



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA

Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una
Institución Educativa Inicial de Chiguirip

AUTORA:

Ydrogo Sánchez, Yuliza (orcid.org/0000-0003-4400-8760)

ASESOR:

Dr. Mirez Toro, Jamer Norvil (orcid.org/0000-0001-7746-6560)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

CHICLAYO - PERÚ

2022

Dedicatoria

Mi trabajo lo dedico a Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerza para seguir adelante y no desmayar frente a los obstáculos que se presentaban enseñándome a encarar sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mi hija ALEXA FERNANDA BRAVO YDROGO, que es una estrellita en mi camino quien me inspirará para la conclusión de este informe. A mi madre MARIA JESUS SANCHEZ DIAZ, por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles A ellas se las agradezco desde el fondo de mi corazón

Yuliza

Agradecimiento

A dios por brindarme esfuerzo, valor y voluntad para concluir mi trabajo.

Agradezco a la Universidad César Vallejo, a los docentes por sus enseñanzas valiosas; de manera especial al profesor Jamer Norvil Mires Toro, quien me apoyó en este camino para lograr el éxito y obtener el grado de magíster en Psicología Educativa.

Yuliza

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra, muestreo.....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos.....	17
3.6. Métodos de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	24
VI. CONCLUSIONES.....	30
VII. RECOMENDACIONES.....	31
REFERENCIAS.....	32
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1	Nivel de desarrollo de juegos tradicionales	19
Tabla 2	Nivel de logro de habilidades sociales	19
Tabla 3	Prueba de normalidad Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales	20
Tabla 4	Correlación entre juegos tradicionales y habilidades sociales	20
Tabla 5	Correlación entre la dimensión motora y habilidades sociales	21
Tabla 6	Correlación entre la Dimensión Cognitiva y Habilidades Sociales	21
Tabla 7	Correlación entre la Dimensión Social y Habilidades Sociales	22
Tabla 8	Correlación entre Dimensión Intercultural y Habilidades Sociales	23
Tabla 9	Correlación entre Dimensión creativa y Habilidades sociales	23

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. Este estudio está comprendido en el enfoque cuantitativo o positivista y si se tiene en cuenta el nivel de profundidad, se trata de un estudio correlacional. Se utilizó el diseño no experimental, transversal, correlacional. La población y muestra censal estuvo integrada por 22 estudiantes de la mencionada institución, matriculados en el año lectivo 2022. Para obtener la información, se aplicó un cuestionario de 31 ítems; de los cuales, 15 estaban vinculados a juegos tradicionales y 16 a habilidades sociales. El resultado final confirma que existe una relación significativa entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en los estudiantes de la citada institución educativa inicial de Chiguirip, confirmándose, con una sig. bilateral de $0,000 < 0,05$; es decir, se aceptó la H_1 y se rechazó la H_0 ; según Rho Spearman de 0,789, la mencionada correlación es positiva muy fuerte; además, hay correlación positiva considerable entre las dimensiones motora, cognitiva, intercultural y creativa y las habilidades sociales. Finalmente, se concluye que existe correlación significativa entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de la mencionada institución.

Palabras Clave: Relación, juegos tradicionales, habilidades sociales

Abstract

The objective of this research was to determine the relationship between traditional games and social skills of students from an initial educational institution in Chiguirip. This study is included in the quantitative or positivist approach and if the level of depth is taken into account, it is a correlational study. The non-experimental, cross-sectional, correlational design was used. The census population and sample consisted of 22 students from the aforementioned institution, enrolled in the 2022 school year. To obtain the information, a 31-item questionnaire was applied; of which, 15 were linked to traditional games and 16 to social skills. The final result confirms that there is a significant relationship between Traditional Games and Social Skills in the students of the aforementioned initial educational institution of Chiguirip, confirming, with a sig. bilateral of $0.000 < 0.05$; that is, H1 was accepted and H0 was rejected; according to Rho Spearman of 0.789, the mentioned correlation is very strong positive; In addition, there is considerable positive correlation between the motor, cognitive, intercultural and creative dimensions and social skills. Finally, it is concluded that there is a significant correlation between traditional games and social skills in the students of the aforementioned institution.

