



ESCUELA DE POSTGRADO

# **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POSTGRADO**

### **TESIS**

**PROGRAMA “JHS” DE JUEGOS EN LAS HABILIDADES  
SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 373 COMAS - LIMA 2013**

**PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **AUTORES**

**Bach. GISELLA EMELY CLAROS VEGA**

**Bach. MARGARITA ZELADA COMECA**

### **ASESOR**

**Dr. FREDDY ANTONIO OCHOA TATAJE**

**LIMA – PERÚ**

**2013**

## **Dedicatoria**

A nuestros padres y demás seres queridos por el apoyo incondicional en el logro de nuestras metas.

Las Autoras

## **Agradecimientos**

A Dios, por permitir y ayudarnos a concretar los estudios de Maestría en Psicología Educativa.

A nuestros docentes y compañeros (ras) de la Universidad César Vallejo, por compartir sus experiencias y conocimientos.

A la directora y personal de la Institución Educativa Inicial 373 de Comas por brindarnos las facilidades y su apoyo en esta Investigación.

A nuestros queridos estudiantes que nos permitieron concretar nuestra tesis.

Las Autoras

## **Presentación**

Señores miembros del jurado:

Dando cumplimiento a las normas del reglamento de elaboración y sustentación de Tesis de la Facultad de Educación, escuela de Postgrado de la Universidad “Cesar Vallejo” sede en Lima norte, elaboramos la tesis de Maestría en Psicología Educativa, presentando un tipo de investigación aplicada con diseño cuasiexperimental denominado: Programa “JHS” de juego en las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 373 Comas-Lima 2013.

Dicha investigación se realizó en el marco del análisis de los distintos factores que afectan el desarrollo en las habilidades sociales de los estudiantes en educación inicial de 5 años, por ello propusimos plantear una serie de estrategias metodológicas para su respectivo logro a través de un programa de juegos, que permitan desarrollar estas habilidades dentro de sus propias posibilidades y quehaceres de los estudiantes. Entendiéndose además, que el juego es una variable que depende de las características de cada niño, el espacio y la situación en la que se encuentre y a su vez esto puede influir positiva o negativamente en el desarrollo de sus habilidades sociales. En este sentido, nuestro objetivo es determinar los efectos del programa “JHS” de juegos en las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 373 Comas-Lima 2013.

La tesis realizada consta de cuatro capítulos desarrollado: Capítulo I: Problema de la Investigación. Capítulo II: Marco Teórico. Capítulo III: Marco Metodológico. Capítulo IV: Resultados. Conclusiones y sugerencias y las Referencias Bibliográfica complementando con los anexos

Quedamos a la espera de las sugerencias que tengan a bien.

Las Autoras

## Índice

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Presentación	iv
Índice	v
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii
<b>CAPITULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>15</b>
1.1. Planteamiento del problema	16
1.2. Formulación del problema	18
1.2.1. Problema general	18
1.2.2. Problemas específicos	19
1.3. Justificación	19
1.4. Limitaciones	21
1.4.1. Económicos	21
1.4.2. Temporales	21

1.4.3. Curriculares	21
1.5. Antecedentes.	22
1.6. Objetivos de la investigación	24
1.6.1. Objetivo general	24
1.6.2. Objetivos específicos	25
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO	26
2.1. Programa “JHS” de juegos	27
2.1.1. Definición	27
2.1.2. El Juego	27
2.1.3. Dimensiones de los juegos	27
2.1.4. Indicadores de los juegos	29
2.1.5. Características del juego	30
2.1.6. Importancia del juego	30
2.1.7. Teorías sobre el juego	31
2.2. Habilidades Sociales	34
2.2.1. Definición	34
2.2.2. Dimensiones de las Habilidades Sociales	35
2.2.3. Indicadores de las Habilidades Sociales	36
2.2.4. Componentes de las Habilidades Sociales	38
2.2.5. Importancia de las Habilidades Sociales	38

2.2.6. Modelos explicativos de las Habilidades Sociales	39
2.3. Definición de términos básicos	41
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO	44
3.1. Hipótesis.	45
3.1.1. Hipótesis general.	45
3.1.2. Hipótesis específicas.	45
3.2. Variables	45
3.2.1. Definición conceptual	45
3.2.2. Definición operacional	46
3.3. Metodología	48
3.3.1. Tipo de investigación	48
3.3.2. Diseño de investigación.	48
3.4. Población y muestra.	49
3.4.1. Población	49
3.4.2. Muestra	50
3.5. Método de investigación.	51
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	51
3.6.1. Coeficiente de validez	53
3.6.2. Prueba Piloto	56
3.6.3. Coeficiente de confiabilidad	56

