



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGIA  
EDUCATIVA**

Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años  
en una institución educativa pública de Pucallpa, 2021.

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra En Psicología Educativa

AUTORA:

Guerra Laurel Graciela (ORCID: 0000-0002-3350-0648)

ASESORA:

Dra. Duran Llaro, Kony Luby (ORCID: 0000-0003-4825-3683)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

TRUJILLO – PERÚ

2021

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a mi familia que siempre me apoya y esta en todo momento para mí, brindándome su amor y confianza.

A mis hijos Luiggi y Jenny, que son mi motor, motivo a ser un ejemplo para ellos y que en esta vida que todo se puede.

## **Agradecimiento**

En la finalización de este trabajo tan importante de mi vida debo expresar mi más sentido agradecimiento a la Universidad Cesar Vallejo por su acogida, a mi asesora Dra. Duran Llaro, Kony Luby, por brindarme su apoyo en la realización de este trabajo de investigación, a los padres de familia, niños y niñas de la IEI N°490 La unión de Pucallpa, que participaron en la ejecución de este trabajo de investigación.

## Índice de contenido

Caratula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice tablas .....	v
Índice de figuras .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract .....	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>7</b>
<b>III. MÉTODO .....</b>	<b>18</b>
3.1 Tipo y diseño de investigación .....	18
3.2 Variables y operacionalización .....	18
3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis .....	19
3.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos .....	20
3.5 Procedimientos .....	20
3.6 Método de análisis de datos .....	21
3.7 Aspectos éticos .....	21
<b>IV. RESULTADOS .....</b>	<b>22</b>
<b>V. DISCUSIÓN .....</b>	<b>31</b>
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>35</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>36</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>37</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>41</b>

## Índice de tablas

Tabla 1 Distribución de la población.....	22
Tabla 1 Nivel del Juego Infantil de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021 .....	22
Tabla 2 Niveles de las dimensiones del Juego Infantil de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021 .....	23
Tabla 3 Nivel del Desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa , 2021.....	24
Tabla 4 Niveles de las dimensiones del Desarrollo de habilidades sociales desde la percepción de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa , 2021.....	25
Tabla 5. Prueba de Normalidad de Shapiro Wilk del Juego Infantil y el Desarrollo de habilidades sociales desde la percepción de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021 .....	26
Tabla 6. El Juego infantil y su relación con el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021...27.	
Tabla 7. El Juego infantil y su relación con la interacción social de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa , 2021 .....	28
Tabla 8. El Juego infantil y su relación con la cooperación social de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa , 2021 .....	29
Tabla 9. El Juego infantil y su relación con la independencia social de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa , 2021.....	30

## Índice de figuras

Figura 1. Nivel del Juego Infantil de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa , 2021.....	22
Figura 2. Niveles de las dimensiones del Juego Infantil de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa 2021.....	23
Figura 3. Nivel del Desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021.....	24
Figura 4. Niveles de las dimensiones del Desarrollo de habilidades sociales desde la percepción de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021.....	25
Figura 5. El Juego infantil y su relación con el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021.....	27
Figura 6. El Juego infantil y su relación con la interacción social de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021.....	28
Figura 7. El Juego infantil y su relación con la cooperación social de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de Pucallpa, 2021.....	29
Figura 8. El Juego infantil y su relación con la independendencia social de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica de, Pucallpa 2021.....	30

## Resumen

En el presente trabajo de investigación se buscó determinar la relación que existe entre juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años en una institución educativa pública, Pucallpa 2021; con la finalidad de promover en los docentes estrategias didácticas basadas en juegos, para lograr que los niños desarrollen sus habilidades sociales y las relaciones entre pares.

Este trabajo se enmarcó en una investigación cuantitativa, de tipo no experimental con nivel correlacional causal y transversal. La muestra de estudio fue conformada por 35 niños de la edad 4 años. Para la obtención de datos se aplicó la técnica de encuesta y los instrumentos fueron dos cuestionarios con un total de 37 preguntas que evaluaron las dos variables de la investigación. La fiabilidad de los cuestionarios se la midió a través del Alfa de Cronbach, donde se obtuvo resultados favorables, siendo 0,874 para el cuestionario juego infantil y 0,846 para el cuestionario Habilidades sociales. La validez de los cuestionarios fue determinada mediante juicio de expertos quienes avalaron su aplicación.

Los resultados demostraron que sí existe relación entre la variable juego infantil sobre la variable habilidades sociales ya que el valor del coeficiente de correlación de Spearman es 0,787\*\* lo que indica que existe correlación altamente significativa al 1% de significancia (0.01) establecida en la investigación por lo que se acepta la hipótesis planteada.

**Palabras Clave:** Juego, habilidades sociales, niños.

## **Abstract**

In the present research work, we sought to determine the relationship between children's play and the development of social skills in 4-year-old children in a public educational institution, Pucallpa 2021; with the purpose of promoting in teachers didactic strategies based on games, to get children to develop their social skills and relationships between peers.

This work was framed in a quantitative research, of a non-experimental type with a causal and transversal correlational level. The study sample consisted of 35 children aged 4 years. To obtain data, the survey technique was applied and the instruments were two questionnaires with a total of 37 questions that evaluated the two variables of the investigation. The reliability of the questionnaires was measured through Cronbach's Alpha, where favorable results were obtained, being 0.874 for the children's game questionnaire and 0.846 for the Social skills questionnaire. The validity of the questionnaires was determined by expert judgment who endorsed their application.

The results showed that there is a relationship between the children's game variable and the social skills variable, since the value of Spearman's correlation coefficient is 0.787\*\*, which indicates that there is a highly significant correlation at 1% significance (0.01) established in the research so the hypothesis is accepted.

**Keywords:** Game, social skills, childre

## I. INTRODUCCIÓN.

Por naturaleza los seres humanos son sociables en el contexto donde se desenvuelven, por ello es importante manejar correctamente sus emociones para poder expresar sus sentimientos, conductas, opiniones a sus pares y familiares. Las diversas sociedades están involucradas socialmente que interactúan entre sí según la historia de la humanidad considera que el hogar es el primer entorno social de los niños que luego se fortalece en la escuela con sus valores, costumbres y creencias que les permitirá convivir en armonía como individuos en una sociedad tan cambiante por la globalización actual.

Las habilidades sociales son un conjunto de estrategias y comportamientos que se aprenden durante nuestras vidas y que ayudan a establecer relaciones de comunicación con nuestros semejantes para compartir experiencias, hacer amistades, mantener una opinión ante un contexto real, ser empáticos, deliberantes. De acuerdo con Monjas & González (1998) Habilidades conductuales o sociales específicas requeridas para realizar correctamente tareas interpersonales. Este es un conjunto de acciones aprendidas que actúan al interactuar con los demás. (pág. 25)

Por lo tanto, la importancia de comprender como los niños interactúa con su mundo de acuerdo a su propia edad y etapa de desarrollo ayudan a formar su personalidad en los procesos socio afectivo, cognitivos y comportamentales. Los beneficios que se logran son desarrollar una persona íntegra, responsable de sus acciones, con sueños y objetivos a alcanzar, con una comunicación asertiva y autoestima saludable que le ayudara a resolver conflictos.

En un estudio realizado por la Unesco (2019) por Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) sobre Habilidades socioemocionales de los alumnos de 6º de primaria, habilidades socioemocionales al relacionarse con otros grupos (apertura a la diversidad), habilidades de autocontrol en las actividades escolares (autocontrol escolar) y con los demás La capacidad de relación (simpatía) pasa a la concluyendo que las áreas evaluadas muestran resultados positivos de 85% para apertura a la diversidad, 74% para autocontrol escolar y 55% para simpatía. De igual manera, se demostró la incidencia asociada a la mejora de las habilidades de desempeño del aprendizaje de en estudiantes institucionales. Por

ello es necesario fortalecer la labor docente en a través de estrategias didáctica para lograr que los niños tengan mayor relación con sus semejantes y consigo mismo a través de los juegos infantiles en las diferentes áreas académicas relacionadas con sus capacidades cognitivas en donde ponen en práctica su imaginación, creatividad , dinamismo se lograría obtener aprendizaje significativo .

Sabemos que cuando los niños juegan con libertad, diversión y alegría, exploran, experimentan y descubren su aprendizaje. El juego produce Comportamiento positivo, ej. B.: Respetar las normas de convivencia, mejorar la capacidad de comunicación, relacionarse con los compañeros, animarse y participar en equipo. Estos son esenciales para el autodesarrollo escolar, el logro y la convivencia en el entorno social. El juego es un verdadero escenario de desarrollo en cuanto le da al niño acceso a funciones icónicas” (Piaget, 1991, p. 115). Por ello, es importante jugar en la primera infancia entre los 0 y los 5 años. Entre los niños, con el apoyo y asistencia del maestro, es protagonista de su propio.

El aprendizaje a edad temprana es de suma importancia en la educación y se encuentra dentro del objetivo del desarrollo sostenible 4 “Todas las niñas y los niños tienen acceso a servicios de cuidado y desarrollo de la primera infancia de calidad y educación preescolar para que estén preparados para la educación primaria en el país” esto significa que la manera de enseñar deberán estar basados en el aprendizaje por juego para lograr desarrollar competencias cognitivas , competencias sociales , bienestar emocional en los niños para alcanzar una edad adulta exitosa.

En Chile, según el Mineduc (2018) menciona que el eje principal de la educación parvulario está referido al juego como principio pedagógico en la educación inicial y su rol en el aprendizaje. Por ende consideraron los principios y definiciones que todos los locales educativos (jardines y escuelas) que tienen como servicio educativo el kínder y primero básico, diseñen una Estrategia de Transición Educativa, con la finalidad de mantener las propias características de los niños lo que permitirá un proceso más beneficioso para el aprendizaje de estos pequeños estudiantes, manteniendo los principios de flexibilidad, integralidad, contextualización, participación y priorización. En el punto uno de la norma emitida sobre. “Liderazgo”, considera que las estrategias tendrán que crear y apoyar situaciones que validen el juego y las acciones lúdicas como una forma natural de

aprendizaje de los niños y niñas, y sus consecuencias en la pertinencia y significado de los aprendizajes que forman parte del currículo. El punto dos, referente a “Gestión Pedagógica”, indica que “la Estrategia debe proponer iniciativas que articulen a ambos niveles educativos, y que logren experiencias de aprendizaje y juego que motiven posibilidades de comprensión de ellos mismos y el mundo, tanto en su ambiente educativo como también en forma externa.

El juego cumple una función importantísima en la evolución del ser humano, no solamente en los primeros años de vida sino que constituyen un eje transversal en el desarrollo de las personas, lográndose beneficios en la socialización y colaboración dentro de las conductas sociales (Vygotsky, 1926) y de acuerdo a Piaget, 1951 la autorregulación y socialización, permite la formación definida de grupos sociales.

El artículo 20 de la Ley de Educación Nacional N° 26.206 (Argentina) reconoce al juego cuyo contenido tiene un alto valor cultural para el proceso cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”, como objetivo de la educación inicial, también considera esta ley la distribución de ludotecas escolares para contribuir con los docentes en la dotación de herramientas pedagógicas en todo el país.

Por eso creemos que la importancia del juego en el aprendizaje continuo. ha comenzado a adquirir relevancia en la labor docente especialmente en educación inicial y primaria como una política educativa en todos los niveles educativos de generar espacios en las escuelas para la instalación de ludotecas que brinden material educativo al docente como una herramienta de aprendizaje en el desarrollo de las sesiones de clases para lograr despertar el interés , la motivación y participación de los niños logrando así aprendizajes significativos.

El primer estudio publicado a través de las fronteras nacionales por la ONG internacional Bullying en colaboración constante entre otros organismos. En México tiene como resultados que han sufrido un tipo de acoso 7 de cada 10 niños y niñas ; estos hechos violentos en las instituciones educativas obligo a realizar investigaciones que permitieran analizar y minimizar todos los actos de acoso escolar demostrándose debilidades en habilidades interpersonales y prácticas de relación que crearon una apariencia violenta por intimidación (Mendoza & Maldonado, 2017)

En Brasil, el Consejo de Ministros de la OCDE sobre Habilidades para el Progreso Social ha identificado la necesidad de educar a los "niños en general". Los niños tienen las herramientas adecuadas para trabajar en las áreas de cognición, movimiento, sociedad y emoción, así como las demandas de equidad en los siglos anteriores y los venideros

En Perú se han reportado 341 casos de ciber acoso en línea en las escuelas durante la pandemia hasta el momento a través de la plataforma virtual de prevención de violencia escolar SíseVe, según datos proporcionados por el MINEDU. Esto demuestra que este es un problema grave que trastorna la educación recién establecida. Un lugar que evita la pérdida de clases y amenaza la salud mental de muchos alumnos. El caso corresponde a denuncias recibidas entre 2020 y abril de 2021. El 54% de los casos fueron violencia entre estudiantes usando medios tecnológicos y el 46% fue violencia por parte del personal de la escuela. "El ciberacoso a través de la tecnología y las redes sociales es un acto violento que afecta a muchos escolares en la actualidad. Las últimas cifras publicadas por la plataforma SíseVe son solo un ejemplo de lo que puede pasar con los estudiantes. Sistemas de educación a distancia Sabemos que no estamos exentos de posibles casos de la violencia." La mejor manera de abordar la violencia psicológica en la escuela es estudiar los temas de prevención. (SiseVe , 2021)

Las instituciones educativas dentro de Coronel Portillo los niños mayores identificados tienen dificultades para interactuar con sus compañeros, son tímidos para responder , algunas veces presentan actitudes egocéntricas y agresivas , tienen temor a las burlas de sus compañeros , es difícil integrarlos en grupos de trabajo , algunas veces no respetan turno al tomar clases virtuales, tienen dificultad para seguir órdenes y otros aspectos relacionados con su personalidad ,en donde los docentes han tenido que adecuarse al trabajo semipresencial producto de la pandemia , despertando en ellos la motivación permanente y fortaleciendo sus habilidades , actitudes y valores , a través del desarrollo de Estrategias apropiadas y relevantes relacionadas con el juego cooperativo para mejorar sus habilidades sociales, potenciar su capacidad de dialogo , trabajo en equipo , no tener miedo al error ,puedan manejar sus emociones y frustraciones con el único objetivo de formar niños felices , seguros y sociables para enfrentar los diversos retos de su entorno.

En resumen, surge la pregunta: ¿Cuál es la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de las instituciones educativas públicas de Pucallpa en el 2021?

La razón de ser de las siguientes encuestas se basa en promover las relaciones sociales. La justificación de los siguientes estudios se basa en promover las relaciones sociales en la infancia a través del juego colaborativo que favorecerá el trabajo en equipo en los sectores o espacios propuestos en el aula para ir adquiriendo ciertas habilidades blandas que los ayudara a mejorar sus relaciones y facilitar sus capacidades y competencias en su entorno.

Este estudio proporciona una contribución teórica cultive el juego de los niños y niñas y las habilidades sociales, apunte a mejorar la relación interpersonal de los niños y cree un ambiente cómodo y agradable. Tiene implicaciones prácticas ya que busca desarrollar habilidades sociales y promover el trabajo en equipo a través del juego. Además, tiene relevancia pedagógica porque es una posibilidad para que los docentes incluyan dentro de sus estrategias y herramientas didácticas al juego para cautivar a los niños y Preste atención a la información presentada para que los maestros puedan darse cuenta de los beneficios del juego. en mejorar la atención, resolución de conflictos motivación , confianza y comprender el mundo que luego tendrá repercusión en su edad adulta con mayor educación y responsable de sus acciones en una sociedad.

El objetivo general de este trabajo fue determinar la relación entre el juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de una institución educativa pública de Pucallpa en el año 2021. Como objetivo específico: Identificar los niveles de juego de los niños a partir de la percepción de los niños de 4 años utilizando el test "Knox Preschool Play Scale". Determinación de los niveles de habilidades sociales en niños de 4 años mediante la escala de comportamiento de preescolar y jardín de infantes. Determinar la relación que existe entre el juego infantil y la interacción social de los niños de 4 años de Pucallpa, 2021. Determinar la relación que existe entre el juego infantil y la cooperación social de los niños de 4 años de Pucallpa, 2021. Relaciones entre cooperación social entre niños de 4 años de instituciones Colegio Público Pucallpa, 2021. Determinar la relación que existe entre el juego infantil y la

independencia social en niños de 4 años en una institución educativa pública de Pucallpa, 2021.

