



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una
institución educativa inicial de Buena Vista - Jaén

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Quevedo Cordova, Olinda (orcid.org/0000-0003-4288-0336)

ASESORAS:

Dra. Salazar Cabrejos, Rosa Eliana (orcid.org/0000-0002-1144-2037)

Dra. Llerena Rodriguez, Sofía Yrene (orcid.org/0000-0003-4419-8568)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

A Dios, por inspirarme y darme fuerzas para seguir adelante y lograr mis propósitos.

A mi madre y a mi hija, por su amor y su apoyo en todos estos momentos de trabajo y sacrificio, gracias a los cuales he logrado hacer realidad mi sueño; de igual modo, a mi hermanita que desde lo más alto me acompaña y me guía en este camino y han hecho que la presente investigación sea un éxito.

Olinda.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a mi familia; también a mis docentes y asesores de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo – Chiclayo; por impartir sus conocimientos a lo largo de todo este proceso de preparación y lograr mi meta en mi vida profesional

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
RESUMEN	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1.1 Tipo de investigación	14
3.1.2 Diseño de investigación.....	14
3.2 Variables y operacionalizaciónV ₁ : Juegos recreativos	15
V ₂ : Habilidades sociales.....	15
3.3 Población	15
Criterios de inclusión.	16
Criterios de exclusión.	16
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datosTécnica.....	16
Instrumentos.....	16
3.5 Procedimientos	16
3.6 Método de análisis de datos.....	17
3.7 Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS	18
Tabla 3	20
Tabla 4	21
Tabla 5	22
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
ANEXOS	41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Nivel de práctica de juegos recreativos en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista- Jaén	18
Tabla 2: Nivel de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Inicial de Buena Vista- Jaén.	19
Tabla 3: Prueba de normalidad	20
Tabla 4: Correlación de las dimensiones de los juegos recreativos y las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista-Jaén	21
Tabla 5: Correlación entre juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista-Jaén.	22

RESUMEN

El objetivo de la investigación se orientó a determinar la relación entre los juegos recreativos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén, además, se respondió al problema formulado: ¿Cuál es la relación entre las variables estudiadas? La metodología empleada correspondió a una investigación básica, cuantitativa y diseño correlacional no empírico; se asumió como muestra censal a 14 estudiantes de educación inicial, de ellos se recogió información aplicando la técnica observación y dos fichas de observación, una de ellas para la variable juegos recreativos y la otra para evaluar las habilidades sociales, ambos instrumentos fueron objetos de validación y verificación de su confiabilidad. La información recogida de los estudiantes fue procesada mediante la técnica estadística, primero, la descriptiva y luego la inferencial para comprobar la hipótesis. Finalmente, se halló como resultado que, entre los juegos recreativos y las habilidades sociales coexiste relación positiva fuerte, ya que el Rho de Spearman adoptó el valor de 0,809. Por tanto, se concluye, aceptando H_1 ; en tal razón, a mayor aplicación de juegos recreativos, mayor será el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes.

Palabras clave: Juegos recreativos, habilidades sociales, estudiantes

ABSTRACT

The objective of the research was oriented to determine the relationship between recreational games and social skills in students of an initial educational institution in Buena Vista - Jaen, in addition, the problem formulated was answered: What is the relationship between the variables studied? The methodology used corresponded to a basic, quantitative investigation and a non-empirical correlational design; 14 initial education students were assumed as a census sample, information was collected from them applying the observation technique and two observation sheets, one of them for the variable recreational games and the other to evaluate social skills, both instruments were objects of validation and verification of its reliability. The information collected from the students was processed using the statistical technique, first, the descriptive and then the inferential to test the hypothesis. Finally, it was found as a result that, between recreational games and social skills, there is a strong positive relationship, since Spearman's Rho adopted the value of 0.809. Therefore, it is concluded, accepting H_1 ; For this reason, the greater the application of recreational games, the higher the level of development of social skills in the students.

Keywords: Recreational games, social skills, students

I. INTRODUCCIÓN

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2019) ha reiterado que los años de vida preescolar es cuando se cimienta el éxito escolar presente y la vida futura. Para que los niños/as logren aprendizajes significativos se debe utilizar el juego recreativo para desarrollar sus habilidades sociales. Actualmente, muchos niños vienen siendo presa de dependencia al uso del celular y a los video-juegos, generándose escasa práctica de juegos recreativos porque son insuficientes las oportunidades para realizarlos (Toaza & Lara, 2022). Además, hay mayor interés en la didáctica docente por el aprendizaje de contenidos conceptuales, como lo indican los investigadores ecuatorianos Zambrano & Mateo (2021) se reduce al empleo ocasional de los recursos lúdicos.

Muchas veces se resta importancia del juego recreativo en el perfeccionamiento de las habilidades de orden social, durante la infancia, como lo señala la psicóloga española García (2020, p. 26) que cuando un niño juega indudablemente se convertirá en un adulto adaptado y con desempeño bueno en su vida. De esta forma, la actividad lúdica es inherente al niño/a. Cuando el juego está ausente, su vida presente y futura se ve impactada de manera negativa (Guzmán, 2019). La Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha advertido el escaso desarrollo de estas habilidades en niños/as, por ello, la tercera parte de este grupo etario (3 y 4 años) no alcanzó el desarrollo socioemocional esperado (Pons et al., 2021). Asimismo, en Norte América un estudio en la Universidad de Harvard, estimó que alrededor de “81 de 240 millones de niños en 132 países”, no completaron el desarrollo de sus habilidades sociales. Por lo que los niños/as ecuatorianos carecen de habilidad para resolver problemas de comunicación, interacción con su entorno y autorregulación de sus emociones y actitudes (Cepeda, 2022, p. 2).

A nivel de Perú, Caballero (2021) analiza la problemática en dos escenarios, el familiar, donde los padres dedicados de lleno a sus actividades no participan en los juegos recreativos con sus hijos. Además, en la entidad educativa se propicia poco la socialización entre pares, además, los docentes emplean juegos recreativos rutinarios que no plantean actividades lúdicas

novedosas, siendo necesario la práctica de juegos recreativos donde aflore su imaginación y creatividad. Del mismo modo, Libera (2022) reitera que actualmente con frecuencia se ve a niños que juegan menos a causa de que dedican más tiempo a su aprendizaje académico y en el hogar. La actividad lúdica es restringida por los padres por motivo que le dan poca importancia al juego. En consecuencia, los juegos recreativos se practican cada vez menos y el adelanto de habilidades de orden social están ausentes (Ardila, 2022).

La realidad problemática, encontrada en el contexto de una entidad educativa inicial de Buena Vista – Jaén, en los niños de cinco años, es que se detectó como problema principal la limitada práctica de juegos recreativos y habilidades sociales. Se ha observado en ellos actitudes de individualismo y poca disposición para socializarse, evidenciando escaso desarrollo en sus habilidades sociales. Una de las causas del problema es que sus padres no orientan ni supervisan la práctica de juegos informáticos en ellos, además, en la práctica pedagógica de la docente se emplea ocasionalmente los recursos lúdicos para favorecer las habilidades sociales. Eso ha traído como consecuencia, niños/as dependientes del celular y los juegos virtuales.

Otra de las causas es que en el aula e institución educativa no se cuenta con espacios adecuados y suficientes para el juego recreativo debido a que se le da poca importancia. Esto genera que la docente haga uso esporádicamente de los juegos recreativos, por ende, no se desarrolla las habilidades sociales en los infantes. Además, en la entidad educacional el juego recreativo se utiliza únicamente como entretenimiento para el niño/a, dejando de lado, las necesidades estudiantiles, generando problemas de indisciplina y dificultad para resolver conflictos, es decir, deterioro de la convivencia escolar.

Otro de los factores es que niños/as presentan dificultad para comunicarse, resolver problemas, interactuar con sus pares, autorregular sus emociones y actitudes frente a diferentes situaciones, generando que su vida presente y futura se vea impactada de manera negativa por falta de mayor tiempo dedicado al juego. El problema también pasa porque muchas veces se olvida en la escuela y en el hogar que la actividad lúdica es inherente al niño/a.

Ante esta realidad, se concretó el problema a investigar, ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y las habilidades sociales en estudiantes de la institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén? Para responder a este problema se formuló la hipótesis de trabajo: Existe relación positiva entre el uso de juegos recreativos y el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén.

Esta investigación se justifica teóricamente porque permitió reconocer la contribución de los juegos recreacionales en el desarrollo de las habilidades sociales, sustentado en fuentes de información confiables. También, se aportará datos teóricos sobre la relación entre ambas variables. Su justificación práctica radica en que se efectuó un diagnóstico de las variables, de modo que la comunidad educativa lo conozca y adopte decisiones de mejora para superar el escaso desarrollo de habilidades sociales usando juegos recreativos. En el aspecto metodológico, el estudio cumplió con los parámetros de la investigación educativa y científica. Así mismo, se pone al alcance de nuevos estudios los instrumentos y técnicas utilizados en el proceso investigativo.

El propósito principal: Determinar la relación entre los juegos recreativos y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén. Los objetivos específicos: Identificar el nivel de práctica de juegos recreativos, según dimensiones, en los estudiantes seleccionados. Identificar el nivel de habilidades sociales, según dimensiones, en los estudiantes seleccionados. Determinar la relación entre la dimensión psicomotora y las habilidades sociales en su dimensión conductual, en estudiantes del grupo de muestra. Determinar la relación entre la dimensión cognitiva y las habilidades sociales en su dimensión personal, en estudiantes del grupo de muestra. Determinar la relación entre la dimensión afectiva emocional y las habilidades sociales en su dimensión situacional, en estudiantes del grupo de muestra. Determinar la relación entre la dimensión social y las habilidades sociales en su dimensión situacional, en estudiantes del grupo de la muestra.

II. MARCO TEÓRICO

En este apartado se incluyen los antecedentes de estudio y las bases teóricas. En cuanto a los antecedentes internacionales, en Ecuador, a Casanova et al. (2018) & Monteros (2022) indagaron tanto el juego como las habilidades sociales en educandos ecuatorianos. Se abocaron a verificar si la experiencia de habilidades sociales se halla coligada al juego; se trata de trabajos con profundidad descriptiva y relacional con perspectiva cuantitativa. Encontraron que al calcular la correlación resultó ser moderada alta; en conclusión, que al ser positiva la asociación, con los juegos recreativos permiten promocionar las habilidades sociales estudiantiles. Estas investigaciones resultaron útiles por lo que se determinó que las actividades mediante el juego recreativo en el aula ayudan a garantizar el desarrollo de las habilidades sociales.

En España Sanz (2021) en su trabajo apunta como medio didáctico al juego pues interviene verdaderamente para desarrollar las habilidades sociales en niños de inicial. Tuvo como propósito construir una propuesta alternativa; fueron trabajos con metodología cualitativa en su denominada forma “investigación acción”. Las derivaciones de sus indagaciones precisan que gran parte de niños/as no alcanzaron desarrollo adecuado de sus habilidades sociales debido a que los profesores tienen un saber restringido acerca del valor que tiene esta actividad. Su conclusión precisa que urge la aplicación constante de los juegos recreativos durante la enseñanza-aprendizaje para lograr la educación social de los educandos. Dicho estudio resultó trascendente toda vez que aleccionaron a los docentes respecto a cómo trabajar la actividad lúdica durante todo el proceso educativo.

Igualmente, en Colombia Samper & Muñoz (2019) & México Ibarra (2020) concierne al predominio de la recreación en la formación social de estudiantes colombianos y mexicanos. Tuvo como finalidad examinar científicamente el valor de la recreación como herramienta coligada a la promoción de las habilidades sociales. Ellos encontraron aportes provenientes de las variadas fuentes informativas, por tanto, afirman que gran porcentaje de educandos observados no demuestran buen nivel de adelanto

en sus habilidades sociales. Concluyen que siendo el juego una actividad lúdica simboliza tácticas muy efectivas a fin de formar socialmente a los infantes promocionando habilidades tales como la empatía, la comunicación asertiva y la escucha activa. Estos trabajos investigativos fueron muy útiles, ya que el juego significa una estrategia intensamente importante en el desarrollo social de niños/as.

En Ecuador Quijije (2021) evalúa la correspondencia juego con habilidades sociales en una muestra de niños/as ecuatorianos y argentinos. El fin fue evaluar la correlación a nivel de las dos categorías; se trata de estudios de nivel exploratorio-descriptivo. Sus hallazgos indican que mayoritariamente los niños/as presentaron escaso desarrollo de sus habilidades sociales y existe relación directa entre las variables. Concluye indicando que el juego influye positivamente en la promoción de habilidades sociales. Su importancia radica en que se comprobó que a través del juego es posible avanzar en el comportamiento social, promoviendo la actitud asertiva y disminuyendo la inhibición y agresividad.

También, en Ecuador, Delgado et al. (2019) publicaron su libro donde abordan los juegos recreativos como recurso que optimiza la actividad motriz de los niños, cuyo objetivo se orientó a establecer cómo el juego recreativo incide en el equilibrio motriz, considerando la articulación del desarrollo motor con el proceso de aprendizaje. Los autores fundamentan su estudio en la premisa que los juegos recreativos resultan imperiosos durante la infancia, en tal razón deben ser trabajados por los docentes como una alternativa efectiva para optimizar el aspecto cognitivo, afectivo y físico de los estudiantes; concluyen que la práctica de juegos recreativos mejora la autoestima y la salud mental, además, disminuye las sintomatologías de depresión y ansiedad y reduce el estrés.

En el ámbito nacional, en Chiclayo Montalvo (2022) abordó la asociación entre el juego recreativo y las habilidades sociales en infantes de nivel inicial. Tuvo como fin evaluar el efecto del juego en el desarrollo social alcanzando propuestas de mejora a través de actividades lúdicas. Se trata de una investigación básica, de alcance descriptivo propositivo y metodología cuantitativa. Encontró como resultado que el 80% de niños/as investigados se

hallaba en el nivel inicio de sus habilidades sociales. Además, que interviniendo didácticamente se comprobó mejoras en los estudiantes. Concluye que los juegos recreativos/actividades lúdicas contribuyen con la mejora de las habilidades sociales. Esta tesis resultó útil ya que no solo confirmó la influencia del juego en las habilidades sociales, sino que se alcanza un conjunto de actividades para lograrlo.

