



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

**"Juegos recreativos y socialización en niños de 5 años de
inicial, I.E San Ignacio 2024"**

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE**

AUTORA:

Román Guerrero, Maday (orcid.org/0009-0008-3786-7210)

ASESOR:

Mg. Montes Ninaquispe, Jose Carlos (orcid.org/0000-0001-5130-7342)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TRUJILLO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios por su guía espiritual en todo momento. A mi familia por su apoyo durante el proceso de mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por su infinito amor y hacer de mí una persona con ideas de superación. A mis padres y mi familia por ser pilar fundamental en todo lo que soy, por su motivación constante la cual me han permitido ser una persona de bien.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MONTES NINAQUISPE JOSE CARLOS, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico titulado: "Juegos recreativos y socialización en niños de 5 años de inicial, I.E San Ignacio 2024", cuyo autor es ROMÁN GUERRERO MADAY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 14%, 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 el Trabajo Académico 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.

TRUJILLO, 05 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MONTES NINAQUISPE JOSE CARLOS DNI: 44737032 ORCID: 0000-0001-5130-7342	Firmado electrónicamente por: JMONTESN el 08-07- 2024 13:34:42

Código documento Trilce: TRI - 0797892

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ROMÁN GUERRERO MADAY estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico titulado: "Juegos recreativos y socialización en niños de 5 años de inicial, I.E San Ignacio 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
MADAY ROMÁN GUERRERO DNI: 43457238 ORCID: 0009-0008-3786	Firmado electrónicamente por: RROMANGU el 05-07- 2024 16:27:09

Código documento Trilce: TRI - 0797894

ÍNDICE

	Pág.
CARÁTULA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE	ii
ÍNDICE DE TABLAS	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO.....	9
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	9
3.2 Variables y operacionalización	9
3.3 Población, muestra y muestreo	10
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	11
3.5 Procedimiento de recolección de datos	12
3.6 Método de análisis de datos	13
3.7 Aspectos éticos	13
IV. RESULTADOS.....	14
IV. DISCUSIÓN	17
VI. CONCLUSIONES.....	21
VII. RECOMENDACIONES	22
REFERENCIAS	23
ANEXOS	28

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba de normalidad.....	14
Tabla 2 Correlación entre los juegos recreativos y la dimensión autoafirmación	14
Tabla 3 Correlación entre los juegos recreativos y la dimensión expresión de emociones.....	14
Tabla 4 Correlación entre los juegos recreativos y la dimensión habilidad para relacionarse	15
Tabla 5 Correlación entre los juegos recreativos y la socialización.....	15

RESUMEN

Los juegos recreativos pueden ser un buen estímulo y a su vez indicador de la capacidad socializadora de los niños de inicial, aunque no se esté considerándolo de esta manera y no se vea mucho como parte del enfoque pedagógico, es necesario el desarrollo de un estudio para ayudar a confirmar esta hipótesis. De este modo, el objetivo de la investigación es analizar la relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024. Se consideró un estudio de tipo básica, con un diseño no experimental de nivel correlacional y de corte transversal. La población fue de 15 estudiantes, siendo una muestra censal sin muestreo. Los cuestionarios fueron considerados de varios autores, los cuales tuvieron sus respectiva validez y confiabilidad para asegurar su uso. verificar su validez y confiabilidad respectivos. Según los resultados, existe relación significativa entre las variables de estudio ($r=0.736$; $\text{sig} \leq 0.05$) y de igual forma con las dimensiones de la socialización, menos con la dimensión habilidades para relacionarse, concluyendo que cuanto mejor sea el desenvolvimiento en los juegos recreativos, los estudiantes en general mejorarán su socialización, sobre todo la autoafirmación y su capacidad para expresar emociones.

Palabras Clave: juego recreativo, socializacion, inicial

ABSTRACT

Recreational games can be a good stimulus and at the same time an indicator of the socializing capacity of early childhood children, although it is not being considered in this way and is not seen much as part of the pedagogical approach, the development of a study is necessary to help confirm this hypothesis. Thus, the objective of the research is to analyze the relationship between recreational games and socialization in 4-year-old children in an Educational Institution of San Ignacio 2024. A basic study was considered, with a non-experimental design of correlational level and cross-sectional. The population was 15 students, being a census sample without sampling. The questionnaires were considered by several authors, which had their respective validity and reliability to ensure their use. verify their respective validity and reliability. According to the results, there is a significant relationship between the study variables ($r=0.736$; $\text{sig} < 0.05$) and similarly with the dimensions of socialization, less with the dimension skills to relate, concluding that the better the performance in recreational games, the students in general will improve their socialization, especially self-affirmation and their ability to express emotions.

Keywords: recreational play, socialization, preschool

I. INTRODUCCIÓN

El ser humano es un ser social y desde sus primeras etapas necesita aprender a relacionarse para que pueda compartir lo que piensa y siente de manera adecuada, buscando mejorar las condiciones propias del individuo y de los demás (Banco Mundial, 2019). En los niños pequeños de inicial, esto resulta de gran importancia, ya que durante esta etapa el docente busca la integración social del niño en general, siendo algo fundamental para su desarrollo y por las consecuencias positivas en su educación y convivencia, reforzadas por las experiencias. Para esto, el desarrollo de sus habilidades sociales, que según Guzmán (2019) es la capacidad del ser humano para poder relacionarse con otras personas, generando satisfacción, donde la empatía y la capacidad de poder adecuarse son importantes. Esto a su vez es favorable para cumplir los objetivos de desarrollo sostenibles, que corresponden a una educación de calidad.

Por tanto, para estimular las capacidades sociales, el juego resulta un elemento de gran apoyo para ello, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2018) señala que as diferentes actividades recreativas de los niños forman parte del aprendizaje temprano y desarrollo de nuevas destrezas. Esta herramienta impulsa el logro de diferentes actividades dinámicas de integración y asignación de roles para alcanzar los objetivos de manera efectiva. Sobre esto, Hernández y Pacheco (2021) mencionan que, a partir del empleo de los juegos físico-recreativos, genera un ambiente de socialización entre los niños. A pesar de su importancia, aún hay ciertas deficiencias respecto a socialización de los estudiantes, probablemente por la falta de uso de esta.

A nivel internacional, por ejemplo, en el estudio de Tintori (2021) en niños menores de 3 años en Italia, en donde en general la capacidad pro social fue alta al 44.6% seguido de medio al 39.3%, pero hay una diferencia con las niñas que tuvieron mayor frecuencia. Aun así, los niveles altos quedan en menos de la mitad, indicando la falta de reforzamiento en este tema. Sobre los juegos recreativos, el estudio de Zambrano y Mateo (2021) en Ecuador, que encontró que, si bien los juegos que realizan los estudiantes en su mayoría son satisfactorios para ellos y disfrutan más de jugar pelota, los docentes indican que

poco es útil para mejorar la resistencia aeróbica, esto indica que ciertos juegos pueden ser mejores para otros fines. En el Perú gracias al Ministerio de Educación (Minedu, 2019), se implementó actividades de prevención y promoción de actividades lúdicas con la finalidad de sensibilizar a la comunidad educativa en general el adecuado manejo socioemocional, en donde los docentes deberán aplicar el enfoque de juego en sus encuentros en las aulas para lograr experiencias positivas y que los infantes desarrollen una formación satisfactoria. Sin embargo, algunos estudios, demuestran aún falta de desarrollo en la socialización, como Fernández y Montoya (2018) que encontraron que el nivel de habilidades sociales en menores de 4 años fue baja en su mayoría al 66.7% seguido de medio al 33.3%.