Finalmente, se plantea la siguiente hipótesis: En el año 2021 existe una relación significativa entre el juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de instituciones educativas públicas de Pucallpa-2021.

## II. MARCO TEÓRICO.

Durante la búsqueda de investigaciones sobre el juego infantil y las habilidades sociales, se encontraron las siguientes encuestas:

En Cuba, Guzmán (2019) en su estudio de niños de 3 años que desarrollan habilidades sociales a través del juego concluyó que las habilidades sociales que necesitan desarrollar los niños de 3 años son la autoconciencia, el autocontrol, la empatía y la motivación, ayudan a los niños Crecer con sus compañeros y desarrollar su comprensión y la de los demás, su capacidad para resolver problemas con calma, ser capaz de entender lo que pasó con sus amigos y ser capaz de tomar acción. Feliz de trabajar todos los días y con muchas ganas.

En Argentina, León y Lacunza (2020) en su artículo científico sobre autoestima y habilidades sociales en niños y niñas, se menciona que la autoestima y las habilidades sociales (HHSS) están íntimamente relacionadas porque las interacciones efectivas afectan la imagen de cada persona. . Se aplicaron estudios de correlación descriptiva, escalas de autoestima, escalas estilo HHSS y encuestas sociológicas a una muestra no probabilística intencional de 193 participantes. 23% y 16% sintieron que tenían baja autoestima en su familia y sociedad. Solo se encontró una asociación estadística débil entre la satisfacción general percibida y el estilo HHSS confirmado ( $r = 0,148$ ,  $p = 0,04$ ). Los niños con alta autoestima utilizan un estilo confiado y comedido. El análisis de regresión múltiple reveló una asociación entre la variable edad y la autoestima social, mientras que el género, el lugar de residencia y el tipo de grupo familiar se asociaron con el patrón HHSS. Si bien se identificaron aspectos personales y contextuales relacionados con estas variables multidimensionales, no se encontró relación entre la autoestima y el estilo HHSS. Se necesita más investigación para revelar los niveles de autoestima en la infancia para mejorar y reducir el riesgo de psicosis.

En Argentina , Rubiales, Russo, Paneiva y Gonzales (2018) El propósito de este trabajo fue realizar una revisión sistemática de Programas de formación socioemocional para niños y adolescentes para elegir el programa más adecuado. Busqué en las siguientes bases de datos: PsycInfo, MedLine, ERIC, Network of Latin American and Caribbean Scientific Journals, Scielo, PUBMED, Dental English

and Spanish Keywords. Por lo tanto, de los 19 artículos seleccionados para cumplir con los estándares, se identifican 17 programas de capacitación, y la mayoría de ellos se implementan en España de 2011 a 2015. El objetivo fue en mayor medida el entrenamiento en inteligencia emocional, seguido del entrenamiento híbrido, y en menor medida el entrenamiento en habilidades sociales. Las técnicas utilizadas en estos programas incluyen acertijos, juegos, resolución de problemas, reconstrucción cognitiva, modelado, autocontrol, capacitación en habilidades sociales y técnicas de control y más. Controles de activación (respiración y relajación), rutinas de respaldo, juegos de rol y más. , reflexión, lluvia de ideas, retroalimentación, refuerzo, atención plena, actividades artísticas e intervención de los padres. Los hallazgos de esta revisión pueden ayudar a informar el diseño de programas de capacitación socioemocional.

En Colombia, Acuña, Barragán y Triana (2021). El objetivo propuesto es diseñar un videojuego como estrategia didáctica para potenciar la creatividad de los niños desde edades tempranas. En la construcción del trabajo se utilizó la investigación descriptiva en el marco de métodos cualitativos. Todo ello plantea la pregunta: ¿Cómo la interacción con videojuegos como estrategia educativa puede fomentar la creatividad en los niños desde edades tempranas? Se menciona en la conclusión que los niños y jóvenes buscan más entretenimiento (juegan cada vez más), no solo en videoconsolas o computadoras, sino también en teléfonos móviles y tabletas. Una tableta que transforma una experiencia personal en una innovadora experiencia social. Los estudios han demostrado que los niños que juegan videojuegos aprenden a realizar tareas competitivas, desarrollan sus propias estrategias y resuelven problemas para derrotar a sus oponentes. Ganar y perder les motiva porque tienen que centrarse en las reglas mínimas establecidas de actuación coordinada.

En México, Casadiego, Avendaño C., Chávarro , Avendaño C. , Guevara y Avendaño R. (2020) El propósito de este estudio fue utilizar los bloques lógicos de Dienes para determinar la evolución de la clasificación y los criterios de clasificación de los niños, y estudiar las preferencias constructivas de los niños en el desarrollo del juego libre. El método utilizado fue la investigación descriptiva. Los resultados muestran que el color y el tamaño son las características más familiares y rápidas

que los niños pueden reconocer. La forma está más cerca de la forma anterior. El espesor es la propiedad menos observada. A la hora de fomentar el interés, los niños prefieren recrear el mundo imaginario en cuentos que en cosas de su vida cotidiana. Estos resultados representan un paso en el currículo preescolar al implementar el desarrollo del pensamiento matemático utilizando materiales como el bloque lógico Dienes, así como materiales que el entorno pueda adaptar y facilitar. De nuevo, esto demuestra lo importante que es establecer una secuencia educativa que tenga en cuenta que el niño sepa cómo hacerlo, respetando su ritmo de aprendizaje.

En el Norte de Santa Fe -Argentina, Galfrascoli, Vénica y Zanuttini ( 2020) El trabajo desarrollado en las dos salas cuatrienales de A.A. Acciones responde a la necesidad de generar conocimiento sobre la práctica de la enseñanza de las ciencias y el papel del lenguaje en este nivel. Los resultados mostraron que la enseñanza se volvió significativa porque el contenido seleccionado estaba en línea tanto con el currículo formal como con las necesidades de la comunidad vecinal. Las estrategias didácticas se estructuran en torno a juegos e interacciones comunicativas basadas principalmente en el lenguaje hablado. Los juegos son una herramienta de aprendizaje, por lo que las estrategias de enseñanza de las ciencias deben incluirlos en sus variantes. Los niños aprenden a través del juego, en el que observan, comparan, diferencian, conectan, predicen, objetan y realizan otras actividades de pensamiento. Sin embargo, no se trata de un juego espontáneo, sino de una proposición deliberada, organizando sistemáticamente las actividades.

En Colombia, el objetivo de este estudio de Acuña y Quiñones (2021) fue determinar la importancia de los ambientes de juego educativo para promover habilidades cognitivas en niños de 4 a 6 años. Estrategias metodológicas para la conducta investigativa y métodos cualitativos. Se han realizado investigaciones para confirmar que el uso de juegos como herramientas educativas y el medio ambiente como espacio educativo pueden promover el desarrollo de estas habilidades cognitivas en los estudiantes. El trabajo realizado confirma que el uso de juegos como herramienta educativa puede promover el desarrollo cognitivo en niños de 4 a 6 años. El entorno como espacio también proporciona diferentes tipos de recursos para lograrlo. A través de comportamientos específicos, incluidas

actividades que desarrollan la atención, la percepción y la memoria, los niños realizan acciones que les ayudan a encontrar su propio conocimiento, como observar, comparar, la clasificación, la hipótesis, la experimentación y el aprendizaje del razonamiento.

En Perú, Gassim (2020). Este artículo está dedicado a examinar los efectos de la mejora cognitiva en niños en edad preescolar. Cuarenta y cuatro niños de 5 a 6 años fueron seleccionados para participar en el estudio y se investigaron los efectos sobre el rendimiento cognitivo jugando con ellos. El desarrollo de los procesos cognitivos, especialmente los procesos mentales, presenta aspectos diferentes cuando se compara con el método de enseñanza de la implementación de juegos en niños en grupos reales. Experimentos y controles durante el estudio. A diferencia del grupo de control, fue más fácil para el grupo experimental observar la tarea y los procesos cognitivos, y el grupo experimental completó la tarea de manera más completa. Identifique organizaciones que utilicen el juego instructivo como una actividad central en la preparación preescolar de los niños y trabajen para mejorar las actividades de juego para aumentar la actividad cognitiva. La investigación ha demostrado una dependencia significativa entre la mejora cognitiva y los juegos educativos.

En Perú, Tumbaco (2021) actualmente trabajando debido a la pandemia que estamos enfrentando, los alumnos de segundo grado carecen de interacción cara a cara con sus pares y docentes, lo que genera problemas de comunicación. El objetivo es determinar la correlación que existe entre el juego y las habilidades sociales de los niños del segundo grado de la unidad educativa “Escuela Cosecha”. La encuesta es básica, descriptiva y cuantitativa. El diseño no es experimental y es igualmente relevante. La muestra fue intencionalmente no aleatoria e incluyó a 26 alumnos de segundo grado, dos de los cuales fueron seleccionados con la ayuda de padres y maestros. Según Spearman, el análisis de datos determinó que había una correlación significativa de 0,811 entre las variables. Se concluyó que existe una correlación entre el juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales debido a que el juego motiva a los niños y los incentiva a relacionarse con sus pares. y, por lo tanto, desarrolla una nueva conciencia y conciencia.

En Tumbes, Talledo (2019) tuvo como objetivo dilucidar la relación entre el juego libre y las habilidades comunicativas de los estudiantes de 5 años del Instituto Educativo Sagrado Corazón de Jesús de Tumbes en el año 2018. muestra de estudiante. A partir de los resultados, existe una correlación positiva significativa entre todos los dominios y los juegos de habilidad libres en el nivel 0,01 ( $p < 0,05$ ), con un coeficiente de correlación de 0,676. De nuevo, hay una correlación positiva significativa al nivel de 0,01 ( $p < 0,05$ ). Entre las variables de la dimensión escucha y comunicación, el coeficiente de correlación en este ejemplo es 0,656. La correlación entre las variables Aspecto Lingüístico y Habilidades de Comunicación fue positiva y significativa ( $p < 0,05$ ) al nivel 0,01 con un coeficiente de correlación de 0,570.

En Lambayeque, Gamarra (2018) tiene como objetivo dilucidar la relación entre el juego libre en el campo y las habilidades comunicativas en el Instituto Educativo Sagrado Corazón de Jesús de 5 años de Tumbes 2018. La muestra es de 28 estudiantes. A partir de los resultados, existe una correlación positiva significativa entre todos los dominios y los juegos de habilidad libres en el nivel 0,01 ( $p < 0,05$ ), con un coeficiente de correlación de 0,676. De nuevo, hay una correlación positiva significativa al nivel de 0,01 ( $p < 0,05$ ). Entre las variables de la dimensión escucha y comunicación, el coeficiente de correlación en este caso es de 0,656. El aspecto lenguaje se correlacionó positivamente con la variable competencia comunicativa con una significación de 0,01 ( $p < 0,05$ ) y un coeficiente de correlación de 0,570.

En relación **Habilidades Sociales** se puede determinar las siguientes bases teóricas:

Las habilidades sociales son la capacidad que tiene un individuo desde el seno escolar o familiar para resolver problemas propios o del entorno sin perjudicar a los demás. Monjas & González (1998) también las definen como “comportamientos específicos o habilidades sociales requeridas para desempeñarse competentemente en tareas interpersonales. Es un conjunto de conductas aprendidas que funcionan en las interacciones con los demás” (p. 25) según Prieto, Illán & Arnáiz (2001), las habilidades sociales incluyen comportamientos relacionados con los siguientes aspectos, todos los cuales son

del desarrollo interpersonal de un individuo, entre ellos: a) el comportamiento interpersonal. B. conducta relacionada con el individuo. en comparación con el comportamiento relacionado con la tarea. D. Acepta a los que te rodean.

Gracias a ellos, el individuo obtiene una importante mejora social del entorno más cercano, lo que le ayuda a adaptarse a este entorno. La falta de estas habilidades, por otro lado, puede conducir al rechazo, al aislamiento y, en última instancia, a limitaciones en la calidad de vida. Por su parte, Caballo (2002) menciona que “las habilidades sociales se pueden aprender y/o modificar como otros tipos de comportamiento. Ningún niño es inherentemente amable, tímido o sociable. tipo dependiendo de cómo interactúan con su entorno social, y con ello pueden surgir dificultades que pueden ser superadas o prevenidas. En otras palabras, es el conjunto de acciones aprendidas que actúa al interactuar con los demás. Para los niños es importante entrenar desde temprana edad, ya que las habilidades sociales dependen de cómo interactúan con sus pares y adultos, con énfasis en la convivencia. Seamos aceptados desde una edad temprana. Yo y los demás.

Las habilidades blandas son comportamientos sociales específicos o habilidades necesarias para realizar tareas interpersonales de manera competente. Son conductas aprendidas, no rasgos de personalidad (Monjas 2002). Los niños con alta autoestima exhiben una variedad de conductas socialmente adaptativas, prosociales, útiles y respetuosas. (Lacunza y Contini, 2011). HHSS afecta aspectos de la autoestima, la aceptación de roles, la autorregulación del comportamiento y el rendimiento académico en niños y adultos. (La Kunza, 2009). En la infancia, su estructura está íntimamente relacionada con los grupos principales y los personajes subsidiarios. Como medio de socialización, el hogar y la escuela constituyen un ambiente superior para que los niños aprendan. Del mismo modo, el lugar en el que se sumerge un niño puede afectar el aprendizaje del habla, ya que el comportamiento varía ampliamente entre culturas.

Como puede ver en lo anterior, las habilidades sociales existen en todos los aspectos de la vida de un individuo. Son comportamientos específicos, con diversos grados de sofisticación, que permiten a las personas sentirse empoderadas y

socialmente realizadas en diferentes situaciones y situaciones. Haga nuevos amigos, cultive amistades duraderas, exprese sus necesidades a los demás, comparta sus experiencias, empatee con quienes lo rodean y manténgase firme frente a los desafíos. Un entorno socialmente estimulante para todos, ya que el crecimiento personal en todos los ámbitos requiere la capacidad de compartir, existir y relacionarse con los demás, incluidos la familia, los amigos, los amigos y el estudio. Por lo tanto, la importancia de comprender cómo los niños interactúan con su mundo y sus habilidades afecta su capacidad para hacer frente a nuevos conocimientos y experiencias y afecta directamente su éxito como adultos. Hoy en día, la formación y desarrollo de habilidades sociales cobra cada vez más importancia en la interacción de los individuos con su entorno, y es innegable el importante papel de la escuela.

Finalmente, Merrell (2002, citado en Lacunza & Cotini, 2009) considera a los HHSS como “conductas positivas o adaptativas que promueven un desarrollo personal y social óptimo en niños en edad preescolar”, para lo cual describe en detalle tres dimensiones Fernández Cabeza Fernández Cabezas et al. (2010):

La cooperación social se refiere a los arreglos sociales necesarios para mejorar las relaciones con los mayores y los compañeros. Entre los colegas, los indicadores de comportamiento observados indicaron la capacidad de cooperar, obedecer órdenes y persistir, además de lograr un buen autocontrol.

La cooperación social es esencialmente “una alegría del cerebro humano” (Suárez, 2010), especialmente en contextos relacionados con el aprendizaje, ya que se nutre de experiencias compartidas. Por lo tanto, es necesario inspirar, apoyar y organizar actividades que fomenten la interacción grupal.

**Las interacciones sociales**, los comportamientos y rasgos apropiados se reflejan en la aceptación y el valor de ganar y mantener las amistades que han ganado de otros. Los individuos son criaturas de la sociedad, es decir, aprenden, analizan y muchas veces replican lo que sucede a su alrededor, por eso es importante sentirse aceptados. Indicadores relacionados con problemas de ajuste social en el establecimiento de buenas relaciones con los compañeros y otros adultos del entorno.

## En relación **Juego Infantil**

Lúdico: Real Academia Española se definió la palabra lúdico como “perteneiente o relativo al juego” para entender su significado. Según Sanuy, “la palabra juego proviene del término game en inglés. Bailar de alegría” brinda “la capacidad de estar alegre y alegre mientras se adquieren muchas habilidades”. Debe ser (citado en 1998, Chacón, 2008, 2008) mientras se logran resultados de aprendizaje.