Keywords: Relationship, traditional games, social skills

I. INTRODUCCIÓN

El juego se constituye en la base esencial del aprendizaje del niño. Acciona las capacidades físicas, mentales y afectivas para el aprendizaje a partir de la propia experiencia e interacción con su contexto y sus iguales (Mendoza et al., 2017); sin embargo, según Pique (2020), a partir del siglo pasado las competiciones sobre juegos tradicionales fueron desapareciendo por la poca promoción y la ausencia de incentivos económicos, por el sedentarismo adulto influenciado por la tecnología y la falta de información; en efecto, se debe motivar su práctica socializando las bondades que estos acarrearán.

Cortés (2016) afirmó que los colombianos de diversas generaciones crecieron en medio de juegos tradicionales infantiles y pasatiempos; sin embargo, ahora, estos se ven amenazados por la manufactura del juego tecnológico y de los juguetes cuya producción obedece a la cultura del consumo el cual promociona estilos de vida imposibles, violencia y poder económico.

Otro aspecto sustancial en la formación integral del individuo lo constituyen las habilidades sociales. Permiten relaciones exitosas entre los seres humanos en los ámbitos familiar, escolar o social. La Unicef (2020) enfatiza que para desarrollarlas y fortalecerlas es indispensable considerar el contexto y las necesidades particulares de América Latina y el Caribe (ALC), por las coincidencias existentes en diversos aspectos. Los cambios demográficos, económicos y de tecnología digital han colocado a los niños y adolescentes de ALC frente a retos nunca antes vistos. Doce millones entre niños y adolescentes están fuera de la escuela, el acceso tampoco ha resuelto los bajos niveles de aprendizaje ni las grandes desigualdades. De modo coincidente, Cajusol (2021) manifiesta que el contexto actual es adverso, sobre todo en las naciones más vulnerables; los infantes sufren privaciones de índole psicológico y social que les impiden integrarse a su medio. Alrededor de 80, 2 millones de ellos no logran el estándar de desarrollo de las habilidades sociales para su edad: el 44% en África, el 38% en Asia y el 38% en el Pacífico.

Al respecto, Gonzales (2019) afirma que cada día se incrementa las incidencias vinculadas a problemas de habilidades sociales en niños, manifestándose mediante una excesiva timidez, baja autoestima y miedo permanente. Como

causas señala a las pocas oportunidades generadas por la familia o la escuela para aprender a interrelacionarse con sus semejantes, dificultades de aprendizaje no verbal, hiperactividad, falta de atención, perturbaciones en la comunicación social.

El Ministerio de Educación del Perú (2017) precisó que el 75% de estudiantes ha sufrido violencia física y psicológica causada por sus compañeros. Se han revelado más de un millar de casos de acoso escolar en las instituciones educativas, además del ciberacoso a través de medios digitales y redes sociales. Los móviles son las diferencias de índole socioeconómico, religioso, étnico, de género, la apariencia personal y la discapacidad. Precisamente, Montalvo (2019) señaló que los niños y niñas de San Juan de Lurigancho poseen poca aptitud para manifestarse y escuchar, solicitar apoyo, esperar su turno, acatar normas, compartir sus materiales, jugar, revelar sus emociones, aceptar sus errores; en el aspecto cognitivo, desconfianza e inseguridad.

La problemática descrita también se evidencia en la institución educativa inicial de Chiguirip. Los niños muestran serias dificultades en relación al desarrollo de sus habilidades sociales. No les gusta practicar juegos colectivos, tampoco compartir sus juguetes ni trabajar en equipo, es decir, les cuesta integrarse.

En efecto, el problema de investigación queda formulado así: ¿Cuál es la relación que se da entre juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip?

Asumiendo que un estudio científico es la respuesta a un problema o carencia científica a resolver (Fernández, 2020), es pertinente especificar el porqué y el para qué se realiza (Sánchez et al., 2018). Este estudio es relevante y tiene una justificación en los aspectos teórico, metodológico, práctico y social (Musallam, et al., 2019). Teóricamente, permitirá tener conocimiento acerca de los distintos enfoques sobre habilidades sociales, sus dimensiones, modo de gestionarlas adecuadamente; aumentará el conocimiento que se posee sobre los juegos tradicionales y su importancia en el desarrollo integral de la persona; además, de demostrar si existe o no relación entre ambas variables.