También, en Lima Hurtado (2022) con su estudio referente a la correspondencia del juego cooperativo con el adelanto de habilidades sociales. Su objetivo fue establecer el valor de la analogía a nivel de las variables intervinientes. Se hizo un trabajo correlacional, cuantitativo y diseño transversal; por lo tanto, el autor encontró como resultado que el índice de correlación asumió un valor equivalente a 0,757 mientras que Itusaca comprobó la eficacia del uso de los juegos cooperativos para el avance de las habilidades sociales. Su conclusión precisa la correlación específica y positiva del juego con las habilidades sociales en los estudiantes investigados. Este antecedente fue importante ya que se asumió de ella su abordaje metodológico de carácter correlacional.

De igual manera, en Chimbote a Rashta (2022) en su trabajo estudió el efecto del juego recreativo en el perfeccionamiento de las habilidades sociales. Sus objetivos se orientaron a determinar el nivel de influencia del juego en las habilidades sociales; se trata de una investigación cuantitativa, con diseño no empírico – transversal. Encontró que el índice de correlación, según Pearson alcanzó el valor de 0,618; y en su conclusión Rashta señala que, al existir de correlación significativa y positiva entre variables, los juegos recreativos inciden en las habilidades sociales e igualmente en la autoestima de niño/as. Resultaron útiles sus conclusiones de este antecedente porque brindó información valiosa sobre la correlación entre las variables que también se trabajaron en este estudio.

Asimismo, en Chiclayo Ydrogo (2022) en su investigación sobre la asociación entre las habilidades sociales y los juegos en infantes. Su objetivo estuvo encaminado a comprobar la correlación a nivel de categorías y cómo a través del juego se mejora el aspecto social de los infantes. Se hizo un trabajo de metodología cuantitativa y delineación transversal. Al evaluar la

correlación mediante Rho Spearman, el autor consiguió el total de 0,789, indicando una correlación positiva alta; y su conclusión registra que, al existir correlación fuerte, el juego interviene en el progreso de las habilidades de orden social en los educandos del grupo de la muestra. Su utilidad radica en que permitió dar el tratamiento metodológico adecuado a las variables juegos y habilidades sociales.

También, se ubicó en Lima a Garay (2022) quien investigó sobre la repercusión del juego en el progreso de las habilidades sociales a nivel de preescolares. Cuyo objetivo fue alcanzar una propuesta de implementación de juegos para contribuir con el desarrollo social de los estudiantes. Fue un estudio con enfoque cuantitativo y alcance explicativo. Sus resultados señalan que antes de usar el juego los niños/as registraron escaso desarrollo en sus habilidades sociales, pero luego éstas fueron mejorando. Su conclusión indica que con el uso de juegos recreativos es posible contribuir con el desarrollo de habilidades sociales. Este antecedente resultó de gran utilidad pues aportó teóricamente para el estudio de las variables.

De igual manera, en Chiclayo Atoche (2021) & Palomino (2019) en Trujillo quienes investigaron sobre cómo formar estudiantes habilidosos socialmente, y si estas variables se hallan asociadas. Su objetivo fue de verificar la asociación entre las habilidades sociales y el juego para proponer recursos didácticos lúdicos para favorecerlas. Encontraron que gran parte de estudiantes predominó el nivel medio de desarrollo de dichas habilidades, además, que coexiste relación significativa entre las variables. Concluyen que, al existir asociación directa entre las variables, se alcanza una propuesta de estrategias que asegurará el perfeccionamiento de las habilidades sociales a nivel de educandos. Su utilidad radica en que sus aportes teóricos y metodológicos posibilitaron profundizar sobre las variables.

Las bases teóricas concerniente a la variable juegos recreativos, se cita los planteamientos teóricos del estudioso Froebel, quien plantea que la instrucción no es única responsabilidad del docente como facilitador y mediador. Para Figueroa (2022) se debe generar espacios para la actividad lúdica, fomentando el aprendizaje a través de juegos individuales y colectivos, ya que el juego para el niño se constituye en la posibilidad y oportunidad para

desarrollarse personal y socialmente. Para Froebel mediar el aprendizaje en base a juegos recreativos harán que éste se sienta feliz, libre y en interacción con sus pares (De la Cruz, 2021).

En cuanto a los aportes de Vygotsky, considera que el juego constituye un componente imprescindible para asegurar el desarrollo del niño (a). Porque a través de él es posible ampliar de forma permanente lo que el estudioso denominó “zona de desarrollo próximo”. Asimismo, en la educación formal posibilita la enseñanza, la investigación y explicación de las diferentes clases de relaciones sociales que los niños (as) pueden entablar con sus pares, al mismo tiempo, favorece la expresión y regulación de las emociones (Núñez et al. 2018). En la misma línea de aportes, Piaget, plantea en su teoría cognitiva que el juego resulta vital y forzoso para el niño, lo pone en contacto con su entorno, apoya el mejoramiento de sus habilidades sociales y destrezas (De la Cruz, 2021). Por su parte, Casanova et al. (2018) lo define como la serie de acciones encaminadas a generar diversión. Su fin es conseguir regocijo de las personas que lo realizan, valiéndose de acciones relacionadas con los saberes que permitan desarrollar habilidades sociales (Nieves et al. 2023).

Para Mendoza (2019) el juego recreativo en general constituye un proceso innovador y creativo, donde el niño consigue desarrollar su creatividad e imaginación. Igualmente, se les conceptúa como las actividades puramente lúdicas, realizadas en clase o en tiempo libre, teniendo como finalidad principal el regocijo de quienes lo realizan (Ortiz et al. 2023). Los juegos recreativos tienen múltiples beneficios en la educación formal, en el desarrollo socioemocional, permitiendo a los estudiantes liberar energías negativas, el estrés y, propicia la interacción entre ellos (Gallardo & Gallardo, 2018). Asimismo, el juego recreativo se refiere a la actividad durante la cual el niño/a en particular y la persona en general, se encierra en un mundo con pautas distintas. En la educación formal, en el juego recreativo cada niño se manifiesta de manera natural, sin máscaras ni caretas; y son capaces de imaginar cosas que se pueden realizar en realidad (Guzmán et al. 2022).

Jumbo (2022) señala que el juego recreativo se establece como recurso didáctico que favorece la promoción de capacidades en los estudiantes, por

lo que, debe ser incluido en la planificación de las actividades académicas. Además, los juegos están asociados a las actividades previstas por el docente que se brindan a los niños/as del grupo etario correspondiente a la educación preescolar y están basados en juegos motivadores. Los juegos recreativos se fundamentan en la actividad lúdica, muy necesaria durante la infancia (Acosta, 2020). También, se debe tener en cuenta que estos juegos cumplen dos funciones definidas, primero, apoya el fortalecimiento de estrategias y técnicas en un juego determinado, segundo, es fuente de motivación para el desarrollo social (Bernate, 2021). Los juegos recreativos para Erario & Quispe (2021) son aquellos que suscitan en los estudiantes pensamientos y emociones positivas; predisposición para construir aprendizajes significativos, propiciando situaciones ficticias donde apliquen su creatividad. Para Mocha et al. (2018) los juegos recreativos permiten adaptar los materiales en función a las particularidades del juego; adaptarlo al espacio y necesidades que presentan los niños/as.

En lo concerniente a las dimensiones en que se operacionalizó la variable juegos recreativos, se tomó en cuenta los componentes desarrollados por Alva (2019) para quien el juego recreativo posee cuatro dimensiones: Psicomotora, asociada a la actividad psicomotriz, ya que el juego favorece el desarrollo corporal y los sentidos como elementos inherentes al ser humano. La dimensión cognitiva, articulada al conocimiento y comprensión del juego, pues al jugar en el niño/a se estimula sus capacidades para pensar y aprender, a la vez, le permite vivir experiencias gratificantes. La dimensión afectiva-emocional, pues el juego genera placer a los niños/as, al mismo tiempo la vivencia de estados de confianza, seguridad y satisfacción; contribuyendo con el afianzamiento de su autoestima. La dimensión social, ya que a través del juego los infantes interactúan, es decir, se socializan y se integran a la actividad grupal.

Asimismo, se tomó en cuenta a Mocha et al. (2018) quien reconoce las dimensiones: "Juegos individuales", hace referencia a los juegos que realiza la niña o niño sin tener como requisito interactuar con alguno o algunos de sus pares, si bien están junto a él otros niños o niñas. La actividad de carácter individual permite que el estudiante sea capaz de explorar y ejercitar su

organismo, examinar las cosas y cuanto ente, persona o animal se halle en su entorno cercano o está a su alcance. De allí que con esta clase de juego se puede conseguir que los y las niños establezcan una eficiente relación consigo mismos, que adquieran una autoconfianza necesaria; y elevar su autoestima.

La misma autora, expone los “Juegos colectivos”, como aquellos orientados al desarrollo del proceso de socialización y apoyados por la estimulación y la competitividad. En esa perspectiva, los juegos colectivos evidencian competencia en grupo, ya que se unen varios participantes con la finalidad de conseguir una meta colectiva, con miras a vencer a los competidores. Así también, están los “Juegos no estructurados”, como todos aquellos juegos en los cuales los niños y niñas se recrean sin tomar en cuenta el cumplimiento de normas o consignas de alguna clase. Esta forma de juego permite igualmente estimular su imaginación y se promueve la indagación acerca de las diferentes formas cómo es posible utilizar los objetos. Finalmente, los “Juegos estructurados”, son aquellos juegos en los cuales predomina determinadas pautas o reglas que orientan el desarrollo del juego. Por tal razón, esta clase de juego requiere que el niño o niña tenga capacidad para aprender y entender cómo hacer el juego. Además, que, al desarrollar las actividades, no solo debe conocer sino también cumplir las normas que en ella deben emplearse, las mismas que resultan flexibles y pueden adaptarse a sus requerimientos. Esta clase de juego permite alcanzar determinados propósitos para construir un aprendizaje significativo y eficiente en relación a una explícita competencia, capacidad o destreza; además de desarrollar múltiples habilidades la autoconfianza, autoestima, motivación y diversas habilidades sociales.

En lo concerniente a la variable habilidades sociales, existen diversas teorías que las fundamentan, dentro de ella se cuenta a la “Teoría del aprendizaje sociocultural de Lev Vygotsky”. Él plantea que el aprendizaje es producto de la múltiple confluencia de componentes sociales, dentro de los cuales está la comunicación dialógica con sus pares y los adultos. Precisamente a través de estos logra aprender formas de comportamiento en su condición de ente esencialmente social (Hernández & Jabari, 2022).

También, se rescatan los aportes valiosos “Teoría de la jerarquía de necesidades” de Maslow, donde describe el conjunto de necesidades que posee el ser humano durante su proceso de desarrollo, que van desde las de orden fisiológico hasta las de autorrealización. De todas ellas, se asumen en el estudio las denominadas “necesidades sociales” que todo ser humano posee, y de manera especial, los infantes, quienes requieren fortalecer sus habilidades sociales y afectivas, de tal forma que se genere su “sentido de pertenencia”. Al mismo tiempo, los lazos de amistad y la aceptación que permiten una armónica convivencia (Hernández & Jabari, 2022).

Igualmente, la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman en la que básicamente el autor plantea que el ser humano posee dos tipos de inteligencia: la racional y la emocional, a pesar de que operan independientemente se complementan. Gracias a la inteligencia emocional la persona es capaz de comprender las emociones propias y ajenas, además, regular o manejar sus estados sentimentales. Un estudiante emocionalmente inteligente adopta actitud empática, sabe autocontrolar sus emociones, posee automotivación y evidencia buen nivel de habilidades sociales (Cárdenas et al. 2021).

Conceptualmente, las habilidades sociales son aquellas consideradas como componentes que forman la inteligencia emocional, a través de ellas la persona puede llegar a controlar sus propias emociones y sentimientos (Grasso, 2021). Igualmente, los de las personas con las que interactúa (Aucasi, 2022). Por su parte, Mendoza (2021) concibe a estas habilidades como el conjunto de cualidades que los niños necesitan para interactuar de manera eficaz. Esto quiere decir, de manera adecuada y satisfactoria con sus compañeros/as y demás sujetos de su ambiente, dependiendo de su nivel de desarrollo para ser tipificadas como positivas y favorables.

Para Monjas (2010, citado por Ydrogo, 2022) son aquellas que influyen en el desarrollo social y que van desde las de orden básico para la interacción social como saludar, sonreír, ser amable, tratar a los demás con cortesía, pedir y hacer favores. Del mismo modo, las que permiten generar amistades, elogiar y recibir elogios, integrarse con facilidad; las habilidades para entablar y mantener diálogos, solucionar problemas y adoptar decisiones

(Flórez & Prado, 2021).

Examinada la información científica, se tomaron como componentes de la variable habilidades sociales las trabajadas por Ballena (2011, citado por De la Cruz, 2021): la “Dimensión comportamental” o denominada también conductual pues está asociada a las conductas que el estudiante o cualquier persona manifiesta en la vida cotidiana. También en ella se encierra formas de actuar o actitudes, como, requerir apoyo, empezar pláticas, demostrar desaliento, emprender diálogos, igualmente, actuar con ingenio, sensibilidad y formalidad.

La “Dimensión personal” o individual, es aquella relacionada con las características de la persona, que lo individualizan o personalizan, comprende sus ideas o ideología, las apreciaciones, sus intereses e inclinaciones. Asimismo, su emocionalidad (emociones, sentimientos y afectos), su discernimiento sobre las normas que existen. De igual manera los valores socio culturales que posee o practica y su capacidad para autoevaluarse reconociendo sus fortalezas y debilidades, habilidades que pueden influir de algún modo en su comportamiento socialmente hábil (De la Cruz, 2021). Igualmente, se consideró la “Dimensión situacional” o del entorno, esta dimensión está referida al entorno, es decir, el escenario o ambiente en donde se opera el desarrollo social y emocional. También, como dimensión externa incorpora la organización de situaciones que están relacionadas con los objetivos inmediatos a tener en cuenta para el desempeño social esperado. Asimismo, la necesidad de conservar o perfeccionar las relaciones interpersonales, con lo cual sus habilidades sociales interpersonales le permitan mantener o mejorar su autoestima (De la Cruz, 2021).

