalecimiento personal para que puedan desarrollarse mejor en la vida. Sin embargo, desarrollarlos no es tan fácil, ya que significa que debe darse una mayor complejidad durante un largo período de tiempo a través de métodos empíricos, donde el menor tiene la ocasión de enfrentar situaciones problemáticas para que averigüe la solución.

Díaz (2019) en la etapa preescolar enfrentan diferentes hallazgos relacionados con todo su entorno así mismo sus emociones esta eminentemente presentes, aprendiendo a manifestar sus emociones, lograr su independencia, mejorar su relación con sus pares y disfrutar cada momento. En esta etapa donde los niños buscan ser identificados más allá de su entorno familiar iniciando su exploración al mundo interior poniendo a prueba sus destrezas, comportamientos, expresión emocional, garantizando su bienestar personal y social.

Fernández (2018) plantean que la enseñanza de habilidades socioemocionales en las escuelas puede tener un gran impacto, ya que genera un clima educativo positivo, reduce las actitudes agresivas y fomenta el desarrollo de comportamientos prosociales hacia los infantes.

Por otra parte, los autores como Alcoser et al., 2019 confirmaron que los preescolares suelen participar en las actividades del aula, pero no tienen un buen soporte emocional durante sus recreaciones en el juego. Existen varios factores que influyen como que los padres no comparten tiempo adecuado con sus hijos que la pequeña cantidad de tiempo de juego que comparten no lo hace de manera positiva.

Según Pinta et al., 2019 describieron que la crianza de los hijos es fundamental para la alfabetización emocional, los bebés desarrollan la mayoría de las habilidades socioemocionales en ella.

Por otro lado, la familia juega un papel eficaz en el desenvolvimiento de las habilidades socioemocionales, pues según Guzmán et al., 2019 afirmaron que la familia tiene un importante trabajo en la vida afectiva de los hijos ya que son la base que permite el desarrollo pleno de los infantes. Una persona con vínculos afectivos y sociales. Por ello, las relaciones parentales deben exhibir un alto nivel de soporte emocional y motivación para mejorar el comportamiento emocional de sus niños.

Siguiendo la misma idea, Suárez (2018) plantea que las familias tienen que contar con las habilidades y destrezas complementarias para construir relaciones en el seno familiar y enfatizar en las habilidades de los infantes para el futuro desarrollo socioemocional.

En cuanto a la educación emocional y social, “Miller et al., 2018 coinciden en que para que los niños fomenten habilidades socioemocionales correctas, la familia debe tener un alto nivel de habilidades comunicativas y mantener una actitud positiva. relación con su hijo. De igual forma, Ceballos (2020) señaló que los padres sin una buena conciencia emocional pueden tener un impacto negativo y directo en sus hijos, e incluso llevar a un nulo desarrollo de la conciencia emocional en los niños.

La educación comprende la promoción de las competencias socioemocionales de acuerdo en actividades que acompañen el aprendizaje de adquisición de conocimientos y habilidades en el desempeño de los infantes. El docente educado emocionalmente es el encargado de formar y educar al alumno en competencias como el conocimiento de sus propias emociones creando ambientes, actividades que acompañen a la mejora de expresión de sus emociones, sus relaciones interpersonales aprovechando estos momentos de aprendizaje creando vínculos saludables y cercano a ellos (Ceballos, 2020). Manteniendo así aptitudes positivas de los educadores asumiendo el rol modelador de los infantes donde los recursos a utilizar generen un cambio educativo que acompañen al desarrollo efectivo y social de los educandos (Navarrete, 2019).

Así mismo en cuanto a nutrir o estimular las habilidades socioemocionales en primera infancia a través del juego no solo genera placer, emoción, sino generar en ellos su creatividad, imaginación, también le permitirá descubrir el entorno y el contacto que ingresa el infante con la naturaleza permitiendo explorar, en la mejora de sus habilidades sociales y emocionales. A través del juego se puede llevar a estimular su socialización y a la vez su confianza en ellos mismos, ya que cuando el niño se reúne con sus pares dialogan, expresan, discuten para así elegir un juego que más adapte a su preferencia, de esta manera se lograra que los niños desarrollen su potencial adquieran conocimientos, sentirse emocionalmente bien, se expresen libremente y tenga una buena relación entre pares.

Díaz (2020) definió que los juegos son actividades lúdicas mejorando así las características de personalidad del infante su creatividad, afectividad, inteligencia, sociabilidad ya que en esta edad los niños ingresan a una interacción frecuente, en el que se encuentran el infante en una etapa de socialización en donde en fase la actividades lúdicas recurren para así lograr el interés, motivación, expresión, la interrelación, generando una actividad reciproca entre todos los participantes.

En la investigación Quito (2018), demuestra que las competencias socioemocionales son imprescindibles en nuestra vida al igual que otras capacidades que enmarcan en beneficio y función del educando, ya que son muy capaces lo importante que ellos sepan quienes son y qué lugar ocupan tiene un buen efecto en cuanto aprenden y de que tan bien lo hacen en la cual influyen en su relación con los demás.

En conclusión, fortalecer el ámbito emocional y social desde temprana edad fortalecerán para su desarrollo, puesto que a través ello se contribuirá el bienestar del niño logrando su reconocimiento, valorar sus sentimientos, su adecuado desarrollo personal y su estado emocional, al mismo tiempo desarrollando progresivamente sus relaciones interpersonales, habilidades, mejorar su aspecto cognitivo, dialogo, mejorando así su capacidad de atención del dentro aula, manteniendo mayor concentración en el aprendizaje (Díaz, 2020).

En cuanto al significado de competencia emocional, se precisa como los conocimientos, habilidades, cualidades y capacidades que necesita la persona para actuar y convertirse en un agente eficaz, distinta y segura de sí misma para percibir, comprender, expresar y regular correctamente las emociones, utilizar estos mismos pensamientos y acciones con las otras personas.