Ante de esto faltan más evidencias a nivel local respecto al vínculo entre estas variables que ayude a sustentar mucho más la importancia de los juegos recreativos, ya que también se ha observado el problema de la socialización en los alumnos, de cuatro años de inicial, ya que algunos no son muy participativos, no suelen expresarse mucho y aún les dificulta las conversaciones. Además, hay una carencia de aplicación de los juegos recreativos, por lo que se ve necesario su aplicación. De este modo es que el propósito de estudio es comprender la relación que existe entre el adecuado desarrollo de los juegos recreativos y la socialización de los estudiantes de cuatro años de un colegio la localidad, para que gracias a los resultados se puedan establecer las recomendaciones que contribuyan a mejorar y seguir aplicando este tipo de herramientas en beneficio del desarrollo socioemocional de los niños.

De lo observado por tanto se plantea como problema general ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024? Como Problemas específicos, ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y las dimensiones de la socialización, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024? De esta manera, el objetivo general planteado fue, analizar la relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024. Como objetivos específicos, se buscó identificar la relación entre los juegos recreativos y las

dimensiones de la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024.

Esta investigación se justifica teóricamente porque aporta conocimiento sobre la influencia de los juegos recreativos como herramientas de interacción y aprendizaje para los menores de inicial, además de traer propuestas nuevas en la educación, ya que los juegos lúdicos son actividades recreativas que tienen por objetivo crear diversión y generar aprendizaje en base a este, aprovechando sus beneficios sociales, físicos y mentales. De manera práctica, está justificada en el hecho de generar un beneficio directo a los estudiantes, tras las recomendaciones que se plantean para una aplicación continua de los juegos recreativos y así mejorar la capacidad de socialización de los estudiantes. Metodológicamente, el estudio se justifica en el hecho de que sigue los procesos de la metodología científica, además de validar instrumentos que van a ser útiles para otros investigadores, además de ser un antecedente de estudio, que puede servir de guía para otros estudios.

Como hipótesis general se planteó que, la relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva. Las hipótesis específicas fueron que, la relación entre los juegos recreativos y las dimensiones de la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva.

II. MARCO TEÓRICO

En el presente marco teórico, se exponen las investigaciones previas o antecedentes relacionados con el tema de investigación y el sustento respectivo para ambas variables. Como antecedentes a nivel internacional, Garaigordobil et al. (2022) tuvieron como objetivo fue mostrar los efectos positivos de los juegos cooperativos, en todas las dimensiones del desarrollo infantil. Encontró que en los estudios donde se aplicaron estos programas de juegos, hubo un impacto significativo en el desarrollo social del niño y demás áreas psicológicas del menor. También el estudio de Arinalhaq & Mayar (2022) el cual buscó describir los hallazgos de otros estudios en relación con el uso del juego sobre el mejoramiento de los aspectos sociales del niño durante la pandemia, encontró que los estudios revelan, que los niños que juegan con juegos tradicionales pueden desarrollar sus habilidades sociales.

El estudio de Cedeño y Calle (2020) buscó conocer la incidencia de los juegos individuales y colectivos en el desarrollo de ciertas capacidades en el estudiante, encontrando que, el juego sí posee una incidencia en la socialización, ya que los juegos en si poseen una función eminentemente social. Guzmán (2019) buscó comprender cómo se desarrollan las habilidades sociales por medio de actividades recreativas o lúdicas en menores de tres años. Encontró que el juego viene a ser un buen método de enseñanza aprendizaje que facilita los procesos de socialización en los menores de 3 años, por lo que, a edades tempranas, el juego favorece a la socialización, en donde deben auto conocerse, auto controlarse, tener empatía y motivación.

Finalmente, el estudio de Csányi (2018) que examinó las experiencias y puntos de vista de los maestros de preescolar sobre el papel de la educación al aire libre en las interacciones sociales. Según sus hallazgos, a pesar de la posible aversión de los niños a participar en este tipo de actividades, apoyan el desarrollo de vínculos más estrechos dentro del grupo, además los entornos naturales aportan calma y apertura, por lo que este entorno facilita las interacciones sociales entre los niños.

A nivel nacional Ccaso et al. (2023) tuvo como objetivo conocer el vínculo entre la

aplicación de los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de tres años en Arequipa. Concluyeron que cuando mejor se apliquen los juegos tradicionales mayor serán las habilidades socioemocionales en estos alumnos. Apaza (2022) en su estudio en Huánuco, tuvo como objetivo, implementar juegos recreativos para conocer sus efectos sobre el desarrollo de la socialización en menores de cinco años. Concluyó de este modo que los juegos recreativos, mejoran la socialización de los niños de inicial, siendo igual en sus dimensiones (autonomía, locomoción, ocupación, comunicación y socialización). Barrios (2022) en su tesis, buscó comprender el vínculo entre la práctica del juego y la socialización en los niños de 3 y 4 años de un colegio en Cajamarca. Concluyó que cuanto mayor sea la frecuencia de la aplicación del juego, mayor será el grado de socialización en los estudiantes.

También el estudio de Alvarado (2022) tuvo como objetivo, encontrar la relación entre los juegos recreativos y la socialización de estudiantes de primer grado de primaria en un colegio de Huacho. Hubo relación significativa entre las variables y adecuadas puntuaciones entre ambas, concluyendo que cuanto mejor se aplique los juegos recreativos, la socialización de los estudiantes será mayor. Por último, Carazas (2020) en su investigación buscó conocer la relación entre los juegos recreativos y cómo influyen en la socialización de los niños. En sus hallazgos, encontraron que hay una relación positiva media. Concluyendo que el adecuado desarrollo de los juegos recreativos en los estudiantes también denotará y favorecerá a un adecuado nivel de socialización.

Sobre las bases o fundamentos teóricos respecto a las variables, se describe primero a lo referente de los juegos recreativos, Rodríguez et al. (2023) refiere que son actividades lúdicas, las cuales llegan a estimular el interés, la capacidad creativa, la socialización en los menores y diversión en ellos, favoreciendo a desarrollar sus capacidades de comunicación, afecto, motrices y cognitivas. Por su parte, Junaedah et al (2020) respecto a los niños de inicial, menciona que la edad temprana es la edad del juego, la edad en la que los niños imitan lo que ven, aprenden de lo que ven. Sobre las teorías que explican el juego, se considera importante la teoría del pre-ejercicio de Groos, que según Gallardo (2018), dicha teoría refiere que el juego no solo es una forma de ejercicio, sino también un preparativo para el desarrollo de funciones que

maduran al final de la infancia. El juego representa una práctica de habilidades necesarias para la adultez, y desempeña un papel crucial en el desarrollo de la autonomía del niñoa medida que crece.