3.7. Método de análisis de datos	57
3.7.1. Prueba de normalidad	58
CAPITULO IV: RESULTADOS	59
4.1. Resultados	60
4.1.1. Mejora de las habilidades sociales	60
4.1.2. Mejora de comunicación en las habilidades sociales	62
4.1.3. Mejora de la interacción social en las habilidades sociales	64
4.1.4. Mejora de la participación de actos sociales y recreativos en las habilidades sociales	66
4.2. Discusión	68
Conclusiones	70
Sugerencias	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
ANEXOS	75
Anexo 1: Matriz de consistencia	76
Anexo 2: Lista de cotejo	78
Anexo 3: Certificado de validaciones	80
Anexo 4: Programa experimental	86
Anexo 5: Base de datos	104
Anexo 6: Matriz de operacionalización de las variables	107



## Índice de Tablas

	Pág.
Tabla N° 1: Operacionalización programa “JHS” de juegos	47
Tabla N° 2: Operacionalización Habilidades Sociales	48
Tabla N° 3: Población de Estudiantes	49
Tabla N° 4: Muestra de Estudiantes	50
Tabla N° 5: Análisis de ítems: comunicación	54
Tabla N° 6: Análisis de ítems: interacción Social	55
Tabla N° 7: Análisis de ítems: actos sociales y recreativos	55
Tabla N° 8: Coeficiente de kudder Richardson	57
Tabla N° 9: Prueba normalidad pretest y posttest	58
Tabla N° 10: Habilidades Sociales	60
Tabla N° 11: Habilidades Sociales: comunicación	62
Tabla N° 12: Habilidades Sociales: interacción social	64
Tabla N° 13: Habilidades Sociales: participación de actos sociales y recreativos	66

## Índice de Figuras

	Pág.
Figura 1. Diagrama Caja de Bigotes: Habilidades Sociales	61
Figura 2. Diagrama Caja de Bigotes: Comunicación	63
Figura 3. Diagrama Caja de Bigotes: Interacción social	65
Figura 4. Diagrama Caja de Bigotes: Participación de actos sociales y recreativos	67

## Resumen

La investigación titulada Programa “JHS” de Juegos en las Habilidades Sociales de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 373 Comas-Lima 2013 presentó como objetivo general “Determinar los efectos del programa “JHS” de juegos en la habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 373 Comas-Lima 2013” donde cuyo estudio resalta la importancia fundamental y crucial de las capacidades sociales básicas y juegos estimulantes para poder desarrollar sus habilidades sociales.

Es una investigación aplicada de diseño cuasi experimental con una muestra dos grupos: denominado grupo control y grupo experimental; se dio la aplicación de una preprueba y una postprueba, considerándose como población objetiva a un total de 50 estudiantes, la determinación de la muestra se realizó de manera intencional de las dos secciones, se usó como instrumento, una lista de cotejo adaptada y un programa “JHS” basado en el juego para desarrollar en los estudiantes sus habilidades sociales.

Se aplicó el programa de “JHS” de juegos en las habilidades sociales de los estudiantes en el grupo experimental por un lapso de tiempo de dos meses, lo que determinó el logro y la mejora de estas, a diferencia del grupo control.

**Palabras claves:** juego, habilidades sociales.

## **Abstract**

The research entitled Programme " JHS" games in the social skills of students of five years of the initial educational institution 373 Comas-Lima 2013 presented as a general objective "To determine the effects of the "JHS" game show in the social skills of students of five years of the initial educational institution 373 Comas-Lima 2013" where whose study highlights the importance of fundamental and crucial basic social skills and stimulating games to develop their social skills.

Is an applied research of design, quasi-experimental with a sample two groups: named group control and experimental group; application of a pre-test and a postprueba, whereas it occurred as population objective to a total of 50 students, the determination of sample was carried out intentionally in the two sections, was used as instrument, a list of matching adapted and a "JHS" program based on the game to develop in students social skills

Applied program "JHS" of games in the social skills of students in the experimental group for a period of two months, what I determine the achievement and their improvement, as opposed to the control group.

Keywords: game, social skills.