En ese contexto las dimensiones de las competencias socioemocionales, se citó a Bisquerra (2018) propone cinco dimensiones como habilidades afectivas en los aspectos socioemocionales de los seres humanos: en primer lugar se encuentra la conciencia emocional, ser consciente de tus propias emociones y de las de otros objetos, y relacionarte con los sentimientos de los demás. Esta habilidad te permite usar el vocabulario emocional apropiado para nombrar cada emoción que estás experimentando. Asimismo, implica darse cuenta de que la conducta se deriva de la emoción que experimenta, y que ambas se relacionan al expresarse en un clima emocional determinado.

En segundo lugar, la regulación emocional, ya que permite gestionar las emociones de la mejor forma posible para expresarlas y afrontarlas adecuadamente. Es necesario desarrollar estrategias sobre cómo lidiar con las emociones negativas, controlarlas, en lugar de hacerlas actuar y causar daño a individuos o grupos. En este sentido, necesita generar emociones positivas como alegría, afecto, cariño, etc. Además, significa reconocer la necesidad de regular las emociones y tener la capacidad de gestionar la duración y la intensidad de las emociones.

En tercer lugar, la autonomía emocional, que permite a las personas evaluar sus propias capacidades y limitaciones, revelando su identidad personal, optado por una aptitud positiva. Esta habilidad incluye tener una autoestima adecuada ante cualquier evento imprevisto, ser automotivado emocionalmente, asumir la responsabilidad del comportamiento negativo, mantener una actitud positiva incluso en tiempos difíciles y ser resiliente ante situaciones adversas.

En cuarto lugar, se describen a las habilidades sociales básicas. Como saludar, atender, pedir ayuda, agradecer, practicar la comunicación receptiva y expresiva son fundamentales para tener conversaciones efectivas y transmitir información con claridad, practicando la comunicación expresiva. Además, significa el respeto y aceptación a los demás, a pesar de las controversias, y reconocer que la expresión y aceptación de las emociones debe ser recíproca. También en aprender a buscar la solución activamente problemas y conflictos.

En quinto lugar, refiere las capacidades para la vida y el bienestar, que le permiten un comportamiento práctico y responsable para confrontar con éxito los desafíos de supervivencia, la toma de decisiones responsables y seguras, buscando el bienestar emocional, reconocer las necesidades de apoyo para buscar materiales y usarlos adecuadamente. Esta capacidad también permite el reconocimiento de que las personas

tienen derechos y obligaciones. Además, nos hace darnos cuenta de que comunicamos mejor las emociones positivas a los demás que las negativas.

Las teorías socioemocionales según Jean Piaget, su contribución destacó ya que quiere enfatizar el desarrollo afectivo y cognitivo ya que según Piaget existe un paralelo entre ellos presenta en su concepto acerca de los esquemas afectivos y sus formaciones cognitivas a través de sus experiencias vividas y las relaciones que determinan el desarrollo del comportamiento. Ya que la similitud entre la inteligencia y afectividad es una interacción siempre firme, constantes e inseparables. Ya que la afectividad influye notablemente sobre las estructuras que forman del conocimiento – inteligencia. En la edad de 0 7 años destaca la etapa Pre Operacional indicando que apareciendo el lenguaje en el niño se pueden abrir un intercambio con otras personas y su etapa de socialización se inicia desde el nacimiento, pero ahora participa activamente a través de gestos, palabra, imitando conductas de los adultos reproduciendo los modelos que observa.

Mientras que la teoría socioemocional o llamada también teoría del aprendizaje sociocognitivo, desde su enfoque muestra el ambiente social como un factor determinante para el aprendizaje ya que sus conductas del individuo tienen que ver mucho con ello. Él muestra que el niño aprende mucho a través de la observación en la que imita el comportamiento de otros ya que él nos muestra que con el solo hecho de imitar las conductas el niño y las consecuencias que derivan de ello, el aprenda a evitar o repetir esas conductas (Bandura, 1997).

Los niños y adolescentes son pensadores activos que contribuyen en muchos aspectos a su propio desarrollo. Por ejemplo, el aprendizaje observacional requiere que el observador activamente atiende, codifique y retenga las conductas realizadas por modelos sociales y los niños con frecuencia tiene la libertad de elegir los modelos a lo que van atender de modo que tienen algo que decir acerca de que aprenderán de otros (Bandura, 1997).

Respecto a las teorías socioemocionales según el investigador Maslow enfocó a lado de la psicología Humanista en el cual nos señala una serie de procesos de autorregulación y búsqueda de auto – actualización, ya que se inclina a la forma de cómo actúa cada individuo a base de su propia personalidad, de manera positiva y humanista con los demás. Y el énfasis para lograr lo que se propone, a través de las motivaciones son lo que mueve al individuo, surgido en ellos varias necesidades que deben ser complacidas. En las cuales Maslow propone una pirámide jerárquica significando para él una fuente de motivación que necesita cada individuo (Bandura, 1997).

La teoría de la pirámide de Maslow, también conocida como teoría de la jerarquía de las necesidades humanas, es su teoría más famosa. Maslow afirmó que la percepción subjetiva es la única percepción de la realidad que tiene un individuo, proporcionando así una visión optimista y positiva de la naturaleza humana, sosteniendo la autorrealización, enfatizando la autonomía e independencia humanas y teniendo una perspectiva global. El ser humano puede pasar a satisfacer las necesidades superiores si las necesidades básicas ya están hechas, como puede ser beber y comer, no lograremos llegar alcanzar la necesidad superior de autorrealizarnos (Bandura, 1997).

## II. METODOLOGÍA

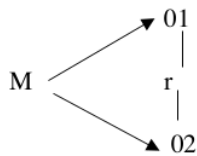
### 2.1 Enfoque, Tipo

**Enfoque:** Cuantitativo porque recoge datos reales y analiza variables. Según López (2021), afirmó que la investigación cuantitativa examina los fenómenos observados e investiga sus causas, lo que promueve la relación entre las causas y explica la existencia de explicaciones plausibles.