Sobre la importancia que tiene el juego, es un instrumento vital para la expresión y el control emocional. A medida que los niños crecen, el juego les permite integrar su personalidad, expresar agresividad, manejar la ansiedad y enriquecer sus experiencias (Celume et al., 2019). Según Cañón (2020) las actividades lúdicas, son una herramienta pedagógica valiosa que facilita el aprendizaje y fomenta la comunicación, la participación y el trabajo en equipo. Respecto al modelo teórico empleado para el análisis del desenvolvimiento de los menores mediante los juegos recreativos, se considera a Mujica (2004, como se citó en Cedeño y Calle, 2020) que considera distintas formas de realizar los juegos recreativos y las cuales deben ser desarrolladas adecuadamente por parte de los niños y que dan a conocer ciertos aspectos de su desarrollo.

La primera dimensión, se trata de los juegos individuales, en donde el niño satisfacer sus necesidades personales de acuerdo con sus intereses, adaptando las herramientas y espacio para desarrollar el juego y pueda ejercitarse, desarrollando habilidades y saberes sobre su psicomotricidad, le ayuda a su auto superación, elige qué habilidades emplear, se relaciona bien consigo mismo, mayor confianza y disfrute en general. Tiene varios indicadores, confianza para participar, autonomía y cumplimiento de normas (Mujica 2004, como se citó en Cedeño y Calle, 2020). Como segunda dimensión están los juegos colectivos, en donde se lleva a cabo con más individuos, esto ayuda a la socialización y estimulación de la competencia, asumiendo normas las cuales tienen que cumplir, compitiendo para conseguir un resultado, con la participación y colaboración de todos para superar a un adversario. Dentro de sus indicadores están la capacidad de integración, saber compartir y el deportivismo (Mujica 2004, como se citó en Cedeño y Calle, 2020).

La tercera dimensión, son los juegos no estructurados, que quiere decir que son aquellos en donde no hay reglas como tal, se les puede otorgar a los niños materiales y ellos ven el modo de cómo usarlos sin orientación, estimulando su

imaginación e investigación sobre los diversos modos de emplear las herramientas asignadas. Los indicadores de esta dimensión son tres, el primero es el intercambio de roles, segundo es el respeto por la integridad de los demás y por último la demostración de sus habilidades (Mujica 2004, como se citó en Cedeño y Calle, 2020). La última dimensión, los juegos estructurados, se basan en aquellos donde hay ciertas normas delimitadas, necesitan la comprensión del modo de actuar por parte del niño en dichos juegos, acatando las reglas y que aprenda algo en específico o estimule una específica habilidad, favoreciendo a la autoestima, confianza, motivación, entre otros. Como indicadores, tiene el empleo de materiales, la participación y el respeto de opiniones ajenas (Mujica 2004, como se citó en Cedeño y Calle, 2020).

Ahora, respecto a la socialización, sobre su concepto, Núñez y Alba (2023) afirman que es un proceso en donde los menores conocen diversos aspectos sobre emociones, conductas, creencias según el rol que tienen dentro de su cultura, siendo el rol, lo que se espera que haga el individuo dentro de su entorno social. Respecto a las teorías que dan sustento a esta variable, se considera importante la teoría del aprendizaje de Albert Bandura, en la cual de acuerdo con Cohen y Coronel (2009) los niños aprenden a tener ciertas conductas por medio de lo que observan, más que por la instrucción de sus padres. De igual manera lo refuerza Castro-Ochoa y Moreta-Herrera (2023), indicando que es el entorno el que moldea la conducta del niño y su pensamiento, según lo que observe y la consecuencia que trajo el mismo.

La importancia que tiene, según Núñez y Alba (2023) es que ayuda fundamentalmente al desarrollo de sus emociones, aspectos cognitivos y moral. Al relacionarse el niño con su entorno, puede incrementar su intelecto en las relaciones sociales para introducirse a su entorno social, generando una conducta moral y según la esperada por la misma. A las edades de 3 y 4 años, la conducta de ayuda de los niños se moldea cada vez más a través de la socialización (Schmerse & Hepach, 2021). Para evaluar la variable de socialización, en los niños se emplea el modelo teórico propuesto por Álvarez et al. (1990, citado por Abugattas, 2016), que refiere que, dentro de las habilidades sociales en niños de inicial, hay dos grupos grandes, aquellas de interacción y la otra de autonomía, considerando solo las de interacción con tres dimensiones según Abugattas (2016).

La primera dimensión es Autoafirmación, se trata un conjunto de conductas como saber defender y defenderse, pudiendo aceptar un no y explicando sus incomodidades, puede pedir y hacer favores, preguntar si tiene dudas y expresar aquello que le interesa o no, pudiendo iniciar conversaciones (Álvarez et al., 1990, citado por Abugattas, 2016). Dentro de sus indicadores, está la capacidad de manifestar lo que no le gusta o sí, aceptar un no como respuesta, saber de defenderse y defender a sus compañeros, ser curioso y ser capaz de conversar, mantener e iniciar una conversación (Abugattas, 2016). La segunda es Expresión de emociones, siendo capaz de ser agradable, expresándose mediante palabras y gestos acordes a sus emociones, reconociendo además lo que los otros sienten. Emplea también, el todo de voz adecuado al contexto y realiza cumplidos y los recibe con gratitud. Como indicadores posee, la expresión verbal y gestual, hacer cumplidos y recibirlos, y por último reconocer otras emociones (Álvarez et al., 1990, citado por Abugattas, 2016).

La tercera es la Habilidad para relacionarse, en este aspecto el niño debe ser capaz de buscar a otros para participar en los juegos o actividades que se realiza, así como ser voluntario en juegos individuales y de grupo, sabiendo compartir sus materiales y solicitar prestado si le falta algo. Así también con lleva que establezca amigo con rapidez y que se relacione muy bien con ellos. Además, conlleva el seguir órdenes y participar en clase. (Álvarez et al., 1990, citado por Abugattas, 2016). Dentro de sus indicadores está el emplear distintos tonos de voz, compartir con otros, mantiene la mirada y mantener relaciones adecuadas con otros (Abugattas, 2016).

III. MÉTODO

3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

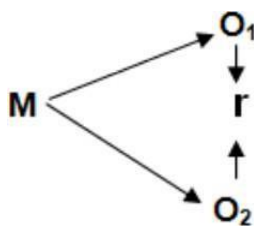
Se consideró el tipo de investigación básica, que según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) son estudios los cuales buscan incrementar el conocimiento sobre un tema. De este modo, es que se trata de tener más información sobre el vínculo entre las variables en el entorno local de estudio.

3.1.2 Diseño de investigación

Fue no experimental, ya que solamente se recoge los datos, sin realizar alguna manipulación en las variables (Reio, 2016). Su enfoque fue cuantitativo porque se emplea la estadística para poder corroborar la hipótesis de estudio, obteniendo datos numéricos para su procesamiento (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Involucró también un nivel de estudio correlacional, que como refiere Curtis et al. (2016) son investigaciones en las que se trata de conocer el nivel respecto al vínculo que poseen dos o más variables. También, fue de corte transversal ya que únicamente los datos se recolectaron en un solo momento (Setia, 2018). De este modo, es que se va a observar los hechos y recolectar los datos en un solo momento para conocer la relación entre variables.

