



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

El Juego Lúdico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 años
de la I.E. Bertolt Brecht, Callao - 2022.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Linares Navarro, Nilce (orcid.org/0000-0001-6428-5883)

Moncca Sapacayo, Violeta (orcid.org/0000-0002-6410-7582)

ASESORA:

Dra. Huita Acha, Delsi Mariela (orcid.org/0000-0001-8131-624X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

A nuestros padres quienes han sido parte fundamental durante este proceso de desarrollo, motivándonos diariamente a crecer como persona y profesional. Sobre todo, nos ayudaron a creer en que los sueños se cumplen con esfuerzo y dedicación.

Nilce y Violeta

Agradecimiento

Nuestro más sincero agradecimiento a la Universidad por abrirnos las puertas de su casa de estudio y a los docentes por brindar sus conocimientos para lograr alcanzar nuestros objetivos.

Las autoras

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización.....	14
3.3. Población, muestra, muestreo	20
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.5. Procedimientos	22
3.7. Aspectos éticos.....	23
IV. RESULTADOS.....	24
V. DISCUSIÓN	30
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES.....	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Matriz de operacionalización de variables.....	15
Tabla 2 Población de estudio	20
Tabla 3 Ficha técnica variable 01	21
Tabla 4 Ficha técnica variable 02.....	21
Tabla 5 Estadística de fiabilidad de la variable juego lúdico	21
Tabla 6 Estadística de fiabilidad de la variable habilidades sociales.....	21
Tabla 7 Evaluación de expertos para la variable 1: juegos lúdicos y variable 2: habilidades sociales.....	22
Tabla 8 Variable juego lúdico	24
Tabla 9 Variable de habilidades sociales.	25
Tabla 10 Prueba de normalidad	26
Tabla 11 Correlación entre el juego lúdico y habilidades sociales	26
Tabla 12 Correlación de la hipótesis específica 1	27
Tabla 13 Correlación de la hipótesis específica 2	28
Tabla 14 Correlación de la hipótesis específica 3	29

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentaje de la variable juego lúdico.....	24
Figura 2. Porcentaje de la variable habilidades sociales.....	25

RESUMEN

La investigación tiene como objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Bartolo Brecht. Para el presente estudio se empleó el método hipotético-deductivo y se aplicó el tipo de investigación básica con el nivel descriptivo correlacional. El diseño pertinente es de tipo no experimental de corte transversal. La población estuvo conformada por 80 estudiantes de la Institución Educativa Bertolt Brecht y se empleó dos fichas de observación, como instrumentos de evaluación, para obtener información de las variables estudiadas. Por lo tanto, se concluyó que existe relación significativa entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht, Callao 2022, evidenciando una correlación $r_s = .234$ entre las variables juego lúdico y habilidades sociales, existiendo una relación positiva, con un nivel de correlación moderada.

Palabras clave: Juego lúdico, habilidades sociales, preescolar, creatividad, autonomía.

ABSTRACT

The research aimed to determine the relationship between recreational games and social skills in 5-year-old children of the I.E. Bartolo Brecht. For the present study, the hypothetical-deductive method was used and the type of basic research was applied with the correlational descriptive level. The relevant design is a non-experimental cross-sectional type. The population consisted of 80 students from the Bertolt Brecht educational institution; two evaluation instruments were used: observation sheets, to obtain information on the variables applied through the SPSS program. Therefore, it was concluded that there is a significant relationship between playful play and social skills in 5 year old children from the I.E. Bertolt Brecht, Callao 2022, showing a correlation $r_s = .234$ between the variables playful game and social skills, with a positive relationship, with a moderate level of correlation.

Keywords: Playful game, social skills, preschool, creativity, autonomy.

I. INTRODUCCIÓN

Para desarrollarnos en el mundo necesitamos interacción y una serie de habilidades comunicativas para desenvolvernó en un ambiente laboral, social y emocional en la adultez. Por tanto, se evidencia numerosos registros de estudios donde evidencian la existencia de adaptación social y desenvolvimiento en la infancia. Existe factores importantes, dentro del desarrollo social, como la inteligencia emocional, la asertividad y la autoestima. Una persona con baja autoestima nunca estará contenta consigo misma y con todo lo que le rodea, incluso no le será fácil concretar objetivos en su vida cotidiana.

Cohen (2017) señaló que, en la primera etapa, se encuentran ciertas carencias de habilidades sociales. De esta manera, podemos evidenciar situaciones negativas como: baja autoestima, dificultad para expresarse, conductas agresivas y aislamiento. Según Aaron (2016), la baja autoestima fue muy fácil de reconocer cuando la persona presenta inferioridad ante lo demás, desaprobación, inseguridad, frustración y busca la aceptación de los demás. A comparación del asertividad es la que define la defensa de los derechos personales y autoafirmación, donde fácilmente se pudo expresar sentimientos, opiniones y deseos respetando siempre el pensar de los demás.

Moncada (2017) realizó un estudio donde señaló datos importantes de niños con problemas de habilidades sociales. Él afirmó que estos niños presentaron problemas para relacionarse con los demás y expresar sus sentimientos. Además, se evidenció trastornos psicológicos graves. Moncada expresó que si el niño tiene un buen manejo de sus habilidades sociales será más fácil para él pertenecer a un grupo y contar con buenas amistades, lo cual es importante para su etapa adulta. La persona por naturaleza es un ser sociable; por lo tanto, no puede concebir vivir aislada de otras personas. El Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2015) expresó la carencia de la sociedad en el desarrollo de habilidades sociales, donde fue una problemática grave a nivel Latinoamérica: el 13% del total de las actitudes negativas presenta ausencia de compañerismo entre los estudiantes.

A partir de nuestras experiencias profesionales y durante el tiempo de trabajo en diferentes instituciones educativas con niños de 5 años, se observó la falta de habilidades sociales básicas en los niños al momento del desarrollo de las actividades, al momento de la interacción entre pares o en grupos. Del mismo modo, los niños no prestaron atención, en ocasiones no solían participar, no compartían con los demás, prefirieron trabajar solos, se mostraron poco amables, no pedían permiso y tampoco agradecían.

La OMS (2021) precisó que en el mundo se está viviendo un tiempo muy acelerado: muchas familias disfuncionales van en aumento, estudiantes con bajo rendimiento escolar como consecuencia de violencia dentro del hogar y con poco manejo de habilidades para la vida. La UNICEF (2021b) menciona que el índice de suicidios, autolesiones y ansiedad en los niños y niñas a nivel del mundo son muy alarmantes. Por ello, se han evidenciado ciertos alcances con especialistas a nivel mundial para lidiar esta amenaza que va en aumento. Fore (2018) indicó la existencia de un gran porcentaje de niños y jóvenes que, con diferentes condiciones en diferentes lugares del mundo, están vivenciando enfermedades mentales. Esta situación emergente no tiene límites ni fronteras, la mayoría de los trastornos se inician antes de la adolescencia. Por tal motivo urge encontrar estrategias innovadoras para detectarlos, prevenirlos y contrarrestarlos cuanto antes.

Tedros (2017) afirmó que gran parte de los niños no tienen acceso a programas que les ayude a trabajar sus emociones. Asimismo, son limitados los niños que tienen acceso a los servicios que necesitan según su condición. Es complicado mencionar cifras exactas donde se vean cuántos niños y niñas no han adquirido ciertas habilidades para la vida adecuada. Por lado, muchos de los niños y niñas no padecen de ningún trastorno visibles que se puedan evidenciar y, por lo cual, no llegan a ser tratados como un problema. Se deduce que el 89% de dificultades que presentan los niños son netamente sociales, y se relacionan con las interacciones entre sus pares.

Vargas, Villamil y Pérez (2011) realizaron una investigación en 24 países. En su estudio se mencionó que las niñas y los niños chilenos presentan, a nivel mundial, la peor salud mental. Los problemas externalizantes, así como la hiperactividad, la agresividad o déficit de atención, llegan a cifras de cerca del 15%

de los niños a nivel mundial. Mientras tanto, el porcentaje en Chile se extiende en un 25% de niños menores a seis años. Los problemas externalizantes como es la ansiedad y depresión llegan a cifras entre un 12% y 16% de niños chilenos. A nivel global la cifra no supera el 5%. También, según la OMS (2019), el país que lidera en el ranking mundial en depresión es Chile con una cifra de 17.5% de personas que sufren esta enfermedad. De ellos, un 7% corresponde a los adolescentes, la tasa de suicidios no baja.

El MINSA (2020) señaló que durante la pandemia 1 de cada 3 niñas, niños y adolescentes manifestaron problemas de conducta como: agresividad, hiperactividad, baja autoestima, problemas emocionales, etc. Todos estos problemas son un riesgo de la salud emocional, requiriendo una mayor atención y evaluación ante esta situación. Bernal y Sarmiento (2018) indicaron que se llevó a cabo un estudio donde se identificó que un 45% de estudiantes evidenciaron un nivel bajo en habilidades para la vida; 32,5% con bajo nivel en habilidades para la vida avanzadas; 57,5% con bajo nivel en habilidades concernientes a los sentimientos; 42,5% de nivel bajo en habilidades relacionadas a la agresión. Cifras que preocupan y llaman mucho al cuidado.

UNICEF (2021) mencionó que en Lima los niños y adolescentes son víctimas de la problemática actual causada por la COVID 2019. Por otro lado, los niños no han requerido de camas UCI o balón de oxígeno debido al mínimo contagio evidenciado en ellos. Por tanto, no se ha puesto interés a sus necesidades afectivas y emocionales, incluso cuando se establezca la vacunación universal los niños son los últimos en ser atendidos. En el Perú, a causa de la pandemia, la pobreza se ha visto en crecimiento y miles de niños dejaron de estudiar o quedaron en el abandono. De esta forma, se vio afectado su salud emocional, mental e incluso son víctimas de violencia.

La Institución Educativa Bertolt Brecht se encuentra ubicada en el Callao. Provincia con una población cercana a 1 millón 100 mil habitantes. Acerca de los padres, algunos son comerciantes y se pueden encontrar ausentes debido al trabajo. Además, muchos de ellos son familias disfuncionales. Por tal motivo, sus hijos presentan problemas de socialización, falta de empatía, ansiedad, estrés y

problemas de conducta, afectando así su rendimiento académico y su salud emocional.

Bajo este contexto, se plantea la siguiente problemática ¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años del colegio Bertolt Brecht, Callao-2022? A partir del mismo, se planteó los siguientes problemas específicos: (1) ¿Qué relación existe entre actividad motora y las habilidades sociales en los niños de 5 años del colegio Bertolt Brecht, Callao-2022? (2) ¿Qué relación existe entre interacción y las habilidades sociales de los niños de 5 años del colegio Bertolt Brecht, Callao-2022? (3) ¿Qué relación existe entre la creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años del colegio Bertolt Brecht, Callao-2022?

La investigación se justificó en un marco teórico: se recopiló información acerca de las habilidades sociales en lo cual se contribuyó y valoró los procesos que se asocian a los niños con los juegos lúdicos. Zapata (1998) precisó que el juego en los niños y niñas es un instrumento de conocimientos por el cual se expresan, socializan y regulan; es decir, a través del juego, afianzan su personalidad, fortalecen su autoestima y autoconocimiento. Con ello, permiten liberar emociones, frustraciones y aspiraciones. También se menciona que las habilidades para la vida se manifiestan en situaciones de manera asertiva, mejorando la comunicación emocional, logrando manejar conflictos con una actitud adecuada y con gran parte de su personalidad. De esta manera, se logrará manejar los conflictos de manera asertiva y con empatía.