Como se puede apreciar, las habilidades sociales resultan esenciales en la vida de una persona y, de manera especial en los infantes como seres en proceso de formación. Una persona habilidosa socialmente es capaz de interactuar en términos de una convivencia armónica e involucra la práctica de habilidades sociales (Cárdenas et al. 2021). Obviamente, alcanzar tal situación demanda el mejoramiento de la capacidad de socialización. Como lo señala “Daniel Goleman en su teoría de la inteligencia emocional”, convertirse en seres capaces de regular las emociones personales o propias y también las ajenas, siendo empático.

Enfocando la dependencia entre habilidades sociales y juego

recreativo, en el presente capítulo, estas dos variables están relacionadas, en la medida que el juego en general y el de carácter recreativo en particular influencia en la actuación de los niños atendidos en el nivel inicial. Gracias al juego recreativo es posible mejorar el proceso de aprendizaje y la convivencia, permitiendo que los niños interactúen y logren poner en práctica habilidades sociales asociadas al respeto de las ideas de sus pares y de los demás. Asimismo, aprender a convivir en un clima de armonía, a compartir experiencias, a ser tolerante y empático (a), asumir actitud resiliente cuando se presenten dificultades. En resumen, a desarrollar las diversas habilidades sociales forzadas para construir y convivir en un clima escolar favorable para el desarrollo personal y social (Grasso, 2021).

Asimismo, para Delgado et al. (2019) el juego motiva en el niño el progreso de sus capacidades para pensar, para la creatividad, además, viabiliza su conocimiento del entorno y el uso del cuerpo. Al jugar, el niño se relaciona y comunica, se incrementa su proceso emocional y afectivo, siente placer, se entretiene, se expresa libremente, experimenta alegría de vivir y le sirve para descargar sus tensiones y lo toma como refugio ante las dificultades en la vida cotidiana.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

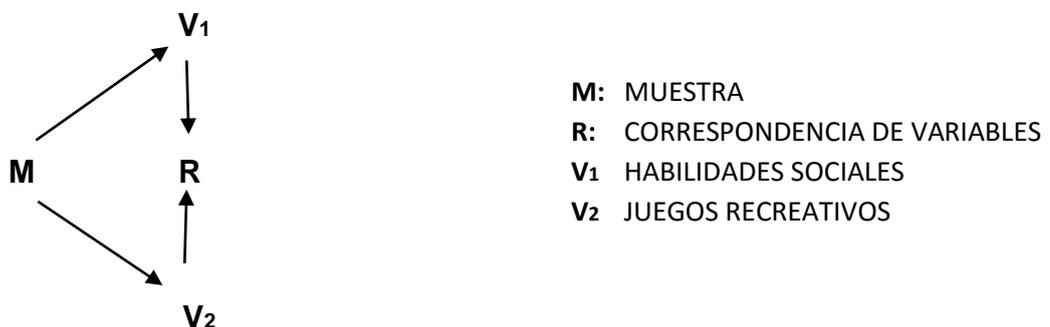
3.1.1 Tipo de investigación

Según la finalidad que persiguió, fue una investigación básica (Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica [CONCYTEC],2018) esta clase de indagación busca ampliar los saberes sobre una variable o hecho; en la investigación se generó nueva información sobre los juegos recreativos y las habilidades sociales. Para Hernández- Sampieri & Mendoza (2018) constituyó un estudio cuantitativo porque los datos fueron analizados numérica y estadísticamente y, con ello, se confirmó la hipótesis formulada.

3.1.2 Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue no experimental de corte transversal, para Hernández- Sampieri & Mendoza (2018) de modo que se recoge información para diagnosticar la situación problemática, describirla y verificar la correlación que pueda existir entre las dimensiones de las variables. Asimismo, fue de nivel descriptivo-correlacional, ya que se busca el grado de asociación. Además, fue correlacional porque apuntó a comprobar la asociación entre habilidades sociales y juegos recreativos. El diseño esquematizado es:

Diseño No experimental- correlacional



3.2 Variables y

operacionalización V₁:

Juegos recreativos

- **Definición conceptual:** Se concibe como una estrategia didáctica empleada para desarrollar habilidades en los niños/as; por lo que deben ser incluidos en la planificación de las actividades académicas

(Jumbo, 2022).

- **Definición operacional:** Estrategia didáctica que se evaluó en niños/as de 5 años de una I. E. I. de Buena Vista - Jaén, mediante una Ficha de observación, en base a sus cuatro dimensiones: Psicomotora, cognitiva, afectiva-emocional y social.
- **Escala de medición:** Ordinal (Niveles: Bueno, regular, deficiente).

V₂: Habilidades sociales

- **Definición conceptual:** Conjunto de conductas que los niños necesitan para interactuar de manera eficaz; esto quiere decir, de manera adecuada y satisfactoria con sus compañero/as y demás personas de su ambiente (Hernández & Jabari, 2022).
- **Definición operacional:** Habilidades específicas que se evaluaron en los niños de 5 años de una I. E. I. de Buena Vista - Jaén, mediante una Ficha de observación, en base a sus dimensiones asociadas al componente personal, comportamental y situacional.
- **Escala de medición:** Ordinal (Niveles: Satisfactorio, Medianamente satisfactorio, insatisfactorio)

3.3 Población

3.3.1 Población

Definida como la totalidad de personas que conllevan entre sí cualidades semejantes (Ñaupas et al. 2018). La población la conformaron 14 niños/as de una I. E. I. de Buena Vista - Jaén. Para el caso, la población y la muestra constituyen la misma cantidad.

- **Criterios de inclusión.**

Niños/as de 5 años de edad cuya matrícula se registró en el actual año lectivo en la institución elegida. Niños/as cuyos progenitores autorizaron su participación en el estudio.

- **Criterios de exclusión.**

Preescolares que no asistan a la I. E. I. en el período de tiempo destinado a la aplicación de los instrumentos. Preescolares de otro grupo etario. Preescolares que no cuenten con el consentimiento informado firmado por sus padres.

3.3.2 Unidad de análisis: Los niños de 5 años evaluados.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Según Arias (2020) dentro de las técnicas mayormente usadas se seleccionó a la observación, consistente en la exploración detallada de una realidad concreta, de un objeto, de un sujeto. Se aplicó esta técnica por ser la más adecuada para observar el actuar de los niños/as.

Instrumentos

Como instrumento se empleó la ficha de observación, consistente en un escrito organizado en base a aspectos a observar (Hernández et al. 2014). Las fichas de observación de elaboración propia, constan de 20 ítems cada una, con escala tipo Likert (Nunca, A veces, Siempre), distribuidos de acuerdo a las dimensiones e indicadores de cada variable. Presentando una validez de $r=0,9$ para ambos y su confiabilidad alta = a 0,900 y 0,904.

3.5 Procedimientos

Se tomó en cuenta el diagnóstico de cada variable, guiándose del árbol de problemas elaborado. Luego, se definió los objetivos de la

investigación e hipótesis. Finalmente, se procedió a elaborar las fichas de observación, cumplida dicha tarea, se realizaron las coordinaciones necesarias con la finalidad de conseguir la autorización respectiva.

Los instrumentos fueron validados, entendiendo que la validez es la condición de todo instrumento a fin de evaluar objetivamente la variable (Hernández et al., 2014). Se efectuó una validez de contenido, mediante la técnica criterio de expertos. En cuanto a la confiabilidad, atributo de un instrumento de investigación que, al ser aplicado, alcanza resultados iguales en una situación similar. El grado de fiabilidad se fijó a través del análisis estadístico de cada ítem utilizando la prueba Alfa de Cronbach.

Se realizó el tratamiento estadístico de los datos adquiridos. La información fue analizada y discutida considerando el marco teórico; finalmente, se procedió a redactar las conclusiones y recomendaciones.

3.6 Método de análisis de datos

Se apoyó en el método estadístico. El factor correlativo fue el “Rho de Spearman”; se usó el software SPSS. También, se empleó el método de procesos porque se trató de un estudio con respaldo científico, entendido como un proceso sistemático. Asimismo, el método analítico con el cual fue factible analizar al detalle lo concerniente a los juegos recreativos y las habilidades sociales.

3.7 Aspectos éticos

Se cumplió los criterios éticos de la investigación científica y “el código de ética de la Universidad César Vallejo”, además, se respetó a las personas que participaron en la investigación, guardando en reserva su identidad, igualmente, la información obtenida fue utilizada exclusivamente para el propósito de la investigación.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de práctica de juegos recreativos en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista- Jaén.

Nivel	Dimensiones									
	Psicomotora		Cognitiva		Afectiva emocional		Social		Juegos recreativos	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Deficiente	4	28,6	7	50,0	9	64,3	6	42,9	7	50,0
Regular	8	57,1	5	35,7	3	21,4	5	35,7	5	35,7
Bueno	2	14,3	2	14,3	2	14,3	3	21,4	2	14,3
TOTAL	14	100	14	100	14	100	14	100	14	100

Nota. Base de datos ficha de observación para evaluar los juegos recreativos en la IEI de Buena Vista- Jaén.

En la Tabla 1, se presenta los resultados referidos a la variable juegos recreativos en los niños/as de la muestra. Se observa que el 50% de ellos poseen una práctica de nivel deficiente, 35,7% nivel regular y el 14,3%, nivel bueno. Asimismo, se halló en los niveles de las dimensiones psicomotora, cognitiva, afectiva emocional y social, donde se evidencia la predominancia del nivel deficiente. Analizando los hallazgos detallados, es posible asumir que predomina el nivel deficiente en la práctica de juegos recreativos en los niños (as) del grupo muestral, por tanto, debe intervenirse didácticamente a fin de que se supere tal problemática y todos los niños alcancen el nivel esperado. Los niveles considerados indican: Deficiente: no realiza todos los juegos recreativos: individuales, colectivos, recreativos, estructurados y no estructurados. Regular: realiza algunos juegos recreativos: individuales, colectivos, recreativos, estructurados y no estructurados. Bueno: realiza todos los juegos recreativos: individuales, colectivos, recreativos, estructurados y no estructurados.

Tabla 2

Nivel de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa Inicial de Buena Vista- Jaén

Nivel	Dimensiones							
	Comportamental o conductual		Personal o individual		Situacional o contextual		Habilidades sociales	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Insatisfactorio	6	42,9	8	57,1	8	57,1	9	64,3
Medianamente satisfactorio	7	50,0	4	28,6	5	35,8	4	28,6
Satisfactorio	1	4,1	2	14,3	1	7,1	1	7,1
TOTAL	14	100	14	100	14	100	14	100

Nota: Base de datos ficha de observación para evaluar las habilidades sociales en la IEI de Buena Vista- Jaén.

La Tabla 2 presenta las deducciones correspondientes al nivel en los que se ubica el progreso de habilidades sociales en los educandos estudiados, de manera general, el 64,3% de ellos tiene nivel insatisfactorio (no maneja sus habilidades sociales de orden conductual, personal y contextual), el 28,6% nivel medianamente satisfactorio (tiene escaso manejo de sus habilidades sociales de orden conductual, personal y contextual) y solo el 7,1% nivel satisfactorio. Datos que han sido corroborados con los obtenidos en las dimensiones comportamental, personal y situacional, en las que predomina el nivel insatisfactorio. Examinando las derivaciones descritas, es posible afirmar que al tener la mayoría de niños (as) nivel insatisfactorio en sus habilidades sociales, se requiere que la docente intervenga didácticamente a fin de que se supere tal deficiencia y todos los niños alcancen el nivel esperado. Los niveles indican: Insatisfactorio: no maneja sus habilidades sociales de orden conductual, personal y contextual. Medianamente satisfactorio: tiene escaso manejo de sus habilidades sociales de orden conductual, personal y contextual. Bueno: maneja con acierto sus habilidades sociales de orden conductual, personal y contextual.

Resultados del a correlación entre las dimensiones de los juegos recreativos y las habilidades sociales, considerando los objetivos:

H_i: Existe relación positiva y significativa entre las dimensiones de los juegosrecreativos y las habilidades sociales en estudiantes del grupo de muestra.

H₀: No Existe relación positiva ni significativa entre los juegos recreativos yhabilidades sociales en estudiantes del grupo de muestra.

Tabla 3

Correlación entre las dimensiones de los juegos recreativos y las habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista-Jaén.

Juegos recreativos		Sig. bil	Habilidades sociales			
			D1	D2	D3	D3
Correlación	Rho de	1,00				
	Spearman	0				
	Psicomotora	1,00	0,036	0,564		
	Cognitiva	0	0,010		0,659	
	Afectiva	1,00	0,014			0,641
emocional	0	0,007				0,681
Social	1,00					
	0					

Nota: Base de datos Ficha de observación sobre juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de IEI BuenaVista-Jaén.

Con los datos de la Tabla 3, se verifica la existencia de una correspondencia significativa entre las dimensiones de los juegos recreativos y las de las habilidades sociales, se puede visualizar que al comprobar la hipótesis y estimar Rho de Spearman, se adquirió los valores de = 0,564; 0,659; 0641 y 0,681, igualmente, la significación asintótica < 0,005; en consecuencia, se puede ratificar que a nivel de dimensiones de los juegos recreativos y las de las “habilidades sociales” hay una relación positiva moderada con tendencia a alta, por tanto, se confirma la hipótesis de investigación (H_i) y se rechaza la hipótesis nula (H₀).

Resultados de la relación entre Juegos recreativos y Habilidades sociales, en educandos de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista –Jaén

H_i: Existe relación positiva entre juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista-Jaén.

H₀: No existe relación positiva entre juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista-Jaén.

Tabla 4

Correlación entre juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Buena Vista-Jaén.