**Tipo:** fue descriptivo ya que identifica la variable y la describe de acuerdo al propósito del estudio. Siguiendo a Simón (2021), me refiero a la investigación descriptiva y fundacional: "La investigación descriptiva tiene como objetivo comprender lugares, prácticas y gestos significativos a través de la interpretación precisa de obras, elementos, continuidades e individuos".

### 2.2 Diseño de investigación

**Diseño:** Se desarrollo con un diseño transversal simple no experimental ya que no se manipularon variables. Es transversal en cuanto se utiliza en un momento y en un momento (Flores, 2021). Está correlacionado por diseño porque mide la correlación entre dos variables. El plano utilizado es el siguiente:



La descripción se entendió de la siguiente manera:

M: Cantidad de muestra de los niños menores de una institución educativa

O1: Actividades lúdicas

r: Relación entre las 2 variables

O2: Competencias socioemocionales.

### 2.3 Población, muestra y muestreo

**Población:** Los actores de esta investigación fueron estudiantes cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023, cuya población está integrada por 38 niños y niñas que poseen características similares, los niños no son conscientes de reconocer, regular y ser autónomos de sus propias emociones, sin alterar su bienestar emocional.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de estudiantes de cinco años de una institución educativa, en Tambogrande Piura, 2023*

Sexo	<i>f<sub>i</sub></i>	%
Niños	35	54%
Niñas	30	46%
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>100%</b>

En la tabla 1, podemos observar que el 46% de los estudiantes son niñas y el 54% son niños, por eso hay niños que suelen ser muy impulsivos ante una situación, no saben controlar sus emociones al contrario de las niñas que son más introvertidas, más tímidas, no suelen expresar sus emociones.

**Muestra:** Los actores de esta investigación son estudiantes de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023, cuya muestra está integrada por 25 niños y niñas que poseen características similares, los niños y niñas no son conscientes de reconocer, regular y autónomos de sus propias emociones, sin alterar su bienestar emocional.

**Tabla 2**

*Distribución de la muestra de estudiantes de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023*

Sexo	<i>f<sub>i</sub></i>	%
Niños	06	30%
Niñas	14	70%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

En la tabla 2, podemos observar que el 30% de los estudiantes son niños y el 70% son niñas, por eso se evidencia que hay niñas que son muy impulsivos ante una situación, no

saben controlar sus emociones, muchos de ellos cuando están en el sector hogar demuestran comportamientos que observan en casa, al contrario de los niños que son más introvertidas, más tímidas, no suelen expresar sus emociones.

**Muestreo:** Se refiere a la forma como se realizó la búsqueda de la muestra y se detalla que fue aleatorio simple, es decir todos tuvieron la misma oportunidad y capacidad para participar en dicha indagación. Para Hernández et al (2018) el muestreo significa que un pequeño grupo de la cantidad poblacional que cumple con los elementos que le pertenecen a una cantidad muestral a eso se refiere con el muestreo de tipo aleatorio simple.

#### **2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

**Técnica:** la técnica empleada fue la observación. Flores (2021) afirmó que la observación es “desarrollar la acumulación de evidencia de manera sistemática, adecuada y eficaz que requiere un interés espontáneo realizado en torno a un elemento de comprensión para obtener un informe sobre ese elemento”. Entender su composición y posibles conexiones. También se utilizaron métodos de observación para recopilar datos para cada variable.

**Instrumentos de recojo de datos:** el instrumento fue la lista de cotejo. Para la variable de actividades lúdicas que consta de 12 items, distribuidos en tres dimensiones y con una respuesta dicotómica de si y no. Mientras que para la variable de competencias socioemocionales son 20 items compuesto por cinco items y con una respuesta dicotómica de si y no. Siendo un total de 35 items que se debe evaluar en el niño de cinco años de una institución educativa en Tambogrande, 2023.

#### **2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

Para el análisis estadístico de los datos se utilizó el programa informático M.Excel para Windows, teniendo en cuenta el refinamiento de la base de datos: para el análisis e interpretación de los resultados se utilizó estadística descriptiva e inferencial para describir los datos en una aplicación variable.

Además de observar el comportamiento de la población de estudio y lograr tipos generales de resultados en el exterior. Los datos resultantes se codificaron e ingresaron en una hoja de cálculo en Office Excel 2019, y a partir de los datos resultantes se generaron tablas medidas en unidades de análisis para organizar adecuadamente los indicadores y

variables. son las actividades de ocio y <sup>5</sup> habilidades socioemocionales de los niños del grupo de estudio, y este programa también nos ayudará a generar gráficas estadísticas.

## <sup>1</sup> 2.6 Aspectos éticos en investigación

Este estudio se realizó de acuerdo con los siguientes aspectos éticos de la investigación.

Descrito de la siguiente manera:

El primero es la protección personal: según este principio, la investigación respeta la identidad y dignidad de los participantes, en este caso los niños de 5 años que asistirán a la institución de educación inicial en la región de Tambo Grande en 2023. En segundo lugar, se solicitó el permiso del estudiante, en este caso del director, los maestros y los padres para comenzar este estudio. Por lo tanto, es necesario explicar el propósito de este estudio a las partes interesadas. Tercero, benévolo, no malévolos: <sup>22</sup> tiene como objetivo identificar la relación entre el juego de los niños y las habilidades socioemocionales y promover actividades que apoyen el progreso de los niños, influyendo en el aprendizaje y el desarrollo en general. Para lograr este objetivo, evitamos acciones que comprometan la integridad de nuestros estudiantes. Cuarto, equidad: practicar la tolerancia, el respeto y la igualdad para todos los participantes, ya que se utilizaron dos listas de verificación para <sup>20</sup> determinar la relación entre las variables del estudio de los niños. Además de la entrega a docentes y padres de familia, también se entregan resultados de evaluaciones. Quinto, integridad científica: implementar principios deontológicos profesionales en la evaluación de objetos de investigación a través de la investigación. Asimismo, la redacción de informes de investigación cumple con las normas APA y respeta la autoría de las diversas teorías e información utilizada.