Los instrumentos fueron validados y sometidos a una prueba de confiabilidad, su aporte metodológico permitió a los docentes del nivel inicial manejar ciertas estrategias con eficacia y así poder resolver situaciones de violencia, agresividad o conflicto. De esta manera, el docente cumple un papel fundamental en el desarrollo del niño y reduce ciertas conductas inadecuadas. Vale indicar que, en esta etapa preescolar en su mayoría los niños son egocéntricos y poco sociables o han tenido poco contacto con sus pares. Esta investigación aportó mucho a la institución con un aspecto de innovación pedagógica. Además de

beneficiar a los estudiantes fortaleciendo un clima de trabajo adecuado y armónico que le permitió tener un mejor aprendizaje significativo.

El resultado permitió aportar en el ámbito educativo con estrategias e instrumentos, dirigido a estudiantes de la Institución Educativa a fin de colaborar en acciones que permitieron fortalecer las habilidades sociales en mejora a la situación social actual. El estudio nos permitió evidenciar los problemas habituales de los niños con respecto a sus habilidades sociales. Por tal motivo, se buscó desarrollar la investigación referente a las habilidades para la vida.

Para el desarrollo del proceso de aprendizaje se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la relación entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años. Del mismo modo, en cuanto a los objetivos específicos, se propusieron los siguientes: (a) determinar la relación entre las actividades motoras y las habilidades sociales en los niños de 5 años (b) determinar la relación entre la Interacción Social y las habilidades sociales en los niños de 5 años (c) determinar la relación entre la creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años.

Esta investigación buscó conocer las habilidades sociales en los estudiantes de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht en el Callao, planteando las siguientes hipótesis: Existe relación significativa entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht, Callao - 2022. Del mismo modo, se planteó las hipótesis específicas: Existe relación significativa entre actividades motoras y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht, Callao – 2022. Existe relación significativa entre la interacción y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht, Callao – 2022. Existe relación significativa entre la creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht, Callao – 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Esta investigación está implicada directa e indirectamente por diferentes estudios de autores, donde se evidencian resultados de cada investigación y se toma en cuenta los antecedentes como referencia para la verificación del presente trabajo de estudio. De esta forma, se muestran en los siguientes párrafos.

Según Cano y Zea (2012) indicaron en su investigación, enmarcada en un enfoque cuantitativo para constatar, la relación entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los preescolar. Se tomó como muestra 22 educandos. Donde el 59,1% evidencian un buen desempeño de habilidades sociales, intrapersonales, conductuales, y sus habilidades de interacción social. Llegando a concluir que los juegos lúdicos se evidencian en el desarrollo de habilidades sociales teniendo como notas finales 11.50 puntos.

Dávila (2018) mencionó la carencia que existe en el manejo de habilidades sociales en los preescolares; donde se observa niños tímidos, con temor para participar en clase y se rehúsan a realizar sus trabajos asignados. El objetivo principal era dar a conocer los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales. El método de estudio es de diseño no experimental, contó con una población y muestra de 18 niños. Se les aplicó un test para el diagnóstico, previa a la realización de las actividades lúdicas. Posteriormente, se hizo uso del instrumento: evidenciando resultados del 77,8% en habilidades básicas y el 50% en habilidades avanzadas.

Unuzungo et al. (2022) precisaron que la finalidad de esta investigación es desarrollar las habilidades sociales en los preescolar. Contó con un diseño no experimental descriptivo, de corte transversal. Además, la obtención de información fue mediante guía de observación. Luego, el instrumento que se empleó fue lista de cotejo y se tomó como muestra a 50 estudiantes de tres años. Ante ello, se creó un instrumento para recolectar información sobre habilidades sociales. Con ello, se concluyó que las estrategias lúdicas mejoran las habilidades sociales de los infantes considerando su edad y el desarrollo evolutivo.

Velásquez, Acero y Dina (2018) mencionaron la relación entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en los infantes (a través de un estudio analítico alcanzando un nivel deductivo, descriptivo y correlacional). Los resultados que se obtuvieron serán de utilidad para tomar decisiones en el ámbito educativo y académico y sirva como referencia para otros trabajos. Por otro lado, Rojas (2020) indicó que el objetivo primordial era reconocer los juegos lúdicos y su empleo como estrategia en el nivel inicial. El artículo nos presenta la importancia de los juegos lúdicos, si esto es usado de manera correcta en el desarrollo y formación de los infantes. Además, el juego involucra estrechamente en el desarrollo psicomotor del infante motivando y desarrollando un óptimo aprendizaje. El trabajo cuenta con un método descriptivo con un enfoque cuantitativo.

Molina (2019) enfatizó que el juego colectivo es un método para que el infante inicie a socializar. Con ello, permite que su coexistencia con las demás personas sea satisfactoria. El juego permite al niño desenvolverse en diferentes aspectos conductuales y del desarrollo de sus habilidades sociales. Además de lograr el dominio motor. El propósito del estudio es indagar sobre el juego a temprana edad y la socialización. La investigación es de base metodológica cuantitativa el cual va a permitir examinar los datos de forma científica. Ante ello, es una investigación descriptiva debido a que la información se tomó de la lista de cotejo aplicado a los niños. La información se presenta en cuadros gráficos, análisis e interpretación de los instrumentos. Todo ello, permite establecer conclusiones que fundamentan el diseño de la propuesta.

Peñaherrera et al. (2019) indicaron, en su muestra de investigación, un estudio realizado que evaluó el restablecimiento de las habilidades sociales en un infante. Se aplicó al niño una evaluación de un test de habilidades mediante consultas psicopedagógicas a través de dos instrumentos: ficha de observación y lista de cotejo. Las conclusiones evidenciaron diferencias entre ambos instrumentos aplicados. Esto demuestra la eficacia de la intervención, y se logra mostrar la integración de personas con diferentes resultados en el entrenamiento de sus habilidades sociales.

Montenegro y Gago (2020) determinaron el estudio del temperamento, y habilidades sociales en la primera infancia, la muestra se conforma por infantes de

un 1 año y medio y 4 años. Se facilitó a las personas encargadas dos cuestionarios, para determinar las habilidades sociales adaptadas. Se evidenciaron asociación entre temperamento y las habilidades sociales; a la vez se determina que cada niño tiene diferentes habilidades y características los cuales contribuyen a su socialización. Es importante adquirir conocimientos que enfatizen la calidad de los jardines esto debido a que las conductas sociales de los infantes se encuentran en proceso de maduración.

Castellano (2015) desarrolló una investigación con la finalidad de concluir la relación entre el manejo del equilibrio y los juegos lúdicos que realizan los preescolares. El estudio fue descriptiva correlacional, con una muestra de 186 estudiantes y con diseño no experimental. Concluyendo que, el 45% de niños aún no han alcanzado el equilibrio en actividades simples. Por tal motivo, es necesario incluir actividades de juegos lúdicos que les permita trabajar con mayor motivación y puedan lograr sus objetivos.

Camacho (2012) estableció relacionar el juego cooperativo frente a las habilidades sociales en los preescolares. Tuvo una muestra de 16 estudiantes del nivel inicial. El estudio fue de tipo descriptivo, se empleó como instrumento de evaluación la lista de cotejo. Concluyó que los juegos cooperativos ayudan a fortalecer las habilidades sociales. Así mismo, precisó que los juegos cooperativos deben ser empleados en los sectores del aula. Se debe contar con los espacios y materiales adecuados.

Existen diversos autores que plantean teorías referentes al juego lúdico, donde fundamentan las diversas formas de juegos que existen. Todos los autores concluyen que el juego es una expresión corporal natural. Además de ser una actividad necesaria en el desarrollo del infante y un aspecto fundamental en su proceso educativo, en este sentido algunas propuestas teóricas son las siguientes:

Zapata (1990) mencionó que el juego lúdico es primordial en la educación del estudiante. Los niños pueden desarrollar un aprendizaje óptimo, a través del juego, teniendo en cuenta que este es el eje primordial para su desarrollo. Por medio de los movimientos y haciendo uso del juego el niño adquiere grandes

beneficios que le permiten ampliar el aspecto cognitivo, activar su memoria y lenguaje.

Por otro lado, Vargas (2005) mencionó dos pensamientos sobre el juego lúdico: el primero precisa que el juego desarrolla habilidades y destrezas del niño; el segundo, menciona al juego como creador y la vez modifica y perfecciona los hábitos ya existentes. También nos menciona que el juego es un eje principal pues ayuda a desarrollar en grado superior las destrezas y habilidades. Por otro lado, Díaz (1993) mencionó dos vertientes muy importantes en el juego lúdico: primero, la teoría eficiente que responde a la pregunta ¿Por qué el niño juega? Esta hace referencia a la distracción y el descanso; segundo, la teoría causa final que responde a la pregunta ¿para que juega el niño. Esta hace referencia a los ejercicios. También indica que los educadores deben basarse en teorías pedagógicas para realizar las actividades físicas para que el niño realice una actividad natural.

Por otra parte, Flinchun (1988) evidenció que el 80% del desarrollo de aprendizaje del niño ha ocurrido a partir de su nacimiento hasta aproximadamente los ocho años, teniendo en cuenta que durante este tiempo el niño solo se ha dedicado a jugar. Lo cual cobra importancia y valor del juego para desarrollar el aspecto cognoscitivo. Bruner hace hincapié en esta teoría agregando que el juego también cobra importancia para trabajar la memoria del niño. Sin embargo, Newman y Newman (1983) afirmaron que el juego es una estrategia para desarrollar y elevar la capacidad de los niños. Ellos consideraban que el juego ayuda al niño a ensayar y descubrir sus diferentes habilidades. También considera que el juego conduce al infante a descubrir y dirigir su madurez efectiva.

En otro sentido, Wallon (1942) precisó que el juego lúdico ayuda a los niños a dominar el aspecto simbólico; también menciona que la función simbólica cumple un papel muy importante ya que el niño puede realizar con o sin imágenes, una acción que puede ser agradable o desagradable guiada por un adulto. De igual manera, Vygotsky (1966) propone que los juegos involucran situaciones imaginarias haciendo uso del juego con reglas simples, el cual va a desencadenar

en momentos de imaginación donde sin pensar el juego queda marcado como normas.

Según Vygotsky (1966) mencionó tres fases: la primera indica cómo el niño a través del juego reproduce acontecimientos reales; la segunda fase (inclinado a los niños de preescolar), debido a que, en el proceso de desarrollo, su nivel imaginativo del juego es altamente sobresaliente; la tercera fase es donde se realizan los juegos a través de reglas, lo cual permite a los niños la transición de sus aprendizajes. Lo más complejo de los niños cuando entran a su etapa de educación básica es que el juego desaparece por completo.

De acuerdo a Piaget (1945) consideró el juego como una actividad lúdica de socialización, además indicó que el juego ayuda al desarrollo sensorio motor del individuo. Cabe resaltar que Piaget menciona las reglas de los juegos pues, debido al mismo, permite entablar acuerdos con los demás participantes; logrando, así, la interacción entre pares o grupos.

La actividad motora tiene como capacidad del sistema neuromuscular que regula, dirige, controla los espacios del cuerpo y del tiempo en los diferentes movimientos físico-deportivos, el cual se expresa en todas las acciones motrices con paso a la unión al sistema nervioso central. Por lo tanto, se da en esta, la calidad de los procesos, de la representación, de la percepción y la memoria del ser humano, puede determinar una buena efectividad motriz en el movimiento.

Nicks y Fleishman (1960) precisaron la importancia de la coordinación para integrar capacidades desde lo más simple a lo más complejo. Dichos autores mencionan que la coordinación depende de un óptimo manejo del sistema nervioso. Con ello, se determina a la coordinación como la capacidad para regular la intervención del propio cuerpo. Continuando con Godfrey y Kephart, los movimientos se pueden agrupar en dos categorías: movimiento del manejo del propio cuerpo (andar, correr, etc.), movimientos donde la acción se centra en el manejo de objetos (lanzar, recepcionar, golpear, etc.).