	CORRELACIÓN	Juegos recreativos	Habilidades sociales
Juegos recreativos	Correlación Rho de Spearman	1,000	,809**
	Sig. (bilateral)	.	0,000
	N	14	14
Habilidades sociales	Correlación Rho de Spearman	,809**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	.
	N	14	14

La correlación es significativa al nivel 0,01(bilateral)

Nota: Base de datos ficha de observación para evaluar los juegos recreativos y las habilidades sociales en la IEI de Buena Vista-Jaén

En la Tabla 4 indica que hay correlación significativa entre juegos recreativos y habilidades sociales. Al realizar la comprobación de hipótesis, el coeficiente de correlación de Rho de Spearman es = a 0,809 y una significación asintótica de 0,000. Dada que esta probabilidad es reducida y también asumiendo que el valor computado del estadístico se localiza en el margen <0,70 – 0,89>. Esto se deduce que existe una relación positiva alta entre las dos variables; en tal razón, se por aceptada la hipótesis de investigación, lo que, a su vez, indica que, a mayor aplicación de juegos recreativos, mayor será el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes evaluados.

Resultados de la prueba de normalidad

*Previamente a comprobar la asociación entre variables fue necesario indagar la colocación de los datos empleando “la Prueba de Normalidad”, procedimiento no paramétrico que permite establecer si los datos están distribuidos según la normal. En este proceso, se empleó “el test de Shapiro – Wilk”, en la medida que el tamaño de la muestra fue inferior a 50 elementos.

Hipótesis nula (H_0): El conjunto de datos sigue una distribución normal. Hipótesis Alternativa (H_a): El conjunto de datos no sigue una distribución normal

Tabla 5

Contraste de normalidad de los puntajes obtenidos en las variables juegos recreativos y habilidades sociales.

Test de Shapiro – Wilk	Juegos recreativos	Habilidades sociales
N	14	14
Estadístico	,867	,867
Gl.	20	20
Sig. asintótica. (bilateral)	,038	,038
a. Corrección de significación de Lilliefors		

Nota: Base de datos ficha de observación para evaluar los juegos recreativos y las habilidades sociales en la IEI de Buena Vista-Jaén

Según Tabla 5 y teniendo en cuenta a H_0 , que los datos están distribuidos normalmente, se aprecia que la Significación Asintótica (p – valor) resultó menor de 0,05, para juegos recreativos y habilidades sociales, por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se afirma que los conjuntos de datos entrabmas variables no continúan una colocación normal. En tal razón, la correlación requerirá el uso de una prueba no paramétrica.

V. DISCUSIÓN

Se llevó a cabo el trabajo titulado: “Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén”, de tipo básica y en la cual se aplicó el método cuantitativo, además, con diseño no empírico, de alcance correlativo, metodología utilizada para orientar el proceso investigativo y responder a la pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y las habilidades sociales en estudiantes de la institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén?, interrogante absuelta a través del planteamiento de la hipótesis general: Existe relación positiva entre el uso de juegos recreativos y el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén.

Además, fue necesario redactar los objetivos de la investigación, siendo el propósito principal, establecer la asociación entre las variables estudiadas en el contexto de una entidad educativa de nivel inicial. Lograr este propósito demandó conseguir los fines específicos; el primero de ellos permitió diagnosticar el estado de la práctica de juegos recreativos, según dimensiones, en los estudiantes seleccionados, para conseguirlo fue necesario recoger información necesaria de 14 niños/as de educación inicial incluidos en la muestra.

Los resultados en relación a la variable juegos recreativos registran que, de manera general, gran parte de estudiantes (50%) posee una práctica de nivel deficiente; a fin de profundizar los resultados y respaldar el nivel de encontrado en la variable, se procesó los datos según sus dimensiones, hallándose que en la dimensión psicomotora, se ubican en un nivel regular (57,1%); en la dimensión cognitiva, la mayoría se ubica en el nivel deficiente (50%), igualmente en el mismo nivel (64,3%) se halló en la dimensión afectiva emocional y en la dimensión social (42,9%). Tales derivaciones del estudio expresan que los niños/as requieren mejoras en su capacidad para mover su cuerpo y activar su mente, comprender los alcances del juego que realiza, además, expresar sus afectos y

emociones para desarrollar su autoestima, autoconfianza y autocontrol; finalmente socializarse participando en juegos grupales.

De acuerdo a los resultados descritos, se puede afirmar que al predominar el nivel deficiente en la práctica de juegos recreativos en los niños (as) del grupo muestral, se justifica una intervención didáctica con el propósito de superar tal problemática y todos los niños alcancen el nivel esperado. Sobre la temática de esta clase de juegos usados en el campo educativo, connotados estudiosos han alcanzado sus planteamientos en torno a ellos, así, por ejemplo, De la Cruz (2021) cita los aportes de Froebel, para quien plantea la facilitación y mediación no es única responsabilidad del docente, en ellas debe propiciar espacios suficientes para la actividad lúdica, fomentando el aprendizaje a través de juegos individuales y colectivos, otorgándoles la posibilidad y oportunidad para su desarrollo personal y social en un ambiente de libertad y felicidad, donde pueda interactuar con sus pares, como puntualiza.

Igualmente, se asumen los planteamientos de Delgado et al. (2019) quienes sostienen que la práctica de juegos recreativos contribuye a mejorar la autoestima y la salud mental, además, disminuye la depresión y ansiedad e inclusive disminuye el estrés. Asimismo, su práctica es divertida y le genera al niño/a alegría y felicidad; igualmente, posibilita la socialización con sus pares y personas de su entorno, logrando optimizar el aprendizaje de habilidades sociales y su capacidad de concentración, lo que redundará favorablemente en su desempeño escolar.

Respecto al segundo resultado se identificó el nivel de habilidades sociales alcanzado por los estudiantes seleccionados; los hallazgos indican que, de manera global, en esta variable predomina en la mayoría de ellos (64,3%) el nivel insatisfactorio. En las dimensiones evaluadas en las habilidades sociales, se halló que en la dimensión comportamental la mayoría de estudiantes (50%) se ubica en el nivel medianamente satisfactorio; en las dimensiones personal y contextual predomina en la

misma proporción el nivel insatisfactorio (57,1%).

Los datos presentados corroboran la problemática de la variable habilidades sociales, en esa medida, es posible afirmar que al tener la mayoría de niños (as) nivel insatisfactorio en sus habilidades sociales, se requiere que la docente intervenga didácticamente a fin de que se supere tal deficiencia y todos los niños alcancen el nivel esperado, esto, porque no asumen adecuadas conductas mientras interactúan con sus pares, debiendo mejorar su capacidad para manifestar sus ideas, puntos de vista, intereses e inclinaciones, además, reconocer su emocionalidad y practicar valores, asimismo, manejar convenientemente sus relaciones interpersonales.

Analizando los resultados en la variable habilidades sociales surge la exigencia que las docentes reflexionen y asuman los aportes de las teorías que fundamentan, dentro de ellas se cita a la “Teoría del aprendizaje sociocultural de Lev Vygotsky” donde plantea que el aprendizaje es producto de la múltiple confluencia de componentes sociales, dentro de los cuales está la comunicación dialógica con sus pares y los adultos. Igualmente, se citan los aportes de la “Teoría de la jerarquía de necesidades de Abraham Maslow”, donde reconoce a las denominadas “necesidades sociales” que los infantes poseen, quienes requieren fortalecer sus habilidades sociales y afectivas, como comenta (Hernández & Gutiérrez, 2019).

De igual manera, para entender la trascendencia de las habilidades sociales en la vida de los preescolares como seres en proceso de formación; se aspira a contar con estudiantes habilidosos socialmente, con capacidad para interactuar en términos de una convivencia armónica. Obviamente, alcanzar tal situación demanda el mejoramiento de la capacidad de socialización. Tal y como afirmó Daniel Goleman en su teoría de la inteligencia emocional, convertirse en seres capaces de regular las emociones personales o propias y también las ajenas, siendo empático (Ydrogo, 2022).

Atendiendo a que la investigación adoptó diseño correlacional, la asociación de las dimensiones de los juegos recreativos con las dimensiones de las habilidades sociales, evaluada según los objetivos específicos 3, 4, 5 y 6, los hallazgos están expresados del modo siguiente: Se verificó la existencia de una correlación significativa al nivel 0,02 (bilateral) entre los elementos de los juegos recreativos y las de las habilidades sociales, ya que al comprobar la hipótesis y estimar los Rho de Spearman, se alcanzó los valores de $= 0,564; 0,659; 0,641$ y $0,681$, en consecuencia, se comprobó que entre las dimensiones de los juegos recreativos y las de las habilidades sociales hay una relación positiva moderada con tendencia a alta, por tanto, se confirmó la hipótesis de investigación (H_i) y se rechazó la hipótesis nula (H_0). Estos resultados, al contrastarse con los de Araujo (2018) & Ydrogo (2022) donde se obtuvo el valor de $0,789$ que indica la existencia de una correlación positiva alta; por tanto, se confirma que sí existe relación entre los juegos recreativos y las habilidades sociales.

Asimismo, evaluando el logro del objetivo general y sobre todo, la confirmación de la hipótesis principal, los resultados concernientes a la correlación entre los juegos recreativos y las habilidades sociales quedaron expresados en el cómputo del índice de correlación de Rho de Spearman que fue $= a 0,809$, en tal razón, se asumió la coexistencia de relación positiva alta entre las dos variables; consecuentemente, se aceptó la hipótesis de investigación, lo que, a su vez, indica que, a mayor aplicación de juegos recreativos, mayor será el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes evaluados.

Los datos derivados de la investigación se respaldan en lo planteado por Condori et al. (2022) quien, al enfocar la asociación entre el juego recreativo y las habilidades sociales, afirma que el juego recreativo influencia en la actuación de los educandos atendidos en preescolar. Gracias al juego recreativo es posible mejorar el proceso de aprendizaje y

la convivencia, permitiendo que los niños interactúen y logren poner en práctica habilidades sociales asociadas al respeto de las ideas de sus pares y de los demás. Asimismo, contribuye a aprender a convivir en un clima de armonía, a compartir experiencias, a ser tolerante y empático (a), asumir actitud resiliente cuando se presenten dificultades.

Igualmente, al analizar los resultados alcanzados y relacionarlos con los antecedentes de estudio, se encontró coincidencias con las investigaciones realizadas por Monteros (2022) & Casanova et al. (2018) investigaron sobre las mismas variables aplicando el diseño correlacional, en sus resultados registran que el coeficiente correlacional fue moderado alto, por tanto, se acepta su conclusión donde precisan que coexistiendo positiva la asociación, con la aplicación de juegos recreativos en el aula se puede reforzar el progreso de las habilidades sociales.

También, con los trabajos realizados por Quijije (2021) & Ylarragorry (2018) donde evalúan la asociación entre el juego y las habilidades sociales, dentro de sus hallazgos indican que mayoritariamente los niños/as presentaron escaso desarrollo de sus habilidades sociales y coexiste asociación directa entre las variables, por tanto, se acepta su conclusión en el sentido que los juegos influyen positivamente en el desarrollo de las habilidades sociales.

Asimismo, es notoria la concordancia en el abordaje metodológico con las investigaciones de Itusaca (2019) & Hurtado (2022) como resultado de su estudio correlacional se encontró que el índice de correlación asumió el valor equivalente a 0,757, hallazgos muy similares a los alcanzados en este estudio, por tanto, se comparte la conclusión donde se señala que existe correlación significativa y positiva entre el juego y las habilidades sociales en los estudiantes de sus muestras. De igual manera a Rashta (2022) & Cercado (2018) encontraron que el índice de correlación, según Pearson alcanzó el valor de 0,618; concluyendo que los juegos recreativos inciden en la autoestima y también en las habilidades sociales de los estudiantes.

De la misma forma, Araujo (2018) & Ydrogo (2022) al investigar la asociación entre los juegos y las habilidades sociales en preescolares hallaron que la correlación aplicando Rho Spearman, se obtuvo el valor de 0,789, indicando una correlación positiva alta; coincidiendo con su conclusión donde indican que, al existir correlación fuerte, los juegos influyen en el desarrollo de las habilidades sociales en los infantes. Asimismo, Atoche (2021) & Palomino

(2019) orientaron su objetivo a establecer la relación entre el juego y las habilidades sociales; encontraron que en la mayoría de estudiantes predominó el nivel medio de habilidades sociales, además, es aceptable su conclusión que entre las variables hay correlación significativa.

Los resultados propios y los compartidos por los antecedentes permiten reafirmar la fuerte correlación entre los juegos recreativos y las habilidades sociales, sobre el tema, Ylarragorry (2018) afirma que las habilidades sociales se pueden promocionar en los estudiantes a través de diversas actividades, a su vez, estas habilidades permiten que ellos ejecuten demás actividades, bajo esa perspectiva, el juego recreativo constituye esa actividad por medio del cual es viable desarrollar las habilidades sociales, desde temprana edad, en el ámbito familiar y educativo, practicarlo garantiza que el niño/a logre adecuarse al entorno social cercano, además, de poder estar al tanto y comprendiendo el mundo al cual pertenece.

Resumiendo lo opinado por el autor, gracias al juego se apertura una salida al conocimiento de la realidad, permitiendo al estudiante reconocer los hechos y las cosas que existen, enfocándolas tal como son, asimismo, el juego como recurso didáctico contribuye a que el estudiante explote su capacidad de actuar, sentir y emocionarse, vale decir, desarrollar su capacidad cognitiva, su naturaleza social y su afectividad o emocionalidad.

En la parte final de la discusión es conveniente acotar que, a pesar de

las limitaciones para el recojo de información, superada aprovechando la biblioteca virtual UCV y las bases de datos, por tanto, la investigación resultó interesante pues estudió dos variables muy importantes en la etapa preescolar, el juego recreativo y las habilidades sociales, incluidas en el diseño curricular nacional, además, presente en la planificación, gestión y evaluación de los aprendizajes de los estudiantes, en tal razón, el estudio de ambas no se da por agotado, por el contrario, la investigación apertura nuevas aristas que servirán de punto de partida para ulteriores indagaciones, sobre todo aquellas que se orienten a implementar estrategias para su mejor tratamiento académico.