Figura 1

Simbología del diseño correlacional



Nota. M= muestra; O1 = Juegos recreativos; O2 = socialización;
r = Relación

3.2 Variables y operacionalización

Juegos recreativos

Definición conceptual: Rodríguez et al. (2023) refiere que son actividades lúdicas, las cuales llegan a estimular el interés, la capacidad creativa, la socialización en los menores y diversión en ellos, favoreciendo a desarrollar sus capacidades de comunicación, afecto, motrices y cognitivas.

Definición operacional: Los juegos recreativos se medirán de acuerdo al desenvolvimiento de los estudiantes en los mismo, de acuerdo a cuatro formas en las que se presenta.

Indicadores: El instrumento posee cuatro dimensiones según su conformación, individuales (ítems 1,2,3), colectivos (ítems 4,5,6), no estructurados (ítems 7,8,9) y estructurados (ítems 10,11,12).

Escala de medición: Ordinal

Socialización

Definición conceptual: La socialización de los estudiantes son un compendio de comportamientos que un individuo adopta para poder tener adecuados vínculos con otros y así consiga y ofrezca algún tipo de gratificación (Álvarez et al., 1990, citado por Abugattas, 2016).

Definición operacional: Se medirá de acuerdo con el test de Habilidades de Interacción Social de Abugattas (2016) que posee 3 dimensiones para conocer el grado de socialización en el niño de inicial.

Indicadores: El instrumento posee tres dimensiones, autoafirmación (ítems 1 al10), expresión de emociones (ítems del 11 al 18) y habilidades para relacionarse (ítems 20 al 24).

Escala de medición: Ordinal

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1 Población

Se trata de la totalidad de individuos que poseen las particularidades que se requiere analizar (Garg, 2016). Se consideró a la totalidad de alumnos de cuatro años de la I.E. San Ignacio, siendo en total 15 alumnos.

- **Criterios de inclusión:** Se incluye a todos los alumnos de cuatro años que estudien en la I.E. San Ignacio, que tengan el permiso de sus padres para ser partícipes del estudio.

- **Criterios de exclusión:** Se excluye a los niños de otras edades de misma entidad, además de aquellos que no estuvieron en las clases con los juegos recreativos más de dos veces.

3.3.2 Muestra

Se trata de una porción o parte proveniente de la población de estudio (Martínez et al., 2016). En este caso, la muestra fue del mismo tamaño que la población, o sea su total, lo que quiere decir que fue una muestra censal, siendo los 15 niños de la I.E. Santiago establecidos en la población.

3.3.3 Muestreo

No se consideró muestreo, porque la muestra fue censal.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Siendo la encuesta como técnica, de acuerdo con Ponto (2015) es un modo de recolección de datos que llega a amplias poblaciones y de fácil administración. Además, se empleará la técnica de la observación que según Fry et al. (2017) se trata de la recolección de datos mediante consulta, estando en el lugar de los hechos de observación, recolectando la información de manera sistemática. Los instrumentos para emplear, por tanto, son el cuestionario, siendo un formato en donde se plasman interrogantes para conocer su apreciación sobre un tema en concreto (Jones et al., 2013). También se empleó la lista de chequeo que para Reijers et al. (2017) se trata de una lista en donde se verifican ciertos criterios o conductas, para registrar la ausencia o presencia de los mimos. De este modo, para evaluar los juegos recreativos se empleará la lista de chequeo y para la socialización un cuestionario.

Para evaluar el desenvolvimiento de los niños en los juegos recreativos se empleará una lista de chequeo, elaborado por la presente investigadora de acuerdo con lo referido por Mujica (2004, como se citó en Cedeño y Calle, 2020), estableciendo un total de 12 ítems, repartidos en cuatro dimensiones. su escala de medición es ordinal con una escala de respuesta dicotómica de SI y NO, referente al cumplimiento de ciertos comportamientos dentro del juego recreativo por parte del alumno, por lo que mide el nivel del mismo. El instrumento se aplica de manera individual o con el apoyo de otras personas capacitadas para su administración. Está enfocado a evaluar a niños de inicial y puede demorar aproximadamente 10 minutos.

Por otra parte, para evaluar la socialización, se tuvo en cuenta el test de Habilidades de Interacción Social de Abugattas (2016), elaborado en Lima - Perú, quien es la autora original, basado en la teoría de Álvarez et al. (1990). Este instrumento está dirigido a los docentes para evaluar niños de entre 3 a 6 años. Su objetivo es evaluar el grado de habilidades de interacción social en los menores. Tiene 24 ítems en total repartidos en tres dimensiones. Su escala es ordinal y para responder emplea la escala Likert de cinco opciones. Su administración es individual y tiene un aproximado de 10 minutos.

Como es un instrumento previamente elaborado, posee validez y confiabilidad para ser adecuado para su uso, sin necesidad de volver a desarrollar este proceso. De este modo, dentro de su validez por juicio de expertos los cuales recomendaron eliminar diversos ítems, y estableciendo que los demás son válidos para su empleo. Además, dentro del análisis factorial, el modelo de medición que en principio era de 4 factores, se redujo a 3, indicando que explican mucho la varianza común, quedando al final tres dimensiones y 25 ítems. La confiabilidad del instrumento por alfa de Cronbach, indicó adecuados puntajes del instrumento en general siendo 0.93 indicando una muy alta confiabilidad. Por último, desarrollaron los baremos en donde establecieron puntos de corte, pudiendo considerarse los puntos de corte 25 y 75.

3.5 Procedimiento de recolección de datos

Primero se tuvo en cuenta la elaboración de la lista de cotejo sobre los juegos recreativos, la cual fue validada mediante expertos para su uso. Por otro lado, se ubicó un instrumento ya validado y confiabilidad para su empleo y de libre acceso. Luego de determinar que las herramientas de medición fueran las adecuadas, se elaboraron los permisos respectivos la entidad, para hacerle saber lo que se realizará y contar con su aprobación. También, cada padre supo el propósito de estudio y otorgaron su consentimiento. Luego de ello, se comenzó con la práctica de los juegos recreativos dos veces por semana, teniendo en cuenta un total de 4 juegos a aplicar y durante esas dos semanas se evaluará a los estudiantes cómo se desenvuelven en el mismo y sus conductas de socialización mediante la encuesta auto administrada a la docente a cargo de los alumnos (investigadora). De esta manera, el proceso de evaluación duro dos semanas, seleccionando a los estudiantes según la lista de

registro. Con los datos, se realizó la digitalización de estos guardando las respuestas en el programa Excel.