Como lo menciona el Ministerio de Educación Nacional (2014), [...] el juego es una de las actividades didácticas de los niños, junto con el arte, la literatura y la exploración ambiental, ya que apoyan la formación temprana de actividades educativas y promueven Apoyar la desarrollo integral de los niños y niñas, los niños también deben participar en actividades familiares que refuercen e incorporen sus divertidas tradiciones que muestran en juegos, juguetes y rondas (pág. 16).

La educación debe desarrollarse, enriquecer al niño con conocimientos y métodos de actividades mentales, formar intereses y habilidades cognitivas. La edad preescolar es un período único en la vida de una persona. Su singularidad radica en su especial sensibilidad, sensibilidad a la asimilación de la realidad circundante; en la investigación, la investigación de sujetos, la manipulación de sujetos y las actividades cognitivas del niño en edad preescolar.

Los niños adquieren el conocimiento dado en una forma entretenida del juego más rápido, más fuerte y más fácil que aquellos asociados con largos ejercicios "sin alma". Una idea simple y aparentemente clara para todos, pero, como suele suceder, es fácil de decir, pero difícil de hacer. Por tanto, el problema del juego infantil es uno de los problemas más actuales de la pedagogía. En relación con esto, las formas de juego de formación y educación, en particular, los juegos didácticos, se han vuelto cruciales.(Gasim, 2020)

A través de los juegos tradicionales los niños se dan cuenta de su necesidad de moverse, adquieren algunas experiencias importantes, desarrollan y experimentan emociones, experimentan impresiones de lo que es bello, feo, lo que los hace felices o infelices, activan todos sus sentidos. A través de estos juegos se

satisfacen necesidades sociales, como el contacto con pares y adultos; se convierten en sus modelos a seguir, jugadores que conocen a su grupo o a sus oponentes, socializan, se autoorganizan, discuten y acuerdan en el juego, aprenden a elegir democráticamente a su líder (capitán), se regocijan colectivamente, encajan en el grupo, activan todos sus sentidos, desarrollar la imaginación y las opiniones abstractas (Obradovich, 2012).

Por su parte, Sánchez, Secada & Román (2000) afirman que “al mismo tiempo, los juegos nos enseñan que el respeto es una regla clave para nuestro desarrollo personal y social”. (pág. 40). Los juegos son herramientas extraordinarias para el aprendizaje de las palabras y de la vida y, por lo tanto, son importantes herramientas educativas. Según Vigostky citado en Salamanca (2012), para lograr sus fines principales debe: comportarse, defender la responsabilidad personal, la solidaridad y el respeto a los demás. (c) Promover situaciones desafiantes pero superables. (d) Evitar diversificar el juego en un juego donde siempre destacan las mismas personas por su habilidad, y valorar el proceso por encima del resultado final. (e) Proporcionar experiencias que amplíen y profundicen lo que ya saben y pueden hacer. (f) Estimular y estimular el trabajo y estudio adicional. (g) Oportunidades para jugar con la planificación y la espontaneidad (h) Tiempo para continuar lo que habían comenzado (i) Tiempo para explorar verbalmente lo que hicieron y cómo describieron la experiencia. (j) Oportunidades para jugar en parejas, grupos pequeños, con adultos o solo (k) Compañeros de juego, espacios o áreas de juego, materiales de juego, tiempo de juego y juegos que disfrutan quienes lo rodean.

El juego no es una actividad de los adultos para dejar que los niños hagan lo que quieran sin un objetivo claro, y muchas personas confunden el concepto de juego con su verdadero valor, por lo que consideran innecesario los primeros años de la existencia

Para Begoña (2000, p. 9) señala que es necesario considerar: la edad a la que se pretende jugar el juego, el tiempo de permanencia en el juego, el contenido del juego. Diseñar actividades antes de ofrecerlas a los estudiantes. Diferenciar entre actividades exploratorias para videojuegos, análisis de necesidades de

juegos, actividades integrales utilizando estrategias y herramientas, y evaluación de resultados.

Romero (2010), en su libro *Creatividad Lúdica en Niños y Niñas de 3° a 6° Grado del Centro Educativo Urbano y Rural de Pereira*, enumera medidas de creatividad en función de diversas variables: fluidez, versatilidad, originalidad, pulimento, matices y colores, títulos y detalles especiales. Consideran estos aspectos como componentes de factores de orden superior y lo toman como una medida de la creatividad gráfica y otra medida de la creatividad narrativa. En base a ello, aplicaron el Test de Imaginación Creativa (PIC), como base para construir un test aplicado a una muestra seleccionada de niños para observar su estado creativo antes de utilizar videojuegos.

Investigaciones de Piaget, Vygotsky y Bruner, entre otros, han demostrado que el juego es una habilidad que ayuda a mejorar las relaciones interpersonales y sociales entre niños y niñas. Juegos que permiten a los niños crecer y desarrollarse a partir del aprendizaje, controlar su comportamiento y participar e integrarse en la sociedad. Actualmente, encontramos que los niños están menos interesados en desarrollar juegos casuales y asistir a eventos y talleres ya que prefieren la tecnología y por lo tanto buscan diferenciarse del grupo.

Es un error pensar que el juego es solo para principiantes, ya que sirve para desarrollar la motricidad básica y la flexibilidad. La escuela primaria se enfoca en el desarrollo cognitivo de los estudiantes dejando los juegos en un segundo plano o dejando de practicar, mientras que en las escuelas secundarias ya no se ofrecen juegos en las actividades.

Además cobró relevancia cuando vio el juego como "una herramienta para que los niños se comprendan a sí mismos y al mundo que los rodea" gracias a su desarrollo de una herramienta de medición a través de un juego de observación. llamada Knox Preschool Play Scale para niños de 0 a 6 años para comprender las diferencias en el desarrollo infantil. Los autores describen cuatro dimensiones:

La gestión del espacio depende de cómo el niño gestiona su cuerpo y su espacio. Estos incluyen actividades que involucran todo el cuerpo. (Para el

presente trabajo no se evaluaría esta dimensión, ya que no se pudo observar a los niños en los patios de recreo o parques).

El manejo de materiales asociado con la manipulación de objetos, podemos citar aquí el juego de construcción, que, según Piaget, crea un vínculo entre el tipo de juego y el comportamiento adecuado del niño. Estos juegos se convierten en una parte importante del desarrollo general de los niños en edad preescolar, ya que desarrollan habilidades motoras gruesas y finas, análisis ambiental y relaciones mano-ojo. También permite que su imaginación y creatividad florezcan, su enfoque y concentración se expanden, y sus habilidades de razonamiento lógico se fomentan a través de ejercicios que los estimulan a generar ideas y más. (Galardo-López y Gallardo-Vázquez, 2018)

Simbolismo pretendido, que se considera como contar sus fantasías a medida que su hijo aprende Y desarrollar habilidades que le permitan comprender y distinguir su realidad de criaturas y objetos imaginarios al imitar el mundo que lo rodea. El juego simbólico se desarrolla en niños alrededor de los dos años y sus principales características son es el uso de emojis sobre objetos para transformarlos en otras expresiones que no existen en el entorno. Se puede decir que el pico es de unos 5 o 6 años, cuando los niños tienen una mejor comprensión del espacio para su propio desarrollo. (Pieget citado por Huerta, 2011)

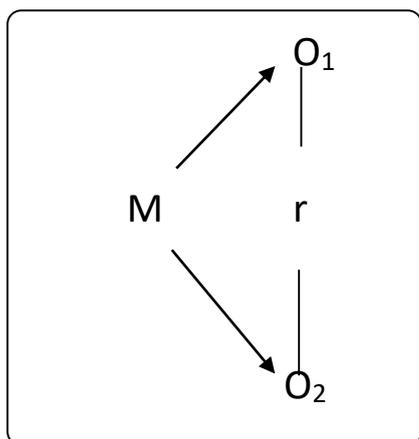
El compromiso se expresa por la forma, el grado y la duración de las interacciones con sus colegas u otras personas de su entorno. En esta dimensión, es necesario considerar conjuntos de reglas que comienzan siendo simples e involucran solo ciertas acciones, y luego se vuelven más complejas, volviéndose más autónomas de la práctica. Estos juegos se definen en base a un conjunto de reglas que los participantes deben seguir para ayudarlos a aprender y mejorar sus habilidades sociales como la amistad, la amistad y la cooperación. También promueve el lenguaje y la memoria en el proceso de llamar la atención. Reacción y discusión. (Gallardo-LópezおよびGallardo-Vázquez、2018).

### III. MÉTODO

Según Carrasco (2005), un tipo de investigación aplicada para recopilar información para resolver problemas y métodos específicos. De igual forma, según el Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (CONCYTEC, 2018), la investigación se considera una aplicación se basa en potenciar el conocimiento, el conocimiento y el enriquecimiento. En ciencia, también intenta mantener el conocimiento y aplicarlo en la práctica para encontrar respuestas a las preguntas que pueden surgir en la vida cotidiana (Ocegeda, 2004; Salgado, 2018).

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación.

Es un trabajo no empírico con un diseño transversal y descriptivo correlacional porque se realiza sin consideración y debe ser analizado de manera posterior por la forma de manipulación al observar diferentes fenómenos. su proximidad natural. (Hernández, Fernández & Bautista, 2014).



Dónde:

**M = Población de estudio**

**O<sub>1</sub> = Observación variable: Juego infantil**

**O<sub>2</sub> = Observación variable: Habilidades Sociales**

**r = Relación entre variables**

#### 3.2 Variables y operacionalización.

##### Variable 1. Juego Infantil

**Definición conceptual:** Para Piaget (1956), citado por Cuellar Cartaya et al.(2017), el juego infantil “forma parte de la inteligencia del niño y la niña, ya que representa una asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo en la sociedad”.

**Dimensiones:**

- Manejo de materiales
- Simbolismo pretendido
- Participación

**Variable 2. Habilidades Sociales**

**Definición conceptual:** “Son comportamientos manifiestos verbales y no verbales que se pueden observar en diferentes situaciones de interacción de una persona a otra.” (Tapia-Gutiérrez & Cubo-Delgado 2017)

**Dimensiones:**

- . – Interacción social
- Cooperación social
- Independencia social

**3.3. Población , muestra y muestreo, unidad de analisis****Población**

Se conformó la población por 150 niños y niñas de la edad de 3,4 y 5 años del II ciclo del nivel inicial de la institución educativa N°490 La Unión del distrito de Calleria.

**Muestra**

La muestra de la investigación estuvo conformada por 35 niños de 4 años de edad de la institución educativa 490 La Unión, distrito de Calleria, del II ciclo de etapa primaria.

**Muestreo**

Se aplicará un muestreo No Probabilístico por conveniencia del autor.

### **Criterios de selección**

### **Criterios de inclusión**

- Niños y niñas semipresenciales a su asistencia
- Padres de familia cuentan con herramientas tecnológicas

### **Criterios de exclusión**

- Niños y niñas no figuran en la base de datos de la IE
- Niños y Niñas que fueron trasladados

## **3.4 . Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

Para la obtención de datos se utilizarán técnicas de encuesta para obtener datos cuantitativos y medibles (Hueso y Cascant, 2012). Para la variable de juego infantil, "Escala de juego preescolar Knox". Consta de 18 ítems en una escala de estilo Likert. Esta herramienta ha sido validada por revisión de expertos (cuando corresponde). Nuevamente, tiene muy buena confiabilidad debido al alfa de Cronbach = 0.874. Para las variables de habilidades sociales se aplicaron las Escalas de Comportamiento Infantil y Infantil, compuestas por 19 ítems en escala tipo Likert. Esta herramienta ha sido validada por revisión de expertos (cuando corresponda). Asimismo, su confiabilidad alfa de Cronbach = .846, lo que indica que el dispositivo tiene muy buena confiabilidad.

## **3.5 Procedimientos**

El estándar del jurado pide que se validen las herramientas para que puedan aplicarse de forma fiable a las muestras en contexto.

Luego, con el permiso del director de la institución educativa, un promedio de 15 minutos para recopilar información a través de temas, completar temas ad hoc para evitar filtrar temas e influencia de otros autores, otros núcleos en la misma solución.

Finalmente, se utilizará el software IBM SPSS V26 para organizar la base de datos para su posterior análisis estadístico.

### **3.6 Métodos de análisis de datos**

#### **Análisis descriptivo.**

Durante la investigación se realizaron los siguientes análisis descriptivos: Las herramientas de recolección de datos fueron validadas y tuvieron mayor confiabilidad. La herramienta se ha aplicado a la plantilla seleccionada. Se crean tablas y estadísticas. Se ilustran los resultados obtenidos.

#### **Análisis inferencial.**

La prueba de calidad de Kolmogorov-Smirnov se utiliza para realizar un análisis inferencial para determinar si la información recopilada se distribuye normalmente. De acuerdo a los datos analizados se determinó que los datos de la variable investigada obedecieron a la distribución no normal, por lo que se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman para juzgar si la variable obedecía a la distribución normal. Independientemente de que la correlación sea significativa, se consideran los siguientes pesos: si  $p > 0,05$  (si la correlación no es significativa), entonces  $p < 0,05$  (si la correlación es significativa).

### **3.7 Aspectos éticos.**

En la preparación de este estudio, se consideraron los siguientes principios:

Utiliza los Estándares Internacionales para Escritura Científica - APA Séptima Edición. Originalidad: evalúe el plagio y otras investigaciones con la aplicación Turnitin. Consentimiento informado: Se ha obtenido permiso del director de la institución para utilizar estas herramientas. No varones: No cirugías que puedan afectar la salud física y mental de los niños. Justicia: En la elección de la unidad de análisis, no hay diferencia. Caridad: Se ha informado a los padres y autoridades escolares sobre la importancia de la investigación-acción para mejorar las habilidades sociales de los niños mediante el uso del juego como estrategia de enseñanza.

## IV. RESULTADOS.

### 4.1. Datos descriptivos

Tabla 1

*Nivel del Juego Infantil en los niños de 4 años en una Institución Educativa.*

Variable 1	Escala	N°	%
Juego infantil			
Deficiente	24 - 56	5	14.3%
Regular	57 - 88	20	57.1%
Bueno	89 - 120	10	28.6%
Total		35	100%

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

La tabla 1 muestra que el 57,1 % de los estudiantes logró niveles normales de juego infantil, el 28,6 % logró niveles buenos y el 14,3 % logró niveles bajos de juego infantil. Esto demuestra que la actividad de juego del niño en la percepción de un niño de 4 años está en un nivel normal (57,1%).