VI. CONCLUSIONES

1. Entre los juegos recreativos y las habilidades sociales coexiste una asociación positiva alta, por tanto, se concluye que, a mayor aplicación de juegos recreativos, mayor será el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes evaluados.
2. La práctica de juegos recreativos en la mayoría de estudiantes es de nivel deficiente; asimismo, según dimensiones: psicomotora, es de nivel regular; cognitiva, afectiva emocional y social el nivel es deficiente; se concluye que los estudiantes necesitan apoyo para mejorar su práctica de juegos recreativos.
3. El desarrollo de habilidades sociales en la mayoría de estudiantes es de nivel insatisfactorio, igual nivel predomina en las dimensiones personal y contextual y en la comportamental es de nivel medianamente satisfactorio; en conclusión, hace falta que la docente intervenga didácticamente para que todos los niños alcancen el nivel esperado en sus habilidades sociales.
4. Existe relación positiva moderada entre la dimensión psicomotora y las habilidades sociales en su dimensión conductual, el valor del Rho de Spearman fue de $= 0,564$; en tal razón, la conducta de los estudiantes mejorará en tanto mejore la práctica de los juegos psicomotores.
5. Existe relación positiva moderada entre la dimensión cognitiva y las habilidades sociales en su dimensión personal, en tal razón, se concluye que el aspecto personal de los estudiantes mejorará en tanto mejore el conocimiento de los juegos colectivos.
6. Existe relación positiva moderada entre la dimensión afectiva emocional y las habilidades sociales en su dimensión situacional, el valor del Rho de Spearman fue de $= 0,641$; en tal razón, se concluye que el aspecto situacional de los estudiantes mejorará en tanto mejore el aspecto afectivo emocional que generalos juegos recreativos.
7. Existe relación positiva moderada entre la dimensión social y las habilidades sociales en su dimensión situacional, el valor del Rho de Spearman fue de $= 0,681$; en tal razón, se concluye que el aspecto situacional de los estudiantes mejorará en tanto mejore el aspecto social que propician los juegos recreativos.

VII. RECOMENDACIONES

1. A la directora de la I. E. I. Buena Vista – Jaén, tomar nota de los hallazgos adquiridos en el estudio con el propósito de promover la toma de decisiones oportunas que permitan superar la problemática referida a la práctica de juegos recreativos y el perfeccionamiento de habilidades sociales en los educandos, puesto que se determinó que ambas variables están directamente asociadas.
2. A la directora de la I. E. I. Buena Vista – Jaén, insertar en sus planes de trabajo eventos académicos para la formación continua de los docentes con miras a empoderarlos de las estrategias adecuadas para mejorar su práctica de juegos recreativos.
3. A la directora de la I. E. I. Buena Vista – Jaén, gestionar ante la UGEL el apoyo de los especialistas a fin de que los docentes sean capacitados en estrategias para la promoción de las habilidades sociales y conseguir que todos alcancen el nivel esperado.
4. A la docente de la I. E. I. Buena Vista – Jaén, realizar el diagnóstico de la práctica de la dimensión psicomotora de los juegos recreativos individuales a fin de conocer su estado actual e introducir mejoras en los juegos que involucre la actividad psicomotriz.
5. A la docente de la I. E. I. Buena Vista – Jaén, observar la práctica de la dimensión cognitiva del juego recreativo con la finalidad de promover en los estudiantes el desarrollo de su pensamiento y creatividad durante el juego.
6. A la docente de la I. E. I. Buena Vista – Jaén, observar la práctica de la dimensión afectiva emocional y social del juego recreativo con la finalidad de favorecer su capacidad de evidenciar emociones positivas y expresión de afecto a sus pares.

REFERENCIAS

- Acosta, L. M. (2020). El juego y su incidencia en la formación del niño y la niña como ser social. *Revista Actividad Física y Ciencias* Año 2020, vol. 12, Nº2. <https://doi.org/10.21670/revistas-historico.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/view/9415/5894>
- Ahmed, H.O. (2021). An analytical study of social skills and their relationship to the levels of sports culture according to the variable of training age of first-class football players for the 2020-2021 season. *Journal of Human Sport and Exercise*, 16(4proc), S1790-S1797. DOI: 10.14198/jhse.2021.16.Proc4.25
- Alva, E. (2019). *Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686, Marcash - Huari, 2018*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/11535>
- Araujo, Y. (2018). *Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017*. [Tesis de licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles – Chimbote] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/5671>
- Ardila, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arias, J. L. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. 1era edición. Arequipa: CONCYTEC. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/>
- Arrigoni, F. y Solans, A. (2018). Programa de promoción de habilidades sociales (phas) para niños con discapacidad intelectual. *Revista RUEDES*, 8, año 2018 <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/ruedes/article/view/1660>
- Astria, H., Ma'mun, A. & Fitri, M. (2019). The Influence of Traditional Games on Social Behavior of Young Millennials. *Advances in Health Sciences Research*, volume 21. 4th International Conference on Sport Science, Health, and Physical Education (ICSSHPE 2019) DOI:10.2991/ahsr.k.200214.066

- Atoche, J. C. (2021). *Estrategias lúdicas para las habilidades sociales en estudiantes de sexto grado de primaria institución educativa “Juan Manuel Iturregui”- Lambayeque*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo – Chiclayo] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/62027>
- Aucasi, G. M. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana, 2020. *Revista Horizonte de la Ciencia*, vol. 12, núm. 22, 2022, Enero-Junio, pp. 83-91. DOI: <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.403>
- Bernate, J. A. (2021). Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Caballero, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo de Conocimiento*. (Edición núm. 57) Vol. 6, No 4 Abril 2021, pp. 861-878 ISSN: 2550 - 682X DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Cañabate, D., Martínez, G., Rodríguez, D. & Colomer, J. (2018). Analysing Emotions and Social Skills in Physical Education. *Magazine Sustainability* 2018, 10(5), 1585; <https://doi.org/10.3390/su10051585>
- Cárdenas, A., Genovezzy, P., Napa, L. y Arévalo, K. P. (2021). Habilidades sociales y comportamiento en niños en una Unidad de Educación Básica del cantón Buena Fe, provincia de Los Ríos, Ecuador. *Revista Ciencias Sociales Y Económicas*, 5(2), 71–83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8483802>
- Casanova, S. J., Vásquez, M. G. y Casanova, T. A. (2018). *Los juegos recreativos y su importancia en el desarrollo motriz*. [Investigación auspiciada por la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba – Ecuador] <https://pedagogia.edu.ec/public/docs/discos/5ffc1436bed517d0aad0da5c31902688.pdf>
- Cercado, E. (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018*. [Tesis de titulación. Universidad San Pedro – Chimbote] URI: <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11913>

- Cepeda, P. A. (2022). Las actividades lúdicas grupales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. Guía para docentes. [Tesis de licenciatura. Universidad de Guayaquil – Ecuador] URI: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63142>
- Cerna, V. A. (2021). *Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash en el año 2019.* [Tesis de titulación. Universidad Católica Los Ángeles – Chimbote] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21876>
- Colombo, A. M. y Lee, J. (2020). Social Skill Outcomes Following Physical Activity–Based Interventions for Individuals on the Autism Spectrum: A Scoping Review Spanning Young Childhood Through Young Adulthood. First Published Online: 06 Dec 2020. Volume 38: Issue 1. DOI: <https://doi.org/10.1123/apaq.2019-0080>
- Condori, R. P., Donayre, D. y Rivera, M. G. (2022). *El juego cooperativo para una convivencia asertiva en educación inicial.* [Tesis de grado. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico – Lima] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12905/2052>
- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica – CONCYTEC. (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica - Reglamento RENACYT.* https://doi:portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf
- Corzo, Y. A. (2020). *Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga.* [Tesis de maestría. Universidad Autónoma de Bucaramanga – Colombia] URI: <http://hdl.handle.net/20.500.12749/12087>
- De la Cruz, M. A. (2021). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris.* [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo – Chiclayo] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/67973>

- Delgado, V. H., Pérez, L. J., Mera, D. G., Villafuerte, J. y Macías, R. L. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de niños*. Primera Edición. Manabí – Ecuador: Imprenta: Universitaria – ULEAM. URI: <http://repositorio.uho.edu.cu/xmlui/handle/uho/9378>
- Elario, Y. y Quispe, G. (2021). *Juegos recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I. E. Los Patriotas – Cuzco*. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cuzco] URI: <http://hdl.handle.net/20.500.12918/5750>
- Figuroa, A. M. y Ávila, J. L. (2022). Espacios recreativos y el rendimiento en el proceso de la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de educación inicial de la escuela Francisco Pacheco del cantón Portoviejo periodo 2021 – 2022. *Revista EDUCARE*. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1701>
- Flórez, A. C., y Prado, M. F. (2021). Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados. *Revista Investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas*, 12(2), 13-26. <https://doi.org/10.15658/INVESTIGIUMIRE.221202.02>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2019). *Aprendizaje a través del juego*. <https://unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Fox, A., Dishman, S., Valicek, M., Ratcliff, K. & Hilton, C. Effectiveness of Social Skills Interventions Incorporating Peer Interactions for Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder: A Systematic Review. *The American Journal of Occupational Therapy*, 2020, Vol. 74(2), 7402180070p1–7402180070p19. DOI: 10.5014/ajot.2020.040212
- Gallardo, J. y Gallardo, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. URI: <http://hdl.handle.net/10433/6824>
- Garay, L. M. (2022). *Juegos lúdicos para desarrollar habilidades sociales en niños de preescolar, S.J.L, 2022*. [Tesis de licenciatura. Universidad Santo Domingo de Guzmán – Jicamarca – Lima] URI: <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/406>

- Grasso, P. (2021). Habilidades Sociales: breve contextualización histórica y aproximación conceptual. *Revista ConCiencia EPG*, 6(2), 82 - 98. DOI: <https://doi.org/10.32654/CONCIENCIAEPG.6-2.6>
- Guzmán, M. B., Pacheco, M. G., Navarrete, R. A., y Zamora, F. A. (2022). Actividades físicas y recreativas infantiles en el confinamiento del período pandémico 2021. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*. Polo De Capacitación, Investigación Y Publicación (POCAIP), 7(3), 206-225. [https://doi: https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/603/1052](https://doi.org/https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/603/1052)
- Guzmán, C. M. (2019). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*; vol.14 no.64 Cienfuegos jul.-set. 2018; Epub 08-Jun-2019. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Hernández, R. y Jabari, J. (2022). Disrupted and disconnected: Child activities, social skills, and race/ethnicity during the pandemic. Original research article *Frontiers in Education*, 29 April 2022 Sec. Educational Psychology Volume 7 - 2022 | DOI: <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.869183>
- Hernández, Y. de los A. y Gutiérrez, M. G. (2019). *La educación musical y el desarrollo de habilidades sociales en el segundo ciclo de la Educación Inicial*. [Tesis de grado. Pontificia Universidad Católica del Perú – Lima] URI: <http://hdl.handle.net/20.500.12404/21398>
- Hernández, R. y Mendoza, (2018). *Metodología de la Investigación*. 1era edición. México: Editorial Mc Graw Hill
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta edición. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Hinkley, T., Brown, H., Carson, V. & Teychenne, M. (2018). Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children. *Magazine PLoS ONE* 13(4): e0193700. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0193700>
- Holloway, J. M. & Long, T. M. (2019). The interdependence of motor and social skill development: influence on participation. *Physical Therapy*, Volume 99, Issue 6, June 2019, Pages 761–770, DOI: 10.1093/ptj/pzz025

- Hurtado, S. M. (2022). *Juego libre en los sectores y habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la I.E 7066 – Chorrillos*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo – Lima] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81982/Hurtado_SSM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ibarra, M. E. (2020). *Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: Un análisis psicosocial en niños de 6 a 8 años en la ciudad de Victoria de Durango*. [Tesis de maestría. Universidad Juárez del Estado de Durango – México] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81982>
- Iluri, B., Pérez, P., Wood, A. & Habibi, A. (2019). The role of community-based music and sports programmes in parental views of children's social skills and personality. *International Journal of Community Music*, Volume 12, Issue 1, Feb 2019, p. 35 – 56. DOI: https://doi.org/10.1386/ijcm.12.1.35_1
- Itusaca, M. (2019). *Incidencia del juego cooperativo en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 años institución educativa inicial N°25210 Aplicación UNA-Puno*. [Tesis de licenciatura. Universidad Nacional del Altiplano – Puno] URI: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/11633>
- Jumbo, J. F. (2022). *Los juegos recreativos en la expresión corporal en estudiantes de educación inicial*. [Tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Ambato – Ecuador] URI: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34394>
- Kocak, A., Ertuzun, E. & Tas, F. (2021). The effect of the therapeutic recreation program for children with autistic spectrum disorder on their social skills. *Balt J Health Phys Act.* 2021; Suppl(2):23-31 DOI: 10.29359/BJHPA.2021.Suppl.2.03
- Libera. (2022). *La importancia del juego en las habilidades sociales del niño*. <https://libera.pe/articulos-de-psicologia/la-importancia-del-juego-las-habilidades-sociales-del-nino/>
- Mendoza, C. H. (2021). Las habilidades sociales, factor clave para una interacción efectiva. *Revista Polo del Conocimiento*, [S.l.], v. 6, n. 2, p. 3-16, feb. 2021. ISSN 2550-682X. DOI: 10.23857/pc.v6i2.2233.