La interacción social permite poner en diálogo los saberes previos del ser humano desde diferentes ámbitos, ya sean sociales, familiares, académicos, políticas y religiosos, las cuales generan apropiación de diversos conocimientos para la

construcción y el desarrollo de tejido social. Según Vigotsky (1966), refiere que el aprendizaje se origina en un entorno social y se desarrolla en un contexto colaborativo, donde el ser humano aprende cuando interactúa. Para Vigotsky, el aprendizaje no solo es acumulación de conocimientos, sino que es la misma persona que a través de la interacción y experiencia adquiere sus propios conocimientos y los adapta a los que ya tiene, convirtiéndose así en un aprendizaje significativo. Del mismo modo, precisa que el conocimiento parte de la interrelación no solo social sino también con el medio que los rodea convirtiéndose en algo social y físico.

La creatividad tiene la capacidad de generar nuevas oportunidades y posibilidades para hacer un cambio. Cuando un individuo analiza más allá de lo esperado en una problemática intentando darle solución, es ahí donde se genera un cambio. A esto se le denomina creatividad, tener una idea, observar una problemática y ejecutar acciones sobre lo cuestionable, obteniendo efectos muy prácticos.

De acuerdo a Piaget (1945), menciona que la imaginación en los niños es una capacidad valiosa debido a que les permite soñar y trabajar su autoestima. También, a través de la creatividad, el niño o adulto transforma la realidad y encuentra salida en situaciones complejas. Piaget decía “comprender es inventar”, y que la infancia era la fase creadora por excelencia. Asimismo, las habilidades sociales tienen como referencia diversos estudios que son respaldados por diferentes autores que señalan la importancia del bienestar emocional en estudiantes de la primera infancia.

Del Prette y Del Prette (2001) nos mencionaron que las habilidades para la vida están relacionadas con rasgos hereditarios y también en ciertos casos conductas aprendidas. También indica que existen predisposiciones genéticas que a su vez dificultan la interacción social. Sin embargo, Argyle y Lu (1990) realizaron un estudio en el departamento psicológico de la universidad de Oxford, investigando acerca de la posible relación que existe entre habilidades sociales frente a la felicidad. Ante ello, se evidencia que la felicidad está relacionada con la extravagancia y se puede comprobar que las personas que presentan una conducta extrovertida son personas que no presentan dificultad para relacionarse.

En cambio, Goleman (1996) precisó que aquellas personas que presentan buenas habilidades sociales son capaces de controlar y emplear de manera adecuada sus emociones y de las demás personas. Según Goleman (1996) la empatía es una de las mejores habilidades sociales relevantes que presentan estas personas. Sin embargo, Mussuto y Piracés (2007) señalaron la importancia de las habilidades interpersonales en personas resilientes. Estos autores también mencionaron que el aislamiento no es característico de una persona resiliente, ellos necesitan relacionarse para sentirse apoyados en un ambiente. A estas personas les agrada adquirir conocimientos nuevos a través de las experiencias de los demás y también de las suyas.

Finalmente, Bar-On (2006) mencionó que las habilidades para la vida asumen un requisito importante para que el ser humano se adapte y se desarrolle en el medio donde viven. Trianes (1996) refirió que las habilidades sociales son el desarrollo del comportamiento y pensamiento de cada individuo. Esto le va a permitir conducir de manera efectiva sus problemas cotidianos.

Las habilidades conductuales se presentan en los niños que suelen ser eficientes durante su aprendizaje y desarrollo, a través de establecimientos de normas para tener como resultados conductas que le ayuden a desarrollarse en su entorno familiar, comunidad y Centros de estudios. Según Lahey (2007), señaló que el aprendizaje social es un conjunto de experiencias e información adquirida a lo largo de nuestras vidas. Todo ello, da como resultado la forma de pensar, actuar y sentir. Es necesario precisar que toda información fue obtenida mediante la interacción social, por tal motivo se usa el término “aprendizaje social”

Las habilidades personales son competencias y técnicas que cada individuo posee que, a su vez, le va a permitir desarrollarse en su vida cotidiana, profesional y laboral. Según Caballo (1986), precisó que las habilidades para la vida son un conjunto de comportamientos transmitidas en un entorno interpersonal donde se expresan opiniones, sentimientos, deseos, actitudes y derechos de una persona de una manera adecuada dentro de un contexto o situación, donde se busca que estas conductas y actitudes sean respetadas por los demás y que estas a su vez busquen resolver problemas en el momento que se presente.

La inteligencia situacional es la habilidad de poder leer una situación de manera objetiva, necesitando tener carácter, juicio y percepción para ver las cosas sin exageración. Goleman (1996) precisó que los infantes aprenden a manejar sus emociones cuando se relacionan con los demás en diferentes situaciones. La escuela juega un rol muy importante, pues permite ayudar a los estudiantes a tener un aprendizaje significativo. Además, sirve como guía en sus habilidades para la vida, donde puedan manejar apropiadamente sus emociones en diferentes contextos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Dentro de la metodología del estudio se contó con el método hipotético-deductivo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010), precisaron que los estudios realizados no implican manipulación de variables. Aquí, solo se puede observar los problemas de estudio para luego analizarlos. Además, se emplea la medición de las unidades de análisis y el muestreo. Con ello, se establecen los objetivos de estudio, el marco teórico y las hipótesis. Por último, se miden las variables y a través de la estadística se llega a la conclusión. El enfoque de la investigación fue cuantitativo, tal como fue representado por Carl Hempel y Carl Popper. Se precisa que el presente estudio es de campo y se procedió a recoger la data por parte de los investigadores (Pittet, 2018).

Los datos estadísticos sirvieron para medir la relación entre juego lúdico y las habilidades sociales realizados en el programa SPSS.

3.2. Variables y operacionalización

La investigación fue no experimental y correlacional. Por otro lado, Carrasco (2009) define a la variable y operacionalización como proceso metodológico donde el investigador adquiere el objeto de estudio desde lo teórico hasta lo práctico. Del mismo modo, determina las variables seleccionadas y su proceso de medición. Asimismo, indica que la variable y operacionalización es un proceso de desagregación de los elementos abstractos hasta obtener el nivel concreto, donde se puede observar, recoger y valorar los indicadores.

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

EL JUEGO LÚDICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I E “BERTOLT BRECHT, CALLAO – 2022						
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	INSTRUMENTO ESCALA	
JUEGO LÚDICO	El símbolo lúdico está relacionado con los elementos socioculturales, donde los niños adquieren símbolos personales. El juego a su vez representa escalones más arriba que una actividad seria ya que esto infiere directamente en las áreas del desarrollo del niño según Vygotsky (1933)	Actividad Motora. - Nicks y Fleishman (1960) precisan que la coordinación es la referencia para integrar capacidades separadas en una o más compleja. Dichos autores mencionan que una buena coordinación depende de un óptimo funcionamiento del sistema nervioso. Se puede definir a la coordinación como la capacidad para regular la intervención del propio cuerpo.	Fluidez del movimiento.	1.- Corre en un circuito de obstáculos. 2.- Camina haciendo zigzag sin caerse. 3.- Señala diferentes segmentos de su cuerpo. 4.- Lanza la pelota con una sola mano. 5.-Salta imitando a un conejo. 6.- Salta con un solo pie.	FICHA DE OBSERVACIÓN	1 Nunca 2 A Veces 3 Siempre
		Interacción Social.- Según Vigotsky (1966) refiere que el aprendizaje se origina en un entorno social y se desarrolla en un contexto colaborativo, donde el ser humano aprende cuando interactúa. Para Vigotsky, el aprendizaje no solo es acumulación de conocimientos, sino que es la misma persona que a través de la interacción y experiencia adquiere sus propios conocimientos y los adapta a los que ya tiene, convirtiéndose así en un aprendizaje significativo.	Efectividad del movimiento.	7.- Escucha con atención las indicaciones del juego. 8.- Asume las tareas encomendadas durante el juego. 9.- Respeta los espacios de juego de los otros compañeros.		
			Interacción en el aula.	10.- Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar. 11.- Participa espontáneamente en diálogo con sus pares. 12.- Se interesa por jugar con otros niños.		
			-Interacción en la Institución.			

		<p>Creatividad. - Juan del Val (1980) menciona a Piaget acerca de la imaginación en los niños, es una capacidad valiosa debido a que les permite soñar y trabajar su autoestima. También a través de la creatividad el niño o adulto transforma la realidad y encuentra soluciones en situaciones difíciles Piaget decía "comprender, es inventar". Y que la infancia era la fase creadora por excelencia.</p>	<p>Flexibilidad.</p> <p>Originalidad.</p> <p>Elaboración.</p>	<p>13.- Representa a personajes conocidos.</p> <p>14.- Inventa juegos dramáticos.</p> <p>15.- Expresa sus ideas creando nuevos juegos.</p> <p>16.- Planifica preparándose su juego (hace preparativos para su juego).</p> <p>17.- Crea cuentos cortos y los representa.</p> <p>18.- Emite sonidos onomatopéyicos.</p>		
HABILIDADES SOCIALES.	<p>A lo largo de la vida todas las personas presentan habilidades para comprenderse entre sí. A la vez encuentran formas correctas para relacionarse con los demás debido a un desarrollo adecuado de las habilidades</p>	<p>Habilidades Conductuales. - Según Lahey (2007) precisa que el aprendizaje social es un conjunto de experiencias e información adquirida a largo de nuestras vidas. El cual da como resultado la forma de pensar, actuar y sentir. Es necesario precisar que toda información fue obtenida mediante la interacción social, por tal motivo se usa el término "aprendizaje social".</p>	<p>Identificación de conducta.</p> <p>Regulación de conducta.</p>	<p>1.- Cede parte de lo que quiere ante sus compañeros, para solucionar un conflicto.</p> <p>2.- Escucha con atención los intereses de la otra parte ante un conflicto.</p> <p>3.- Expresa sus opiniones para solucionar un conflicto.</p> <p>4.- Responde a una provocación de forma firme, pero sin agredir.</p> <p>5.- Respira profundo y se da un breve tiempo antes de reaccionar ante agresiones.</p> <p>6.- Reflexiona y pide disculpas ante una situación de conflicto.</p>	FICHA DE OBSERVACION	<p>1 Nunca</p> <p>2 A Veces</p> <p>3 Siempre</p>

sociales.

Thordinke (1929).

Habilidades Personales
Caballo (1986) precisa que las habilidades personas son un conjunto de conductas transmitidas por una persona en un entorno interpersonal donde se expresan opiniones, sentimientos, deseos, actitudes y derechos de una persona de una manera adecuada dentro de un contexto o situación, donde se busca que estas conductas y actitudes sean respetadas por los demás y que estas actitudes a su vez busquen resolver problemas en el momento que se presente.

Autonomía

7.- Realiza juegos y tareas según sus preferencias. (canta, baila)

8.- Realiza acciones que logran hacer los niños de su edad: lavarse las manos, ir al baño, etc.

9.- Cuida su cuerpo en situaciones de riesgo: juego, agua, tijeras.

10.- Expresa palabras positivas sobre sí mismo: "soy bueno".

11.- Muestra con orgullo sus habilidades: saltar, cantar.

12.- Muestra con emoción sus productos y logros: dibujos, modelados, torres, ,etc.

Autoestima

Habilidades Situacionales.
Goleman(1996) precisa que los niños y las niñas aprenden a manejar sus emociones cuando se relaciona con los demás en diferentes situaciones. Aprenden a manejar emociones negativas a través de sus padres, familiares y amigos. La escuela juega un rol muy importante, permite ayudar a los estudiantes a que tengan un mejor aprendizaje, enseñándoles la habilidad básica de la atención, para que puedan ejecutar apropiadamente sus propias emociones destructivas y a resistir las distracciones compulsivas.

Empatía

13.- Elogia a sus compañeros cuando hacen bien una tarea.

14.- Recibe con gestos de agrado los elogios de otros.