*Figura 1. Nivel del Juego Infantil en los niños de 4 años en una Institución Educativa*

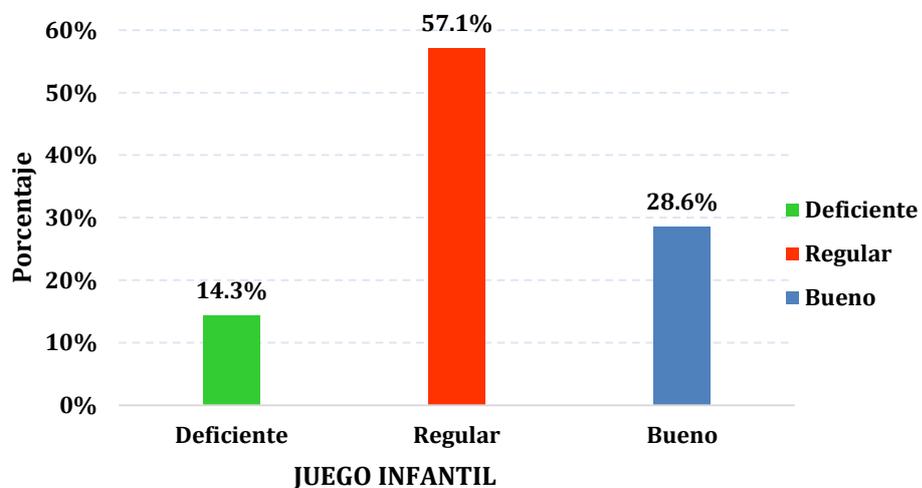


Tabla 2

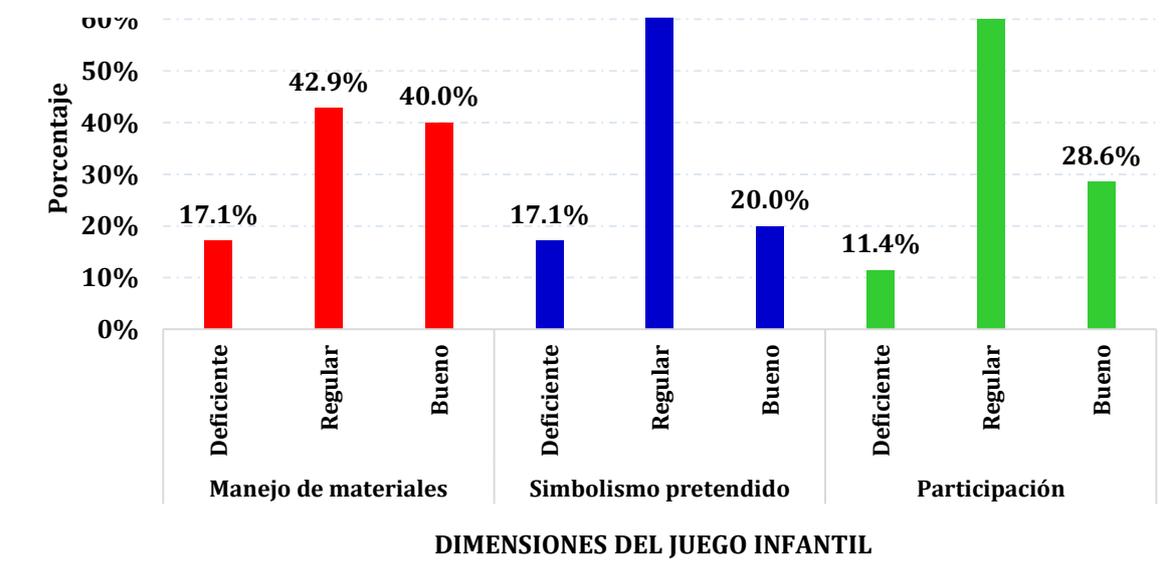
*Niveles de las dimensiones del Juego Infantil en los niños de 4 años en una Institución Educativa*

Niveles	Manejo de materiales		Simbolismo pretendido		Participación	
	N°	%	N°	%	N°	%
Deficiente	6	17.1%	6	17.1%	4	11.4%
Regular	15	42.9%	22	62.9%	21	60.0%
Bueno	14	40.0%	7	20.0%	10	28.6%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

En la tabla 2 se reconoce que el 42,9 % de los niños manipula materiales en niveles regular , el 62,9 % de los niños reconocen símbolos de destino en niveles regulares y el 60,0 %de los niños participan en niveles regulares.

*Figura 2. Niveles de las dimensiones del Juego Infantil en los niños de 4 años en una Institución Educativa.*



Fuente: Tabla 2.

Tabla 3

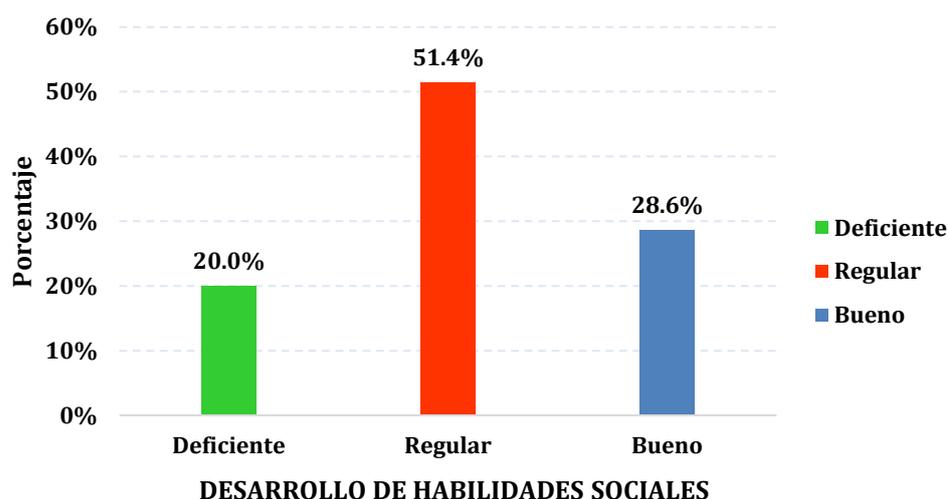
*Nivel del Desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años en una Institución Educativa*

Variable 2	Escala	N°	%
Desarrollo de habilidades sociales			
Deficiente	22 - 51	7	20.0%
Regular	52 - 81	18	51.4%
Bueno	82 - 110	10	28.6%
Total		35	100%

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

La Tabla 3 muestra que el 51,4% de los estudiantes logró un desarrollo de habilidades sociales de nivel normal, el 28,6% logró un nivel bueno y el 20,0% logró un nivel bajo. Concluyendo que las habilidades sociales se encuentra en nivel regular.

*Figura 3. Nivel del Desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años en una Institución Educativa*



Fuente: Tabla 3.

Tabla 4

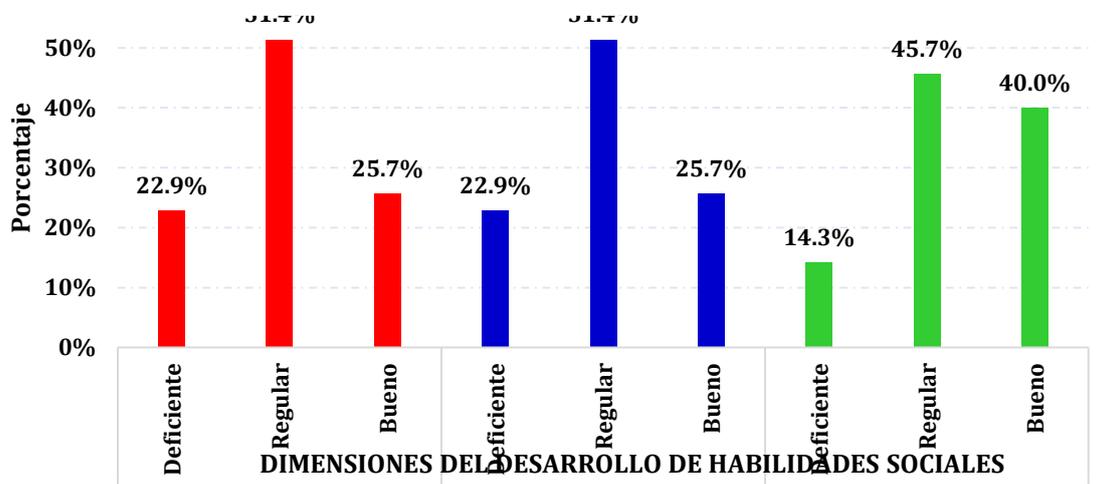
Niveles de las dimensiones del Desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años en una Institución Educativa

Niveles	Interacción social		Cooperación social		Independencia social	
	N°	%	N°	%	N°	%
Deficiente	8	22.9%	8	22.9%	5	14.3%
Regular	18	51.4%	18	51.4%	16	45.7%
Bueno	9	25.7%	9	25.7%	14	40.0%
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

La tabla 4 muestra que el 51,4% de los niños muestran interacción social en nivel regular, el 51,4% cooperación social en nivel regular y el 45,7% independencia social en nivel regular. En conclusión se afirma que desarrollo de habilidades sociales se encuentra en nivel regular.

Figura 4. Niveles de las dimensiones del Desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años en una Institución Educativa pública N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021.



Fuente: Tabla 4.

## 4.2. Prueba de normalidad

Tabla 5

*Prueba de Normalidad de Shapiro Wilk del Juego Infantil y el Desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años en una Institución Educativa.*

PRUEBA DE NORMALIDAD			
VARIABLES / DIMENSIONES	Shapiro Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego infantil	0.956	35	0.018
Manejo de materiales	0.916	35	0.011
Simbolismo pretendido	0.946	35	0.008
Participación	0.955	35	0.016
Desarrollo de habilidades sociales	0.954	35	0.015
Interacción social	0.954	35	0.015
Cooperación social	0.970	35	0.004
Independencia social	0.880	35	0.031

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

La Tabla 5 muestra que la prueba de Shapiro-Wilk para muestras menores de 50 ( $n < 50$ ) prueba la normalidad de los datos de las variables investigadas. Muestra el nivel de significación de la variable y la dimensión correspondiente. Su respuesta es inferior al 5%. .. ( $P < 0.05$ ), lo que indica que los datos no se distribuyen normalmente. Por lo tanto, se deben utilizar pruebas de correlación de Spearman no paramétricas para determinar la relación entre las variables.

### 4.3. Contrastación de hipótesis

#### PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

Hipótesis nula ( $H_0$ ): No existe relación directa y significativa entre el Juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años en una Institución Educativa pública N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021

Hipótesis alterna ( $H_1$ ): Existe relación directa y significativa entre el Juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años en una Institución Educativa pública N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021

Tabla 6

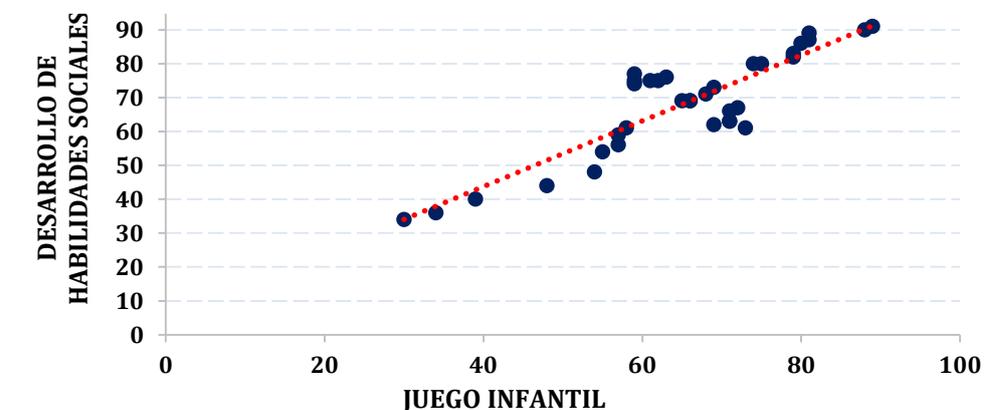
*El Juego infantil y su relación con el desarrollo de habilidades sociales de los niños de 4 años en una Institución Educativa*

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		Juego infantil
Desarrollo de habilidades sociales	Coefficiente de Spearman $R_{ho}$	0,787**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	35

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

La Tabla 6 muestra que  $Rho = 0,787$  (con una fuerte relación positiva) y el nivel de significación es inferior al 1% ( $p < 0,01$ ). Esto está directamente relacionado con los juegos infantiles y es la habilidad social de un niño de 5 años en el primer periodo de 2021.

*Figura 5. El Juego infantil y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años en una Institución Educativa*



Fuente: Tabla 6.

### PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Hipótesis nula ( $H_0$ ): No existe relación significativa entre el Juego infantil y la interacción social de los niños de 4 años en una Institución Educativa pública N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021

Hipótesis alterna ( $H_1$ ): Existe relación significativa entre el Juego infantil y la interacción social de los niños de 4 años en una Institución Educativa pública N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021

Tabla 6

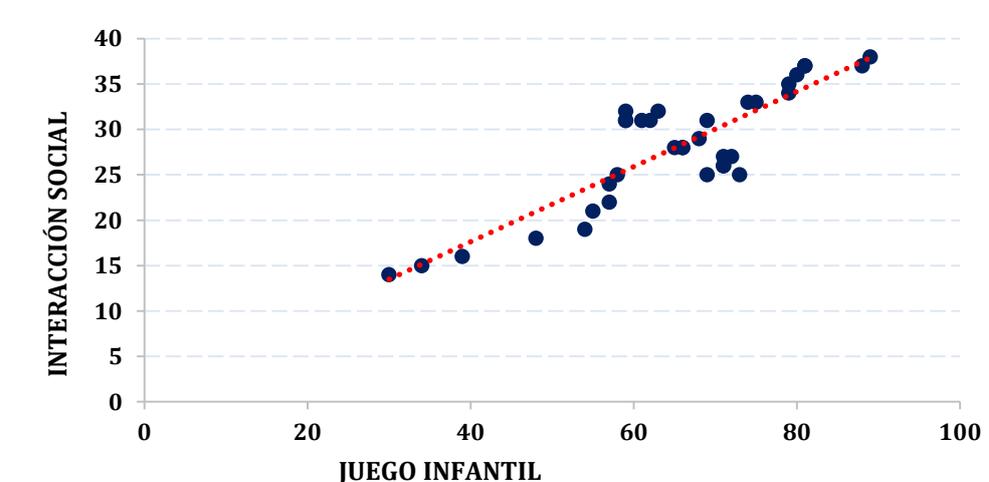
*El Juego infantil y su relación con la interacción social de los niños de 4 años en una Institución Educativa pública N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021*

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		Juego infantil
	Coeficiente de Spearman $R_{ho}$	0,791**
Interacción social	Sig. (bilateral)	0,000
	N	35

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

La Tabla 7 muestra que  $Rho = 0,791$  (existen relaciones positivas altas) y el nivel de significación es inferior al 1% ( $p < 0,01$ ). Esto quiere decir que los juegos

*Figura 6. El Juego infantil y su relación con la interacción social de los niños de 4 años en una Institución Educativa*



Fuente: Tabla 7.

## PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

Hipótesis nula ( $H_0$ ): No existe relación significativa entre el Juego infantil y la cooperación social de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021

Hipótesis alterna ( $H_1$ ): Existe relación significativa entre el Juego infantil y la cooperación social de los niños de 4 años en una Institución Educativa publica N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021.

Tabla 7

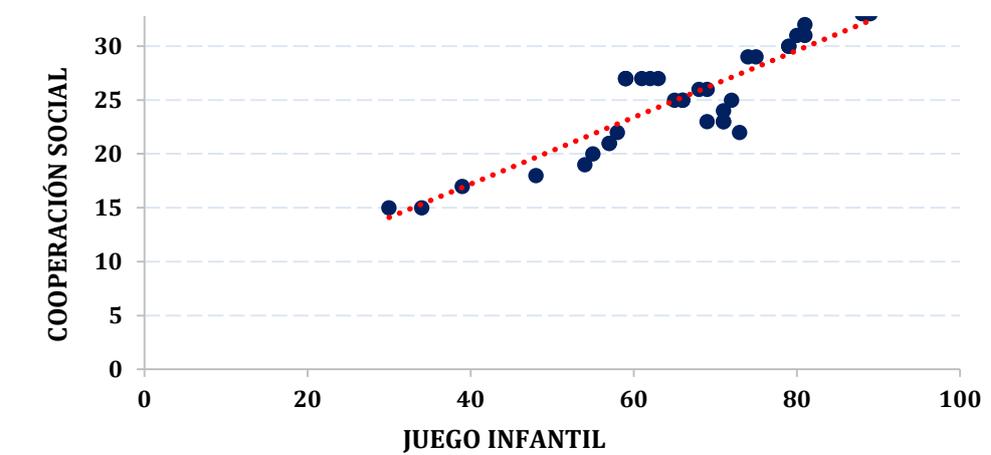
*El Juego infantil y su relación con la cooperación social de los niños de 4 años en una Institución Educativa.*

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		Juego infantil
	Coefficiente de Spearman $R_{ho}$	0,792**
Cooperación social	Sig. (bilateral)	0,000
	N	35

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

La Tabla 8 se evidencia que  $R_{ho} = 0.792$  (una relación positiva alta) con un significado de menos del 1 % ( $p < 0.01$ ). C. a la cooperativa social del niño de 4 años 2021, es decir el juego infantil se relaciona de manera directa y altamente significativa con la cooperación social.

*Figura 7. El Juego infantil y su relación con la cooperación social de los niños de 4 años en una Institución*



Fuente: Tabla 8.

### PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

Hipótesis nula ( $H_0$ ): No existe relación significativa entre el Juego infantil y la independencia social de los niños de 4 años en una Institución Educativa pública N° 490 La Unión del distrito de Calleria, 2021

Hipótesis alterna ( $H_1$ ): Existe relación significativa entre el Juego infantil y la independencia social de los niños de 4 años en una Institución Educativa pública

Tabla 8

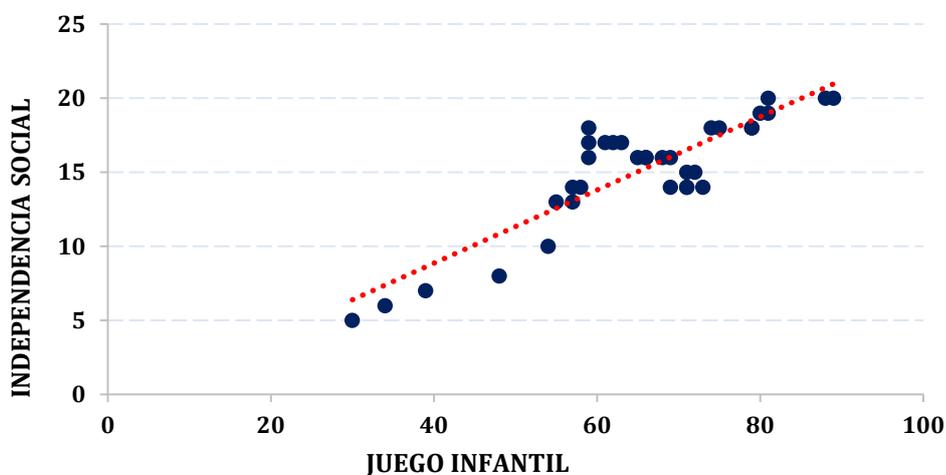
*El Juego infantil y su relación con la independencia social de los niños de 4 años en una Institución Educativa*

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		Juego infantil
Independencia social	Coeficiente de Spearman $R_{ho}$	0,768**
	Sig. (bilateral)	0,000
	N	35

Fuente: Datos extraídos de los instrumentos utilizados

La Tabla 9 muestra que el  $Rho = 0,768$  (existen relaciones positivas altas) y el nivel de significación es inferior al 1% ( $p < 0,01$ ). Esto significa que los juegos infantiles están directamente relacionados y tienen una gran importancia para la independencia social. Niño de 4 años de I.E. 2021.

Figura 8. El Juego infantil y su relación con la independencia social de los niños de 4 años en una Institución Educativa



Fuente: Tabla 9.

## V. DISCUSIÓN.

Este estudio se dirigió a niños de 4 años del segundo ciclo de educación inicial para comprender la relación entre el juego infantil y las habilidades sociales en niños de 4 años. Cabe mencionar que en el procesamiento de los resultados se adopta el método de tabulación cruzada, de modo que en el juego infantil el 14,3% de las personas se ubican en el nivel deficiente, el 57,1% en el nivel normal y el 28,6% % están en el nivel pobre. Nivel Buen nivel (Tabla 1). En la dimensión juego infantil, el 42,9% se encontraba en el nivel normal en cuanto al manejo de materiales, el 62,9% se encontraba en el nivel normal en cuanto a simbología esperada y el 60,0% se encontraba en el nivel normal en participación (Tabla 2). Estos hallazgos están respaldados por la teoría de Piaget y Vygotsky, quienes afirman que el juego es una habilidad que ayuda y mejora las interacciones sociales entre pares y, lo más importante, les permite construir su propio aprendizaje, comportamiento y relaciones de trabajo. Cooperación en el aula. Como se puede apreciar en el estudio, los resultados muestran que el nivel rutinario es el nivel más dominante, por lo que los niños mantienen relaciones con sus compañeros y docentes en actividades relacionadas con el juego libre en el aula, lo que ayuda a desarrollar la imaginación y creatividad de los niños, pero hay Siguen existiendo carencias en los juegos infantiles, en menor medida.

Las destrezas y habilidades y expectativas de los niños de 4 años, el nivel de regular representa el 51,4%, el nivel deficiente corresponde al 20,0% y el nivel bueno corresponde al 28,6% (Cuadro 3). En la distribución de frecuencias del desarrollo de habilidades sociales, el 14,3% fue débil, el 45,7% normal y el 40,0% bueno (Tabla 4). Se puede afirmar que existe una predominancia en el nivel regular respecto a las habilidades sociales. Los hallazgos se apoyan en las afirmaciones de Monjas & González (1998) en donde afirman que las habilidades sociales son conductas o destrezas sociales para desarrollar una tarea de índole interpersonal de forma competente y además son un conjunto de comportamientos aprendidos en el entorno familiar y social. En este sentido, el rol del maestro está ligado a contribuir en la formación integral del niño en donde deberá monitorear para excluir al egocentrismo y formar niños empáticos , solidario , competente , participativo y seguro de sus emociones para lograr que ellos puedan dar solución a las

circunstancias adversas dentro de nuestro quehacer cotidiano y así lograr disminuir la agresividad. Así mismo, es importante recalcar que los docentes deberán trabajar bajo un enfoque de aprendizaje colaborativo, participativo y guiados con la finalidad de lograr un buen comportamiento, fortalezcan sus conocimientos, habilidades y destrezas para generar un clima de confianza, ayuda mutua sin importar ser ganadores o perdedores en el desarrollo de un reto o tarea. Dichos resultados también coinciden con la investigación de Guzmán (2019) quienes evidenciaron que en los niños de 3 años las habilidades de autoconocimiento, autocontrol y empatía favorece las relaciones interpersonales, su desenvolvimiento, logra realizar tareas con alegría logrando despertar el interés y la necesidad de continuar aprendiendo. Del mismo modo, los resultados se explican por la investigación de monjas (2002) en donde se ha comprobado que los niños con buena autoestima tienen mejor conducta adaptativa y de respeto social.

Para la prueba de hipótesis usando el coeficiente de correlación de Spearman, el valor  $Rho = 0.787^{**}$  proporciona la relación entre el juego de un niño y las habilidades sociales. Resultado positivo considerable (Tabla 6). Resultados que se respaldan en el trabajo realizado por Acuña y Quiñones (2021) en donde se concluye que es importante fomentar en los niños el desarrollo de las habilidades cognitivas utilizando las herramientas lúdicas a través de las sesiones de clases para desarrollar la atención, percepción y la memoria en los niños para lograr que ellos descubran su propio conocimiento y puedan dar respuestas a las inquietudes generadas en el desarrollo de las actividades académicas. De manera similar se sustenta en los resultados de Gasim (2020) en donde demuestra que de los 44 niños seleccionados entre las edades de 5 y 6 años se comprobó el desarrollo cognitivo favorable en los niños utilizando los juegos didácticos en las actividades de los preescolares concluyendo que existe una dependencia significativa entre actividad cognitiva y los juegos didácticos. Estos hallazgos se relacionan con los estudios realizados por Tumbaco (2021). Existe una correlación entre el juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales, ya que el juego motiva a los niños, interactúa con sus compañeros y los anima a adquirir nuevos conocimientos. Los resultados muestran que las habilidades sociales están altamente correlacionadas con el desarrollo integral del niño porque sirven para poder actuar

con autonomía, respeto, empático, tolerante proponiendo alternativas de solución y sobre todo que la relación entre sus pares sea de forma armoniosa sin llegar al estrés que es uno de los problemas de salud emocional que afecta las relaciones interpersonales con su entorno. Según la teoría sociocultural se menciona que las habilidades sociales son aprendidas en el entorno social donde se desenvuelven los niños por ello es el trabajo coordinado de los padres y maestros para reforzar las acciones positivas generando relaciones asertivas en el desarrollo de tareas y desenvolvimiento personal.

La relación entre el juego infantil y la interacción social se obtuvo cuando se obtuvieron valores para  $Rho =$  en la prueba de hipótesis utilizando el coeficiente de correlación de Spearman.  $787^{**}$  bastante agresivo (Cuadro 7). Los hallazgos son consistentes con Talledo (2019). En cuanto a los resultados, revelaron una correlación positiva significativa al nivel 0,01 ( $p < 0,05$ ) entre el juego libre de la industria y la destreza con un coeficiente de correlación de 0,676. Así también lo respaldan los estudios de Gamarra (2018) en la cual se demostró en el estudio que la asertividad, empatía, manejo de emociones, resolución de problemas y liderazgo en los niños fueron mejorando a través de un programa experimentación de juegos educativos demostrando que se puede estimular las habilidades sociales en la edad preescolar. Estos resultados nos indican que en el estudio los niños de 5 años intentan comprender el comportamiento de su compañero, negocia con sus compañeros, demuestra afecto por los otros niños, es invitado a jugar, consuela a otros niños cuando están molestos y son sensibles a los problemas de los adultos.

Respecto a la comprobación Usando el supuesto del coeficiente de correlación de Spearman, los juegos de niños y su relación con la cooperación social, si existe un valor  $Rho = .792^{**}$  positivo considerable (Tabla 8). Esto quiere decir que los niños realizan un trabajo cooperativo, siguen las instrucciones de sus maestros, arreglan su desorden comparten juguetes y reaccionan de forma apropiada cuando se les corrigen. Los hallazgos coinciden con Galfrascoli, Vénica y Zanuttini (2020) tuvo como muestra de estudio a niños de cuatro años en donde se comprobó que las estrategias de enseñanza basadas en juegos y las interacciones de comunicación se logra que los niños aprendan jugando a través de la observación, comparación, relación entre otras operaciones del

pensamiento. Los hallazgos de Casadiego, Avendaño C., Chávarro, Avendaño C. Guevara y Avendaño R. (2020) Los resultados muestran que el color y el tamaño son las características más tempranas y familiares de los niños y la implementación del desarrollo pensamiento matemático favorece el aprendizaje cognitivo en la resolución de problemas teniendo en cuenta los ritmos de aprendizaje.

Para la prueba de hipótesis utilizando el coeficiente de correlación de Spearman, el valor de  $Rho =$  proporciona una relación entre el juego infantil y la independencia social. 768 \*\*positivo considerable (Tabla 9). Esto significa que los niños juegan con sus pares , hacen amistad fácilmente , invitan a jugar a otros niños y tiene seguridad ante otras situaciones . Los hallazgos coinciden con Acuña, Barragán y Triana (2021) en donde se comprobó que los niños al interactuar con los videojuegos generan una independencia en la cual se crean sus propias estrategias para soluciones problemas frente a un oponente y que ganar o perder les genero motivación. También guarda coherencia con los estudios de Rubiales, Russo, Paneiva y Gonzales (2018) que los juegos como , juego de roles, instrucción, actividades de narración, reflexión, lluvia de ideas, realimentación, reforzamiento, mindfulness, actividades artísticas e intervención con padres ,favorece en lograr entrenar a la inteligencia emocional relacionados con las habilidades sociales y se recomienda crear programas de entrenamiento socioemocional.

En resumen, es importante que los docentes presten atención a cada elemento de las habilidades sociales que deben ser capaces de incorporar en su labor educativa las estrategias basadas en el juego para llevar a cabo la instrucción y fomentar los intereses y motivaciones de sus niños. Finalmente, los resultados de este estudio pueden usarse como referencia para futuros estudios centrados en las actividades sociales divertidas del niño y la niña

## VI. CONCLUSIONES.

1. Los niveles del juego infantil se encuentran en el nivel regular y está conformado por el 57.1%. En relación a sus dimensiones: Manejo de materiales con un 42.9 % , simbolismo pretendido con un 62.9 % y participación con un 60.0 % es decir que se encuentran en un nivel regular en sus dimensiones.
2. Los niveles del desarrollo de habilidades sociales se encuentran en el nivel regular y está conformado por el 57.4%. En relación a sus dimensiones: Interacción social con un 51.4%, cooperación social con un 51.4 % y independencia social con un 45.7% es decir que se encuentran en un nivel regular en sus dimensiones.
3. Respecto al nivel de relación entre el juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales se obtuvo un coeficiente de Correlación  $Rho = 0,787^{**}$  con una significancia menor al 1% ( $p < 0.01$ ) lo cual evidencia una relación alta y positiva considerable.
4. Respecto al nivel de relación entre el juego infantil y la interacción social se obtuvo un coeficiente de Correlación  $Rho = 0,791^{**}$  con una significancia menor al 1% ( $p < 0.01$ ) lo cual evidencia una relación alta y positiva considerable.
5. Respecto al nivel de relación entre el juego infantil y la cooperación social se obtuvo un coeficiente de Correlación  $Rho = 0,792^{**}$  con una significancia menor al 1% ( $p < 0.01$ ) lo cual evidencia una relación alta y positiva considerable.
6. Respecto al nivel de relación entre el juego infantil y la independencia social se obtuvo un coeficiente de Correlación  $Rho = 0,768^{**}$  con una significancia menor al 1% ( $p < 0.01$ ) lo cual evidencia una relación alta y positiva considerable.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Los líderes deben proporcionar no solo materiales educativos para los maestros, sino también materiales de entretenimiento, a través de juegos, para mejorar la relación entre compañeros de clase, fomentar la cooperación y, lo más importante, construir amistades.
2. Capacitar a los docente en herramientas para desarrollar o fortalecer las habilidades y destrezas en los niños
3. Los docentes deben capacitarse de manera permanente para aplicar estrategias basadas en el juego y desarrolle sesiones de aprendizaje más activas y atractivas con su hijo, permitiéndole mostrar interés y compromiso en cada sesión.
4. Los padres deben apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos, ya que en la educación, los niños deben ser apoyados y acompañados durante todo el proceso de aprendizaje para garantizar que se logren sus objetivos de aprendizaje.
5. Se deben dar a conocer los hallazgos de la investigación a nivel institucional, con la finalidad de tomar acciones de mejora en la labor docente a través de los diferentes tipos de juegos para lograr fomentar la participación de los niños en clases.
6. Crear servicios de psicología y educación en la escuela con el único fin de mejorar las relaciones sociales entre los alumnos y reducir las conductas y actitudes violentas en las escuelas y las familias.

## REFERENCIAS

- Acuña , P, Barragán, J. & Triana,D... (2020). *Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial*. *Zona Próxima*, (32), 31-40. Epub May 20, 2021.<https://doi.org/10.14482/zp.32.370.152>
- Begoña, G. (2000). *La dimensión socioeducativa de los videojuegos*. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12. Recuperado de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>
- Caballo, V. (1998). *Manual de técnicas de terapia y modificación de la conducta*. Madrid: Siglo XXI.
- Cardemil, V., Quilodrán, N., & Soto, C. (2014). *Análisis comparativo de la escala de juego pre-escolar de Knox revisada (RKPPS) y test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI), desde lo culturalmente seguro, en Valdivia, durante el año 2013 TT - Comparative analysis between the revised knox preschool*. *Rev. Chil. Ter. Ocup*, 14(1), 11–19.<http://www.revistaterapiaocupacional.uchile.cl/index.php/RTO/article/viewFile/32384/34179>
- Casadiago ,A. Avendaño, K. Chávarro ,G. Avendaño, G. Guevara,L., & Avendaño ,A. (2020). *Criterios de clasificación en niños de preescolar utilizando bloques lógicos*. *Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*, 23(3), 311-330. Epub 31 de mayo de 2021.<https://doi.org/10.12802/relime.20.2332>.
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? [Documento web]*. <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Enseñanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Cuellar Cartaya, M., Tenreyro Mauriz, M., & Castellón León, G. (2017). *El juego en la Educación Preescolar. Fundamentos históricos*. *Revista Conrado*, 14(62), 117–123. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n62/rc206218.pdf>

- Galfrascoli, A., Vénica, M. & Zanuttini, F. (2020). *La enseñanza de las ciencias naturales a edades tempranas. Estudio de casos en dos salas de 4 años en un jardín urbano-marginal del norte de Santa Fe, Argentina*. *Conrado*, 16(77), 442-450. Epub 02 de diciembre de 2020. Recuperado en 30 de marzo de 2022, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-)
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41–51. <http://hdl.handle.net/10433/6786>
- Gamarra A. (2018) *Programa de Juegos Educativos para Mejorar las Habilidades Sociales en los Niños y Niñas de la Institución Educativa “Augusto Salazar Bondy” del Distrito de Chiclayo*. Lambayeque 2017. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/UNPRG/6453>
- Gasim, A. (2020). *The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children*. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), e524. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.524>
- Guzmán, M. C. (2018). *Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley*. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156. Recuperado de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/Conrado>
- Huerta, R. (2011). *El juego simbólico*. *Pulso*, 34, 227–230.
- Hueso, A. y Cascant, J. (2012). *Metodología y técnicas cuantitativas de investigación*. Editorial Universitat Politècnica de València.
- Lacunza A, Contini N. (2009) *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. *Fundamentos en Humanidades*. 2011;1(23):159-182. [Internet: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>] (Citado: 20/05/18)