### III. RESULTADOS

#### Prueba de normalidad

Para el procesamiento de datos se requiere hacer pruebas de normalidad y saber si los datos de cada dimensión y variable siguen una distribución normal para posteriormente aplicar las técnicas estadísticas más adecuadas para establecer relaciones de acuerdo a cada dimensión, entre ellas, el establecimiento de objetivos, se encuentran las siguientes:

**Tabla 3**

#### *Pruebas de Normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Actividades Lúdicas	,889	28	,002	,301	25	,020
Competencias socioemocionales	,840	28	,001	,300	25	,018

*Nota: Spss V. 26*

#### Interpretación

Para el procesamiento de datos se requiere realizar pruebas de normalidad y saber si los datos de cada dimensión y variable siguen una distribución normal para posteriormente aplicar las técnicas estadísticas más adecuadas para establecer relaciones de acuerdo a cada dimensión, entre ellas, el establecimiento de objetivos, se encuentran las siguientes.



Según el objetivo general: Determinar cómo se relaciona las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023.

**Tabla 4**

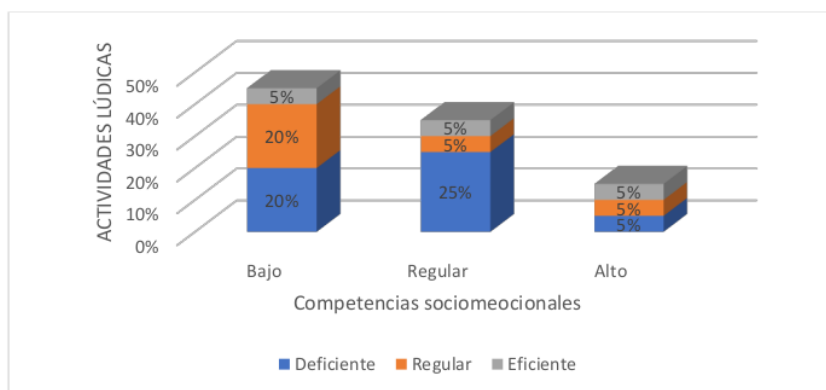
*Relación entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales*

Competencias socioemocionales	Actividades lúdicas						Total	
	Deficiente		Regular		Eficiente		f	%
	f	%	F	%	f	%		
Bajo	6	30%	3	15%	1	5%	10	50%
Regular	4	20%	2	10%	1	5%	7	35%
Alto	1	5%	1	5%	1	5%	3	15%
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>55%</b>	<b>6</b>	<b>30%</b>	<b>3</b>	<b>15%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada por las investigadoras

**Figura 1**

*Correlación entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales*



Como se muestra en la Tabla 4 y la Figura 1, en cuanto a la relación entre las actividades recreativas y las habilidades socioemocionales, podemos decir que el 50% de los estudiantes en la etapa inicial tenían niveles bajos de habilidades socioemocionales, y el 30% tenían un nivel bajo de aplicación de actividades recreativas Pobre, 15% frecuente, 5% eficiente.

Por otro lado, del 35% que logró niveles normales de habilidades socioemocionales, el 20 % no realizaba correctamente las actividades recreativas, el 10% las hacía regularmente y el 5% era productivo. Finalmente, del 15% que logró altos niveles de habilidades socioemocionales, el 5% usó actividades recreativas de manera inapropiada, el 5% participó regularmente y el 5% fue efectivo. Eso implica la existencia de la relación significativa entre las variables que se realizó por la contrastación de la hipótesis.

Según el primer objetivo específico: Establecer como se correlacionan las actividades y dimensión conciencia emocional en niños de cinco años en Tambogrande Piura, 2023.

**Tabla 5**

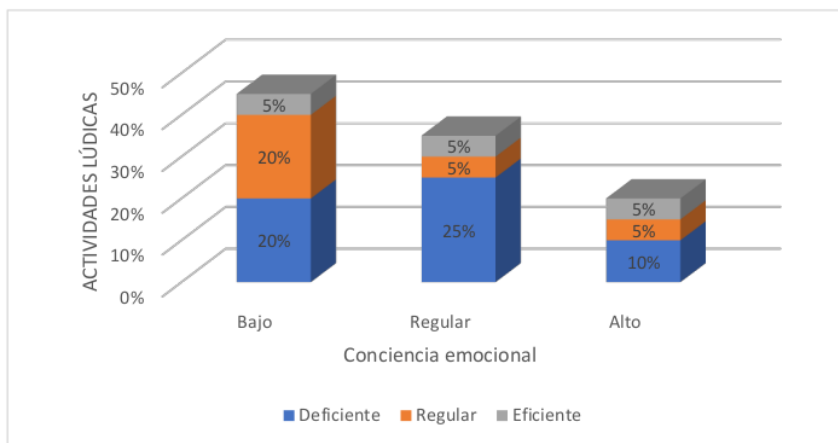
*Correlación entre las actividades lúdicas y la dimensión conciencia emocional*

Conciencia emocional	Actividades lúdicas						Total	
	Deficiente		Regular		Eficiente		f	%
	f	%	F	%	f	%		
Bajo	4	20%	4	20%	1	5%	9	45%
Regular	5	25%	1	5%	1	5%	7	35%
Alto	2	10%	1	5%	1	5%	4	20%
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>55%</b>	<b>6</b>	<b>30%</b>	<b>3</b>	<b>15%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada por las investigadoras

**Figura 2**

*Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión conciencia emocional*



Como se muestra en la Tabla 5 y la Figura 2, en cuanto a la relación entre las actividades recreativas y la dimensión de conciencia emocional, podemos asegurar que el 45% de los estudiantes de inicial tienen un bajo nivel de conciencia emocional, y el 20% no son buenos para Actividad entretenida, el 20% participa regularmente y el 5% es productivo.