3.6 Método de análisis de datos

Con los datos, se realizó la estadística inferencial para responder a las preguntas de estudio y corroborar las hipótesis planteadas. De esta manera con la información ordenada y almacenada en el programa Excel, se sumaron las respuestas en su totalidad para conocer el puntaje de la variable y también por dimensiones. Con dichas puntuaciones puestas en el programa SPSS, se ejecutó la prueba de Shapiro Wilk (muestra ≤ 50). normalidad Gracias a esto se seleccionó como prueba de correlación el Rho de Spearman. Todo ello se interpretó y expuso en tablas.

3.7 Aspectos éticos

Dentro de los aspectos éticos de investigación consideradas internacionalmente, está el principio de beneficencia, lo cual indica generar el máximo beneficio y cero perjuicios durante la recolección de datos. También se cumple con el principio de no maleficencia. También se considera el principio de justicia y dignidad, teniendo en un trato justo y digno en todos los estudiantes, con sentido de igualdad y cuidado de su integridad. También el principio de confidencialidad se aplica al no difundir información personal de los estudiantes y emplear sus datos solo para fines de la presente investigación. Además, la autonomía, es importante porque respeta la decisión del involucramiento en la investigación, a los estudiantes para el estudio por parte de sus padres, mediante un asentimiento informado. Por último, es necesario destacar el empleo de las normas APA 7ma edición, siendo éticos con el empleo de información y el reconocimiento de la autoría correspondiente mediante las citas y referencias.

IV. RESULTADOS

Para exponer los resultados del presente estudio, primero se tuvo en cuenta el desarrollo de la prueba de normalidad, la cual señala el estadístico a emplear para el propósito de la investigación. A continuación, se muestra el resultado de dicha prueba.

Tabla 1

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos recreativos	,907	15	,123
Socialización	,856	15	,021

Como se observa en la tabla 1, la prueba de Shapiro Wilk, determinó que para el caso de los datos de la variable juegos recreativos, existe normalidad en los datos ($\text{sig} > 0.05$), pero para la distribución de los datos de la variable socialización, no existe normalidad ($\text{sig} < 0.05$). Por tanto, la prueba de correlación a emplear será la prueba no paramétrica Rho de Spearman.

Tabla 2

Correlación entre los juegos recreativos y la dimensión autoafirmación

		Autoafirmación
Rho de	Juegos	r
		,706**
Spearman	recreativos	p
		,003
		N
		15

Nota: ** significancia ≤ 0.01 ; r=Coeficiente de correlación Spearman; p=significancia; N=muestra

Según la tabla 2, el análisis de la prueba Rho de Spearman, indica que existe relación significativa alta y positiva ($r=0.706$; $\text{sig} < 0.05$) entre los juegos recreativos y la autoafirmación de los estudiantes. Esto confirma la hipótesis de estudio y se interpreta que, cuanto mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de autoafirmación también será mayor.

Tabla 3*Correlación entre los juegos recreativos y la dimensión expresión de emociones*

		Expresión de emociones	
Rho de	Juegos	r	,804**
Spearman	recreativos	p	,000
		N	15

Nota: ** significancia ≤ 0.01 ; r=Coeficiente de correlación Spearman; p=significancia; N=muestra

Según la tabla 3, el análisis de la prueba Rho de Spearman, indica que existe relación significativa alta y positiva ($r=0.804$; $\text{sig} \leq 0.05$) entre los juegos recreativos y la expresión de emociones en los estudiantes. Esto confirma la hipótesis de estudio y se interpreta que, cuanto mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de expresión de emociones también será mayor.

Tabla 4*Correlación entre los juegos recreativos y la dimensión habilidad para relacionarse*

		Habilidad para relacionarse	
	Juegos	r	,294
	recreativos	p	,288
		N	15

Nota: ** significancia ≤ 0.01 ; r=Coeficiente de correlación Spearman; p=significancia; N=muestra

Según la tabla 4, el análisis de la prueba Rho de Spearman, indica que no existe relación significativa ($r=0.294$; $\text{sig} \leq 0.05$) entre los juegos recreativos y la habilidad para relacionarse en los estudiantes. Ante esto, se rechaza la hipótesis de estudio y se comprende que ambas variables son independientes entre sí.

Tabla 5*Correlación entre los juegos recreativos y la socialización*

		Socialización	
--	--	----------------------	--

Rho de Spearman	Juegos recreativos	r	,736**
		p	,002
		N	15

Nota: ** significancia ≤ 0.01 ; r=Coficiente de correlación Spearman; p=significancia; N=muestra

Según la tabla 5, el análisis de la prueba Rho de Spearman, indica que existe relación significativa alta y positiva ($r=0.736$; $\text{sig} \leq 0.05$) entre los juegos recreativos y la socialización en los estudiantes. Esto confirma la hipótesis de estudio y se interpreta que, cuanto mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de socialización también será mayor.

V. DISCUSIÓN

De los hallazgos, se presenta la discusión comparando las teorías y antecedentes en relación con el tema, partiendo por el objetivo principal, el cual fue analizar la relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial de una institución educativa, encontrando que dicha relación fue significativa y positiva de grado alto, que señala que mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de socialización también será mayor. Además, esto señala que los juegos recreativos, pueden ser un estímulo, así como un indicador de que los niños poseen ciertas habilidades sociales al observar cómo se desenvuelven en los juegos recreativos y sus tipos.

Estudios similares, se pueden considerar el de Garaigordobil et al. (2022) que encontró que un programa de juegos tuvo un impacto significativo en el desarrollo social del niño y demás áreas psicológicas del menor. También, Arinalhaq & Mayar (2022) encontraron que, si frecuentemente se emplean estos juegos, los niños mejorarán sus habilidades sociales y Ccaso et al. (2023) encontraron relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y las dimensiones de las habilidades socioemocionales.

Respecto a las teorías que sustentan el hallazgo, se puede tener en cuenta la teoría del pre-ejercicio de Groos, que según Gallardo (2018), dicha teoría refiere que el juego no solamente es un tipo de ejercicio, sino también un pre-ejercicio, debido a que favorece el desarrollo las funciones las cuales llegan a madurar terminando la infancia. De este modo, siendo la capacidad para socializar parte del desarrollo del niño, se comprende que ayuda a que esto se refuerza, además como menciona Celume et al. (2019) el juego es un instrumento de expresión y control emocional, imprescindible para el crecimiento, integrando la personalidad poco a poco, jugando para expresar agresividad, dominar su ansiedad, incrementar sus experiencias, establecer contactos sociales, etc.

También, según Cañón (2020) las actividades lúdicas, siempre han estado dentro de la práctica pedagógica, ya que facilita el aprendizaje en general, siendo una metodología muy útil y alternativa. Este tipo de actividades, favorecen a los vínculos con los demás, gracias a la comunicación, incrementándose la

participación, aprendiendo a trabajar en equipo empleando sus capacidades de socialización. Las teorías y hallazgos, denotan que, gracias a desarrollo de actividades lúdicas, es posible desarrollar o reforzar ciertas capacidades en los niños, como lo es su socialización, por los diversos componentes que posee en su ejecución, que ayuda a interactuar con los demás y a mantener una conducta que favorezca a la interrelación con los demás.