- Lacunza A. *Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia*. *Psicodebate*. 2009;10:231-248. [Internet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5645350>] (Citado: 20/05/18)
- León Gualda, Giselle, & Lacunza, Ana Betina. (2020). *Autoestima y habilidades sociales en niños y niñas del Gran San Miguel de Tucumán, Argentina*. *Revista Argentina de Salud Pública*, 11(42), 22-31. Epub 31 de marzo de 2020. Recuperado en 30 de marzo de 2022, de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-810X2020000100022&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-810X2020000100022&lng=es&tlng=es).
- Ministerio de Educación Nacional - MEN (2014). Documento No. 24. *La exploración del medio en la educación inicial. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Rey Naranja Editores.
- Monjas & González (1998) *Habilidades sociales en niños de primaria*. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 10(19), 191–206. [https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v10i19.706](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i19.706)
- Monjas Casares M. *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar*. Madrid: CEPE; 2002
- Monjas, I., & Gonzáles, B. (1998). *Las Habilidades Sociales en el Currículo*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Obradovich B. (2012). *Traditional education game*. Kiev: Aleksinats.
- Oficina de prensa Minedu. (2 de mayo 2021) *Plataforma SíseVe reporta casos de ciberacoso escolar durante la pandemia*. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/490479-plataforma-siseve-reporta-casos-de-ciberacoso-escolar-durante-la-pandemia>
- Rivas, A, André, F. & Delgado, L. (2017). *50 innovaciones educativas para escuelas*. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/5587>

- Romero, F. H. (2010). *La creatividad lúdica en niños y niñas de 3 a 6 grado escolar de un centro educativo rural y uno urbano de Pereira*. Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/11059/1970/1/370118R763.pdf>
- Rubiales, J, Russo, Daiana, P, J. Pablo, & González, R. (2018). *Revisión sistemática sobre los programas de Entrenamiento Socioemocional para niños y adolescentes de 6 a 18 años publicados entre 2011 y 2015*. *Revista Costarricense de Psicología*, 37(2), 163-186. <https://dx.doi.org/10.22544/rcps.v37i02.05>
- Salamanca, L. (2012). *Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Sánchez, S., Secada, F., & Román, H. (2000). *Desarrollo de habilidades en niños pequeños*. Madrid: Pirámide.
- Talledo , M. (2019) *Juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas en niños de 5 años* Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús Tumbes 2018. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/63182>
- Tapia-Gutiérrez, C. P., & Cubo-Delgado, S. (2017). *Relevant social skills: Perceptions of multiple educational actors*. *Magis*,9(19), 133–148.<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m9-19.hsrp>
- Tumbaco, M. (2021) *Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de Segundo Año Básico, Unidad Educativa “Harvest School”, Daule, 2020*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61469>
- Unesco (2019) *por Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE)*

## Anexo 1

### Operacionalización de las variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Juego infantil	Para Piaget (1956) citado por Cuellar Cartaya et al., (2017) el juego infantil “forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”.	Para la operacionalización se tomará en cuenta tres de las cuatro dimensiones que considera Susan Konx en su instrumento “Escala de juego preescolar de Knox” para niños de 0 a 6 años. (Cardemil et al., 2014)	Manejo de materiales	Manipulación Construcción Propósito	Ordinal 1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre
			Simbolismo pretendido	Imitación y dramatización	
			Participación	Cooperación Adaptación Humor Lenguaje	
Desarrollo de habilidades sociales	Las habilidades sociales “son conductas manifiestas verbales y no verbales, observables en las distintas situaciones de interacción que tiene una persona con otra”. (Tapia-Gutiérrez & Cubo-Delgado 2017)	En la operacionalización de la variable se usará el instrumento de Merrell, adaptado por Reyna & Brussino (2009), el cual consta de diecinueve ítems divididos en tres dimensiones que permiten determinar el grado de habilidades sociales en niños de 3a 7 años.	Interacción social	Adaptación social	Ordinal 1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre
			Cooperación social	Seguir instrucciones Cooperación Autocontrol	
			Independencia social.	Confianza Asertividad	

*Elaboración de la autora.*

### Anexo 3

#### Instrumentos de recolección de datos y fichas técnicas

“Escala de juego preescolar de Knox” (adaptado)

Edad del niño: \_\_\_\_\_

El siguiente instrumento tiene como objetivo evaluar las dimensiones del juego para identificar los diferentes aspectos del desarrollo infantil por medio de la observación. Por favor sea lo más objetivo posible al momento de responder.

#### Denominación:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nunca: El niño no realiza la actividad mencionada.

Casi nunca: El niño rara vez realiza la actividad.

A veces: El niño realiza las actividades en ciertas ocasiones.

Casi siempre: El niño realiza las actividades la mayoría de las ocasiones.

Siempre: El niño realiza las actividades de manera constante.

#### Instrucciones:

Lea detenidamente cada ítem.

Seleccione con un aspa (X) el casillero correspondiente a su respuesta (una sola respuesta por ítem).

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Dimensión: Manejo de materiales					
1. Usa objetos durante el juego.					
2. Trata de vencer dificultades, barreras u obstáculos para persistir en la actividad.					
3. Construye nuevos objetos combinando los que posee.					
Dimensión: Simbolismo pretendido					
4. Incorpora objetos u otras personas de forma imaginativa dentro del juego.					
5. Imita actividades del entorno (escribir, cocinar, etc.)					

6. Crea historias para incorporarlas en el juego.					
7. Interpreta roles en el juego.					
8. Dramatiza cuentos con sus amigos o familiares.					
9. Cambia el tono de su voz cuando imita a un personaje.					
Dimensión: Participación					
10. Comparte juguetes y materiales durante el juego.					
11. Se relaciona fácilmente con el grupo.					
12. Entra a un grupo que ya está realizando una actividad.					
13. Espera su turno para jugar.					
14. Se dirige a sus compañeros con cortesía.					
15. Ayuda a un compañero que no comprende el juego.					
16. Respeta las reglas del juego.					
17. Bromea durante el juego.					
18. Acepta cuando pierde.					

## Ficha técnica del instrumento de evaluación del Juego infantil

Aspectos del instrumento	Respuestas																				
<b>Nombre del instrumento</b>	“Preschool Play Scale” - “Escala de juego preescolar de Knox”.																				
<b>Autora</b>	Susan Knox, Terapeuta Ocupacional Registrada OTR.																				
<b>Año</b>	1997																				
<b>Adaptación</b>	Br. Mariuxi Tumbaco (se modificó la estructura)																				
<b>Dirigido a</b>	Padres o tutores de niños de 6 años (Segundo de Básica)																				
<b>Administración</b>	Individual - Colectivo																				
<b>Tiempo</b>	10 – 15 minutos																				
<b>Objetivos</b>	Evaluar las dimensiones del juego para identificar los diferentes aspectos del desarrollo infantil por medio de la observación, por lo cual los padres de familia van a contestar las preguntas según su el comportamiento de los niños. La evaluación original se puede hacer por etapas desde 0 a 6 años.																				
<b>Descripción</b>	La evaluación está constituida por 18 ítems, los cuales miden tres dimensiones relacionadas al juego infantil.																				
<b>Dimensiones e indicadores</b>	Manejo de materiales: 3 ítems Simbolismo pretendido: 6 ítems Participación: 9 ítems																				
<b>Valoración</b>	Cada ítem tiene cuatro alternativas de respuesta: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5).																				
<b>Evaluación</b>	Niveles del instrumento Nivel Bajo: 18-42 puntos Nivel Medio: 43-66 puntos Nivel Alto: 67-90 puntos																				
<b>Niveles de las dimensiones</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Dimensiones</th> <th style="text-align: center;">Ítems</th> <th style="text-align: center;">Bajo</th> <th style="text-align: center;">Medio</th> <th style="text-align: center;">Alto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: left;">Manejo de materiales</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">3-7</td> <td style="text-align: center;">8-11</td> <td style="text-align: center;">12-15</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Simbolismo pretendido</td> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">6-14</td> <td style="text-align: center;">15-22</td> <td style="text-align: center;">23-30</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Participación</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">9-21</td> <td style="text-align: center;">22-33</td> <td style="text-align: center;">34-45</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Ítems	Bajo	Medio	Alto	Manejo de materiales	3	3-7	8-11	12-15	Simbolismo pretendido	6	6-14	15-22	23-30	Participación	9	9-21	22-33	34-45
Dimensiones	Ítems	Bajo	Medio	Alto																	
Manejo de materiales	3	3-7	8-11	12-15																	
Simbolismo pretendido	6	6-14	15-22	23-30																	
Participación	9	9-21	22-33	34-45																	

## “Escala de comportamiento de preescolar y jardín de infantes”

**Edad del niño:** \_\_\_\_\_

La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades sociales en niños entre 3 y 7 años. Se presentarán una serie de enunciados y usted deberá señalar la frecuencia con la que el niño realiza lo planteado en cada afirmación. Por favor sea lo más objetivo posible al momento de responder.

**Denominación:**

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Nunca: El niño no realiza la actividad mencionada.

Casi nunca: El niño rara vez realiza la actividad.

A veces: El niño realiza las actividades en ciertas ocasiones.

Casi siempre: El niño realiza las actividades la mayoría de las ocasiones.

Siempre: El niño realiza las actividades de manera constante.

**Instrucciones:**

Lea detenidamente cada ítem.

Seleccione con un aspa (X) el casillero correspondiente a su respuesta (una sola respuesta por ítem).

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Interacción social					
1. Intenta comprender el comportamiento de otro niño (“¿por qué lloras?”).					
2. Es invitado/a por otros niños para jugar.					
3. Defiende los derechos de otros niños (“¡esto es de él!”)					
4. Consuela a otros niños cuando están molestos.					
5. Busca consuelo de los adultos cuando se hace daño.					
6. Negocia con sus compañeros cuando es apropiado.					
7. Es sensible a los problemas de los adultos (“¿estás triste?”).					
8. Demuestra afecto a otros niños.					
Cooperación social					

9. Es cooperativo/a.					
10. Sigue las instrucciones de los adultos.					
11. Arregla su desorden cuando se lo piden.					
12. Sigue las reglas.					
13. Comparte juguetes u otras pertenencias.					
14. Intercambia juguetes u otros objetos.					
15. Reacciona de forma apropiada cuando le corrigen.					
Independencia social					
16. Juega con diferentes niños.					
17. Hace amigos fácilmente.					
18. Invita a otros niños a jugar.					
19. Es seguro/a en situaciones sociales.					

## Ficha técnica del instrumento de Habilidades sociales

Aspectos del instrumento	Respuestas																				
<b>Nombre del instrumento</b>	Escala de comportamiento de preescolar y jardín de infantes.																				
<b>Título original</b>	Preschool and Kindergarten Behavior Scale.																				
<b>Autora</b>	Merrell K. G.																				
<b>Año</b>	2003 (Segunda edición de escala en español)																				
<b>Adaptación</b>	Reyna & Brussino (2009)																				
<b>Dirigido a</b>	Padres y docentes de niños de 3 a 7 años																				
<b>Administración</b>	Individual – Colectivo																				
<b>Tiempo</b>	10 – 15 minutos																				
<b>Objetivos</b>	Evaluar y establecer el grado de habilidades sociales en niños entre los 3 y 6 años.																				
<b>Descripción</b>	La evaluación está constituida por 19 ítems, los cuales miden tres dimensiones relacionadas a las habilidades sociales.																				
<b>Dimensiones e indicadores</b>	Interacción social: 8 ítems Cooperación social: 7 ítems Independencia social: 4 ítems																				
<b>Valoración</b>	Cada ítem tiene cuatro alternativas de respuesta: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5).																				
<b>Evaluación</b>	Niveles del instrumento Nivel Bajo: 19-44 puntos Nivel Medio: 45-70 puntos Nivel Alto: 71-95 puntos																				
<b>Niveles de las dimensiones</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Dimensiones</th> <th style="width: 10%;">Ítems</th> <th style="width: 15%;">Bajo</th> <th style="width: 15%;">Medio</th> <th style="width: 15%;">Alto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Interacción social</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">8-18</td> <td style="text-align: center;">19-29</td> <td style="text-align: center;">30-40</td> </tr> <tr> <td>Cooperación social</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">7-16</td> <td style="text-align: center;">17-26</td> <td style="text-align: center;">27-35</td> </tr> <tr> <td>Independencia social</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">4-9</td> <td style="text-align: center;">10-15</td> <td style="text-align: center;">16-20</td> </tr> </tbody> </table>	Dimensiones	Ítems	Bajo	Medio	Alto	Interacción social	8	8-18	19-29	30-40	Cooperación social	7	7-16	17-26	27-35	Independencia social	4	4-9	10-15	16-20
Dimensiones	Ítems	Bajo	Medio	Alto																	
Interacción social	8	8-18	19-29	30-40																	
Cooperación social	7	7-16	17-26	27-35																	
Independencia social	4	4-9	10-15	16-20																	

## ANEXOS

### Anexo. Matriz de consistencia.

TÍTULO: Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa www, 2021.						
AUTORA: Guerra Laurel Graciela						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><b>General:</b> ¿Qué relación existe entre juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. , 2021?</p> <p><b>Específicos</b> ¿Qué relación existe entre el juego y cooperación social en niños de 5 años de la I.E. 2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego y la interacción social en niños de 5 años de la I.E. , 2021?</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego y la independencia social en niños de 5 años de la I.E. 2021?</p>	<p><b>General:</b> Determinar la relación que existe entre juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. , 2021.</p> <p><b>Específicos</b> Establecer la relación que existe entre el juego y cooperación social en niños de 5 años de la I.E. 2021.</p> <p>Establecer la relación que existe entre el juego y la interacción social en niños de 5 años de la I.E. , 2021.</p> <p>Establecer la relación que existe entre el juego y la independencia social en niños de 5 años de la I.E. , 2021</p>	<p><b>General:</b> Hi: Existe relación significativa entre juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. , 2021</p> <p>Ho: No existe relación significativa entre juego infantil y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. , 2021</p> <p><b>Específicas:</b> Existe relación significativa entre el juego y cooperación social en niños de 5 años de la I.E. 2021.</p>	Variable 1: Juego Infantil			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Manejo de materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipulación.</li> <li>- Construcción.</li> <li>- Propósito</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usa objetos durante el juego</li> <li>2. Trata de vencer dificultades, barreras u obstáculos para persistir en la actividad.</li> <li>3. Construye nuevos objetos combinando los que posee.</li> </ol>	<p><b>Rango total</b></p> <p>Ordinal 1: Nunca</p> <p>2: Casi nunca</p> <p>3: A veces</p> <p>4: Casi siempre</p> <p>5: Siempre</p>
			Simbolismo pretendido	- Imitación y dramatización.	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Incorpora objetos u otras personas de forma imaginativa dentro del juego.</li> <li>5. Imita actividades del entorno (escribir, cocinar, etc.)</li> <li>6. Crea historias para incorporarlas en el juego.</li> <li>7. Interpreta roles en el juego.</li> <li>8. Dramatiza cuentos con sus amigos o familiares.</li> <li>9. Cambia el tono de su voz cuando imita a un personaje.</li> </ol>	
Participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooperación</li> <li>- Adaptación</li> <li>- Humor</li> <li>- Lenguaje.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Comparte juguetes y materiales durante el juego.</li> <li>11. Se relaciona fácilmente con el grupo.</li> <li>12. Entra a un grupo que ya está realizando una actividad.</li> <li>13. Espera su turno para jugar.</li> </ol>				

		Existe una relación significativa entre el juego y la interacción social en niños de 5 años de la I.E, 2021.			14. Se dirige a sus compañeros con cortesía. 15. Ayuda a un compañero que no comprende el juego. 16. Respeta las reglas del juego. 17. Bromea durante el juego. 18. Acepta cuando pierde.	
		Existe una relación significativa entre el juego y la independencia social en niños de 5 años de la I.E. , 2021.	<b>Variable 2: Desarrollo de habilidades sociales</b>			
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Niveles o rangos</b>
		Interacción social	- Adaptación social	1. Intenta comprender el comportamiento de otro niño ("¿por qué lloras?"). 2. Es invitado/a por otros niños para jugar. 3. Defiende los derechos de otros niños ("¡esto es de él!") 4. Consuela a otros niños cuando están molestos. 5. Busca consuelo de los adultos cuando se hace daño. 6. Negocia con sus compañeros cuando es apropiado. 7. Es sensible a los problemas de los adultos ("¿estás triste?"). 8. Demuestra afecto a otros niños.	<b>Rango total</b> Ordinal 1: Nunca 2: Casi nunca 3: A veces 4: Casi siempre 5: Siempre	
Cooperación social	- Seguir instrucciones - Cooperación - Autocontrol	9. Es cooperativo/a. 10. Sigue las instrucciones de los adultos. 11. Arregla su desorden cuando se lo piden. 12. Sigue las reglas 13. Comparte juguetes u otras pertenencias. 14. Intercambia juguetes u otros objetos. 15. Reacciona de forma apropiada cuando le corrigen.				