15.- Pregunta sobre sus dudas o cuando algo no sabe hacer.

16.- Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.

17.- Se deja ayudar por otro/a niño/a cuando tienen dificultad para realizar algo.

Cooperación

18.- Participa en tareas de beneficio común: limpia el aula, ordena sus juguetes.

Nota. Operacionalización de las variables

3.3. Población, muestra, muestreo

El estudio contó con una población de 120 estudiantes y con una muestra 80 niños del nivel inicial de 5 años de la IE Bertolt Brecht, Callao. Tal como lo menciona Oseda (2018), determinó que la población es un grupo de personas que tienen ciertas características similares que comparten entre ellas. Por ejemplo, participante de una asociación voluntaria, una ciudadanía en común, o similares.

Muestreo: no probabilístico, por conveniencia.

Tabla 2

Población de estudio

Cuadro de distribución de la población de estudio			
5 años	M	F	Total
Aula Sonrisas	13	12	25
Aula dulzura	14	17	31
Aula ilusión	15	15	30
Aula alegría	17	17	34
Población total			120

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Hernández, Fernández y Baptista (2010) precisaron que las técnicas de evaluación son grupos de procedimientos que sirven para recolectar información. Con ello, cuanta como medio los instrumentos de evaluación. Por otro lado, las técnicas son nombradas según algunos autores como procedimientos para la enseñanza de los educandos. Por consiguiente, el recurso que nos permite adquirir información para determinar si existe una dificultad o problema son las técnicas e instrumentos de recolecciones de datos para garantizar la eficacia del mismo. En esta investigación se hará uso de la ficha de observación. La nombrada técnica básicamente define la recolección de información en forma sistemática, que sean válidas y confiables y son plasmadas en registros que contengan criterios claros (se tomará en cuenta comportamientos, destrezas y actitudes del objeto de estudio).

Tabla 3

Ficha técnica variable 01

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: JUEGOS LÚDICOS

Autor: Bach Mendoza Luque, Santa Jhakelin

Lugar: I.E.I N° 012 Augusto Pérez Aranibar

Fecha de aplicación: 2018

Objetivo: Desarrollar las habilidades sociales a través de los juegos lúdicos en niños de 3 años de la I.E.I. Augusto Pérez Aranibar

Administrado: niños de 3 años

Tiempo: 35 minutos

Margen de error: 0%

Observaciones: ninguna

Tabla 4

Ficha técnica variable 02

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: HABILIDADES SOCIALES

Autor: Bach Mendoza Luque, Santa Jhakelin

Lugar: I.E.I N° 012 Augusto Pérez Aranibar

Fecha de aplicación: 2018

Objetivo: Desarrollar las habilidades sociales a través de los juegos lúdicos en niños de 3 años de la I.E.I. Augusto Pérez Aranibar

Administrado a: niños de 3 años

Tiempo: 35 minutos

Margen de error: 0%

Observaciones: Ninguna

Tabla 5

Estadística de fiabilidad de la variable juego lúdico

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
694	18

Base de datos SPSS

Tabla 6

Estadística de fiabilidad de la variable habilidades sociales

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.824	18

Base de datos SPSS

Tabla 7

Evaluación de expertos para la variable 1: juegos lúdicos y variable 2: habilidades sociales

Validador	Grado	Resultado de aplicabilidad
1. Rosa Irene Ruiz de Garavito	Doctora	Aplicable
2. Pilar Cristina Asían Suárez.	Magister	Aplicable
3. Ada Gisela Tello Limaco	Doctora	Aplicable

La validación se obtuvo a través del juicio de expertos; quienes, a su vez, eran conocedores de los temas que se plantearon. Lo evaluaron completando una ficha en la que se observan la pertinencia del mismo. Es decir, la claridad y relevancia de los ítems expuesto. Como resultado, se garantizó la aplicabilidad del instrumento.

Esta investigación se desarrolló en la IE Bertolt Brecht, Callao. En un primer momento se hizo envío de la solicitud de permiso a la institución educativa para aplicar el estudio. Luego, se coordinó con la directora y las tutoras para definir las fechas y la hora para la aplicación de la investigación. Una vez recolectada la información, a través de los instrumentos, se hizo el vaciado al programa Excel. Posteriormente, fueron analizados a través del programa SPSS para medir las variables, el juego lúdico y las habilidades sociales. Finalmente, se obtuvieron los resultados de análisis de cada población.

3.5. Procedimientos

Fuster (2019) define el presente proceso como la búsqueda de los antecedentes que tengan coherencia con el tema de investigación. Es decir, el marco teórico con los conceptos referentes a juegos lúdicos y habilidades sociales, formulación de los objetivos acerca de lo que se espera al fin de la investigación, metodología, población y muestra con lo que se va a trabajar y las técnicas e instrumentos. Fuster también menciona que la investigación consta de numerosas fuentes bibliográficas, entrevistas, observación, experiencias vivenciales de algunas maestras. Según la descripción del autor se consideró, para la recolección de información, las experiencias de las maestras vividas en el aula con sus niños respecto a las habilidades sociales.

3.6. Método de análisis de datos

A través de la aplicación de los instrumentos se obtuvieron los resultados de la muestra, seguida se realizó la suma de las escalas de las dimensiones de cada variable en el programa Excel. Posteriormente, se trasladó la información al programa SPSS para obtener los resultados de las variables y dimensiones.

3.7. Aspectos éticos

Según Deck (2002), mencionó en su investigación que cuenta con el código de ética, contiene enunciados principios referente al propósito de la investigación, a sus deberes y responsabilidades hacia las normas que deben conformar la conducta de los integrantes. Se tiene en cuenta la veracidad del trabajo desde el inicio hasta el final. Ante ello, se consideró el aspecto moral del investigador para el desarrollo del trabajo, sobre el recojo de información, referencias y autorías.

La investigación contó con aspectos éticos como la transparencia y objetividad, precisando que la información obtenida de diferentes autores se consideró adecuado. Del mismo modo, se adquirió el permiso escrito de la IE Bertolt Brecht, Callao, donde se aseguró la confidencialidad contando con la autorización. Asimismo, el trabajo pasó previamente por Turnitin para asegurar la confiabilidad de la información del trabajo de estudio obteniendo un 20% de porcentaje de similitud.

IV. RESULTADOS

Una vez procesada la información, se obtuvo los siguientes resultados descriptivos:

Tabla 8

Variable juego lúdico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	33	7	8.8	8.8	8.8
	39	5	6.3	6.3	15.0
	41	4	5.0	5.0	20.0
	42	11	13.8	13.8	33.8
	43	7	8.8	8.8	42.5
	44	9	11.3	11.3	53.8
	45	11	13.8	13.8	67.5
	46	5	6.3	6.3	73.8
	47	12	15.0	15.0	88.8
	51	4	5.0	5.0	93.8
	53	5	6.3	6.3	100.0
Total		80	100.0	100.0	

Base de datos del SPSS

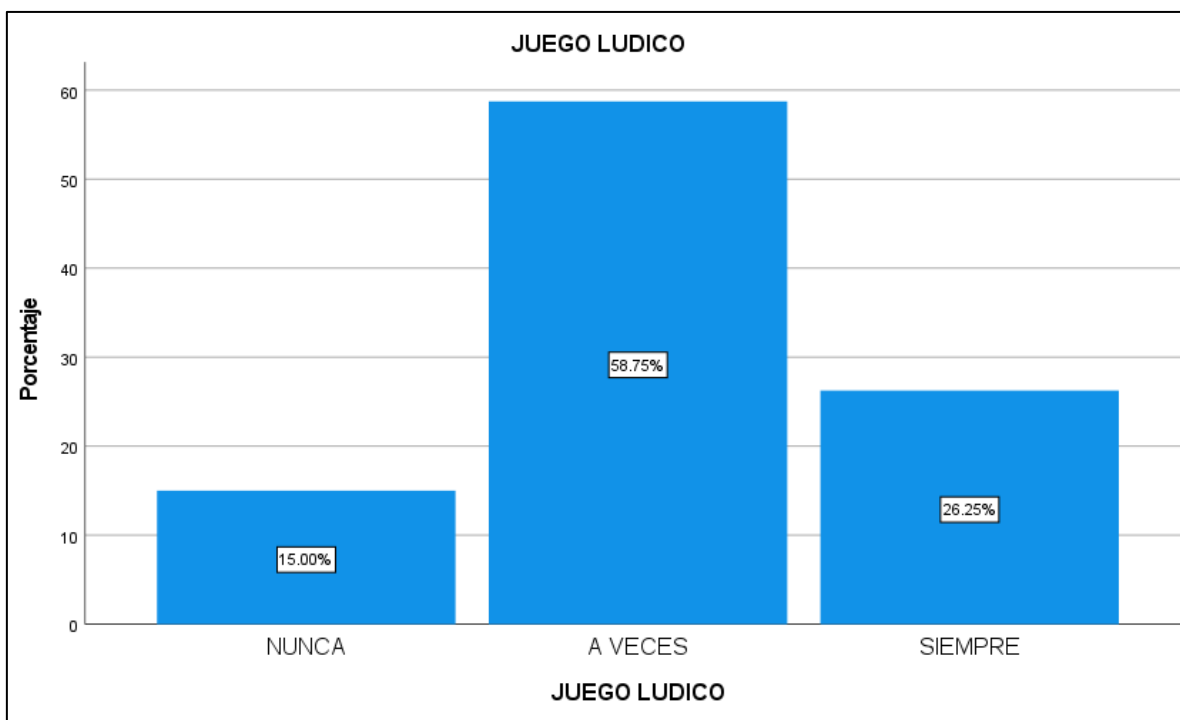


Figura 1. Porcentaje de la variable juego lúdico

Interpretación: Podemos evidenciar que 15% manifiestan que nunca han alcanzado el nivel de juego lúdico. A su vez el 58,75% han logrado a veces el nivel

del juego lúdico; mientras que el 26,25% han logrado siempre el nivel de juego lúdico. Es decir, su aprendizaje no ha sido optimo. Esto significa que la diferencia es elevada entre las dimensiones.