Ahora, sobre el primer objetivo específico, se identificó que la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión autoafirmación, en los niños estudiados es significativa y positiva, por lo que, cuanto mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de autoafirmación también será mayor. Este hallazgo es similar al de Guzmán (2019) refiriendo que el juego aún en edades muy tempranas favorece a la socialización, en donde deben auto conocerse, auto controlarse, tener empatía y motivación. También, Apaza (2022) menciona que existe un efecto significativo por parte de los juegos recreativos para mejorar la socialización en los estudiantes, siendo igual en su dimensión autonomía y Barrios (2022) concluyó que cuanto mayor sea la frecuencia de la aplicación del juego, mayor será el grado de socialización en los estudiantes.

De este modo, tanto en algunos hallazgos que explican la relación con la dimensión, como de manera general, los juegos recreativos están vinculados con el grado de autoafirmación, lo que involucra tener autonomía para ser capaz de mantener una posición personal. Esto se puede reforzar con la teoría del pre- ejercicio, que según Gallardo (2018) el juego, representa una práctica de las capacidades que se necesita para la adultez, destacando el rol del juego, para desarrollar habilidades que facilitarán la autonomía del niño cuando crezca. De este modo se comprende que, gracias a los juegos recreativos, la vinculación con la autoafirmación es posible y que también, puede llegar a mejorar dicha capacidad.

Respecto al segundo objetivo específico, la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión expresión de emociones, en los niños del estudio fue significativa y positiva, por lo que, cuanto mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de expresión de emociones también será

mayor. Ccaso et al. (2023) en su estudio encontraron relación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y las dimensiones de las habilidades socioemocionales, dentro de ellas las habilidades sociales, siendo semejante al presente estudio. Esto también se refuerza teóricamente, desde la teoría del aprendizaje de Albert Bandura, que Cohen y Coronel (2009) refieren que los niños se comportarán según la interacción social y observación que realicen. De igual manera lo refuerza Castro-Ochoa y Moreta-Herrera (2023), indicando que es el entorno el que moldea la conducta del niño y su pensamiento, según lo que observe y la consecuencia que trajo el mismo.

De lo mencionado, se comprende que, los niños pueden llegar a aprender mediante la observación y el reforzamiento de su conducta, gracias a los juegos recreativos, al practicar actividades en las cuales se expresen emocionalmente. Además, según Schmerse & Hepach (2021) a las edades de 3 y 4 años, la conducta de ayuda de los niños se moldea cada vez más a través de la socialización, de igual forma su respuesta emocional hacia los necesitados. Y para ello, el juego es un instrumento de expresión y control emocional, imprescindible para el crecimiento, integrando la personalidad poco a poco, jugando para expresar agresividad, dominar su ansiedad, incrementar sus experiencias, establecer contactos sociales, etc. (Celume et al., 2019).

Sobre el tercer objetivo específico, la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión habilidad para relacionarse, en los niños del estudio es inexistente, por tanto, se comprende que ambas variables son independientes entre sí. Este hallazgo difiere con el de Csányi (2018) que encontró que los entornos naturales recreativos aportan calma y apertura, por lo que este entorno facilita las interacciones sociales entre los niños. De igual forma, de manera teórica, Núñez y Alba (2023) mencionan que la socialización, ayuda fundamentalmente al desarrollo de sus emociones, aspectos cognitivos y moral. Al relacionarse el niño con su entorno, puede incrementar su intelecto en las relaciones sociales para introducirse a su entorno social, generando una conducta moral y según la esperada por la misma.

En este aspecto, si bien el hallazgo denota, que la capacidad de relacionarse no

está vinculada a los juegos recreativos, se puede comprender que, para los niños de 4 años, todavía esta característica, no suele ser desarrollada por completo o adecuadamente para su edad. No obstante, no deja de ser importante, que la socialización y esta característica en concreto, es algo importante que debe ir reforzando poco a poco.

Se consideran algunas limitaciones que pueden haber generado ciertas complicaciones en los hallazgos, como puede ser el tamaño de la población, la cual debido a la cantidad de estudiantes y al acceso a la misma, solamente se limitó a dicho número. Por otro lado, los antecedentes de estudio, si bien estuvieron dentro del tema en cuestión, no consideraron las dimensiones que se han abordado en la presente, para poder hacer una discusión más precisa, lo que denota también, la falta de estudios que empleen el modelo teórico con las dimensiones abordadas. Sin embargo, se pudo obtener los resultados, que ayudaron a concretar los objetivos de estudio.

VI. CONCLUSIONES

Se concluyó que la relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva, por lo que cuanto mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de socialización también será mayor.

Se identificó que la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión autoafirmación, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva, por lo que, cuanto mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de autoafirmación también será mayor.

Se evaluó que la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión expresión de emociones, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva, por lo que, cuanto mejor se desenvuelvan en los juegos recreativos, la capacidad de expresión de emociones también será mayor.

Se determinó que la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión habilidad para relacionarse, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es inexistente, por tanto, se comprende que ambas variables son independientes entre sí.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda al directivo de la institución educativa, desarrollar un plan educativo que incluya una serie de juegos recreativos con fines pedagógicos, orientados al reforzamiento de las capacidades sociales de los estudiantes, momentánea, que ayuden a la implementación de esta mejora.

Se recomienda a la plana docente, promover prácticas de socialización entre sus estudiantes, para estimular la autoafirmación, la expresión de emociones y sobre todo a habilidad para relacionarse, la cual parecer ser el aspecto más complicado a desarrollar a su edad, considerando estrategias lúdicas para ello.

Se recomienda a los tutores y/o padres de familia, favorecer al desarrollo de habilidades de socialización de sus hijos, reforzando lo aprendido en clases con orientación de los docentes y favorecer a su capacidad de socialización.

Es recomendable para otros investigadores, realizar experimentos que ayuden a determinar con mayor profundidad y exactitud, cómo el buen uso de los juegos recreativos, pueden ser una propuesta adecuada para la mejora de la socialización en el alumnado, ampliando la muestra de estudio.

REFERENCIAS

- Abugattas, S. (2016). Construcción y validación del test 'habilidades de interacción social' en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Lima]. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4012/Abugattas_Makhlouf_Shadia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alvarado, Y. (2022). Los juegos recreativos y la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa A 20359 del Distrito de Vegueta, en el año 2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unifsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/6807/YALITZA%20ALEXANDRA%20ALVARADO%20ESPADA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Apaza, G. (2022). El juego recreativo y su efecto en el desarrollo de la socialización en niños de cuatro y cinco años en la I.E.I N° 819 “nueva independencia” - Honoria – 2022. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Ucayali]. http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/6590/B9_2023_UNU_MAESTRIA_2023_TM_GIANINA-APAZA_V1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arinalhaq, R., y Mayar, F. (2022). Improving Children's Social Skills Through Playing at Home during The Covid-19 Pandemic. Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021). 668. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.052>
- Banco Mundial. (9 de Abril de 2019). Desarrollo social. <https://www.bancomundial.org/es/topic/socialdevelopment/overview>
- Barrios, E. (2022). Práctica del juego y socialización en los estudiantes de 4 años en una institución educativa de Cajabamba, 2021. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94735/Barrios_REE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cañón, O. (2020). La lúdica y el diseño, un escenario económico emergente en el contexto nacional y regional. . Tendencias Revista, 21(1), 110-129. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7566913.pdf>