Metodológicamente, permitirá orientar pertinentemente a los estudiantes propiciando un escenario de sano esparcimiento en concordancia con su rol

formativo del docente; motivando la ejecución de investigaciones posteriores acerca del tema abordado.

En relación a la justificación práctica, este estudio responde a la urgente demanda de fortificar las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa a fin de fortalecer la inteligencia emocional. Al respecto, Cajusol (2021) indica que, si las habilidades sociales se fortalecen, ayudarán a la configuración de la personalidad y al desarrollo de habilidades. Los infantes que han logrado desarrollar destrezas sociales, logran niveles exitosos de aprendizaje.

Socialmente, es relevante porque movilizó a los miembros de la institución educativa a reflexionar sobre la incidencia lúdica en la etapa preescolar y su relación con el fortalecimiento de las habilidades sociales a fin de tener una sociedad cada vez más solidaria y pacífica. Guzmán (2018) resalta la influencia de los centros infantiles en las habilidades sociales. Es allí donde se inician las relaciones personales y el actuar con propiedad ante las diversas situaciones durante su existencia. Dichas habilidades constituyen uno de los elementos de la inteligencia emocional, encargadas del control de emociones, sentimientos propios y de los demás.

Considerando que un objetivo guía las acciones y revela el propósito del estudio científico (Ramírez, 2017), esta investigación se propuso como objetivo general: Determinar la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. Dicho propósito se concretizó a través de los objetivos específicos: Determinar el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales, establecer el nivel de logro de las habilidades sociales y determinar el tipo de relación existente entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip.

Sabiendo que las hipótesis orientan la investigación, facilitan describir y explicar el problema, posibilitan corroborar, sugerir o generar teorías (Espinoza, 2018), en este estudio, se trazó la siguiente hipótesis: Existe relación significativa entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip.

II. MARCO TEÓRICO

Este capítulo detalla los antecedentes y referentes teóricos de la investigación. Primeramente, a nivel internacional, se cita a Acosta, Figueroa y Jiménez (2019) quienes indagaron sobre juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase en los niños de la IE: “Unión Europea”; proponiéndose como objetivo hacer el análisis de la influencia de dichos juegos en los procesos de interculturalidad. Si se tiene en cuenta las características específicas del estudio, pertenece al enfoque cualitativo, de carácter descriptivo, con metodología investigación-acción, tomando como población a los niños de segundo grado de la Ciudad de Bolívar. Se utilizó la observación para el recojo de datos y como instrumentos la hoja de vida – observador y la ficha de observación. El estudio concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales en el aula influye positivamente en los niños fortaleciendo su comunicación, convivencia, empoderamiento e identidad.

Asimismo, Jara (2020) realizó un estudio en la Unidad Educativa “Pensionando Olivo” - Ecuador, con niños de educación inicial, sobre juegos tradicionales y enfoque intercultural. Se trazó como objetivo determinar cómo se fortalece la interculturalidad a través de los juegos tradicionales; circunscribiéndose dentro de las investigaciones descriptivas propositivas, con diseño no experimental. Los datos se recogieron mediante la observación estructurada, con su respectivo instrumento la ficha de observación. Tuvo una población de 25 estudiantes, los cuales en su totalidad fueron considerados como muestra. Finalmente, se concluye que los juegos tradicionales como la cometa, las canicas, la rayuela, el saltar sogas, palo encebado, títeres, el florón, figuras de hilo, cuentos e historias culturales inciden de modo positivo en el desarrollo psicosocial del niño, estimulando la solidaridad, participación y creatividad; relacionan de manera integral: mente – cuerpo-entorno social.

También se consideró a Quijije (2021), quien investigó sobre juegos tradicionales manabitas y habilidades sociales en la escuela Federico González Suárez; proponiéndose analizar la primera variable y relacionarla con la segunda. Este trabajo exploratorio y descriptivo se ejecutó dentro de un

enfoque cuali-cuantitativo. Los datos se obtuvieron aplicando encuestas a los estudiantes y entrevistas a profesionales expertos; demostrándose una relación directa entre variables. Se concluye que los juegos tradicionales manabitas, permiten la socialización, ofrecen ambientes interactivos para la comunicación y la interacción, motivando a los estudiantes a compartir ideas.