- Mendoza, M. V. (2019). Relevancia del juego y actividades recreativas en aulas hospitalarias. *Revista de educación. Universidad Femenina del Sagrado Corazón*. DOI: <https://doi.org/10.33539/educacion.2019.v25n1.1767>
- Mocha, J. A., Coba, E., Barquin, C. y Castro, W. (2018). Efectos de un programa de juegos recreativos en la definición de la lateralidad. *Revista Espacios*. Vol. 39 (Nº 23) Año 2018. Pág. 26. <https://ww.revistaespacios.com/a18v39n23/a18v39n23p26.pdf>
- Montalvo, V. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública, Chiclayo*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo - Chiclayo] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/93532>
- Monteros, M. P. (2022). *El juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de Preparatoria de la Escuela Fiscomisional "Santa Clara de Asís", parroquia Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha en el año lectivo 2021-2022*. [Tesis de maestría. Universidad Técnica del Norte – Ecuador] URI: <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13516>
- Nieves, M. D., Domínguez, A., & Rodríguez, U. B. (2023). El juego como actividad físico-recreativa fundamental en la formación del niño. *Ciencia y Actividad Física*, 7(2), 44–56. DOI: <http://doi:revistacif.uclv.edu.cu/index.php/revista/article/view/107>
- Núñez, Y., Vitória, P. R. y Núñez, R. (2018). La contribución de las actividades lúdicas al desarrollo de habilidades sociales en la infancia. *Acción*, 14(s/n). DOI: <https://accion.uccfd.cu/index.php/accion/article/view/9>
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J. y Romero, H. E. (2018). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. 5ta edición. Bogotá – Colombia: Ediciones de la U.
- Orr, K., Arbour, K. P., Blair, M. & Tamminen. (2020). Social influences in recreational sport programs for emerging adults with disabilities: A mixed methods approach. December 2020. *European Journal of Adapted Physical Activity*. DOI:10.5507/euj.2020.014

- Ortiz, F., Taveras, J., y Bennasar, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52–70. DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>
- Palan, J. A. (2022). *Juegos recreativos en el desarrollo cognitivo en escolares de educación general básica media*. [Tesis de licenciatura. Universidad Técnica de Ambato – Ecuador] URI: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/35891>
- Palomino, H. (2019) *Los juegos recreativos y el aprendizaje significativo en el área de educación física en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “El Arenal”- 2018*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo – Trujillo] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/44008>
- Pons, M., Bordoy, A., Alemany, E., Huget, O., Zagaglia, A., Slyvka, S. y Yáñez, A. (2021). Hábitos familiares relacionados con el uso excesivo de pantallas recreativas (televisión y video- juegos) en la infancia. *Rev Esp Salud Pública*. 2021; 95: 14 de enero e202101002. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7957690>
- Quijije, E. L. (2021). *Juegos tradicionales manabitas y su relación con las habilidades sociales en los estudiantes de básica media*. [Tesis de maestría. Universidad San Gregorio de Portoviejo – Ecuador]. URI: <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2479>
- Rashta, E. A. (2022). *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo – Chimbote] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/83118>
- Samper, A. F. y Muñoz, D. J. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. [Tesis de maestría. Corporación Universidad de la Costa – Barranquilla – Colombia] URI: <https://hdl.handle.net/11323/6123>
- Sanz, A. (2021). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de los juegos del mundo: Propuesta de Intervención*. [Tesis de maestría. Universidad de Valladolid – España] URI: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/47326>

- Seppi, M. F. (2023). *7 consecuencias de la ausencia del juego en niños*.
<https://eresmama.com/consecuencias-ausencia-del-juego-en-ninos/>
- Toaza, T. D. y Lara, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610. URI:
<https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/38591>
- Ünlü, Ç., & Çeviker, A. (2022). Examination of the social skills levels of students participating in recreative activities. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 4(4), 529-540. DOI:
<https://doi.org/10.46328/ijonSES.470>
- Ydrogo, Y. (2022). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip*. [Tesis de maestría. Universidad César Vallejo – Chiclayo] URI: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/95400>
- Zambrano, F. E. y Mateo, J. L. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*. Vol 7, núm. 4, Agosto Especial 2021, pp. 336-355. DOI:
<https://doi.org/10.23857/dc.v7i4.2096>

ANEXOS

**Anexo 1:
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES**

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Escala de medición
V1: Juegos recreativos	Constituyen acciones puramente lúdicas, efectuadas en lugares cerrados o abiertos, cuyo objetivo primordial es la animación y disfrute de quienes lo realizan; y en el ámbito escolar contribuye a estimular el aprendizaje y ayuda a liberar malas energías, además, propicia la socialización entre pares (Palán, 2022).	Estrategia didáctica a evaluar su uso en los niños/as de 5 años de una institución educativa inicial de Buena Vista - Jaén, mediante una Ficha de observación	Psicomotora	Explora y ejercita su cuerpo	Ordinal Niveles: Bueno Regular Deficiente
				Explora todo aquello que se halla a su alcance	
			Cognitiva	Comprende cómo realizar el juego propuesto	
				Realiza actividades lúdicas con creatividad	
			Afectiva emocional	Se muestra afectuoso al jugar con sus pares	
				Evidencia regocijo y gozo al jugar	
			Social	Se socializa participando en juegos grupales	
	Juega con sentido de sana competencia				
V2: Habilidades sociales	Constituyen el conjunto de conductas que los niños necesitan para interactuar de manera eficaz. Esto quiere decir, de manera adecuada y satisfactoria con sus pares y demás personas de su entorno, dependiendo de su nivel de desarrollo para ser tipificadas como positivas y favorables (Hernández y Gutiérrez, 2019).	Habilidades específicas a evaluar en los niños/as de 5 años de una institución educativa inicial de Buena Vista - Jaén, mediante una Ficha de observación	Comportamental o conductual	Conductas que asume mientras interactúa	Ordinal Niveles: Satisfactorio, Medianamente satisfactorio, Insatisfactorio
				Actitudes que adopta al interactuar con sus pares	
			Personal o individual	Ideas, puntos de vista, intereses e inclinaciones que manifiesta	
				Reconocimiento de su emocionalidad y los valores que practica	
			Situacional o contextual	Influencia del escenario social en el que se desenvuelve	
				Estado de sus relaciones interpersonales	

Anexo 2: Instrumentos de medición de las variables

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LOS JUEGOS RECREATIVOS

Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén

Objetivo: Diagnosticar el nivel de práctica de juegos recreativos, según dimensiones, en los estudiantes seleccionados.

Observadora: Br. Olinda Quevedo Córdova,

Fecha de la observación:

Escala de valoración:

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

ÍTEMS			
Dimensión: Psicomotora			
1. Jugando a saltar la soga, reconoce lo que puede hacer con su cuerpo			
2. Camina siguiendo una línea trazada, conservando equilibrio corporal			
3. Ante la propuesta de saltar una barrera, identifica sus fortalezas y debilidades corporales			
4. Identifica los objetos del aula con los que puede jugar solo			
5. Selecciona un juguete y juega libre e individualmente con él			
6. Juega con peluches dándoles vida			
Dimensión: Cognitiva			
7. Presta atención a la mecánica del juego a realizar			
8. Comprende las acciones que ejecutará en el juego			
9. Mientras juega “el capitán manda” piensa y actúa lo que hace			
10. Explica cómo realizó el juego			
11. Entiende las medidas de seguridad a tener en cuenta en el juego			
12. Coordina con sus compañeros/as sus roles en el juego			
Dimensión: Afectiva emocional			
13. Se regocija cuando juega con sus pares			
14. Abraza y aplaude a sus compañeros que juegan bien			
15. Evita molestarse cuando algo no sale bien en el juego grupal			
16. Mientras juega demuestra respeto a sus compañeros/as			
Dimensión: Social			
17. Se integra fácilmente al grupo para jugar con sus compañeros (as)			
18. Practica el “juego a las escondidas” sin excluir a ningún compañero (a)			
19. Participa en el juego “los encostados” procurando ganar la competencia			
20. Realiza juegos de competencia aceptando que puede ganar o perder			

Nota: Elaboración de la investigadora.

FICHA TÉCNICA

1. **Nombre:** Ficha de observación para evaluar los juegos recreativos
2. **Autora:** Olinda Quevedo Córdova
3. **Objetivo:** Diagnosticar el nivel de práctica de juegos recreativos, según dimensiones, en los estudiantes seleccionados.
4. **Usuarios:** La Ficha de observación se aplicó a 14 niños/as de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén.
5. **Especificaciones y modalidad de aplicación.**
 - 1º La ficha de observación consta de veinte ítems, organizados en sus cuatro dimensiones: 6,6,4 y 4 ítems respectivamente
 - 2º El instrumento fue aplicado de forma personal a cada niño/a de la muestra, bajo responsabilidad de la investigadora.
 - 3º El desarrollo del instrumento duró aproximadamente 20 minutos, observando el actuar del niño/a dentro y fuera del aula.

6. Estructura

<i>Variable: Juegos recreativos</i>		
Dimensión	Indicadores	Ítems
Psicomotora	Explora y ejercita su cuerpo	1 ,2,3
	Explora todo aquello que se halla a su alcance	4 ,5,6
Cognitiva	Comprende cómo realizar el juego propuesto	7 ,8,9
	Realiza actividades lúdicas con creatividad	1 0,11,12
Afectiva emocional	Se muestra afectuoso al jugar con sus pares	1 3,14
	Evidencia regocijo y gozo al jugar	1 5,16
Social	Se socializa participando en juegos grupales	1 7,18
	Juega con sentido de sana competencia	1 9,20

7. Escala.

7.1 Escala general:

NIVEL	Rango
Deficiente	[20 – 30)
Regular	[31 – 44)
Bueno	[45 – 60)

7.2 Escala específica:

Nivel	Dimensiones			
	Psicomotora	Cognitiva	Afectiva emocional	Social
Deficiente	[06 – 09)	[06 – 09)	[04 – 06)	[04 – 06)
Regular	[10 – 13)	[10 – 13)	[07 – 09)	[07 – 09)
Buena	[14 – 18)	[14 – 18)	[10 – 12)	[10 – 12)

8. Validación: Se hizo mediante juicio de expertos, se validó el contenido del cuestionario.

9. Confiabilidad: Fue calculada aplicando la prueba estadística Alfa de Cronbach.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES

Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén

Objetivo: Identificar el nivel de habilidades sociales, según dimensiones, en los estudiantes seleccionados

Observadora: Br. Olinda Quevedo Córdova,

Fecha de la observación:

Escala de valoración:

1	2	3
Nunca	A veces	Siempre

ÍTEMS			
Dimensión: Comportamental o conductual			
1. Se asocia indistintamente con sus compañeros (as) para realizar actividades académicas			
2. Respeta a sus compañeros (as) evitando todo tipo de agresión			
3. Se muestra alegre y complacido (a) cuando sus compañeros (as) le tratan bien			
4. Asume actitud tolerante cuando sus compañeros (as) no pueden hacer alguna actividad			
5. Es asertivo cuando dialoga con sus compañeros (as)			
6. Estimula a sus compañeros (as) para mejorar su aprendizaje			
Dimensión: Personal o individual			
7. Expresa libremente sus ideas al intervenir en clase			
8. Respeta los puntos de vista de sus compañeros (as)			
9. Dice cuáles son sus intereses e inclinaciones de manera libre			
10. Identifica sus estados de ánimo (alegre, triste, enfadado, etc.)			
11. Evita sentirse mal por cualquier motivo			
12. Le resulta fácil practicar los valores (respeto, solidaridad y veracidad)			
13. Se incomoda cuando le recuerdan que debe practicar los valores			
Dimensión: Situacional o contextual			
14. Acepta y respeta las normas de conducta que debe cumplir en su hogar e institución educativa			
15. Valora el trabajo que realizan los miembros de su comunidad			
16. Sugiere acciones para mejorar la realidad de su localidad			
17. Procura llevarse bien con todos sus compañeros (as)			
18. Dialoga con sus compañeros (as) mostrando capacidad de escucha			
19. Evita discriminar a algún compañero (a) por sus características personales			
20. Se muestra solidario con sus compañeros (as) que requieren apoyo			

Nota: Elaboración de la investigadora

FICHA TÉCNICA

1. Nombre:

Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales

2. Autora:

Olinda Quevedo Córdova

3. Objetivo:

Identificar el nivel de habilidades sociales, según dimensiones, en los estudiantes seleccionados.

4. Usuarios:

La Ficha de observación se aplicó a 14 niños/as de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén.

5. Especificaciones y modalidad de aplicación.

- 1º La ficha de observación consta de veinte ítems, organizados en sus tres dimensiones: 6,7 y 7 ítems respectivamente
- 2º El instrumento fue aplicado de forma personal a cada niño/a de la muestra, bajo responsabilidad de la investigadora.
- 3º El desarrollo del instrumento duró aproximadamente 20 minutos, observando el actuar del niño/a dentro y fuera del aula.

6. Estructura

<i>Variable: Habilidades sociales</i>		
Dimensión	Indicadores	Ítems
Comportamental o conductual	Conductas que asume mientras interactúa	1 ,2,3
	Actitudes que adopta al interactuar con sus pares	4 ,5,6
Personal o individual	Ideas, puntos de vista, intereses e inclinaciones que manifiesta	7 ,8,9,10
	Reconocimiento de su emocionalidad y los valores que practica	1 1,12,13
Situacional o contextual	Influencia del escenario social en el que se desenvuelve	1 4,15,16,17
	Estado de sus relaciones interpersonales	1 8,19,20

7. Escala.

7.1 Escala general:

NIVEL	Rango
Insatis0066actorio	[20 – 30)
Medianamente satisfactorio	[31 – 44)
Satisfactorio	[45 – 60)

7.2 Escala específica:

Nivel	Dimensiones		
	Comportamental o conductual	Personal o individual	Situacional o contextual
Insatisfactorio	[06 – 08)	[07 – 11)	[07 – 11)
Medianamente satisfactorio	[09 – 14)	[12 – 15)	[12 – 15)
Satisfactorio	[15 – 18)	[16 – 21)	[16 – 21)

- Validación:** Se hizo mediante juicio de expertos, se validó el contenido del cuestionario.
- Confiabilidad:** Fue calculada aplicando la prueba estadística Alfa de Cronbach.

Anexo 3: Asentimiento informado

Título de la investigación: “Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista - Jaén”
Investigadora: Olinda Quevedo Córdova

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista - Jaén”, cuyo objetivo es identificar el estado de la actitud asertiva y del aprendizaje cooperativo en los niños. Esta investigación es desarrollada por estudiante de posgrado del Programa Académico de Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo del campus Chiclayo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa inicial de Buena Vista - Jaén.