Por otro lado, del 35% que logró niveles normales de conciencia emocional, el 25 por ciento eran pobres en actividades recreativas, el 5 por ciento eran regulares y el 5 por ciento eran productivos. Finalmente, del 20% que logró un alto nivel de conciencia emocional, el 10% de las actividades recreativas se aplicaron de manera inadecuada, el 5% se realizaron con frecuencia y el 5% fueron efectivas. Por lo que puede inferir que hay una relación de las variables de estudio, lo cual se determinará mediante la comprobación estadística de las hipótesis.

Como segundo objetivo específico: Establecer como se correlacionan las actividades lúdicas y la dimensión regulación emocional:

**Tabla 6**

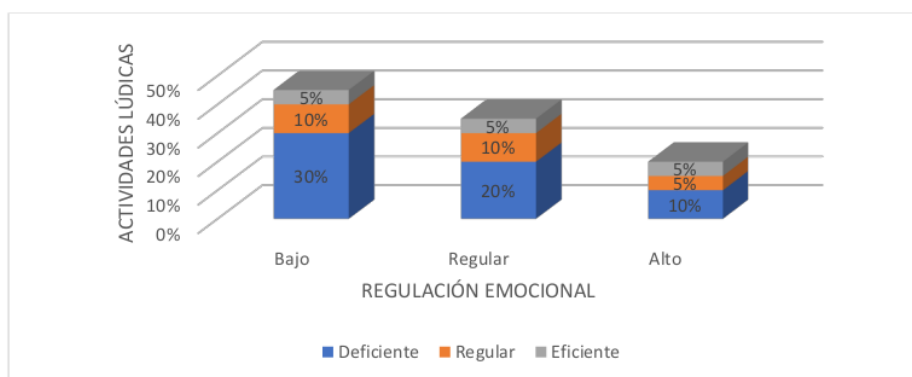
*Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión regulación emocional*

Conciencia emocional	Actividades lúdicas						Total	
	Deficiente		Regular		Eficiente		f	%
	f	%	f	%	f	%		
Bajo	6	30%	2	10%	1	5%	9	45%
Regular	4	20%	2	10%	1	5%	7	35%
Alto	2	10%	1	5%	1	5%	4	20%
Total	12	60%	5	25%	3	15%	20	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada por las investigadoras

**Figura 3**

*Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión regulación emocional*



11 Como se muestra en la Tabla 6 y la Figura 3, en lo que respecta a la relación entre las actividades recreativas y la dimensión de conciencia emocional, podemos asegurar que del 45% de los estudiantes de inicial que lograron un nivel bajo en la dimensión de regulación emocional, el 30% no eran buenos para realizar actividades recreativas, el 20% participa regularmente y el 10% es productivo.

Por otro lado, del 35% que alcanzó niveles normales de regulación emocional, el 20% de las actividades recreativas se aplicaron mal, el 10% con frecuencia y el 5% con eficacia. Finalmente, del 20% que logró un alto nivel de conciencia emocional, el 10% de las actividades recreativas se aplicaron de manera inadecuada, el 5% se realizaron con frecuencia y el 5% fueron efectivas. Por lo tanto, se puede inferir que existe una relación entre ambas variables, la cual vendrá determinada por la validación estadística de la hipótesis.

Tercer objetivo específico: Establecer como se relacionan las actividades lúdicas y la dimensión autonomía emocional en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023

**Tabla 7**

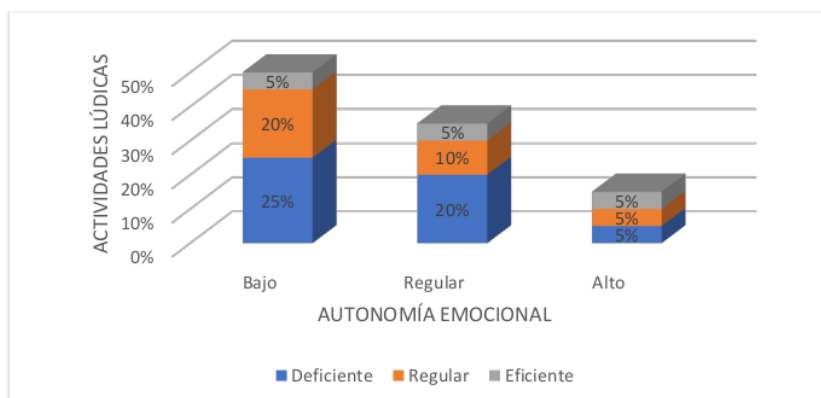
*Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión autonomía emocional*

Competencias socioemocionales	Actividades lúdicas						Total	
	Deficiente		Regular		Eficiente		f	%
	f	%	f	%	f	%	f	%
Bajo	5	25%	4	20%	1	5%	10	50%
Regular	4	20%	2	10%	1	5%	7	35%
Alto	1	5%	1	5%	1	5%	3	15%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>50%</b>	<b>7</b>	<b>35%</b>	<b>3</b>	<b>15%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Lista de cotejo aplicada por las investigadoras

**Figura 4**

*Relación entre las actividades lúdicas y la dimensión autonomía emocional*



11 Como se muestra en la Tabla 7 y la Figura 4, en cuanto a la relación entre las actividades recreativas y la dimensión de autonomía emocional, podemos asegurar que, en la etapa inicial, el 50% de los estudiantes lograron un nivel bajo de autonomía emocional, y el 25% de los estudiantes aplicaron. para las actividades recreativas muy mal, el 20% participa regularmente, el 5% son efectivos.

Por otro lado, del 35% con niveles normales de autonomía emocional, el 20% se desempeñó mal en actividades recreativas, el 10% a menudo y el 5% efectivo.