Tabla 9

Variable de habilidades sociales.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	33	4	5.0	5.0	5.0
	40	4	5.0	5.0	10.0
	41	5	6.3	6.3	16.3
	43	7	8.8	8.8	25.0
	44	7	8.8	8.8	33.8
	46	5	6.3	6.3	40.0
	47	13	16.3	16.3	56.3
	48	18	22.5	22.5	78.8
	52	5	6.3	6.3	85.0
	53	5	6.3	6.3	91.3
	54	7	8.8	8.8	100.0
	Total	80	100.0	100.0	

Base de datos del SPSS

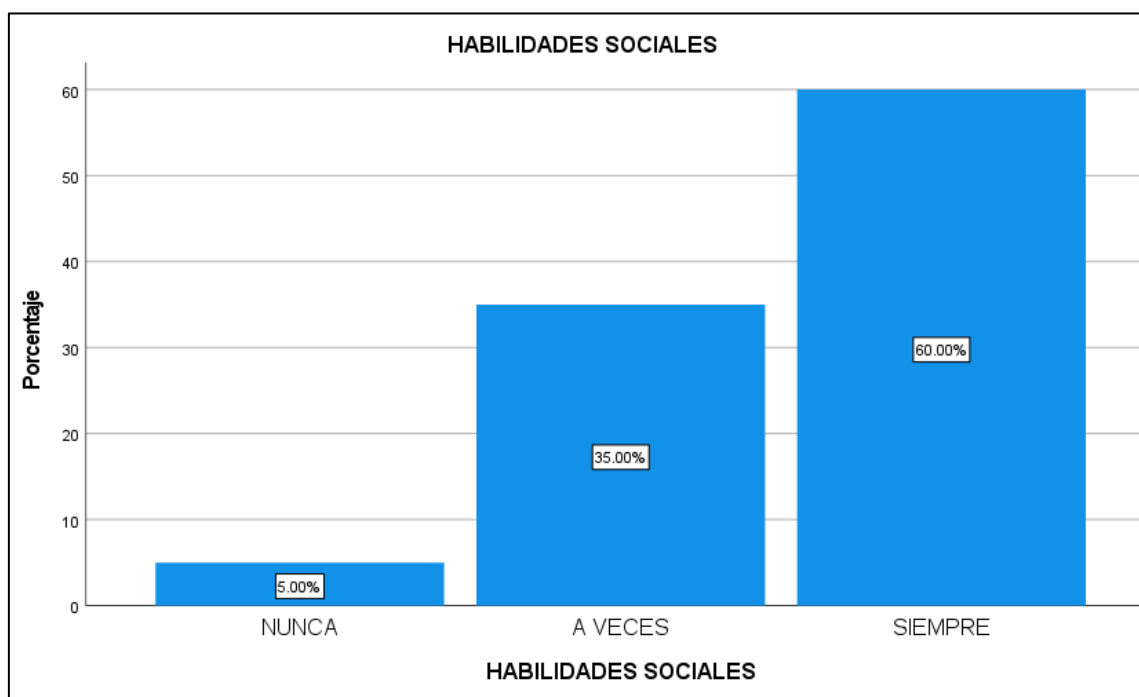


Figura 2. Porcentaje de la variable habilidades sociales

Interpretación: Podemos evidenciar que el 5% manifiestan que nunca han desarrollado el nivel de habilidades; a su vez el 35% han logrado a veces el nivel del desarrollo de habilidades sociales. Mientras que el 60% han logrado siempre el

desarrollo de sus habilidades sociales. Es decir, que su aprendizaje ha sido optimo. Por tanto, significa que la diferencia es elevada entre las dimensiones.

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego Lúdico	.150	80	<.001
Habilidades Sociales	.164	80	<.001
Actividad Motora	.219	80	<.001
Interacción Social	.208	80	<.001
Creatividad	.136	80	<.001
Habilidades Conductuales	.289	80	<.001
Habilidades Personales	.275	80	<.001
Habilidades Situacionales	.171	80	<.001

Base de datos del SPSS

H1: Los datos no provienen de una distribución normal

H0: Los datos provienen de una distribución normal.

En la tabla 10 Se observa que, el valor calculado de significancia del estadístico de prueba de normalidad resulta menor al valor teórico $\alpha=0,05$. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se capta la hipótesis alterna.

En consecuencia, de acuerdo con los resultados, los datos no provienen de una distribución normal. Por lo tanto, es No Paramétrico y se usará Rho de Spearman para establecer la correlación.

Tabla 11

Correlación entre el juego lúdico y habilidades sociales

		Correlaciones		
			JUEGO LUDICO	HABILIDADES SOCIALES
Rho de Spearman	JUEGO LUDICO	Coeficiente de correlación	1.000	.234*
		Sig. (bilateral)	.	.037
		N	80	80
	HABILIDADES SOCIALES	Coeficiente de correlación	.234*	1.000
		Sig. (bilateral)	.037	.
		N	80	80

*La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Base de datos del SPSS

H1: Existe relación significativa entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022

H0: No Existe relación significativa entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022

Interpretación: En la tabla 11 se observa la existencia de una relación entre las variables juego lúdico y habilidades sociales ($r_s = .234$). Ante ello, se define una relación positiva, con un nivel de correlación moderada.

Como el valor de significancia observada es $p = 0,037$ es menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0,05$, nos permite señalar que hay relación entre las variables. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022

Tabla 12

Correlación de la hipótesis específica 1

		Correlaciones		
			ACTIVIDAD MOTORA	HABILIDADES SOCIALES
Rho de Spearman	ACTIVIDAD MOTORA	Coefficiente de correlación	1.000	.086
		Sig. (bilateral)	.	.446
		N	80	80
	HABILIDADES SOCIALES	Coefficiente de correlación	.086	1.000
		Sig. (bilateral)	.446	.
		N	80	80

Base de datos del SPSS

H1: Existe relación significativa entre actividad motora y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022

H0: No Existe relación significativa entre actividad motora y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022

Interpretación: En la tabla 12 se observa la existencia de una relación entre la dimensión actividad motora y la variable habilidades sociales ($r_s = .086$). De esta manera, existe una relación positiva, con un nivel de correlación moderada.

Como el valor de significancia observada es $p = ,446$ (menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0,05$), nos permite señalar que hay relación entre las

variables. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre actividad motora y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022.

Tabla 13

Correlación de la hipótesis específica 2

		Correlaciones		
			INTERACCIO N SOCIAL	HABILIDADE S SOCIALES
Rho de Spearman	INTERACCION SOCIAL	Coeficiente de correlación	1.000	.271*
		Sig. (bilateral)	.	.015
		N	80	80
	HABILIDADES SOCIALES	Coeficiente de correlación	.271*	1.000
		Sig. (bilateral)	.015	.
		N	80	80

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).
Base de datos del SPSS

H1: Existe relación significativa entre interacción y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022

H0: No Existe relación significativa entre interacción y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022

Interpretación: En la tabla 13 se observa la existencia de una relación entre la dimensión interacción social y la variable habilidades sociales ($r_s = .271$). Ante ello, existe una relación positiva, con un nivel de correlación moderada.

Como el valor de significancia observada es $p = .015$ (menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0,05$), nos permite señalar que hay relación entre las variables. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre interacción social y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022

Tabla 14

Correlación de la hipótesis específica 3

		Correlaciones		
			CREATIVIDAD	HABILIDADES SOCIALES
Rho de Spearman	CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	1.000	.156
		Sig. (bilateral)	.	.167
		N	80	80
	HABILIDADES SOCIALES	Coeficiente de correlación	.156	1.000
		Sig. (bilateral)	.167	.
		N	80	80

Base de datos del SPSS

H1: Existe relación significativa entre creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022

H0: No Existe relación significativa entre creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022

Interpretación: En la tabla 14 se observa la existencia de una relación entre la dimensión creatividad y la variable habilidades sociales ($r_s = .156$). Por ello, existe una relación positiva, con un nivel de correlación moderada.

Como el valor de significancia observada es $p = .167$ (menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0,05$), nos permite señalar que hay relación entre las variables. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre creatividad y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022

V. DISCUSIÓN

De acuerdo con la hipótesis general entre juego lúdico y habilidades sociales en los niños de 5 años del nivel inicial de la IE Bertolt Brecht, Callao-2022, se demostró que la relación de significancia es de 0.234* con una relación moderada. Como el valor de significancia observada es $p= 0,037$ es menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0,05$, nos permite señalar que hay relación entre las variables, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022. Los resultados coinciden que las habilidades sociales expuestas según Cano y Zea (2012) los niños de preescolar obtuvieron un nivel de porcentaje 59.1%. Con ello, se concluye que los juegos lúdicos favorecen el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, demostrando un buen manejo de sus emociones en diversas situaciones dentro y fuera del aula. Por otro lado, se evidencia que el 31% de los estudiantes no tienen un buen manejo de sus habilidades sociales. Los hallazgos guardan relación con el aporte de Zapata (1990) donde mencionó que el juego lúdico es fundamental en la educación, precisando que los niños desarrollan un aprendizaje óptimo. Además, teniendo en cuenta que el juego es un eje primordial pues, a través del movimiento, el niño adquiere beneficios que le ayudan a activar su memoria y lenguaje.

Conforme a la primera hipótesis específica, existe relación significativa entre actividad motora y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022. Como el valor de significancia observada es $p= ,446$ es menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0,05$, nos permite señalar que hay relación entre las variables. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre actividad motora y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022. Los resultados coinciden con Rojas (2020), que indicó que el objetivo era reconocer los juegos lúdicos como estrategia en el nivel inicial. En el artículo se mencionó que los juegos lúdicos, al ser empleados de manera correcta, cobra mayor importancia cuando implica directamente en el aspecto motor del niño. Por otro lado, Vargas (2005) dos pensamientos: (uno), el juego desarrolla habilidades y destrezas del niño; (dos), el juego como creador y la

vez modifica y perfecciona los hábitos ya existentes. También menciona al juego como eje primordial para el desarrollo de destrezas y habilidades. Por otro lado, Nicks y Fleishman (1960) precisaron que la coordinación integra capacidades separadas en una o más compleja. Los autores mencionan que una buena coordinación depende de un óptimo funcionamiento del sistema nervioso. Definen que la coordinación es la capacidad para regular la intervención del propio cuerpo. Siguiendo a Godfrey y Kephart , indican que los movimientos se pueden agrupar en dos categorías: movimiento del manejo del propio cuerpo (andar, correr, etc.) y movimientos donde la acción se centra en el manejo de objetos (lanzar, decepcionar, golpear, etc.).

En cuanto a la segunda hipótesis específica existe relación significativa entre interacción y habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE Bertolt Brecht, Callao 2022. Se evidenció que el valor de significancia observada es $p= ,015$ es menor al valor de la significancia teórica $\alpha = 0,05$. Ante ello, nos permite señalar que hay relación entre las variables. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre interacción y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022. Donde los resultados coinciden con Montenegro y Gago (2020) que determinaron el estudio del temperamento y habilidades sociales en la primera infancia. Es importante adquirir conocimientos que enfatizan la calidad de los jardines esto debido a que las conductas sociales de los infantes se encuentran en proceso de maduración. Por otro lado, Piaget (1945) consideró el juego como una actividad lúdica de socialización. Además, indicó que el juego ayuda al desarrollo sensorio motor del individuo. En esa misma línea Vigotsky (1966), refirió que el aprendizaje se da en un entorno social y se desarrolla en un contexto colaborativo donde el ser humano aprende durante la interacción. Para Vigotsky, el aprendizaje no solo es acumulación de conocimientos, sino que es la misma persona que a través de la interacción y experiencia adquiere sus propios conocimientos y los adapta a los que ya tiene; convirtiéndose, así, en un aprendizaje significativo.

De acuerdo con la tercera hipótesis específica, existe relación significativa entre creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la IE Bertolt Brecht, Callao 2022. El valor de significancia observada es $p= ,167$ es menor al

valor de la significancia teórica $\alpha = 0,05$, el presente estudio nos permite señalar que hay relación entre las variables. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Es decir, existe relación entre creatividad y habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao – 2022. Como lo sustenta Camacho (2016), se vincula el juego cooperativo con al desarrollo de habilidades sociales. Concluyó que los juegos cooperativos ayudan a fortalecer las habilidades sociales. Así mismo, precisó que los juegos cooperativos deben ser empleados en los sectores de aula y contar con ambientes y materiales adecuados. De acuerdo a Piaget (como se citó en Juan del Val, 1980), manifestó que el juego es valioso debido a que les permite imaginar y trabajar su autoestima. También, a través de la creatividad, el niño o adulto transforma la realidad y encuentra soluciones en situaciones difíciles. Piaget detalla “comprender, es inventar” y que la infancia era la fase creadora por excelencia. Asimismo, Wallon (1942) precisó que el juego lúdico les permite desarrollar el aspecto simbólico y que a su vez esto cumple un papel importante, ya que le va a permitir al niño representar diversas situaciones que le ayudaran a trabajar su imaginación y creatividad.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

De acuerdo con el objetivo general se evidenció que existe una relación positiva entre el juego lúdico y las habilidades sociales pues los preescolar necesitan una mayor motivación para su aprendizaje constante. Todo ello, facilitará su desarrollo psicomotor y desenvolvimiento en su interrelación con otras personas de su entorno.