El problema del cual parte la investigación está referido a la necesidad de conocer si los juegos recreativos y las habilidades sociales están relacionadas en los niños/as evaluados, de allí que se espera obtener resultados reveladores frente a los cuales la investigación aportará el diagnóstico de ambas variables.

Procedimiento

Si usted decide que su hijo/a participe en la investigación se realizará lo siguiente: Se le aplicará la técnica de observación donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista - Jaén”.

1. Esta observación se materializará con la aplicación de dos fichas de observación, las mismas que tendrán un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de la institución educativa inicial de Buena Vista. Lo registrado en las guías será codificado usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea que su hijo/a participe o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la Investigadora: Olinda Quevedo Córdova; email: Olinda.quevedo.cordova@gmail.com y Docente asesora: Rosa Eliana Salazar Cabrejos email scabrejosre@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento:

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que

mi menor hijo/a participe en la investigación.

Nombre

y

apellidos:

.....

Fecha

y

hora:

.....

Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.

Anexo 4: Validación de los instrumentos

Juegos recreativos

VALIDACIÓN DE EXPERTOS CON V AIKEN										
CRITERIOS	ÍTEMS		J1	J2	J3	Prom edio	N= Número de jueces	c= Número de valores (1-4) cantidad de elecciones que tiene el juez	V Aiken	
Claridad Coherencia Relevancia	ÍTEM 1	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 1	Coherencia	3	3	2	2.7	3	3	4	0.56
	ÍTEM 1	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 2	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 2	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 2	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 3	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 3	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 3	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 4	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 4	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 4	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 5	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 5	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 5	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 6	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 6	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 6	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 7	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 7	Coherencia	3	3	2	2.7	3	3	4	0.56
	ÍTEM 7	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 8	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 8	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 8	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 9	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 9	Coherencia	3	3	2	2.7	3	3	4	0.56
	ÍTEM 9	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 10	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 10	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 10	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 11	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 11	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 11	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 12	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 12	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 12	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 13	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 13	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 13	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67
	ÍTEM 14	Claridad	3	3	2	2.7	3	3	4	0.56
ÍTEM 14	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 14	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 15	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 15	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 15	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 16	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 16	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 16	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 17	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 17	Coherencia	3	3	2	2.7	3	3	4	0.56	
ÍTEM 17	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 18	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 18	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 18	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 19	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 19	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 19	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 20	Claridad	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 20	Coherencia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	
ÍTEM 20	Relevancia	3	3	3	3.0	3	3	4	0.67	

0.50 / 1.0

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$$

\bar{X} = promedio
l= valor mínimo
k= N° valores - 1

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$$

CRITERIOS	ÍTEMS	J1	J2	J3	Suma =S	N= Número de jueces	c= Número de valores (1 y 4) cantidad de elecciones que tiene el juez	V AIKEN
Claridad Coherencia Relevancia	1	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	2	8	3	4	0.88888889
		3	3	3	9	3	4	1
	2	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	3	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	4	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	5	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	6	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	7	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	2	8	3	4	0.88888889
		3	3	3	9	3	4	1
	8	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	9	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	2	8	3	4	0.88888889
		3	3	3	9	3	4	1
	10	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	11	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	12	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	13	3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
		3	3	3	9	3	4	1
	14	3	3	2	8	3	4	0.88888889
	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
15	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
16	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
17	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	2	8	3	4	0.88888889	
	3	3	3	9	3	4	1	
18	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
19	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
20	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
	3	3	3	9	3	4	1	
							0.99074074	

$$V = \frac{S}{N(c-1)}$$

S = Suma de opiniones de los jueces
 N = # de jueces
 c = # de valores (2 ó 3) cantidad de elecciones que tiene el juez

Habilidades sociales

CRITERIOS	ÍTEMS	J1	J2	J3	Suma =S	N= Número de jueces	c= Número de valores (1 y 4) cantidad de elecciones que tiene el juez	V AIKEN
Claridad Coherencia Relevancia	1	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	2	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	3	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	4	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	5	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	6	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	7	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	8	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	9	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	10	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	11	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	12	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	13	3	3	3	9	3	4	1
		4	2	3	9	3	4	1
		3	2	3	8	3	4	0.88888889
	14	3	3	3	9	3	4	1
	4	2	3	9	3	4	1	
	3	2	3	8	3	4	0.88888889	
15	3	3	3	9	3	4	1	
	4	2	3	9	3	4	1	
	3	2	3	8	3	4	0.88888889	
16	3	3	3	9	3	4	1	
	4	2	3	9	3	4	1	
	3	2	3	8	3	4	0.88888889	
17	3	3	3	9	3	4	1	
	4	2	3	9	3	4	1	
	3	2	3	8	3	4	0.88888889	
18	3	3	3	9	3	4	1	
	4	2	3	9	3	4	1	
	3	2	3	8	3	4	0.88888889	
19	3	3	3	9	3	4	1	
	4	2	3	9	3	4	1	
	3	2	3	8	3	4	0.88888889	
20	3	3	3	9	3	4	1	
	4	2	3	9	3	4	1	
	3	2	3	8	3	4	0.88888889	
							0.96296296	

$$V = \frac{S}{N(c-1)}$$

S = suma de opiniones de los jueces
 N = # de jueces
 c = # de valores (2 u 3) cantidad de elecciones que tiene el juez

VALIDACIÓN DE EXPERTOS CON V AIKEN									
CRITERIOS	ÍTEM		J1	J2	J3	Promedio	N= Número de jueces	c= Número de valores (1-4) cantidad de elecciones que tiene el juez	V Aiken
Claridad Coherencia Relevancia	ÍTEM 1	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 1	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 1	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 2	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 2	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 2	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 3	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 3	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 3	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 4	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 4	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 4	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 5	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 5	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 5	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 6	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 6	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 6	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 7	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 7	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 7	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 8	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 8	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 8	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 9	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 9	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 9	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 10	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 10	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 10	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 11	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 11	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 11	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 12	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 12	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 12	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 13	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 13	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 13	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 14	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 14	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 14	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 15	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 15	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 15	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 16	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 16	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 16	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 17	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 17	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 17	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 18	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 18	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 18	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 19	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 19	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 19	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56
	ÍTEM 20	Claridad	3	3	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 20	Coherencia	4	2	3	3.0	3	4	0.67
	ÍTEM 20	Relevancia	3	2	3	2.7	3	4	0.56

0.50 / 1.0

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$$

\bar{X} = promedio
 l = valor mínimo
 k = N° valores - 1

$$V = \frac{\bar{X} - l}{k}$$

CERTIFICADO DE VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Ficha de observación para evaluar los juegos recreativos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	Dimensión: Psicomotora													
1	Jugando a saltar la soga, reconoce lo que puede hacer con su cuerpo				x				x				x	
2	Camina siguiendo una línea trazada, conservando equilibrio corporal				x				x				x	
3	Ante la propuesta de saltar una barrera, identifica sus fortalezas y debilidades corporales				x				x				x	
4	Identifica los objetos del aula con los que puede jugar solo				x				x				x	
5	Selecciona un juguete y juega libre e individualmente con él				x				x				x	
6	Juega con peluches dándoles vida				x				x				x	
	Dimensión: Cognitiva													
1	Presta atención a la mecánica del juego a realizar				x				x				x	
2	Comprende las acciones que ejecutará en el juego				x				x				x	
3	Mientras juega "el capitán manda" piensa y actúa lo que hace				x				x				x	
4	Explica cómo realizó el juego				x				x				x	
5	Entiende las medidas de seguridad a tener en cuenta en el juego				x				x				x	
6	Coordina con sus compañeros/as sus roles en el juego				x				x				x	
	Dimensión: Afectiva emocional													
1	Se regocija cuando juega con sus pares				x				x				x	
2	Abraza y aplaude a sus compañeros que juegan bien				x				x				x	
3	Evita molestarse cuando algo no sale bien en el juego grupal				x				x				x	
4	Mientras juega demuestra respeto a sus compañeros/as				x				x				x	
	Dimensión: Social													
1	Se integra fácilmente al grupo para jugar con sus compañeros (as)				x				x				x	
2	Practica el "juego a las escondidas" sin excluir a ningún compañero (a)				x				x				x	
3	Participa en el juego "los encostados" procurando ganar la competencia				x				x				x	
4	Se integra fácilmente al grupo para jugar con sus compañeros (as)				x				x				x	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
-------------------------------------	----------------------	--------------------------	----------------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. Ponce Gutiérrez, Armando DNI: 42745488

Especialidad del validador (a): Investigación social

Jaén, 6 de junio de 2023

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintá

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes ;



Mag. Armando Ponce Gutiérrez
CPPE 2142745488
CIP 239923

CERTIFICADO DE VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	Dimensión: Comportamental o conductual													
1	Se interesa por saber cómo realizar la tarea grupal				X				X				X	
2	Trabaja con esmero para que su grupo quede bien				X				X				X	
3	Apoya a sus compañeros (as) cuando no saben cómo realizar una tarea				X				X				X	
4	Comparte los materiales que debe usarse en el grupo				X				X				X	
5	Realiza a tiempo las tareas que le corresponde dentro del grupo				X				X				X	
6	Se esfuerza por realizar bien las tareas encomendadas por el grupo				X				X				X	
	Dimensión: Personal o individual													
1	Expresa libremente sus ideas al intervenir en clase				X				X				X	
2	Respeto los puntos de vista de sus compañeros (as)				X				X				X	
3	Dice cuáles son sus intereses e inclinaciones de manera libre				X				X				X	
4	Identifica sus estados de ánimo (alegre, triste, enfadado, etc.)				X				X				X	
5	Evita sentirse mal por cualquier motivo				X				X				X	
6	Le resulta fácil practicar los valores (respeto, solidaridad y veracidad)				X				X				X	
7	Se incomoda cuando le recuerdan que debe practicar los valores				X				X				X	
	Dimensión: Situacional o contextual													
1	Acepta y respeta las normas de conducta que debe cumplir en su hogar e institución educativa				X				X				X	
2	Valora el trabajo que realizan los miembros de su comunidad				X				X				X	
3	Sugiere acciones para mejorar la realidad de su localidad				X				X				X	
4	Procura llevarse bien con todos sus compañeros (as)				X				X				X	
5	Dialoga con sus compañeros (as) mostrando capacidad de escucha				X				X				X	
6	Evita discriminar a algún compañero (a) por sus características personales				X				X				X	
7	Se muestra solidario con sus compañeros (as) que requieren apoyo				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	------------------	----------------------	------------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento reúne la suficiencia necesaria en su contenido

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

Apellidos y nombres del juez validador. Ponce Gutiérrez, Armando DNI: 42745488

Especialidad del validador (a): Investigación social

Jaén, 6 de junio de 2023

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es de adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador q

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incl

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son su



Firma del experto informante



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrado por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	PONCE GUTIERREZ
Nombre	ARMANDO
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	42745488

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD SAN PEDRO
Rector	JOSE MARIA HUAMAN RUIZ
Decano	MAXIMO GORING SEGURA VASQUEZ
Secretario	ANGEL EFREN PAREDES QUPUSCOA

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA
Fecha de Expedición	23/12/2013
Resolución/Acta	04277 - 2013 - USP / CU
Diploma	A1658196
Fecha Matriculación	Sin información (*****)
Fecha Egreso	Sin información (*****)

Fecha de emisión de la constancia:
04 de Agosto de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 000109926

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Módulo: Servidor de Agente autorizado:
Fecha: 04/08/2023 09:50:21-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(*****) La falta de información de este campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarnos a nuestra central telefónica 01 500 3630, de lunes a viernes, de 08:30 a.m. a 4:30 p.m.

CERTIFICADO DE VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Ficha de observación para evaluar los juegos recreativos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	Dimensión: Psicomotora													
1	Jugando a saltar la soga, reconoce lo que puede hacer con su cuerpo				x				x				x	
2	Camina siguiendo una línea trazada, conservando equilibrio corporal				x				x				x	
3	Ante la propuesta de saltar una barrera, identifica sus fortalezas y debilidades corporales				x				x				x	
4	Identifica los objetos del aula con los que puede jugar solo				x				x				x	
5	Selecciona un juguete y juega libre e individualmente con él				x				x				x	
6	Juega con peluches dándoles vida				x				x				x	
	Dimensión: Cognitiva													
1	Presta atención a la mecánica del juego a realizar				x				x				x	
2	Comprende las acciones que ejecutará en el juego				x				x				x	
3	Mientras juega "el capitán manda" piensa y actúa lo que hace				x				x				x	
4	Explica cómo realizó el juego				x				x				x	
5	Entiende las medidas de seguridad a tener en cuenta en el juego				x				x				x	
6	Coordina con sus compañeros/as sus roles en el juego				x				x				x	
	Dimensión: Afectiva emocional													
1	Se regocija cuando juega con sus pares				x				x				x	
2	Abraza y aplaude a sus compañeros que juegan bien				x				x				x	
3	Evita molestarse cuando algo no sale bien en el juego grupal				x				x				x	
4	Mientras juega demuestra respeto a sus compañeros/as				x				x				x	
	Dimensión: Social													
1	Se integra fácilmente al grupo para jugar con sus compañeros (as)				x				x				x	
2	Practica el "juego a las escondidas" sin excluir a ningún compañero (a)				x				x				x	
3	Participa en el juego "los encostados" procurando ganar la competencia				x				x				x	
4	Se integra fácilmente al grupo para jugar con sus compañeros (as)				x				x				x	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo	3. Moderado	4. Alto
------------------------------	---------	-------------	---------

	nivel	nivel	nivel
--	-------	-------	-------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El contenido del instrumento reúne la suficiencia necesaria

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

Apellidos y nombres del juez validador. Flores Cotrina, Sheyla Julissa DNI: 45745961

Especialidad del validador (a): Investigación social

Jaén, 6 de junio de 2023

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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