Finalmente, del 15% que logró un alto nivel de autonomía emocional, el 5% de las actividades recreativas se aplicaron de manera inadecuada, el 5% se realizaron con frecuencia y el 5% fueron efectivas. Por lo tanto, se puede inferir que existe una relación entre ambas variables, la cual vendrá determinada por la validación estadística de la hipótesis.

#### 4.1.2. ANÁLISIS INFERENCIAL

Formulándose las hipótesis estadísticas encontramos:

Determinar cómo se relaciona las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023.

##### Hipótesis general

H1: Existe relación entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023

H0: No existe relación entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023.

Prueba de Chi Cuadrado

**Tabla 8**

*Correlación entre las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales*

Pruebas de chi- cuadrado			
	Valor	gl	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	179,891 <sup>a</sup>	170	,000
razón de verosimilitudes	145,270	170	,000
Asociación lineal por lineal	133,197	1	,000
N de casos válidos	20		

*Nota. Correlación estadística entre las actividades lúdicas las competencias socioemocionales*

Cómo el valor de sig. (valor observado) 0,000 < 0,05 rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona significativamente con las competencias socioemocionales a un nivel de 95% de confiabilidad.



### Hipótesis específicas

Establecer como se relacionan las actividades lúdicas y la dimensión conciencia emocional de las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023

H1: Existe relación entre las actividades lúdicas y la dimensión conciencia emocional de las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 202

H0: Existe relación entre las actividades lúdicas y la dimensión conciencia emocional de las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023

Prueba de Chi Cuadrado

**Tabla 9**

*Correlación entre las actividades lúdicas y la dimensión conciencia emocional*

	Pruebas de chi- cuadrado		Sig. Asintótica (bilateral)
	Valor	gl	
Chi cuadrado de Pearson	169, 891 <sup>a</sup>	170	,000
razón de verosimilitudes	135, 270	170	,000
Asociación lineal por lineal	123, 197	1	,000
N de casos válidos	20		

*Nota. Correlación estadística entre las actividades lúdicas las competencias socioemocionales*

Cómo el valor de sig. (valor observado) 0,000 <0,05 rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona significativamente con la dimensión conciencia emocional a un nivel de 95% de confiabilidad.

Primera hipótesis específicas:

Conoce cómo se relacionan las actividades recreativas y la dimensión de regulación emocional de las competencias socioemocionales en los niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023.

H1: Existe relación entre las actividades lúdicas y la dimensión regulación emocional de las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023.

H0: No existe relación entre las actividades lúdicas y la dimensión regulación emocional de las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023.

Prueba de Chi Cuadrado

**Tabla 10**

*Correlación entre las actividades lúdicas y la dimensión regulación emocional*

Pruebas de chi- cuadrado			
	Valor	Gl	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	149,812 <sup>a</sup>	170	,000
razón de verosimilitudes	153,207	170	,000
Asociación lineal por lineal	132,179	1	,000
N de casos válidos	20		

*Nota. Correlación estadística entre las actividades lúdicas las competencias socioemocionales*

Cómo el valor de sig. (valor observado) 0,000 <0,05 rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona significativamente con la dimensión regulación emocional a un nivel de 95% de confiabilidad.

Segunda hipótesis específicas:

Conoce cómo se relacionan las actividades recreativas y la dimensión de autonomía emocional de las competencias socioemocionales en los niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023.

H1: Existe relación entre las actividades lúdicas y la dimensión autonomía emocional de las competencias socioemocionales en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura 2023.

H0: No existe relación entre las actividades lúdicas y la dimensión autonomía emocional de las competencias socioemocionales en de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura 2023.

Prueba de Chi Cuadrado

**Tabla 11**

*Correlación entre las actividades lúdicas y la dimensión autonomía emocional*

	Pruebas de chi- cuadrado		
	Valor	gl	Sig. Asintótica (bilateral)
Chi cuadrado de Pearson	179,802 <sup>a</sup>	170	,000
razón de verosimilitudes	163,201	170	,000
Asociación lineal por lineal	112,172	1	,000
N de casos válidos	20		

*Nota. Correlación estadística entre las actividades lúdicas las competencias socioemocionales*

Cómo el valor de sig. (valor observado) 0,000 < 0,05 rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona significativamente con la dimensión autonomía emocional a un nivel de 95% de confiabilidad.

#### IV. DISCUSIÓN

Según el objetivo general, el cual fue Determinar cómo se relaciona las actividades lúdicas y las competencias socioemocionales <sup>1</sup> en niños de cinco años de una institución educativa en Tambogrande Piura, 2023. podemos decir <sup>2</sup> que del 50% de estudiantes del nivel inicial que llegaron un nivel bajo en relación a sus competencias socioemocionales, el 30% aplica las actividades lúdicas de manera deficiente, el 15% de forma regular y el 5% de modo eficiente, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona significativamente con las competencias socioemocionales a un nivel de 95% de confiabilidad.

Esto se corrobora con la investigación de Astorga, et al.,2019 en su tesis <sup>3</sup> titulada “Estrategias para desarrollar las habilidades socio- socioemocionales a través de la literatura infantil, en niños y niñas de 4 a 5 años.” Donde se evidencia un mayor desarrollo de las habilidades socioemocionales del grupo único participante, a un nivel de significancia a través de estrategias de literatura. En definitiva, en beneficio de la aplicación de pruebas y entrevistas, es posible obtener información sobre nuestra investigación porque los hallazgos encontrados son propicios para la estrategia propuesta.