Segunda:

Se demostró que la actividad motora y las habilidades sociales muestran una relación positiva debido a las diferentes actividades realizadas en los niños de preescolar. Los diversos juegos aplicados evidenciaron su un alto porcentaje de mejora en su desarrollo psicomotor; logrando así, alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Tercera:

Se logró demostrar que interacción y las habilidades sociales juegan un rol fundamental en la autonomía de los niños pues, a través de la interacción, los estudiantes pueden descubrir y experimentar diferentes habilidades que se les presenta en su vida cotidiana. Cada habilidad se ejercita en una actividad diferente donde se refuerzan aún más los comportamientos.

Cuarta:

Para finalizar se demostró que creatividad y las habilidades sociales tienen una relación positiva. Se evidenció que los niños de 5 años de preescolar muestran un alto nivel de imaginación. Todo ello, les va a permitir explotar su creatividad mediante diferentes actividades lúdicas logrando un mejor manejo de sus emociones.

VII. RECOMENDACIONES

Primera:

Se recomienda la elección y aplicación de juegos lúdicos que capten la atención y motiven a los estudiantes para facilitar su aprendizaje significativo. Esto fomentará la interacción tanto fuera como dentro de las aulas.

Segunda:

Se recomienda a la comunidad educativa reflexionar en la aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes. De esta forma, mejor la convivencia en la escuela y las actitudes sociales de los menores.

Tercera:

Se recomienda realizar una permanente evaluación de manera periódica sobre los avances en los aprendizajes de las habilidades sociales aprendidas para la debida retroalimentación y reforzamiento. Del mismo modo, la experimentación en situaciones en donde los estudiantes muestren su desempeño en la aplicación de estas habilidades.

Cuarta:

Se sugiere concientizar a los padres sobre lo importante que es incrementar las habilidades sociales de sus menores hijos e informales que son un factor importante en su desarrollo y, por lo tanto, deben contribuir a fortalecer las habilidades sociales que se desarrollan en el hogar.

REFERENCIAS

- Aaron Beck. (2016). *Baja autoestima, déficit de asertividad y habilidades sociales*. <https://www.cpaaronbeck.com/psicologos-granada/habilidades-sociales-asertividad.html>
- Aguallo, N. (2019). *Juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuarto grado de la Escuela Ismael Pérez Pazmiño Naranjito, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional de la UCV. <https://bit.ly/3N0BSsz>
- Allende. (2021). *Definición de creatividad por diferentes autores*. Creatividad. <https://bit.ly/3tlPuBM>
- Álvarez, J. (1993). *Desarrollo curricular para la formación de maestros especialistas en educación física: temario desarrollado de oposiciones*. Madrid Gymnos. <https://n9.cl/8c1ah>
- Argyle, M. y Lu, L. (1990). Happiness and social skills. *Personality and Individual Differences*, 11(12), 125-126. <https://n9.cl/7b98k>
- Bar-On, R. (2006). *The Bar-On Model of Emotional-Social Intelligence (ESI)*. *Psicothema*, 18(1), 13-25. <https://bit.ly/3HzLclZ>
- Bernal, F. y Sarmiento, K. (2018). *Habilidades sociales en adolescentes del Proyecto Compassion N°458, Huacho* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional de la UNJFSC. http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/1941/TFCS_Bernal.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caballo, V. (1986). *Manual de Evaluación y Entrenamiento de las Habilidades Sociales*. Siglo XXI. <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>

- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la PUCP
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/4441/CAM_A_CHO_MEDINA_LAURA_JUEGO_SOCIALES.pdf?sequence
- Cano, S. y Zea, M. (2012). Manejar las emociones, factor importante en el mejoramiento de la calidad de vida. *Revista Logos, Ciencia y Tecnología*, 4 (1), 58-67
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la Investigación Científica. Pautas Metodológicas para Diseñar y Elaborar el Proyecto de Investigación*. San Marcos.
- Cohen, S. y Coronel, C. (2017). *Aportes de la teoría de las habilidades sociales a la comprensión del comportamiento violento en niños y adolescentes*.
<https://www.aacademica.org/000-020/753.pdf>
- Dávila, R. (2018). Programa de Actividades Lúdicas para Desarrollar Habilidades Sociales. *USS Hacedor*, 2 (1), 77-87.
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979/839>
- Deck, M. (2002). *Corporate Codes and Ethics Programs*. McGraw-Hill Irwin.
- Del Prette, A. y Del Prette, Z. (2001). Programas eficaces de entrenamiento en habilidades sociales basados en métodos vivenciales. *Apuntes de Psicología*, 31(3), 67-76.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/85073/1/300-609-1-SM.pdf?sequence=1>
- Del Val, J. (1980). *Sobre la historia del estudio del niño*. UAM.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/48316.pdf>
- Díaz, M. (1993). Educación y desarrollo de la tolerancia. *Programas para favorecer la interacción educativa en contextos étnicamente heterogéneos*. Madrid: MEC

- Flinchun, B. (1988). Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow. *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7), 62-67.
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos Y Representaciones*, 7(1), 201–229.
<https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Kairós.
- Grupo Musarte. (2020). *Ideas de Jean Piaget para fomentar la creatividad en los niños*. <https://bit.ly/3zI7xvN>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. Mc Grill Education.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2016). *Encuesta Nacional sobre Relaciones Sociales ENARES 2013 y 2015*. INEI.
https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1390/libro.pdf
- Lahey, B. (2007). *Introducción a la psicología*. McGraw-Hill.
<http://sbiblio.uandina.edu.pe/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=9906>
- Mendoza, S. (2020). *Juegos lúdicos y habilidades sociales de los niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 012 Augusto Pérez Aranibar-Ugel 03-Lima 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Los Andes]. Repositorio institucional Universidad Peruana Los Andes.
<https://bit.ly/3HBwo6l>
- Minerva, C. (2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Consejo de Desarrollo Científico, Humanístico y Tecnológico.
<https://cutt.ly/GSvpqOD>
- Ministerio de Salud (MINSA). (2020, 20 de octubre). Minsa: 1 de cada 3 niños o adolescentes estaría en riesgo de un problema de salud mental Agencia peruana de noticias. *Andina*. <https://cutt.ly/7Xp3WEQ>

- Molina, A. (2019). *El juego colectivo y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de 4 a 5 años de la unidad educativa del milenio Lic. Rafael Guevara Fiallos de la provincia de pichincha, cantón Pedro Vicente Maldonado, periodo noviembre 2018 – abril 2019* [Tesis de licenciatura, Instituto Superior Tecnológico Japón]. Repositorio institucional del ISTJ.
<http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/598/MOLINA%20ORTIZ%20ALEXANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moncada, R. (2017). *Clima Social Escolar en estudiantes del VI ciclo de una Institución Educativa Privada del distrito San Martín de Porres* [Tesis de Licenciatura Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. Repositorio institucional de la UIGV
- Monge, M. y Meneses, M (2001) *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación*, 25(2),113-124. <https://cutt.ly/kSvoedl>
- Montenegro, F. y Gago, L. (2020). ¿Se relacionan el temperamento y la asistencia a los jardines maternos con las habilidades sociales durante los primeros años de vida? Temperamento, jardín maternal y habilidades sociales. *Revista De Psicología*, 19(2), 107–121.
<https://doi.org/10.24215/2422572Xe066>
- Mussuto, M. y Piracés, A. (2007). *Creencias adictivas y severidad de la adicción a la cocaína*. Facultad de Psicología UDA.
- Newman, B. y Newman, P. (1983). *Desarrollo del Niño*. Editorial Limusa.
- Nicks, D. y Fleishman, E. (1960). *What do physical tests measure*. Yale University Press
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2021). *Salud mental del adolescente*.
<https://cutt.ly/aXp8QEZ>
- Oseda, D. (2018) *Fundamentos de investigación científica*. Soluciones Gráficas.

- Patricio do Amaral, M., Maia, F. y Bezzerra, C. (2000). Las habilidades sociales y el comportamiento infractor en la adolescencia. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 9(2), 17-38. <https://cutt.ly/hSvpjNI>
- Peñaherrera, M., Cobos, M., Dávila, Y. y Vélez, X. (2019). Intervención en las habilidades sociales de las altas capacidades. Un estudio de caso. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(4), 401-410.
https://www.researchgate.net/publication/335554361_Intervencion_en_las_habilidades_sociales_de_las_altas_capacidades_Un_estudio_de_caso
- Piaget, J. (1945). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton Library.
- Pittet, S. (2018). *Introducción a las Corrientes Epistemológicas S.XX*.
<https://www.fbioyf.unr.edu.ar/evirtual/pluginfile.php/1911/course/section/2038/Introduccion%20Unidad%202%202018.pdf>
- Salazar, D. y Vargas, H. (s.f.). *Interacciones sociales: un acercamiento al diálogo de saberes creadores de conocimiento*. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. <https://bit.ly/3N7vYWt>
- The Lego Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego: reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF. <https://uni.cf/2ZUaJ1>
- TRIANES, M. (1996). *Educación y Competencia Social. Un programa en el aula*. Aljibe
- UNICEF, Bolivia (2019) *La crisis social afectó educación, salud y bienestar emocional y físico de la niñez y adolescencia*. Página web.
<https://cutt.ly/aXp4G91>
- UNICEF. (2021): *Estado Mundial de la Infancia 2021*.
<https://www.unicef.org/es/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2021>
- Unuzungo, M., Balladares, C., Bravo, B., Gordon, C., Quito, L. y Fernandez, G. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa

pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517

Vargas, B., Villamil, V., y Pérez, J. (2011). Los modelos de atención primaria en salud mental: El caso de México. *Aten Primaria*, 44(7), 441-442.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7025275/>

Vargas, Z. (1995). *El principio de la educación del niño*. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Universidad de Costa Rica.

Vargas, Z., O. (1995). *Resumen del capítulo "El principio de la educación del niño"*. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica.

Velásquez, Acero y Dina (2018) *Taller de Juegos Cooperativos y su Contribución en el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los Niños de 4 Años de la I.E.I. 208 del Barrio Laykakota de la Ciudad De Puno – 2017* [Universidad Nacional Del Altiplano]. Repositorio institucional de la UNA.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9854/Velasquez_Delania_Acero_Dina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vigotsky, L. S. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Grijalbo. (pp. 141-148).
<https://n9.cl/14190>

Wallon, H. (1942). *El juego en la evolución psicológica del niño*. Psique.
<https://n9.cl/u6234>

Zapata, O. (1990). *Juego y aprendizaje escolar*. Pax México.
<https://books.google.es/books?id=AHZbxQSOUvMC&lpg=PP1&hl=ca&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

ANEXOS 1

Matriz de consistencia

EL JUEGO LÚDICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I E “BERTOLT BRECHT, CALLAO - 2022

FORMULACIÓN DE PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO METODOLÓGICO
<p>PROBLEMA GENERAL:</p> <p>¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL:</p> <p>Existe relación significativa entre el juego lúdico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>	<p>V1:</p> <p>JUEGO LÚDICO</p> <p>DIMENSIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Actividad motora b) Interacción social c) Creatividad. 	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</p> <p>Aplicada cuantitativa</p> <p>MÉTODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN</p> <p>Método:</p> <p>Hipotético Deductivo</p>
<p>PROBLEMA ESPECÍFICO 1:</p> <p>¿Qué relación existe entre actividades motoras y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022?</p>	<p>OBJETICO ESPECÍFICO 1:</p> <p>Determinar la relación entre las actividades motoras y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1:</p> <p>Existe relación significativa entre actividad motora y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>	<p>V2: HABILIDADES SOCIALES</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Habilidades Conductuales b) Habilidades Personales c) Habilidades Situacionales 	<p>Diseño:</p> <p>No Experimental correlacional</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA:</p> <p>Población:</p> <p>Conformada por 120 estudiantes del nivel Inicial de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>
<p>PROBLEMA ESPECÍFICO 2:</p> <p>¿Qué relación existe entre interacción social y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022?</p>	<p>OBJETICO ESPECÍFICO 2:</p> <p>Determinar la relación entre interacción social y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2:</p> <p>Existe relación significativa entre interacción social y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>		<p>Muestra:</p> <p>Muestra: 80 estudiantes de 5 años del nivel inicial.</p>
<p>PROBLEMA ESPECÍFICO 3:</p> <p>¿Qué relación existe entre creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022?</p>	<p>OBJETICO ESPECÍFICO 3:</p> <p>Determinar la relación entre creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3:</p> <p>Existe relación significativa entre creatividad y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I E “Bertolt Brecht, Callao - 2022</p>		

ANEXO 2:

Matriz de operacionalización de variables.