Como antecedentes nacionales, se cita a Cruz (2019), quien investigó sobre juegos corporativos y habilidades sociales en la IE. N.º 338, Huacho. El objetivo fue establecer la relación entre las mencionadas variables. Dicha investigación pertenece al enfoque cuantitativo; sin embargo, no se controló variable alguna, correspondiéndole un diseño descriptivo-correlacional-transversal. La población fue integrada por 90 niños: 37 de 4 años y 43 de 5 años, que en su totalidad fueron considerados para la muestra. Los datos se recogieron mediante la observación directa y su correspondiente ficha. El investigador concluyó que juegos cooperativos y habilidades sociales se correlacionan de modo moderado.

Asimismo, es pertinente citar a Pereda (2019), quien, en su trabajo sobre juegos tradicionales para la convivencia escolar en niños de educación inicial, se propone demostrar que si la aplicación de un programa de juegos tradicionales mejora la convivencia. La investigación se ajustó al diseño cuasi experimental, cuya población la conformaron 50 niños de dos aulas de 4 años de la IE. "Luis Felipe de las Casas" – El Porvenir, la misma que fue tomada como muestra, de manera no probabilística, para integrar el grupo experimental y el grupo control. Los datos se recogieron mediante la técnica de la encuesta y su instrumento el Test acerca de la gestión de la convivencia. Finalmente, se concluye que la aplicación del programa de juegos tradicionales mejora de manera relevante la convivencia escolar.

Otro de los investigadores es Montoya (2020), quien realizó una indagación sobre programa lúdico y habilidades sociales en niños de 4 años en la IE. Ceibos – Chiclayo; en tal sentido se propuso como objetivo diseñar dicho programa lúdico para desarrollar las habilidades mencionadas. Fue una investigación básica comprendida en los estudios descriptivos –propositivos;

debido a que se detalló de modo pormenorizado la problemática identificada y luego se elaboró una propuesta para resolverla. El diseño que se utilizó fue el no experimental (expost – facto). De manera coincidente, la población, al mismo tiempo, fue tomada como muestra, debido al pequeño número de sus integrantes, conformándola 50 infantes, cuyas edades oscilaban entre 4 y 5 años. Se utilizó como técnicas a la observación y a la encuesta administradas virtualmente a través de la plataforma digital ZOOM. Como instrumento se aplicó la Escala de Habilidades sociales para niños de cuatro años. El estudio, finalmente, concluyó que, teniendo el 70% de estudiantes alcanzan un promedio alto en relación a las conductas sociales, pero aún persisten aquellos que carecen de dichas destrezas; asimismo, se diseñó un programa con ocho actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales, validado mediante Juicio de expertos.

También, se considera a De la Cruz (2021), quien realizó un estudio sobre juegos tradicionales y habilidades sociales en la I.E. N.º 11049, Sigues-Kañaris, proponiéndose encontrar la relación entre ambas variables. Estudio que corresponde a las investigaciones básicas y correlacionales, con diseño no experimental transversal, cuya población la conformaron 27 niños, los cuales en su totalidad fueron tomados para integrar la muestra, a la cual se aplicó una encuesta mediante dos cuestionarios (juegos tradicionales y habilidades sociales); concluyendo que entre las variables existe una correlación positiva alta, es decir, que si se incrementa el nivel de los juegos tradicionales, lo mismo sucederá con las habilidades sociales, asimismo, se corroboró la relación entre juego cognitivo, juego social, juegos interculturales y juego recreativo y habilidades sociales

Se cita también a Cuellar (2022), quien en su investigación sobre juegos tradicionales y los logros de aprendizaje se propuso determinar el grado de la influencia de la primera variable sobre la segunda. Esta investigación aplicada correlacional consideró como población a todos los niños del nivel inicial de una IE. de Apurímac y como muestra a 33 de ellos. Los datos se recogieron mediante la encuesta. Finalmente, se concluye que, con un coeficiente de Spearman = 0,512, se corroboró la relación positiva entre juegos tradicionales

y logro de aprendizaje, es decir, juegos tradicionales cognitivos, socioemocionales, psicomotrices y de lenguaje.