			Independencia social.	- Confianza - Asertividad	16. Juega con diferentes niños. 17. Hace amigos fácilmente. 18. Invita a otros niños a jugar. 19. Es seguro/a en situaciones sociales.	
<b>TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>POBLACIÓN Y MUESTRA</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>	<b>ESTADÍSTICA A UTILIZAR</b>			
<p><b>TIPO:</b> Esta investigación asumió la investigación aplicada</p> <p><b>DISEÑO:</b> Esta investigación tiene como diseño no experimental, transeccional descriptiva-correlacional.</p> <p><b>MÉTODO:</b> El método que se utilizó fue el cuantitativo.</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> La población es el universo total al cual estuvo sujeto el estudio, en este sentido la población estuvo compuesta 61 niños de 5 años</p> <p><b>TIPO DE MUESTREO:</b> Respecto a la muestra, el estudio consideró pertinente que por representatividad de la muestra todo el universo de estudio sea considerado sujeto a la evaluación siendo así una población muestral, es decir la población es igual a la muestra teniendo el total de 61 estudiantes</p> <p>El muestreo fue dado de manera no probabilística ya que toda la muestra fue determinada a priori por el investigador teniendo así la posibilidad de ser</p>	<p><b>Variable 1:</b> <b>Juego infantil</b></p> <p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b> “Preschool Play Scale” - “Escala de juego preescolar de Knox”.</p> <p><b>Autora:</b> Susan Knox, Terapeuta Ocupacional Registrada OTR.</p> <p><b>Adaptación:</b> adaptado por la Mariuxi Tumbaco (se modificó la estructura) en 2021 en el Perú</p> <p><b>Año:</b> 2021</p> <p><b>Monitoreo:</b> Revisión estadística</p> <p><b>Ámbito de Aplicación:</b> La evaluación original se puede hacer por etapas desde 0 a 6 años.</p> <p><b>Forma de Administración:</b> Individual</p>	<p><b>DESCRIPTIVA - CORRELACIONAL:</b> En la investigación se llevó a cabo el siguiente análisis descriptivo: Se validó y dio confiabilidad a los instrumentos de recolección de datos. Se aplicó instrumentos a la muestra seleccionada. Se construyó tablas y figuras estadísticas. Se interpretaron los resultados obtenidos.</p> <p><b>INFERENCIAL:</b> El análisis inferencial se hizo con la prueba de bondad de kolmogorov-Smirnov para estipular si la información recaudada se adecua a una distribución no normal. De los datos analizados se estableció que los datos, en la relación a la variables autoestima y conducta Asertiva se ajustan a una distribución no normal por ello se empleó el coeficiente de correlación de Rho Spearman y en relación a las dimensiones de ambas variables, no se ajustan a una distribución no normal, por ello se empleó la prueba no paramétrica “Rho de Spearman” para establecer si las variables se asocian de modo significativo, tomando en cuenta las subsiguientes proporciones: <math>p &lt; 0.01</math> (si existe correlación significativa) si <math>p &gt; 0.01</math> (no existe correlación significativa).</p>			

	<p>evaluados dentro del estudio.</p> <p><b>TAMAÑO DE MUESTRA:</b> Conformada por la totalidad de la población (población – muestral) los 61 estudiantes de la carrera técnica de computación e informática</p>	<p><b>Variable 2:</b> Habilidades sociales</p> <p><b>Técnica:</b> Encuesta</p> <p><b>Instrumento:</b> Escala de comportamiento de preescolar y jardín de infantes.</p> <p><b>Autora:</b> Merrell K. G.</p> <p><b>Adaptación:</b> Reyna &amp; Brussino (2009)</p> <p><b>Año:</b> 2021</p> <p><b>Monitoreo:</b> Revisión estadística</p> <p><b>Ámbito de Aplicación:</b> Padres y docentes de niños de 3 a 7 años</p> <p><b>Forma de Administración:</b> Individual-colectivo</p>	
--	--	---	--

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL MAESTRANTE		
<b>Apellidos y Nombres</b>	Guerra Laurel Graciela	
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años de la Institución Educativa 2021.		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
<b>Nombre del instrumento</b>	"Preschool Play Scale" - "Escala de juego preescolar de Knox".	
<b>Objetivo:</b>	Evaluar las dimensiones del juego para identificar los diferentes aspectos del desarrollo infantil por medio de la observación, por lo cual los padres de familia van a contestar las preguntas según su el comportamiento de los niños. La evaluación original se puede hacer por etapas desde 0 a 6 años.	
<b>Dirigido a:</b>	Padres o tutores de niños de 6 años (Segundo de Básica)	
JUEZ EXPERTO		
<b>Apellidos y Nombres</b>	Duran Llaro kony Luby	
<b>Documento de Identidad:</b>	18227474	
<b>Grado Académico</b>	Doctor	
<b>Especialidad:</b>	Licenciada en Educación Secundaria de la especialidad ciencias naturales	
<b>Experiencia Profesional (años):</b>	19 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
<b>Aplicable</b>	<b>Aplicable después de corregir</b>	<b>No Aplicable</b>
x		



-----

**Duran Llaro kony Luby**

**Juez de Experto**

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO DE LA TESIS: Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa 2021.**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN Relación entre:								OBSERVACIONES
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre	Variable y la dimensión		Variable y el indicador		Indicador y el ítem.		Ítem y la relación de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego Infantil	Manejo de materiales	Manipulación	Usa objetos durante el juego.						x		x		x		x		
		Construcción	Trata de vencer dificultades, barreras u obstáculos para persistir en la actividad.						x		x		x		x		
		Propósito	Construye nuevos objetos combinando los que posee.						x		x		x		x		
	Simbolismo pretendido	Imitación dramatización y	Incorpora objetos u otras personas de forma imaginativa dentro del juego.						x		x		x		x		
			Imita actividades del entorno (escribir, cocinar, etc.)						x		x		x		x		
			Crea historias para incorporarlas en el juego.						x		x		x		x		
			Interpreta roles en el juego.						x		x		x		x		
			Dramatiza cuentos con sus amigos o familiares.														
	Par	Cooperación	Comparte juguetes y materiales durante el juego.						x		x		x		x		



**FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				Observaciones
		0 5	6 10	11 15	16 20	21 25	26 30	31 35	36 40	41 45	46 50	51 55	56 60	61 65	66 70	71 75	76 80	81 85	86 90	91 95	96 100	
ASPECTOS DE VALIDACION																						
1. Claridad	Está formulado con el lenguaje apropiado																					x
2. Objetividad	Expresa conductas observables																					x
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico																					x
4. Organización	Organización lógica entre sus ítems																					x
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios																					x
6. Intencionalidad	Valorar las dimensiones del tema																					x
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					x
8. Coherencia	Relación entre variables e indicadores																					x
9. Metodología	Adecuada y responde a la investigación																					x

INSTRUCCIONES: El EXPERTO EVALUADOR deberá colocar la puntuación promedio en atención a los diferentes enunciados anteriores.

**Promedio:**

Dr.Kony Luby Duran Llaro

**DNI:** 18227474

**Teléfono:** 998009790

**Email:** lubifernanda@gmail.com

Firma:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Luby', enclosed in a thin black rectangular border.

## VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

DATOS DEL MAESTRANTE		
<b>Apellidos y Nombres</b>	Guerra Laurel Graciela	
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa 2021.		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
<b>Nombre del instrumento</b>	Escala de comportamiento de preescolar y jardín de infantes.	
<b>Objetivo:</b>	Evaluar y establecer el grado de habilidades sociales en niños entre los 3 y 6 años.	
<b>Dirigido a:</b>	Padres y docentes de niños de 3 a 7 años	
JUEZ EXPERTO		
<b>Apellidos y Nombres</b>	Duran Llaro kony Luby	
<b>Documento de Identidad:</b>	18227474	
<b>Grado Académico</b>	Doctor	
<b>Especialidad:</b>	Licenciada en Educación Secundaria de la especialidad ciencias naturales	
<b>Experiencia Profesional (años):</b>	19 años	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
<b>Aplicable</b>	<b>Aplicable después de corregir</b>	<b>No Aplicable</b>
x		



Duran Llaro kony Luby

Juez de Experto

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO DE LA TESIS: Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa 2021.**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN Relación entre:								OBSERVACIONES
				Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre	Variable y la dimensión		Variable y el indicador		Indicador y el ítem.		Ítem y la relación de respuesta		
									SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
habilidades sociales	Interacción social	Adaptación social	Intenta comprender el comportamiento de otro niño (“¿por qué lloras?”).						x		x		x		x		
			Es invitado/a por otros niños para jugar.						x		x		x		x		
			Defiende los derechos de otros niños (“¡esto es de él!”)						x		x		x		x		
			Consuela a otros niños cuando están molestos.						x		x		x		x		
			Busca consuelo de los adultos cuando se hace daño						x		x		x		x		
			Negocia con sus compañeros cuando es apropiado.						x		x		x		x		
			Es sensible a los problemas de los adultos (“¿estás triste?”).						x		x		x		x		
			Demuestra afecto a otros niños.						x		x		x		x		
			Cuando me hacen elogios, me pongo nervioso(a) y no sé qué hacer o decir.						x		x		x		x		
	Cooperación	Seguir instrucciones	Es cooperativo/a.							x		x		x		x	
Sigue las instrucciones de los adultos.								x		x		x		x			

	Cooperación	Arregla su desorden cuando se lo piden.						x		x		x		x		
		Sigue las reglas.						x		x		x		x		
	Autocontrol	Comparte juguetes u otras pertenencias.						x		x		x		x		
		Intercambia juguetes u otros objetos.						x		x		x		x		
		Reacciona de forma apropiada cuando le corrigen.						x		x		x		x		
Inde pen de nci a soc ial	Confianza y Asertividad	Juega con diferentes niños.						x		x		x		x		
		Hace amigos fácilmente.						x		x		x		x		
		Invita a otros niños a jugar.						x		x		x		x		
		Es seguro/a en situaciones sociales.						x		x		x		x		

### FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Indicadores	Criterios	Deficiente 0 - 20				Regular 21 - 40				Buena 41 - 60				Muy Buena 61 - 80				Excelente 81 - 100				Observaciones
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
ASPECTOS DE VALIDACION		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con el lenguaje apropiado																				x	
2. Objetividad	Expresa conductas observables																				x	
3. Actualidad	Adecuado al enfoque teórico																				x	
4. Organización	Organización lógica entre sus ítems																				x	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos necesarios																				x	
6. Intencionalidad	Valorar las dimensiones del tema																				x	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				x	
8. Coherencia	Relación entre variables e indicadores																				x	
9. Metodología	Adecuada y responde a la investigación																				x	

INSTRUCCIONES: El EXPERTO EVALUADOR deberá colocar la puntuación promedio en atención a los diferentes enunciados anteriores.

**Promedio:**

Dr. Kony Luby Duran Llaro

DNI: 18227474

Teléfono: 998009790

Email: lubifernanda@gmail.com



Firma:

**Anexo 5: Validación y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos**  
**Anexo 5.1. Validez de los instrumentos de investigación**  
**VALIDÉZ DE CONTENIDO DEL JUEGO INFANTIL.**

Validéz de Aiken del juicio de expertos							
ÍTEMS		EXPERTO	EXPERTO	EXPERTO	Total (S)	V. Aiken	Validéz por ítems
		1	2	3			
1	Usa objetos durante el juego.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
2	Trata de vencer dificultades, barreras u obstáculos para persistir en la actividad.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
3	Construye nuevos objetos combinando los que posee.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
4	Incorpora objetos u otras personas de forma imaginativa dentro del juego.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
5	Imita actividades del entorno (escribir, cocinar, etc.)	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
6	Crea historias para incorporarlas en el juego.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
7	Interpreta roles en el juego.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
8	Dramatiza cuentos con sus amigos o familiares.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
9	Cambia el tono de su voz cuando imita a un personaje.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
10	Comparte juguetes y materiales durante el juego.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
11	Se relaciona fácilmente con el grupo.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
12	Entra a un grupo que ya está realizando una actividad.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
13	Espera su turno para jugar.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
14	Se dirige a sus compañeros con cortesía.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
15	Ayuda a un compañero que no comprende el juego.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
16	Respetar las reglas del juego.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
17	Bromea durante el juego.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
18	Acepta cuando pierde.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
<b>Índice total de validéz del instrumento</b>					<b>3</b>	<b>1</b>	<b>Fuerte validéz</b>

**VALIDÉZ DE CONTENIDO DEL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.**

Validéz de Aiken del juicio de expertos							
ÍTEMS		EXPERTO	EXPERTO	EXPERTO	Total (S)	V. Aiken	Validéz por ítems
		EXPERTO	EXPERTO	EXPERTO			

		1	2	3	Sumatoria de acuerdo	S/ (n (c-1))	ESCALAS
1	Intenta comprender el comportamiento de otro niño ("¿por qué lloras?").	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
2	Es invitado/a por otros niños para jugar.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
3	Defiende los derechos de otros niños ("¡esto es de él!")	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
4	Consuela a otros niños cuando están molestos.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
5	Busca consuelo de los adultos cuando se hace daño.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
6	Negocia con sus compañeros cuando es apropiado.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
7	Es sensible a los problemas de los adultos ("¿estás triste?").	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
8	Demuestra afecto a otros niños.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
9	Es cooperativo/a.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
10	Sigue las instrucciones de los adultos.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
11	Arregla su desorden cuando se lo piden.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
12	Sigue las reglas.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
13	Comparte juguetes u otras pertenencias.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
14	Intercambia juguetes u otros objetos.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
15	Reacciona de forma apropiada cuando le corrigen.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
16	Juega con diferentes niños.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
17	Hace amigos fácilmente.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
18	Invita a otros niños a jugar.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
19	Es seguro/a en situaciones sociales.	1	1	1	3	1	Fuerte validéz
<b>Índice total de validéz del instrumento</b>					<b>3</b>	<b>1</b>	<b>Fuerte validéz</b>

**Anexo 5.2. Confiabilidad de los instrumentos de Investigación  
PRUEBA PILOTO PARA EL ANÁLISIS DE LA VALIDÉZ Y CONFIABILIDAD PARA EL  
INSTRUMENTO QUE EVALÚA EL JUEGO INFANTIL.**

N°	Manejo de materiales			Simbolismo pretendido						Participación								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	5	4	4	3	5	3	4	5	3	5	3	5	4	3	4	5	4	5
2	2	1	2	1	1	4	2	3	3	2	1	2	2	3	1	2	3	3
3	1	1	2	1	1	2	2	1	3	2	1	1	3	3	2	4	2	4
4	3	5	1	3	3	2	1	3	4	5	5	1	1	4	5	5	1	2
5	3	1	3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	4	3	3	2	3	4
6	1	2	1	3	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	4	4
7	4	4	4	5	5	4	3	4	3	4	4	5	5	5	4	3	4	4
8	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	5	3	3
9	2	4	1	5	2	5	5	5	1	1	1	4	3	4	2	5	3	4
10	1	1	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	4	4	2	1	3
11	2	4	3	2	5	2	2	3	3	4	1	3	5	2	2	5	3	3
12	3	4	1	4	4	1	4	5	3	4	2	2	1	2	5	4	1	3
13	2	1	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	1	1	2	2	4	1
14	2	1	1	4	4	4	1	4	2	4	1	4	2	2	1	2	3	3
15	3	4	4	5	1	1	2	2	1	3	4	2	3	5	3	1	4	5

Fuente: Muestra piloto.