EL JUEGO LÚDICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I E “BERTOLT BRECHT, CALLAO – 2022							
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	INSTRUMENTO	ESCALA	
JUEGO LÚDICO	El símbolo lúdico está relacionado con los elementos socioculturales, donde los niños adquieren símbolos personales. El juego a su vez representa escalones más arriba que una actividad sería ya que esto infiere directamente en las áreas del desarrollo del niño según Vygotsky (1933)	Actividad Motora. - Nicks y Fleishman (1960) precisan que la coordinación es la referencia para integrar capacidades separadas en una o más compleja. Dichos autores mencionan que una buena coordinación depende de un óptimo funcionamiento del sistema nervioso. Se puede definir a la coordinación como la capacidad para regular la intervención del propio cuerpo.	Fluidez del movimiento.	1.- Corre en un circuito de obstáculos.	FICHA DE OBSERVACIÓN	1 Nunca 2 A Veces 3 Siempre	
				2.- Camina haciendo zigzag sin caerse.			
				3.- Señala diferentes segmentos de su cuerpo.			
			Efectividad del movimiento.	4.- Lanza la pelota con una sola mano.			
				5.-Salta imitando a un conejo.			
				6.- Salta con un solo pie.			
		Interacción Social.- Según Vigotsky refiere que el aprendizaje se origina en un entorno social y se desarrolla en un contexto colaborativo, donde el ser humano aprende cuando interactúa. Para Vigotsky, el aprendizaje no solo es acumulación de conocimientos, sino que es la misma persona que a través de la interacción y experiencia adquiere sus propios conocimientos y los adapta a los	Interacción en el aula.	Interacción en el aula.			7.- Escucha con atención las indicaciones del juego.
							8.- Asume las tareas encomendadas durante el juego.
							9.- Respeta los espacios de juego de los otros compañeros.
				-Interacción en la Institución.			10.- Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.
							11.- Participa espontáneamente en diálogo con sus pares.

		que ya tiene, convirtiéndose así en un aprendizaje significativo.		12.- Se interesa por jugar con otros niños.		
		Creatividad. - Juan del Val (1980) menciona a Piaget acerca de la imaginación en los niños, es una capacidad valiosa debido a que les permite soñar y trabajar su autoestima. También a través de la creatividad el niño o adulto transforma la realidad y encuentra soluciones en situaciones difíciles Piaget decía "comprender, es inventar". Y que la infancia era la fase creadora por excelencia.	Flexibilidad.	13.- Representa a personajes conocidos. 14.- Inventa juegos dramáticos.		
			Originalidad.	15.- Expresa sus ideas creando nuevos juegos. 16.- Planifica preparándose su juego (hace preparativos para su juego).		
				Elaboración.	17.- Crea cuentos cortos y los representa. 18.- Emite sonidos onomatopéyicos.	
HABILIDADES SOCIALES.	A lo largo de la vida todas las personas presentan habilidades para comprenderse entre sí. A la vez encuentran formas correctas para relacionarse con los demás debido a un desarrollo adecuado de las habilidades	Habilidades Conductuales. - Según Lahey (2007) precisa que el aprendizaje social es un conjunto de experiencias e información adquirida a largo de nuestras vidas. El cual da como resultado la forma de pensar, actuar y sentir. Es necesario precisar que toda información fue obtenida mediante la interacción social, por tal motivo se usa el término "aprendizaje social".	Identificación de conducta.	1.- Cede parte de lo que quiere ante sus compañeros, para solucionar un conflicto. 2.- Escucha con atención los intereses de la otra parte ante un conflicto. 3.- Expresa sus opiniones para solucionar un conflicto.	FICHA DE OBSERVACION	
			Regulación de conducta.	4.- Responde a una provocación de forma firme, pero sin agredir. 5.- Respira profundo y se da un breve tiempo antes de reaccionar ante agresiones. 6.- Reflexiona y pide disculpas ante una situación de conflicto.		1 Nunca 2 A Veces 3 Siempre

sociales.

Thordinke (1929).

Habilidades Personales
Caballo (1986) precisa que las habilidades personas son un conjunto de conductas transmitidas por una persona en un entorno interpersonal donde se expresan opiniones, sentimientos, deseos, actitudes y derechos de una persona de una manera adecuada dentro de un contexto o situación, donde se busca que estas conductas y actitudes sean respetadas por los demás y que estas actitudes a su vez busquen resolver problemas en el momento que se presente.

Autonomía

7.- Realiza juegos y tareas según sus preferencias. (canta, baila)

8.- Realiza acciones que logran hacer los niños de su edad: lavarse las manos, ir al baño, etc.

9.- Cuida su cuerpo en situaciones de riesgo: juego, agua, tijeras.

10.- Expresa palabras positivas sobre sí mismo: "soy bueno".

11.- Muestra con orgullo sus habilidades: saltar, cantar.

12.- Muestra con emoción sus productos y logros: dibujos, modelados, torres, ,etc.

Autoestima

Habilidades Situacionales.
Goleman(1996) precisa que los niños y las niñas aprenden a manejar sus emociones cuando se relaciona con los demás en diferentes situaciones. aprenden a manejar emociones negativas a través de sus padres, familiares y amigos. La escuela juega un rol muy importante, permite ayudar a los estudiantes a que tengan un mejor aprendizaje, enseñándoles la habilidad básica de la atención, para que puedan ejecutar apropiadamente sus propias emociones destructivas y a resistir las distracciones compulsivas.

Empatía

13.- Elogia a sus compañeros cuando hacen bien una tarea.

14.- Recibe con gestos de agrado los elogios de otros.

15.- Pregunta sobre sus dudas o cuando algo no sabe hacer.

16.- Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.

17.- Se deja ayudar por otro/a niño/a cuando tienen dificultad para realizar algo.

Cooperación

18.- Participa en tareas de beneficio común: limpia el aula, ordena sus juguetes.

ANEXO 3:

Instrumento de evaluación para el juego lúdico

1	2	3
NUNCA	A VECES	SIEMPRE

Institución: _____

Fecha: _____

Tiempo de observación: _____

ACTIVIDAD MOTORA:				
N°	ITEMS	1	2	3
1.	Corre en un circuito de obstáculos.			
2.	Camina haciendo zigzag sin caerse.			
3.	Patea la pelota a una sola dirección.			
4.	Lanza la pelota con una sola mano.			
5.	Salta imitando a un conejo.			
6.	Salta con un solo pie			
INTERACCIÓN SOCIAL:				
7.	Escucha y sigue las indicaciones del juego.			
8.	Asume las tareas encomendadas durante el juego			
9.	Respetar los espacios de juego de los otros compañeros.			
10.	Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.			
11.	Participa espontáneamente en diálogo con sus pares.			
12.	Juega con otros niños.			
CREATIVIDAD:				
13.	Representa a personajes conocidos			
14.	Inventa juegos dramáticos			
15.	Expresa sus ideas creando nuevos juegos.			
16.	Planifica y prepara su juego (hace preparativos para su juego)			
17.	Crea cuentos cortos y los representa.			
18.	Crea sonidos onomatopéyicos.			

ANEXO 4:

Instrumento de evaluación para habilidades sociales.

1	2	3
NUNCA	A VECES	SIEMPRE

Institución: _____

Fecha: _____

Tiempo de observación: _____

HABILIDADES CONDUCTUALES:				
N°	ITEMS	1	2	3
1.	Cede parte de lo que quiere ante sus compañeros, para solucionar un conflicto			
2.	Escucha con atención los intereses de la otra parte ante un conflicto.			
3.	Expresa sus opiniones para solucionar un conflicto.			
4.	Responde a una provocación de forma firme, pero sin agredir			
5.	Respira profundo y se da un breve tiempo antes de reaccionar ante agresiones			
6.	Reflexiona y pide disculpas ante una situación de conflicto.			
HABILIDADES PERSONALES:				
7.	Realiza juegos y tareas según preferencias artísticas (canta, baila)			
8.	Realiza acciones que logran hacer los niños de su edad: lavarse las manos, ir al baño, etc			
9.	Cuida su cuerpo en situaciones de riesgo: fuego, agua, tijeras.			
10.	Expresa palabras positivas sobre sí mismo: "soy bueno".			
11.	Muestra con orgullo sus habilidades: saltar, cantar			
12.	Muestra con emoción sus producto y logros dibujos, modelados, torres, etc.			
HABILIDADES SITUACIONALES:				
13.	Elogia a sus compañeros cuando hacen bien una tarea			
14.	Recibe con gestos de agrado los elogios de otros			
15.	Pregunta sobre sus dudas o cuando algo no sabe hacer			
16.	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			
17.	Se deja ayudar por otro/a niño/a cuando tienen dificultad para realizar algo.			
18.	Participa en tareas de beneficio común: limpia el aula, ordena sus juguetes.			

ANEXO 5:

Validación del instrumento del juego lúdico



Certificado de VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO que mide: JUEGO LÚDICO.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: ACTIVIDAD MOTORA.								
1	Corre en un circuito de obstáculos.	X		X		X		
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	X		X		X		
3	Señala diferentes segmentos de su cuerpo	X		X		X		
4	Lanza la pelota con una sola mano.	X		X		X		
5	Salta imitando a un conejo.	X		X		X		
6	Salta con un solo pie	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: INTERACCIÓN SOCIAL.								
7	Escucha con atención las indicaciones del juego.	X		X		X		
8	Asume las tareas encomendadas durante el juego	X		X		X		
9	Respeto los espacios de juego de los otros compañeros.	X		X		X		
10	Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.	X		X		X		
11	Participa espontáneamente en diálogo con sus pares.	X		X		X		
12	Se interesa por jugar con otros niños.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: CREATIVIDAD.								
13	Representa a personajes conocidos	X		X		X		
14	Inventa juegos dramáticos.	X		X		X		
15	Expresa sus ideas creando nuevos juegos.	X		X		X		
16	Planifica y prepara su juego (hace preparativos para su juego)	X		X		X		Cambiar: Planifica y prepara su juego.
17	Crea cuentos cortos y los representa.	X		X		X		
18	Emite sonidos onomatopéyicos.	X		X		X		

Observaciones: En el ítem 16 se sugiere e indica como modificar la pregunta. Después de levantar estas observaciones se podrá aplicar el instrumento.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable **Aplicable después de corregir** No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. **Dra. Ruiz de Garavito Rosa Irene**
DNI: 25480090.