SHEYLA JULISSA FLORES COTRINA
EXPERTO EVALUADOR

CERTIFICADO DE VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	Dimensión: Comportamental o conductual													
1	Se interesa por saber cómo realizar la tarea grupal				X				X				X	
2	Trabaja con esmero para que su grupo quede bien				X				X				X	
3	Apoya a sus compañeros (as) cuando no saben cómo realizar una tarea				X				X				X	
4	Comparte los materiales que debe usarse en el grupo				X				X				X	
5	Realiza a tiempo las tareas que le corresponde dentro del grupo				X				X				X	
6	Se esfuerza por realizar bien las tareas encomendadas por el grupo				X				X				X	
	Dimensión: Personal o individual													
1	Expresa libremente sus ideas al intervenir en clase				X				X				X	
2	Respeto los puntos de vista de sus compañeros (as)				X				X				X	
3	Dice cuáles son sus intereses e inclinaciones de manera libre				X				X				X	
4	Identifica sus estados de ánimo (alegre, triste, enfadado, etc.)				X				X				X	
5	Evita sentirse mal por cualquier motivo				X				X				X	
6	Le resulta fácil practicar los valores (respeto, solidaridad y veracidad)				X				X				X	
7	Se incomoda cuando le recuerdan que debe practicar los valores				X				X				X	
	Dimensión: Situacional o contextual													
1	Acepta y respeta las normas de conducta que debe cumplir en su hogar e institución educativa				X				X				X	
2	Valora el trabajo que realizan los miembros de su comunidad				X				X				X	
3	Sugiere acciones para mejorar la realidad de su localidad				X				X				X	
4	Procura llevarse bien con todos sus compañeros (as)				X				X				X	
5	Dialoga con sus compañeros (as) mostrando capacidad de escucha				X				X				X	
6	Evita discriminar a algún compañero (a) por sus características personales				X				X				X	
7	Se muestra solidario con sus compañeros (as) que requieren apoyo				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El contenido del instrumento reúne la suficiencia necesaria

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

Apellidos y nombres del juez validador. Flores Cotrina, Sheyla Julissa DNI: 45745961

Especialidad del validador (a): Investigación social

Jaén, 6 de junio de 2023

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son



SHEYLA JULISSA FLORES COTRINA
EXPERTO EVALUADOR



PERU

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrado por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	FLORES COTRINA
Nombres	SHEYLA JULISSA
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	45745961

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO
Rector	ORBEGOSO VENEGAS BRUALDO SIGIFREDO
Secretario General	SANTIBERAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL
Decano	MOYA RONDO RAFAEL MARTIN

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAESTRO EN PSICOLOGIA EDUCATIVA
Fecha de Expedición	09/03/2013
Resolución/Acta	1068-2013-UCV
Diploma	A1535044
Fecha Matrícula	Sin información (****)
Fecha Egreso	Sin información (****)

Fecha de emisión de la constancia:
04 de Agosto de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 0661393823

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu

SUNEDU
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Mativo, Servidor de Agente automatizado.
Fecha: 04/08/2023 07:51:59-0300

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando teclado de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. Si el celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.
Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27369 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 002-2009-PCM.
[*] El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.
(****) La falta de información de esta campo, no involucra por sí misma un error o la invalidez de la inscripción del grado y/o título, puesto que, a la fecha de su registro, no era obligatorio declarar dicha información. Sin perjuicio de lo señalado, de requerir mayor detalle, puede contactarse a nuestra central telefónica: 01 800 3630, de lunes a viernes, de 08:30 p.m. a 4:30 p.m.

CERTIFICADO DE VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Ficha de observación para evaluar los juegos recreativos

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	Dimensión: Psicomotora													
1	Jugando a saltar la soga, reconoce lo que puede hacer con su cuerpo				X				X				X	
2	Camina siguiendo una línea trazada, conservando equilibrio corporal				X				X				X	
3	Ante la propuesta de saltar una barrera, identifica sus fortalezas y debilidades corporales				X				X				X	
4	Identifica los objetos del aula con los que puede jugar solo				X				X				X	
5	Selecciona un juguete y juega libre e individualmente con él				X				X				X	
6	Juega con peluches dándoles vida				X				X				X	
	Dimensión: Cognitiva													
1	Presta atención a la mecánica del juego a realizar				X				X				X	
2	Comprende las acciones que ejecutará en el juego				X				X				X	
3	Mientras juega "el capitán manda" piensa y actúa lo que hace				X				X				X	
4	Explica cómo realizó el juego				X				X				X	
5	Entiende las medidas de seguridad a tener en cuenta en el juego				X				X				X	
6	Coordina con sus compañeros/as sus roles en el juego				X				X				X	
	Dimensión: Afectiva emocional													
1	Se regocija cuando juega con sus pares				X				X				X	
2	Abraza y aplaude a sus compañeros que juegan bien				X				X				X	
3	Evita molestarse cuando algo no sale bien en el juego grupal				X				X				X	
4	Mientras juega demuestra respeto a sus compañeros/as				X				X				X	
	Dimensión: Social													
1	Se integra fácilmente al grupo para jugar con sus compañeros (as)				X				X				X	
2	Practica el "juego a las escondidas" sin excluir a ningún compañero (a)				X				X				X	
3	Participa en el juego "los encostados" procurando ganar la competencia				X				X				X	
4	Se integra fácilmente al grupo para jugar con sus compañeros (as)				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
-------------------------------------	----------------------	--------------------------	----------------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sí, hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Carbajal Cornejo Katherine **DNI:** 16785153

Especialidad del validador (a): Investigación social

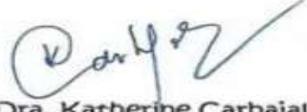
Chiclayo, 6 de junio de 2023

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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


Dra. Katherine Carbajal Cornejo
Investigadora CONCYTEC
Código Renacyt: P0047366
ORCID 0000-0003-3339-9217

CERTIFICADO DE VALIDEZ POR JUICIO DE EXPERTOS

Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	Dimensión: Comportamental o conductual													
1	Se interesa por saber cómo realizar la tarea grupal				X				X				X	
2	Trabaja con esmero para que su grupo quede bien				X				X				X	
3	Apoya a sus compañeros (as) cuando no saben cómo realizar una tarea				X				X				X	
4	Comparte los materiales que debe usarse en el grupo				X				X				X	
5	Realiza a tiempo las tareas que le corresponde dentro del grupo				X				X				X	
6	Se esfuerza por realizar bien las tareas encomendadas por el grupo				X				X				X	
	Nº Dimensión: Personal o individual													
1	Expresa libremente sus ideas al intervenir en clase				X				X				X	
2	Respeto los puntos de vista de sus compañeros (as)				X				X				X	
3	Dice cuáles son sus intereses e inclinaciones de manera libre				X				X				X	
4	Identifica sus estados de ánimo (alegre, triste, enfadado, etc.)				X				X				X	
5	Evita sentirse mal por cualquier motivo				X				X				X	
6	Le resulta fácil practicar los valores (respeto, solidaridad y veracidad)				X				X				X	
7	Se incomoda cuando le recuerdan que debe practicar los valores				X				X				X	
	Nº Dimensión: Situacional o contextual													
1	Acepta y respeta las normas de conducta que debe cumplir en su hogar e institución educativa				X				X				X	
2	Valora el trabajo que realizan los miembros de su comunidad				X				X				X	
3	Sugiere acciones para mejorar la realidad de su localidad				X				X				X	
4	Procura llevarse bien con todos sus compañeros (as)				X				X				X	
5	Dialoga con sus compañeros (as) mostrando capacidad de escucha				X				X				X	
6	Evita discriminar a algún compañero (a) por sus características personales				X				X				X	

7	Se muestra solidario con sus compañeros (as) que requieren apoyo				X				X					X
---	------------------------------------------------------------------	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	---

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sí, hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Carbajal Cornejo Katherine DNI: 16785153

Especialidad del validador (a): Investigación educativa

Chiclayo, 6 de junio

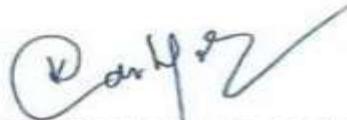
d

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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



Dra. Katherine Carbajal Cornejo
 Investigadora CONCYTEC
 Código Renacyt: P0047366
 ORCID 0000-0003-3339-9217



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Ejecutivo de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **CARBAJAL CORNEJO**
Nombres **KATHERINE**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **16785153**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **MORENO RODRIGUEZ ROSA YSABEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTORA EN EDUCACION**
Fecha de Expedición **22/11/16**
Resolución/Acta **0061-2016-UCV**
Diploma **UCV42928**
Fecha Matricula **08/03/2014**
Fecha Egreso **30/04/2015**

Fecha de emisión de la constancia:
23 de Julio de 2023



CÓDIGO VIRTUAL 0001379288

ROLANDO RUIZ LLATANCE
EJECUTIVO

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde Internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Anexo 5:

Análisis de confiabilidad de los instrumentos

Ficha de observación para evaluar los juegos recreativos

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,897	,900	20

Estadísticas de total de elemento				
	Me dia de escala si el elemento se ha suprimido	Vari anza de escala si el elemento se ha suprimido	Co rrelación total de elementos corregida	A lfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Jugando a saltar la soga, reconoce lo que puede hacer con su cuerpo	37,63	60,17	,735	,886
Camina siguiendo una línea trazada, conservando equilibrio corporal	37,69	63,96	,521	,892
Ante la propuesta de saltar una barrera, identifica sus fortalezas y debilidades corporales	37,69	60,63	,709	,887
Identifica los objetos del aula con los que puede jugar solo	37,94	68,63	,539	,907
Selecciona un juguete y juega libre e individualmente con él	37,69	61,96	,621	,889
Juega con peluches dándoles vida	37,81	61,29	,616	,889
Presta atención a la mecánica del juego a realizar	37,31	62,63	,647	,889
Comprende las acciones que ejecutará en el juego	38,06	61,63	,608	,889
Mientras juega "el capitán manda" piensa y actúa lo que hace	37,69	63,63	,593	,893
Explica cómo realizó el juego	37,63	60,83	,785	,885
Entiende las medidas de seguridad a tener en cuenta en el juego	38,31	64,63	,540	,894
Coordina con sus compañeros/as sus roles en el juego	37,69	62,96	,510	,892
Se regocija cuando juega con sus pares	37,81	61,29	,616	,889
Abraza y aplaude a sus compañeros que juegan bien	37,69	65,29	,542	,901
Evita molestarse cuando algo no sale bien en el juego grupal	38,19	61,96	,560	,891
Mientras juega demuestra respeto a sus compañeros/as	37,81	65,63	,539	,897
Se integra fácilmente al grupo para jugar con sus compañeros (as)	37,56	60,29	,815	,884
Practica el "juego a las escondidas" sin excluir a ningún compañero (a)	38,25	63,67	,670	,893

Participa en el juego "los encostalados" procurando ganar la competencia	38,25	63,80	,62	,895
Realiza juegos de competencia aceptando que puede ganar o perder	37,75	63,67	,60	,896

Ficha de observación para evaluar las habilidades sociales

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,901	,904	20

Estadísticas de total de elemento				
	Medi a de escala si el elemento se ha suprimido	Vari anza de escala si el elemento se ha suprimido	Co rrelación total de elementos corregida	Alf a de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Se asocia indistintamente con sus compañeros (as) para realizar actividades académicas	37,7 5	61,0 00	,74 8	,89 0
Respeto a sus compañeros (as) evitando todo tipo de agresión	37,8 1	64,8 29	,61 3	,89 7
Se muestra alegre y complacido (a) cuando sus compañeros (as) le tratan bien	37,8 1	61,8 96	,70 0	,89 2
Asume actitud tolerante cuando sus compañeros (as) no pueden hacer alguna actividad	38,0 0	68,6 67	,58 3	,90 9
Es asertivo cuando dialoga con sus compañeros (as)	37,8 1	62,5 63	,63 8	,89 4
Estimula a sus compañeros (as) para mejorar su aprendizaje	37,8 8	62,2 50	,71 0	,89 2
Expresa libremente sus ideas al intervenir en clase	37,4 4	63,3 29	,65 6	,89 4
Respeto los puntos de vista de sus compañeros (as)	38,1 9	62,2 96	,60 8	,89 4
Dice cuáles son sus intereses e inclinaciones de manera libre	37,8 1	64,8 29	,61 3	,89 7
Identifica sus estados de ánimo (alegre, triste, enfadado, etc.)	37,7 5	61,6 67	,80 0	,89 0
Evita sentirse mal por cualquier motivo	38,4 4	65,5 96	,52 3	,89 9
Le resulta fácil practicar los valores (respeto, solidaridad y veracidad)	37,8 1	63,7 62	,52 7	,89 7
Se incomoda cuando le recuerdan que debe practicar los valores	37,9 4	62,9 96	,58 7	,89 5
Acepta y respeta las normas de conducta que debe cumplir en su hogar e institución educativa	37,8 1	66,2 96	,55 8	,90 5
Valora el trabajo que realizan los miembros de su comunidad	38,3 1	62,7 63	,54 1	,89 6
Sugiere acciones para mejorar la realidad de su localidad	37,9 4	66,1 96	,56 3	,90 1
Procura llevarse bien con todos sus compañeros (as)	37,6 9	61,0 29	,82 8	,88 9
Dialoga con sus compañeros (as) mostrando capacidad de escucha	38,3 8	64,5 17	,55 2	,89 9
Evita discriminar a algún compañero (a) por sus características personales	38,3 8	65,0 50	,50 5	,90 0
Se muestra solidario con sus compañeros (as) que requieren apoyo	37,8 8	64,5 17	,62 1	,90 0



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SALAZAR CABREJOS ROSA ELIANA, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista - Jaén", cuyo autor es QUEVEDO CORDOVA OLINDA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, 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.

CHICLAYO, 03 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SALAZAR CABREJOS ROSA ELIANA DNI: 41661370 ORCID: 0000-0002-1144-2037	Firmado electrónicamente por: SCABREJOSRE el 07-08-2023 01:14:19

Código documento Trilce: TRI - 0639196