Esto es respaldado Baquero (2020) Alemania, cuya finalidad fue el juego de autonomía afectiva y mejora del juego socioemocional basado en símbolos en estudiantes del nivel inicial, que sugiere que, Intervenciones secuenciales y planificadas basadas en el juego simbólico y el lenguaje corporal. Por lo tanto, no se les debe pedir a los niños que se comporten más allá de su nivel de desarrollo o madurez, se les debe exponer a una situación con sus compañeros donde puedan mostrar confianza, independencia, toma de decisiones, respeto de su propia opinión y de sus pares, de tal manera que deben desarrollar experiencias vivientes que le ayuden a fortalecer su seguridad y hacer de lado sus inseguridades, miedos, temores, etc.

Por su parte los investigadores Pérez y Filella (2019) argumentaron que mejorar las habilidades socioemocionales de los infantes les permite empoderarse personalmente para un mejor desarrollo en la vida. Sin embargo, desarrollarlos no es tan fácil, ya que significa que debe darse una mayor complejidad durante un largo período de tiempo a través de métodos empíricos, donde el niño tiene la oportunidad de enfrentar situaciones conflictivas para que busque solución.

Con respecto al objetivo específico 1 Establecer como se relacionan las actividades lúdicas y la dimensión conciencia emocional <sup>5</sup> de las competencias

socioemocionales en niños de cinco años del nivel inicial en Tambogrande Piura, 2023. podemos afirmar que del 45% de estudiantes del nivel inicial que alcanzaron un nivel bajo en relación en su dimensión conciencia emocional, el 20% aplica las actividades lúdicas de manera deficiente, el 20% de forma regular y el 5% de modo eficiente. Por otro lado, del 35% que han obtenido un nivel regular en relación a su dimensión conciencia emocional, el 25% aplica de manera deficiente las actividades lúdicas, el 5% de modo regular y el 5% de manera eficiente. Por último, del 20% que llegaron a un nivel alto de conciencia emocional, el 10% aplica de manera deficiente las actividades lúdicas, el 5% de forma regular y el 5% de manera eficiente. Observamos que según el estadístico de prueba de Chi-cuadrado, que el valor de sig. (valor observado)  $0,000 < 0,05$  rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona significativamente con la dimensión conciencia emocional a un nivel de 95% de confiabilidad.

Así lo confirma Aguilar (2019) en su estudio muestra resultados de la efectividad de los juegos tradicionales fortaleció la dimensión afectiva, por lo que se concluyó que la aplicación de estrategias de juegos tradicionales contribuyó satisfactoriamente a la participación de los estudiantes; mejoraron su comportamiento, conductas agresivas, reforzaron valores como la unidad y la amistad y mostraron cambios emocionales.

En respuesta, Casellar et al., 2015 señalan que la relevancia de esta estrategia es que mejora aspectos relacionados con la meditación, la regeneración y el pensamiento creativo, además de desarrollar habilidades de comunicación y colaboración y la capacidad de comprender las dificultades y encontrar soluciones.

Jiménez (2019) en su estudio, que tuvo como objetivo determinar la relación entre la competencia social y emocional y la capacidad para resolver problemas interpersonales. El estado de ánimo, la competencia para la vida y el bienestar se relacionaron significativamente con la capacidad para resolver problemas interpersonales. Este aporte nos permite sustentar la relación entre estas variables con base en los resultados de este estudio, facilitando así la discusión de los resultados.

Respecto al objetivo específico 2 Conocer cómo se relacionan las actividades lúdicas y la dimensión regulación emocional de las competencias socioemocionales en niños de cinco años del nivel inicial en Tambogrande Piura, 2023. Podemos afirmar que del 45% de estudiantes del nivel inicial que alcanzaron un nivel bajo en relación en su dimensión regulación emocional, el 30% aplica las actividades lúdicas de manera deficiente, el 10% de forma regular y el 5% de modo eficiente. Observamos que según el

estadístico de prueba de correlación Chi-cuadrado, que el valor de sig. (valor observado) 0,000 <0,05 rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona significativamente con la dimensión regulación emocional a un nivel de 95% de confiabilidad.

Esto fue confirmado por Baquero et al. 2020, lo que demuestra un aumento significativo en la competencia socioemocional en un solo grupo de participantes con un nivel de significancia de 0,000 y menos de  $p > 0,01$ , lo que sugiere que el juego simbólico y la expresión física a través de una intervención estructurada, planificada y dirigida en emergentes. reducción de componentes y microcomponentes de las habilidades socioemocionales.

Respecto a esto, Martínez (2008) señaló que uno de los propósitos de las actividades educativas y recreativas son que se enseñe a los educandos a tomar decisiones cuando puedan encontrar dificultades en su existencia.

Por su parte, Bisquerra (2009) señaló que la regulación emocional permite gestionar las emociones de forma idónea para que se expresen correctamente. Es necesario desarrollar estrategias sobre cómo lidiar con las emociones negativas, controlándolas en lugar de hacerlas actuar y causar daño a individuos o grupos. En este sentido, necesita generar emociones positivas como alegría, afecto, cariño, etc. Además, significa reconocer la necesidad de regular las emociones y tener la capacidad de gestionar la duración y la intensidad de las emociones.

Finalmente, respecto al objetivo específico 3 Establecer como se relacionan las actividades lúdicas y la dimensión autonomía emocional de las competencias socioemocionales en niños de cinco años del nivel inicial en Tambogrande Piura, 2023. Lo que sí podemos decir con certeza es que el 50% de los estudiantes en la etapa inicial logró un bajo nivel de autonomía emocional, el 25% no se desempeñó bien en las actividades recreativas, el 20% lo hizo con frecuencia y el 5% fue efectivo. Por otro lado, del 35% con niveles normales de autonomía emocional, el 20% se desempeñó mal en actividades recreativas, el 10% a menudo y el 5% efectivo. Finalmente, del 15% que logró un alto nivel de autonomía emocional, el 5% de las actividades recreativas se aplicaron de manera inadecuada, el 5% se realizaron con frecuencia y el 5% fueron efectivas. Observamos que según el estadístico de prueba de correlación Chi-cuadrado, que el valor de sig. (valor observado) 0,000 <0,05 rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona

significativamente con la dimensión autonomía emocional a un nivel de 95% de confiabilidad.