- Carazas, L. (2020). Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la institución educativa inicial "Túpac Amaru II", distrito Samuel Pastor, provincia de Camaná - Arequipa, 2019. [Tesis de Grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3f73d2ff-1975-4781b17b-7b46a34a6919/content>
- Castro-Ochoa, F., y Moreta-Herrera, R. (2023). Expectativas hacia el alcohol, dificultades de regulación emocional y consumo de alcohol en adolescentes: modelo explicativo. *CES Psicología*, 16(2), 149–162.
<https://doi.org/10.21615/CESP.6562>
- Ccaso, J., Machaca, M., y Quispe, R. (2023). Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades socio emocionales - Arequipa - 2021. [Tesis de grado, Instituto Superior Pedagógico María Montessori].
[https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/3487346/1/CCASO_MAM ANI_J-MACHACA_YUCRA_M-QUISPE_SOSA_RN-2023_TI.pdf](https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/3487346/1/CCASO_MAM_ANI_J-MACHACA_YUCRA_M-QUISPE_SOSA_RN-2023_TI.pdf)
- Cedeño, E., y Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70-84.
<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>
- Celume, M., Besançon, M., y Zenasni, F. (2019). Fostering children and adolescents' creative thinking in education. Theoretical model of drama pedagogy training. *Frontiers in Psychology*, 9(1), 2611. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02611>
- Cohen, S., y Coronel, C. (2009). Aportes de la teoría de las habilidades sociales a la comprensión del comportamiento violento en niños y adolescentes. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Universidad de Buenos Aires.
<https://www.aacademica.org/000-020/753.pdf>
- Csányi, S. (2018). Developing social interactions through outdoor. [Tesis de Grado, JÖNKÖPING UNIVERSITY].
<https://hj.divaportal.org/smash/get/diva2:1218926/FULLTEXT0.pdf>
- Curtis, E. A., Comiskey, C., & Dempsey, O. (2016). Importance and use of correlational research. *Nurse Researcher*, 23(6), 20–25.
<https://doi.org/10.7748/nr.2016.e1382>

- Fernández, K., y Montoya, M. (2018). Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años, según la percepción de padres de familia de una Institución Educativa de Chiclayo - 2018. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2161/1/TL_FernandezRodriguezKarina_MontoyaFernandezMilagros.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (Octubre de 2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/peru/informes/aprendizaje-atraves-del-juego>
- Fry, M., Curtis, K., Considine, J., y Shaban, R. (2017). Using observation to collect data in emergency research. *Australasian Emergency Nursing Journal*, 20, 25-30. [https://www.ausemergcare.com/article/S1574-6267\(17\)30001-0/pdf](https://www.ausemergcare.com/article/S1574-6267(17)30001-0/pdf)
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. INNOVAGOGIA 2018 IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. Universidad Pablo de Olavide. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJosAlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Garaigordobil, M., Berruero, L., y Celume, M. (2022). Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competencies through Play: Summary of Twenty Years of Findings of the Evidence-Based Interventions "Game Program". *Journal of Intelligence*, 10(77), 1-22. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- Garg, R. (2016). Methodology for research I [Metodología para la Investigación I]. *Indian Journal Anaesthesia*, 60(9), 640-645. <http://doi.org/10.4103/0019-5049.190619>
- Guzmán, M. (2019). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Conrado*, 14(64), 153-156. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442018000400153&script=sci_arttext
- Hernández, R., y Pacheco, E. (2021). Physical-Recreational Games to Increase the Participation of Children in the Recreational Activities of the Bengochea District. *Biomedical Journal of Scientific & Technical*

<https://doi.org/10.26717/BJSTR.2021.40.006390>

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta. McGraw-Hill.

<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Jones, T., Baxter, M., & Khanduja, V. (2013). A quick guide to survey research. *The Annals of The Royal College of Surgeons of England*, 95(1), 5–7.

<https://sci-hub.tw/10.1308/003588413X13511609956372>

Junaedah, Thalib, S., y Ahmad, M. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88-104.

<https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p88>

Martínez, J., Pereira, R., Luiz, J., González, D. A., & Rangel, R. (2016). Sampling: how to select participants in my research study? *Anais Brasileiros de Dermatologia*, 91(3), 326-330. <http://www.scielo.br/pdf/abd/v91n3/0365-0596-abd-91-03-0326.pdf>

Ministerio de Educación. (24 de mayo de 2019). Ministra Flor Pablo promueve actividades lúdicas para mejorar la enseñanza de la primera infancia.

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/28746-ministra-flor-pablo-promueve-actividades-ludicas-para-mejorar-la-ensenanza-de-la-primer-a-infancia>

Núñez, K., y Alba, C. (2023). Socialización infantil y estilos de aprendizaje. Aportes para la construcción de modelos de educación intercultural desde las prácticas cotidianas en una comunidad ch'ol. *Revista Pueblos Y Fronteras Digital*,

6(12), 105–132.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/rpfd/v6n12/1870-4115-rpfd-6-12-105.pdf>

Ponto, J. (2015). Understanding and Evaluating Survey Research. *Journal of the Advanced Practitioner in Oncology*.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4601897/>

Reijers, H., Leopold, H., & Recker, J. (2017). Towards a Science of Checklists.

Hawaii International Conference on System Sciences, 696.

https://www.researchgate.net/publication/317397736_Towards_a_Science_of

Checklists

- Reio, T. G. (2016). Nonexperimental research: strengths, weaknesses and issues of precision. *European Journal of Training and Development*, 40(8/9), 676–690. <https://doi.org/10.1108/EJTD-07-2015-0058>
- Rodríguez, A., Torres, E., y Rosario, J. (2023). Impacto de los juegos recreativos en el desarrollo motor de los estudiantes de primaria. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(Especial), 739-760. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/6468/5278>
- Schmerse, D., & Hepach, R. (2021). How socialization goals and peer social climate predict young children's concern for others: Evidence for a development shift between 2 and 4 years of age. *Social Development*, 30(1), 239-257. <https://doi.org/10.1111/sode.12478>
- Setia, M. S. (2018). Methodology Series Module 3: Cross-sectional Studies. *Indian Journal of Dermatology*, 61(3), 261-264. https://www.researchgate.net/publication/316889406_Methodology_Series_Module_3_Cross-sectional_Studies
- Tintori, A., Ciancimino, G., Palomba, R., Clementi, C., y Cerbara, L. (2021). The Impact of Socialisation on Children's Prosocial Behaviour. A Study on Primary School Students. *International Journal Environmental Research and Public Health*, 18(1), 1-14. <https://doi.org/10.3390/ijerph182212017>
- Zambrano, F., y Mateo, J. (2021). Juegos recreativos como propuesta pedagógica para mejorar la resistencia aeróbica. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 336-355. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i4>