Especialidad del Validador: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

REGISTRO GRADO DE DOCTORA EN SUNEDU: Resolución N°2068-2017-R-UNE. Registro: D.C.E. 0140-2017.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Dra. Rosa Irene Ruiz de Garavito

ANEXO 06:

Validación del instrumento del juego lúdico



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Certificado de VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO que mide: JUEGO LÚDICO.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: ACTIVIDAD MOTORA.								
1	Corre en un circuito de obstáculos.	x		x		x		
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	x		x		x		
3	Señala diferentes segmentos de su cuerpo	x		x		x		Señalar no es una actividad motora se sugiere la palabra patear.
4	Lanza la pelota con una sola mano.	X		X		X		
5	Salta imitando a un conejo.	X		X		X		
6	Salta con un solo pie	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: INTERACCIÓN SOCIAL.								
7	Escucha con atención las indicaciones del juego.	X		X		X		¿Cómo se evidencia que escucha con atención? Se sugiere Escucha y sigue las indicaciones
8	Asume las tareas encomendadas durante el juego	X		X		X		
9	Respeto los espacios de juego de los otros compañeros.	X		X		X		
10	Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.	X		X		X		
11	Participa espontáneamente en diálogo con sus pares.	X		X		X		
12	Se interesa por jugar con otros niños.	x		x		x		Se sugiere solamente: Juega con otros niños.
DIMENSIÓN 3: CREATIVIDAD.								
13	Representa a personajes conocidos	X		X		X		
14	Inventa juegos dramáticos.	X		X		X		
15	Expresa sus ideas creando nuevos juegos.	X		X		X		
16	Planifica y prepara su juego (hace preparativos para su juego)	X		X		X		
17	Crea cuentos cortos y los representa.	X		X		X		
18	Emite sonidos onomatopéyicos.	x		X		x		Se sugiere: Crea sonidos.

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] **Aplicable después de corregir [X]** No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **Mg. Pilar Cristina Asian Suárez.**

DNI: **25574845**

Especialidad del Validador: **Psicopedagogía**


Mg. Pilar Cristina Asian Suárez
Firma del Experto

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 7:

Validación del instrumento del juego lúdico

Certificado de VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO que mide: JUEGO LÚDICO.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: ACTIVIDAD MOTORA.								
1	Corre en un circuito de obstáculos.	x		x		x		
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	x		x		x		
3	Patea la pelota a una sola dirección	x		x		x		
4	Lanza la pelota con una sola mano.	x		x		x		
5	Salta imitando a un conejo.	x		x		x		
6	Salta con un solo pie	x		x		x		
DIMENSIÓN 2: INTERACCIÓN SOCIAL.								
7	Escucha con atención las indicaciones del juego.	x		x		x		
8	Asume las tareas encomendadas durante el juego	x		x		x		
9	Respeto los espacios de juego de los otros compañeros.	x		x		x		
10	Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.	x		x		x		
11	Participa espontáneamente en diálogo con sus pares.	x		x		x		
12	Se interesa por jugar con otros niños.	x		x		x		
DIMENSIÓN 3: CREATIVIDAD.								
13	Representa a personajes conocidos	x		x		x		
14	Inventa juegos dramáticos.	x		x		x		
15	Expresa sus ideas creando nuevos juegos.	x		x		x		
16	Planifica y prepara su juego (hace preparativos para su juego)	x		x		x		
17	Crea cuentos cortos y los representa.	x		x		x		
18	Emite sonidos onomatopéyicos.	x		x		x		

Observaciones: Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador.

Ada Gisela Tello Limaco.

DNI: 08275432

Especialidad del Validador:

Educación Inicial

Dra. En Educación en Programas Educativos Innovadores



¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 8:

Validación del instrumento de habilidades sociales



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Certificado de VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO que mide: HABILIDADES SOCIALES.



N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSION 1: HABILIDADES CONDUCTUALES.								
1	Cede parte de lo que quiere ante sus compañeros, para solucionar un conflicto.	X		X		X		
2	Escucha con atención los intereses de la otra parte ante un conflicto.	X		X		X		
3	Expresa sus opiniones para solucionar un conflicto.	X		X		X		
4	Responde a una provocación de forma firme, pero sin agredir	X		X		X		
5	Respira profundo y se da un breve tiempo antes de reaccionar ante agresiones	X		X		X		
6	Reflexiona y pide disculpas ante una situación de conflicto.	X		X		X		
DIMENSION 2: HABILIDADES PERSONALES.								
7	Realiza juegos y tareas según preferencias artísticas (canta, baila)	X		X		X		Colocar: según preferencias artísticas.
8	Realiza acciones que logran hacer los niños de su edad: lavarse las manos, ir al baño, etc.	X		X		X		
9	Cuida su cuerpo en situaciones de riesgo: fuego, agua, tijeras.	X		X		X		La palabra es fuego
10	Expresa palabras positivas sobre sí mismo: "soy bueno".	X		X		X		
11	Muestra con orgullo sus habilidades: saltar, cantar	X		X		X		
12	Muestra con emoción sus productos y logros dibujos, modelados, torres, etc.	X		X		X		
DIMENSION 3: HABILIDADES SITUACIONALES.								
13	Elogia a sus compañeros cuando hacen bien una tarea	X		X		X		
14	Recibe con gestos de agrado los elogios de otros	X		X		X		
15	Pregunta sobre sus dudas o cuando algo no sabe hacer	X		X		X		
16	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	X		X		X		
17	Se deja ayudar por otro/a niño/a cuando tienen dificultad para realizar algo.	X		X		X		
18	Participa en tareas de beneficio común: limpia el aula, ordena sus juguetes.	X		X		X		

Observaciones: En los ítems 7 y 9 se les sugiere e indico como modificar la pregunta. Después de levantar estas observaciones se podrá aplicar el Instrumento.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Ruiz de Garavito Rosa Irene.

Celular: 970 624 495

DNI: 25480090

Especialidad del validador: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

REGISTRO GRADO DE DOCTORA EN SUNEDU: Resolución N°2068-2017-R-UNE. Registro: D.C.E. 0140-2017.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Dra. Rosa Irene Ruiz de Garavito

ANEXO 9: Validación del instrumento de habilidades sociales

Certificado de VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO que mide: HABILIDADES SOCIALES.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN 1: HABILIDADES CONDUCTUALES.								
1	Cede parte de lo que quiere ante sus compañeros, para solucionar un conflicto	X		X		X		
2	Escucha con atención los intereses de la otra parte ante un conflicto.	X		X		X		Igual como se evidencia la atención se sugiere: Escucha a las respuestas de ambas partes.
3	Expresa sus opiniones para solucionar un conflicto.	X		X		X		
4	Responde a una provocación de forma firme, pero sin agredir	X		X		X		
5	Respira profundo y se da un breve tiempo antes de reaccionar ante agresiones	X		X		X		
6	Reflexiona y pide disculpas ante una situación de conflicto.	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: HABILIDADES PERSONALES.								
7	Realiza juegos y tareas según preferencias artísticas (canta, baila)	X		X		X		
8	Realiza acciones que logran hacer los niños de su edad: lavarse las manos, ir al baño, etc.	X		X		X		
9	Cuida su cuerpo en situaciones de riesgo: fuego, agua, tijeras.	X		X		X		
10	Expresa palabras positivas sobre sí mismo: "soy bueno".	X		X		X		
11	Muestra con orgullo sus habilidades: saltar, cantar	X		X		X		
12	Muestra con emoción sus productos y logros dibujos, modelados, torres, etc.	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: HABILIDADES SITUACIONALES.								
13	Elogia a sus compañeros cuando hacen bien una tarea	X		X		X		
14	Recibe con gestos de agrado los elogios de otros	X		X		X		
15	Pregunta sobre sus dudas o cuando algo no sabe hacer	X		X		X		
16	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	X		X		X		
17	Se deja ayudar por otro/a niño/a cuando tienen dificultad para realizar algo.	X		X		X		
18	Participa en tareas de beneficio común: limpia el aula, ordena sus juguetes.	X		X		X		

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **Mg. Pilar Cristina Asían Suárez**

DNI: 25574845

Especialidad del validador: **Psicopedagogía**


Mg. Pilar Cristina Asían Suárez
 Firma del Experto

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

ANEXO 10:
Validación del instrumento de habilidades sociales

Certificado de VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO que mide: HABILIDADES SOCIALES.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	DIMENSIÓN 1: HABILIDADES CONDUCTUALES.							
1	Cede parte de lo que quiere ante sus compañeros, para solucionar un conflicto	x		x		x		
2	Escucha con atención los intereses de la otra parte ante un conflicto.	x		x		x		
3	Expresa sus opiniones para solucionar un conflicto.	x		x		x		
4	Responde a una provocación de forma firme, pero sin agredir	x		x		x		
5	Respira profundo y se da un breve tiempo antes de reaccionar ante agresiones	x		x		x		
6	Reflexiona y pide disculpas ante una situación de conflicto.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 2: HABILIDADES PERSONALES.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
7	Realiza juegos y tareas según preferencias artísticas (canta, baila)	x		x		x		
8	Realiza acciones que logran hacer los niños de su edad: lavarse las manos, ir al baño, etc.	x		x		x		
9	Cuida su cuerpo en situaciones de riesgo: fuego, agua, tijeras.	x		x		x		
10	Expresa palabras positivas sobre sí mismo: "soy bueno".	x		x		x		
11	Muestra con orgullo sus habilidades: saltar, cantar	x		x		x		
12	Muestra con emoción sus productos y logros dibujos, modelados, torres, etc.	x		x		x		
	DIMENSIÓN 3: HABILIDADES SITUACIONALES.	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
13	Elogia a sus compañeros cuando hacen bien una tarea	x		x		x		
14	Recibe con gestos de agrado los elogios de otros	x		x		x		
15	Pregunta sobre sus dudas o cuando algo no sabe hacer	x		x		x		
16	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	x		x		x		
17	Se deja ayudar por otro/a niño/a cuando tienen dificultad para realizar algo.	x		x		x		
18	Participa en tareas de beneficio común: limpia el aula, ordena sus juguetes.	x		x		x		

Observaciones: Opinión de aplicabilidad: Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: ADA GISELA TELLO LIMACO
DNI: 08275432

Especialidad del validador:

Educación Inicial Dra. En Educación en Programas Educativos Innovadores

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



ANEXO 11:

Confiabilidad de los instrumentos de la base de datos

CUADROS DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

VARIABLE 1

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	15	100.0
	Excluidos ^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.694	18

VARIABLE 2

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	15	100.0
	Excluidos ^a	0	.0
	Total	15	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.824	18

ANEXO 12:

Base de datos

1	2	3	JUEGO LÚDICO															HABILIDADES SOCIALES									TOTAL V1	TOTAL V2																		
			Nº	Actividad motora					Interacción social					Creatividad					Habilidades Conductuales			Habilidades Personales			Habilidades situacionales																					
				P1	P2	P3	P4	P5	P7	P8	P9	Px	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8			P9	P1	P1	P1	P1	P1	P1											
				D1V1	D2V1	D3V1	D1V2	D2V2	D3V2																																					
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

ANEXO 13:

Carta del consentimiento informado de la institución educativa



CARTA DE RESPUESTA

Lima, 09 de junio de 2022

REFERENCIA: Solicitud de realizar proyecto de tesis.

Señoritas:

LINARES NAVARRO NILCE
MONCCA SAPACAYO VIOLETA

Pte.

Mediante la presente, damos respuesta al documento de la referencia, enviado mediante el correo n.linaresnavarro@gmail.com a la Sra. QUISPE PINO GRACIELA (Directora General de Sede), a través del cual solicitan puedan realizar su proyecto de tesis en nuestra Institución Educativa.

Habiendo tomado conocimiento de su solicitud, nuestra representada le informa que procede lo solicitado. En tal sentido, luego de las coordinaciones y protocolos correspondientes, Ustedes podrán realizar su proyecto de tesis en nuestra Institución, para lo cual se les brindará las facilidades del caso

Sin otro particular,

.....
MENDOZA SANCHEZ MARIA LEONOR
Responsable de Recursos Humanos
Instituto de Ciencias y Humanidades (ICH)
REPRESENTANTE DEL EMPLEADOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, HUAITA ACHA DELSI MARIELA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "El Juego Lúdico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 Años de la I.E. "Bertolt Brecht, Callao - 2022.", cuyos autores son LINARES NAVARRO NILCE, MONCCA SAPACAYO VIOLETA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 02 de Julio del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
HUAITA ACHA DELSI MARIELA DNI: 08876743 ORCID 0000-0001-8131-624X	Firmado digitalmente por: DHUAITAA el 19-07-2022 10:18:53

Código documento Trilce: TRI - 0317545