5 Así lo confirma la investigación de Quiroz (2019) en su trabajo “El Programa de 3 Actividades Recreativas-Recreativas Psemoc, basado en el Modelo de Inteligencia Emocional Bisquerra, tiene como objetivo desarrollar las habilidades socioemocionales de los niños llegando a la conclusión que se evidencia un desarrollo claro de las habilidades socioemocionales, a un nivel de significancia al 0,000 siendo esta menor  $p > 0,01$ .

Por otro lado, en un estudio de Columbia Aguilar (2019), cuyo objetivo fue promover el desarrollo de la dimensión emocional a través de juegos tradicionales en el nivel introductorio, se concluyó que la aplicación de estrategias de juego.

El método tradicional contribuyó satisfactoriamente a la participación de los estudiantes, mejoró su conducta agresiva, fortaleció valores como la solidaridad, la amistad y mostró cambios en su forma de pensar.

Bisquerra (2009) vuelve a demostrar que la autonomía emocional permite a la persona evaluar sus capacidades y limitaciones para descubrir su identidad personal. Esta capacidad incluye tener suficiente autoestima ante cualquier situación, automotivación emocional, responsabilizarse de acciones negativas, mantener una actitud positiva incluso en momentos difíciles y resiliencia ante circunstancias adversas.

## V. CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo a los objetivos planteados hemos podido dar cuenta <sup>9</sup> que existe una alta correlación entre la actividad recreativa y las competencias socioemocionales en los niños de cinco años, debido a que no se ha podido lograr el empoderamiento personal, para que tengan un mejor desenvolvimiento en la vida, así mismo no favorece en su expresión y regulación de emociones para una mejor interacción con su entorno, por ello se debe trabajar en al aula distintas estrategias.

Segunda: <sup>9</sup> Existe una alta correlación entre la actividad recreativa y la dimensión conciencia emocional en los niños de cinco años, debido a que se encuentran encaminado para relacionarse con sus propias emociones y relacionarse con los sentimientos de los demás, aun les falta saber reconocerlos y cómo afrontarlos.

Tercera: <sup>9</sup> Existe una alta correlación entre la actividad recreativa y la dimensión de regulación emocional en niños de cinco años, debido que aún les falta conocer sus emociones para regularlos, así mismo expresar y afrontar sus sentimientos, para ello aún deben desarrollar en estrategias de cómo lidiar con emociones negativas que puedan causar daño

Cuarta: <sup>4</sup> Existe una correlación entre las actividades recreativas y la dimensión de la autonomía emocional en niños de cinco años, es decir que el programa de actividades lúdicas se relaciona significativamente con la dimensión autonomía emocional debido a que falta conocer su identidad personal, optado por una aptitud positiva, tener una autoestima adecuada asumiendo en los niños una aptitud positiva.



## **VI. RECOMENDACIONES**

Primera: Se realice un estudio preexperimental de actividad de juego variable y habilidades socioemocionales para comprender la intervención educativa de la actividad de juego en el fortalecimiento de las capacidades social y emocional

Segunda: Recomendamos a los responsables de las instituciones educativas presentar los hallazgos para su implementación en el currículo de aprendizaje de las actividades lúdicas, fomentando así la posibilidad de desarrollar competencias socioemocionales.

Tercera: Facilitar la producción de talleres reflexivos que promueva la participación en los alumnos en carreras educativas en torno a actividades divertidas para mejorar las habilidades socioemocionales.

# INFORME

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	5%
2	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://repositorio.unan.edu.ni">repositorio.unan.edu.ni</a> Fuente de Internet	<1%
8	<a href="http://repositorio.unprg.edu.pe">repositorio.unprg.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://milksci.unizar.es">milksci.unizar.es</a> Fuente de Internet	<1%

---

10	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="http://patents.google.com">patents.google.com</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://www.bibvirtual.ucb.edu.bo">www.bibvirtual.ucb.edu.bo</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://josefacchin.com">josefacchin.com</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://repositorio.umsa.bo">repositorio.umsa.bo</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://www.un.org">www.un.org</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://issuu.com">issuu.com</a> Fuente de Internet	<1 %
18	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 2 (1986)", Brill, 1988 Publicación	<1 %
19	Salvatore Gullo Rodríguez. "DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA COMUNIDAD PAMPA BLANCA, PAMPAS –TAYACAJA – HUANCVELICA", Prohominum, 2022	<1 %

20

[repositorio.uandina.edu.pe](http://repositorio.uandina.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

21

[www.lareferencia.info](http://www.lareferencia.info)

Fuente de Internet

<1 %

22

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo

# INFORME

---

INFORME DE GRADEMARK

---

NOTA FINAL

COMENTARIOS GENERALES

**/20**

---

PÁGINA 1

---

PÁGINA 2

---

PÁGINA 3

---

PÁGINA 4

---

PÁGINA 5

---

PÁGINA 6

---

PÁGINA 7

---

PÁGINA 8

---

PÁGINA 9

---

PÁGINA 10

---

PÁGINA 11

---

PÁGINA 12

---

PÁGINA 13

---

PÁGINA 14

---

PÁGINA 15

---

PÁGINA 16

---

PÁGINA 17

---

PÁGINA 18

---

PÁGINA 19

---

PÁGINA 20

---

PÁGINA 21

---

PÁGINA 22

---

PÁGINA 23

---

PÁGINA 24

---

PÁGINA 25

---

PÁGINA 26

---

PÁGINA 27

---

PÁGINA 28

---

PÁGINA 29

---

PÁGINA 30

---

PÁGINA 31

---

PÁGINA 32

---

PÁGINA 33

---

PÁGINA 34

---

PÁGINA 35

---

PÁGINA 36

---

PÁGINA 37

---

PÁGINA 38

---

PÁGINA 39

---

PÁGINA 40

---