ANEXO

Anexo 1. Matriz de operacionalización

Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos recreativos	Rodríguez et al. (2023) refiere que son actividades lúdicas, las cuales llegan a estimular el interés, la capacidad creativa, la socialización en los menores y diversión en ellos, favoreciendo a desarrollar sus capacidades de comunicación, afecto, motrices y cognitivas.	Los juegos recreativos se medirán de acuerdo al desenvolvimiento de los estudiantes en los mismos, de acuerdo con cuatro formas en las que se presenta.	Individuales	Confianza	1	Ordinal Dicotómica Si=1 No=0
				Autonomía	2	
				Normas	3	
			Colectivos	Integración	4	
				Compartir	5	
				Deportivismo	6	
			No estructurados	Intercambio de roles	7	
				Respeto por la integridad	8	
				Demuestra sus habilidades	9	
			Estructurados	Cuida los materiales	10	
				Participación	11	
				Respeto a opiniones	12	
Socialización	La socialización de los estudiantes se basa en las habilidades de interacción social que son un conjunto de comportamientos que una persona adopta para poder tener adecuadas relaciones con los demás para que consiga y ofrezca algún tipo de gratificación (Álvarez et al., 1990, citado por Abugattas, 2016).	Se medirá de acuerdo con el test de Habilidades de Interacción Social de Abugattas (2016) que posee 3 dimensiones para conocer el grado de socialización en el niño de inicial	Autoafirmación	Manifiesta lo que le interesa y lo que le desagrada.	1,4,5,9	Ordinal Tipo Likert 1=Nunca 2=Pocas veces 3=Algunas veces 4=Muchas veces 5=Siempre
				Acepta un "no" de manera apropiada y expresa sus quejas adecuadamente.	2	
				Sabe defenderse y defender a los demás.	3,6	
				Le interesa saber más sobre situaciones nuevas.	7,8	
				Inicia y mantiene conversaciones	10	
			Expresión de emociones	Expresa con gestos y palabras lo que siente.	11,12,13,14,15	
				Hace cumplidos a los demás y los recibe con agrado.	16,18	
Reconoce las emociones de los demás.	17					

			Habilidad para relacionarse	Utiliza distintos tonos de voz de acuerdo a cada situación.	20	
				Sigue órdenes	21	
				Comparte sus cosas con los demás	22	
				Mantiene la mirada en conversaciones	23	
				Mantiene una buena relación con los demás	19,24	

Anexo 2. Matriz de consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión autoafirmación, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024? ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión expresión de emociones, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024? ¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión habilidad para relacionarse, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024?</p>	<p>Objetivo general: Analizar la relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024.</p> <p>Objetivos específicos Identificar la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión autoafirmación, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024. Evaluar la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión expresión de emociones, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024 Determinar la relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión habilidad para relacionarse, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024.</p>	<p>Hipótesis general: La relación entre los juegos recreativos y la socialización en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva.</p> <p>Hipótesis específicas: La relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión autoafirmación, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva. La relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión expresión de emociones, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva. La relación entre los juegos recreativos y la socialización dimensión habilidad para relacionarse, en niños de 4 años de inicial en una Institución Educativa de San Ignacio 2024, es significativa y positiva.</p>	<p>Técnica: Encuesta Observación</p> <p>Instrumentos: Cuestionarios Listas de chequeo</p>
Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones	

Estudio de tipo básica, diseño no experimental, nivel correlacional y corte transversal

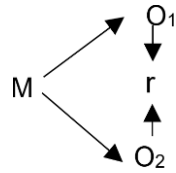
Donde:

M = Muestra

O₁ = Juegos recreativos

O₂ = Socialización

r = Relación



Población: 15 estudiantes de cuatro años de una institución educativa de San Ignacio.

Muestra: 15 estudiantes de cuatro años de una institución educativa de San Ignacio.

Muestra censal

Muestreo: ninguno

Variables	Dimensiones
Juegos recreativos	Individuales
	Colectivos
	No estructurados
	Estructurados
Socialización	Autoafirmación
	Expresión de emociones
	Habilidad para relacionarse

Anexos 3. Instrumentos de recolección de datos

Lista de chequeo sobre el desenvolvimiento en juegos recreativos

Nombre del estudiante:.....

Sexo:..... Fecha:.....

Instrucciones: Anote el cumplimiento o no de las acciones que realiza el estudiante, respecto a su desenvolvimiento en los juegos recreativos. Marque SI, si cumple o NO si no cumple, según lo observado

N°	ÍTEMS	SI	NO
	Individuales		
1	Siente confianza al participar de los juegos.		
2	Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego.		
3	Propone y cumple las reglas que establecen para los juegos.		
	Colectivos		
4	Tiene facilidad para integrarse a un grupo.		
5	Comparte los materiales durante los juegos.		
6	Actúa con deportivismo en los grupos.		
	No estructurados		
7	Participa e intercambia de roles con sus compañeros.		
8	Tiene respeto por la integridad de los demás participantes del juego.		
9	Demuestra sus habilidades durante el desarrollo de los juegos.		
	Estructurados		
10	Utiliza y cuida los materiales de los juegos recreativos.		
11	Participa en juegos recreativos de su región.		
12	Respeto las opiniones de los demás durante los juegos recreativos.		

Encuesta sobre socialización

Nombre del estudiante:.....

Sexo:..... Fecha:.....

Instrucciones: La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades de interacción social en niños entre 3 y 6 años. Se presentarán una serie de enunciados y usted deberá señalar la frecuencia con la que el niño realiza lo planteado en cada afirmación. Por favor sea lo más objetivo posible al momento de responder.

N°	ITEMS	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	Siempre
	Autoafirmación					
1	Si un compañero hace algo que le desagrada, es capaz de decírselo					
2	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases					
3	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar					
4	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo					
5	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia					
6	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan					
7	Le interesa saber el "por qué" de las situaciones					
8	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él					
9	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad					
10	Es capaz de iniciar conversaciones					
	Expresión de emociones					
11	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores					
12	Demuestra cariño por sus compañeros					
13	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente					
14	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste					
15	Sonríe de manera espontánea					
16	Le hace cumplidos a sus amigos					
17	Es capaz de reconocer el estado de ánimo de sus profesores					
18	Recibe con agrado los cumplidos de los demás					
	Habilidades para relacionarse					

19	Mantiene una buena relación con todos sus compañeros					
20	Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros					
21	El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases					
22	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros					
23	Mantiene la mirada cuando se le habla					
24	Es invitado por otros niños para jugar					

Anexos 6. Autorización de publicación en Repositorio Institucional

Yo, ROMÁN GUERRERO MADAY identificado con N° de Documento N° 43457238 (respectivamente), estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES y del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, autorizo (X), no autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi Trabajo Académico: "Juegos recreativos y socialización en niños de 5 años de inicial, I.E San Ignacio 2024".

En el Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo, según está estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de NO autorización:

TRUJILLO, 05 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Autor	Firma
MADAY ROMÁN GUERRERO DNI: 43457238 ORCID: 0009-0008-3786	Firmado electrónicamente por: RROMANGU el 05-07- 2024 16:26:59

Código documento Trilce: TRI - 0797893