**1. Prueba de Validez interna del Instrumento que evalúa el Juego infantil**

**“r” Correlación de Pearson.**

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \times \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Dónde:

r: Correlación de Pearson

x: Puntaje impar obtenido

x<sup>2</sup>: Puntaje impar al cuadrado obtenido

y: Puntaje par obtenido

y<sup>2</sup>: Puntaje par al cuadrado obtenido

n: Número de individuos

∑: Sumatoria

**Cálculos estadísticos:**

Estadístico	x	y	x2	y2	xy
Suma	361	416	9387	12322	10551

**Coeficiente de correlación:**

$$r = \frac{15 \times 10551 - 361 \times 416}{\sqrt{15 \times 9387 - (361)^2} \times \sqrt{15 \times 12322 - (416)^2}} = 0.728 > 0.70 \Rightarrow \text{Válido}$$

**2. Prueba de Confiabilidad del Instrumento que evalúa el Juego infantil “α” Alfa de Cronbach.**

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

**Dónde:**

α: Coeficiente de Confiabilidad

K: Número de ítems

$S_i^2$ : Varianza de cada ítem

$S_t^2$ : Varianza del total de ítems

∑: Sumatoria

**Cálculo de los datos:**

$$K = 18$$

$$\sum S_i^2 = 31.924$$

$$S_t^2 = 183.029$$

**Reemplazando:**

$$\alpha = \frac{18}{18-1} \times \left( 1 - \frac{31.924}{183.029} \right) = 0.874 > 0.70 \Rightarrow \text{Confiable}$$

**PRUEBA PILOTO PARA EL ANÁLISIS DE LA VALIDÉZ Y CONFIABILIDAD PARA EL INSTRUMENTO QUE EVALÚA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES.**

N°	Interacción social								Cooperación social							Independencia social			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	1	5	2	5	4	1	5	2	1	5	2	4	5	1	5	3	1	1	2
2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	1	3	1	1
3	1	3	1	5	5	3	1	5	1	5	3	2	4	3	2	5	3	1	3
4	4	5	5	4	5	4	2	3	4	4	3	3	5	5	4	4	4	5	4
5	2	1	1	3	1	3	2	5	3	2	1	4	5	5	2	3	3	4	5
6	3	2	5	5	2	1	2	2	5	1	5	1	2	5	4	4	2	2	5
7	3	2	3	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	1	2
8	4	2	4	3	2	3	3	2	4	4	3	4	5	4	2	5	5	5	4
9	2	1	4	5	5	3	2	3	4	2	5	1	1	3	4	2	4	4	1
10	3	3	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	1	3	2	3	1	2	2
11	3	4	1	1	4	2	1	5	5	1	1	3	2	2	3	4	5	3	5
12	2	1	2	3	1	1	3	3	2	1	3	1	3	1	2	2	2	2	3
13	2	3	4	2	4	4	3	5	5	4	4	2	2	5	3	4	4	4	4
14	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	2
15	4	4	2	5	3	3	3	4	3	4	3	4	2	5	4	2	2	5	5

Fuente: Muestra piloto.

**1. Prueba de Validez interna del Instrumento que evalúa el Desarrollo de habilidades sociales “r” Correlación de Pearson.**

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \times \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Dónde:

r: Correlación de Pearson

x: Puntaje impar obtenido

x<sup>2</sup>: Puntaje impar al cuadrado obtenido

y: Puntaje par obtenido

y<sup>2</sup>: Puntaje par al cuadrado obtenido

n: Número de individuos

∑: Sumatoria

**Cálculos estadísticos:**

Estadístico	x	y	x2	y2	xy
Suma	420	383	12398	10591	11229

**Coeficiente de correlación:**

$$r = \frac{15 \times 11229 - 420 \times 383}{\sqrt{15 \times 12398 - (420)^2} \times \sqrt{15 \times 10591 - (383)^2}} = 0.702 > 0.70 \Rightarrow \text{Válido}$$

**2. Prueba de Confiabilidad del Instrumento que evalúa el Desarrollo de habilidades sociales “α” Alfa de Cronbach.**

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2}\right)$$

**Dónde:**

α: Coeficiente de Confiabilidad

K: Número de ítems

$S_i^2$ : Varianza de cada ítem

$S_t^2$ : Varianza del total de ítems

$\Sigma$ : Sumatoria

**Cálculo de los datos:**

$$K = 19$$

$$\sum S_i^2 = 34.876$$

$$S_t^2 = 175.695$$

**Reemplazando:**

$$\alpha = \frac{19}{19-1} \times \left(1 - \frac{34.876}{175.695}\right) = 0.846 > 0.70 \Rightarrow \text{Confiable}$$

### Anexo 6: Base de datos

N°	Manejo de materiales					Simbolismo pretendido								Participación										Juego infantil		
	1	2	3	Ptje	Nivel	4	5	6	7	8	9	Ptje	Nivel	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Ptje	Nivel	Total	Nivel
1	4	3	3	10	Regular	3	3	3	3	3	4	19	Regular	5	4	5	1	3	3	2	3	2	28	Regular	57	Regular
2	4	4	3	11	Regular	4	5	2	3	5	1	20	Regular	5	5	4	4	1	2	4	4	2	31	Regular	62	Regular
3	3	3	3	9	Deficiente	1	4	4	2	5	1	17	Deficiente	3	3	3	4	3	3	3	3	3	28	Regular	54	Deficiente
4	2	1	1	4	Deficiente	1	2	2	2	2	1	10	Deficiente	2	2	2	1	2	2	3	1	1	16	Deficiente	30	Deficiente
5	4	3	4	11	Regular	3	3	3	4	4	4	21	Regular	4	4	3	3	3	3	4	5	4	33	Regular	65	Regular
6	3	4	3	10	Regular	3	3	4	3	3	4	20	Regular	1	1	1	5	5	2	5	4	4	28	Regular	58	Regular
7	4	3	4	11	Regular	3	5	3	3	5	3	22	Regular	5	5	1	4	4	4	5	3	2	33	Regular	66	Regular
8	4	3	3	10	Regular	3	2	2	4	5	3	19	Regular	5	3	1	3	1	5	5	1	4	28	Regular	57	Regular
9	3	3	2	8	Deficiente	3	1	2	3	3	3	15	Deficiente	4	3	4	1	4	1	4	2	2	25	Deficiente	48	Deficiente
10	2	2	2	6	Deficiente	5	2	1	1	1	3	13	Deficiente	2	2	2	2	2	1	3	3	3	20	Deficiente	39	Deficiente
11	5	4	4	13	Bueno	4	4	4	4	3	4	23	Regular	4	4	5	3	4	4	4	3	4	35	Regular	71	Regular
12	3	1	1	5	Deficiente	2	2	2	1	1	3	11	Deficiente	2	1	1	2	3	3	2	2	2	18	Deficiente	34	Deficiente
13	4	4	5	13	Bueno	3	5	3	5	3	4	23	Regular	4	4	1	5	4	2	5	5	5	35	Regular	71	Regular
14	3	5	3	11	Regular	3	5	3	3	3	5	22	Regular	2	5	5	5	2	2	3	4	5	33	Regular	66	Regular
15	3	5	5	13	Bueno	5	4	3	4	3	4	23	Regular	4	4	3	4	3	4	5	4	5	36	Regular	72	Regular
16	4	4	2	10	Regular	5	2	4	5	2	2	20	Regular	3	4	3	3	3	3	3	4	3	29	Regular	59	Regular

17	5	5	3	13	Bueno	3	5	3	4	3	5	23	Regular	5	4	3	4	5	4	5	4	4	38	Bueno	74	Bueno
18	5	4	4	13	Bueno	5	4	4	5	3	3	24	Regular	4	3	4	3	5	5	5	4	5	38	Bueno	75	Bueno
19	3	4	3	10	Regular	5	2	5	3	2	3	20	Regular	3	3	3	4	3	3	4	3	3	29	Regular	59	Regular
20	3	5	2	10	Regular	2	5	3	2	4	4	20	Regular	3	3	5	5	5	1	5	1	1	29	Regular	59	Regular
21	5	4	4	13	Bueno	4	4	3	4	4	4	23	Regular	3	5	3	5	5	5	3	3	3	35	Regular	71	Regular
22	5	3	5	13	Bueno	4	4	4	3	4	4	23	Regular	3	3	5	4	5	3	5	4	5	37	Bueno	73	Bueno
23	5	3	3	11	Regular	3	3	3	5	3	4	21	Regular	4	2	3	5	4	3	5	2	3	31	Regular	63	Regular
24	5	5	4	14	Bueno	5	4	5	4	4	3	25	Bueno	4	5	3	5	5	4	4	5	5	40	Bueno	79	Bueno
25	3	2	4	9	Deficiente	5	3	5	2	1	2	18	Deficiente	4	3	2	5	1	5	4	1	3	28	Regular	55	Regular
26	4	4	4	12	Regular	4	3	3	4	3	5	22	Regular	4	5	5	3	3	3	3	4	4	34	Regular	68	Regular
27	3	4	3	10	Regular	4	4	2	4	4	2	20	Regular	3	3	4	4	4	3	3	3	4	31	Regular	61	Regular
28	5	3	4	12	Regular	4	4	3	3	4	5	23	Regular	4	4	3	4	5	4	4	3	3	34	Regular	69	Regular
29	5	5	4	14	Bueno	4	5	3	4	5	4	25	Bueno	3	5	5	5	5	4	5	5	3	40	Bueno	79	Bueno
30	5	5	4	14	Bueno	5	3	5	3	5	5	26	Bueno	4	5	5	4	3	4	5	5	5	40	Bueno	80	Bueno
31	5	5	5	15	Bueno	5	5	5	5	5	5	30	Bueno	5	5	5	5	4	5	4	5	5	43	Bueno	88	Bueno
32	5	5	5	15	Bueno	5	5	5	5	5	5	30	Bueno	5	5	4	5	5	5	5	5	5	44	Bueno	89	Bueno
33	4	5	3	12	Regular	3	4	4	5	3	4	23	Regular	4	5	4	3	4	4	3	3	4	34	Regular	69	Regular
34	4	5	5	14	Bueno	3	5	5	5	5	4	27	Bueno	5	5	4	5	3	5	5	5	3	40	Bueno	81	Bueno
35	5	4	5	14	Bueno	5	4	5	3	5	5	27	Bueno	5	5	5	4	5	4	4	4	4	40	Bueno	81	Bueno

N°	Interacción social										Cooperación social								Independencia social						Desarrollo de habilidades sociales		
	1	2	3	4	5	6	7	8	Ptje	Nivel	9	10	11	12	13	14	15	Ptje	Nivel	16	17	18	19	Ptje	Nivel	Total	Nivel
1	3	5	5	1	1	2	2	3	22	Deficiente	3	3	3	3	3	3	3	21	Deficiente	4	3	2	4	13	Regular	56	Deficiente
2	4	4	3	4	3	3	5	5	31	Regular	4	4	4	4	4	3	4	27	Regular	4	4	5	4	17	Bueno	75	Regular
3	2	2	2	3	3	2	3	2	19	Deficiente	3	2	3	3	2	5	1	19	Deficiente	5	3	1	1	10	Deficiente	48	Deficiente
4	1	2	2	2	1	1	2	3	14	Deficiente	2	3	2	2	1	2	3	15	Deficiente	1	1	1	2	5	Deficiente	34	Deficiente
5	3	3	5	3	3	3	3	5	28	Regular	3	5	5	3	3	3	3	25	Regular	3	5	3	5	16	Regular	69	Regular
6	4	5	1	1	4	3	2	5	25	Regular	3	3	3	3	3	3	4	22	Regular	4	3	3	4	14	Regular	61	Regular
7	5	3	5	5	1	1	4	4	28	Regular	5	4	1	5	5	4	1	25	Regular	5	5	3	3	16	Regular	69	Regular
8	4	4	2	3	3	2	1	5	24	Deficiente	2	4	2	3	5	4	1	21	Deficiente	3	3	3	5	14	Regular	59	Regular
9	2	2	2	3	3	2	2	2	18	Deficiente	3	3	3	4	1	3	1	18	Deficiente	2	2	2	2	8	Deficiente	44	Deficiente
10	2	3	2	2	2	2	1	2	16	Deficiente	2	1	3	3	2	3	3	17	Deficiente	2	3	1	1	7	Deficiente	40	Deficiente
11	1	5	2	2	5	4	3	4	26	Regular	3	5	3	5	1	5	1	23	Regular	5	4	2	3	14	Regular	63	Regular
12	2	1	3	3	1	2	2	1	15	Deficiente	3	1	2	2	2	2	3	15	Deficiente	2	1	1	2	6	Deficiente	36	Deficiente
13	5	3	3	4	4	1	3	4	27	Regular	4	2	4	5	5	2	2	24	Regular	3	4	4	4	15	Regular	66	Regular
14	4	4	4	3	5	1	2	5	28	Regular	4	3	5	3	5	2	3	25	Regular	4	3	4	5	16	Regular	69	Regular
15	5	3	5	4	2	4	2	2	27	Regular	3	5	3	3	3	3	5	25	Regular	2	5	5	3	15	Regular	67	Regular
16	3	4	5	4	4	4	4	3	31	Regular	5	5	5	3	3	3	3	27	Regular	5	4	3	4	16	Regular	74	Regular
17	5	3	3	5	5	3	5	4	33	Bueno	5	4	3	3	5	4	5	29	Bueno	5	5	4	4	18	Bueno	80	Bueno
18	4	5	3	5	4	4	4	4	33	Bueno	5	5	3	3	3	5	5	29	Bueno	4	5	4	5	18	Bueno	80	Bueno

19	5	3	4	5	3	4	4	4	32	Regular	3	5	3	3	5	3	5	27	Regular	4	5	5	4	18	Bueno	77	Bueno
20	3	5	5	5	3	3	4	3	31	Regular	3	5	3	5	5	3	3	27	Regular	5	3	4	5	17	Bueno	75	Regular
21	3	3	5	3	2	4	3	3	26	Regular	1	5	3	2	5	5	2	23	Regular	2	5	2	5	14	Regular	63	Regular
22	1	1	5	3	4	2	5	4	25	Regular	2	2	2	5	3	4	4	22	Regular	2	5	5	2	14	Regular	61	Regular
23	3	5	3	4	4	4	4	5	32	Regular	4	3	4	4	4	4	4	27	Regular	3	5	4	5	17	Bueno	76	Regular
24	5	4	5	5	3	4	4	4	34	Bueno	3	4	4	5	4	5	5	30	Bueno	5	5	4	4	18	Bueno	82	Bueno
25	2	5	4	1	3	1	3	2	21	Deficiente	5	1	1	4	4	3	2	20	Deficiente	4	4	2	3	13	Regular	54	Deficiente
26	4	3	4	3	4	3	4	4	29	Regular	5	5	4	2	1	5	4	26	Regular	5	4	4	3	16	Regular	71	Regular
27	5	5	3	3	4	4	4	3	31	Regular	4	3	4	5	3	4	4	27	Regular	4	4	5	4	17	Bueno	75	Regular
28	5	5	4	3	3	3	3	5	31	Regular	5	3	3	4	4	4	3	26	Regular	4	4	5	3	16	Regular	73	Regular
29	5	4	5	4	5	4	3	5	35	Bueno	5	4	4	4	5	4	4	30	Bueno	5	5	3	5	18	Bueno	83	Bueno
30	4	5	5	5	3	5	4	5	36	Bueno	4	5	3	5	5	5	4	31	Bueno	5	4	5	5	19	Bueno	86	Bueno
31	5	5	4	5	4	4	5	5	37	Bueno	5	4	5	5	4	5	5	33	Bueno	5	5	5	5	20	Bueno	90	Bueno
32	4	5	5	5	5	5	5	4	38	Bueno	5	4	5	5	5	4	5	33	Bueno	5	5	5	5	20	Bueno	91	Bueno
33	4	5	1	4	1	1	4	5	25	Regular	1	4	1	3	4	5	5	23	Regular	3	4	4	3	14	Regular	62	Regular
34	5	4	4	5	4	5	5	5	37	Bueno	5	3	5	5	5	5	3	31	Bueno	5	5	4	5	19	Bueno	87	Bueno
35	5	4	4	5	4	5	5	5	37	Bueno	5	5	5	5	3	4	5	32	Bueno	5	5	5	5	20	Bueno	89	Bueno





## Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, Kony Luby Duran Llaro, docente de la Escuela de posgrado, de la Universidad César Vallejo – filial Trujillo, asesor del Trabajo de Tesis titulado: “Juego Infantil y Desarrollo de Habilidades Sociales en niños de 4 Años en una Institución Educativa Pública de Pucallpa, 2021.”, de la estudiante GUERRA LAUREL GRACIELA constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25%, 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.

Apellidos y Nombres del Asesor: Dra. Kony Luby Duran Llaro	
DNI: 18227474	Firma 
ORCID: 0000-0003-4825-3683	