También se toma en consideración a Samamé (2019), quien investigó sobre juego libre en sectores y las habilidades sociales en la IEI. N.º 370 de Pomalca y se proyectó determinar si existe vínculo la primera y la segunda variable. El estudio con diseño descriptivo – correlacional asumió como población y muestra a los 21 niños de la institución, a quienes se lea administró una lista de cotejo. Al término del estudio, se concluye que, en relación al juego libre, todos ellos se encuentran en el nivel inicio y, con respecto a habilidades sociales, la mayoría se ubica entre los niveles bajo y normal (42,86% y 57,14%, respectivamente); finalmente, se corroboró la correlación significativa (0,666) entre las variables implicadas en la indagación, mediante la correlación de Pearson.

Además, se considera importante la investigación de Villavicencio (2019) sobre participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de la IEI. N.º 451 - Betania, Nueva Cajamarca, proponiéndose determinar el tipo de relación entre las variables. El estudio en mención es básico, nivel descriptivo y diseño correlacional, cuya muestra estaba integrada por 25 estudiantes cuyas edades oscila entre 3 y 4 años. Recogiéndose los datos a través de la lista de cotejo. Se concluyó que la mayoría de niños se ubicaron en un nivel alto con respecto a la participación en el juego (84%); en habilidades sociales, en un nivel regular (76%); además, que la relación es muy fuerte entre participación en el juego y habilidades primarias ($\gamma = 0.8304$), participación en el juego y habilidades avanzadas ($\gamma = 0.8275$); asimismo, una relación positiva considerable con las habilidades vinculadas con el sentimiento ($\gamma = 0.7277$) y una relación moderada o media con las habilidades vinculadas a la resolución de conflictos ($\gamma = 0.4884$); finalmente, se demostró la relación positiva entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales ($\gamma = 0.7784$).

Como antecedentes locales, en la región Cajamarca, es oportuno mencionar a Yajahuanca (2021), quien investigó sobre juegos tradicionales para las relaciones interpersonales en la IE. N.º 16042 de Jaén, cuyo objetivo fue

proponer un programa de juegos tradicionales contribuyendo así a la mejora de las relaciones interpersonales. La investigación tuvo un carácter descriptivo-propositivo, circunscrita en el enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, cuya muestra la conformaron 28 estudiantes, a quienes se les administró un cuestionario, el cual evidencia que las relaciones interpersonales de los estudiantes son medianamente favorables (60,7%) con tendencia a favorable (39,3%), los cuales necesitan apoyo para incrementar dicho nivel, cuya respuesta es el Programa de juegos tradicionales.

Seguidamente, se abordan las definiciones y enfoques teóricos acerca de cada una de las variables. En relación a los juegos tradicionales, Sailema y Sailema (2018) definen al juego como un conjunto de actividades donde se manifiestan conocimientos, vivencias y experiencias de las personas a fin de estimular la imaginación, la creatividad y la recreación para que el ser humano alcance su formación integral. Se caracteriza por ser divertido, estimulador, privativo ligado al ambiente donde se practica y a la persona que lo desarrolla; carece de propósitos extrínsecos, no está subordinado a fines particulares; es voluntario y no obligatorio; implica la activa participación del jugador; es espontáneo, explorador, repentino y comparativo; comprende normas fundamentales; ofrece imaginación, creatividad, apertura e incertidumbre; estimula la acción y reacción del participante; propicia el movimiento, la libertad, el desafío y el peligro en un tiempo y espacio determinados.

En lo que concierne a los juegos tradicionales, Villamuelas (2019) los define como aquellos que se han transmitido oralmente de una generación a otra, en el ámbito familiar y los iguales y que forman parte de la construcción cultural de la comunidad. Stevenson (2021) indica que estos juegos solemnes originados en tiempos remotos han contribuido con el desarrollo de trascendentes sociedades. Ampush (2015) añade que existe una gran variedad en concordancia con la edad, el género y las exigencias del contexto; solo requieren de voluntad, esfuerzo físico mental; además, según Silva (2018), solo se necesita el cuerpo y materiales de fácil accesibilidad.

Barrios, et al. (2018) indica que el juego reviste trascendental importancia en la elaboración de conocimiento y el desenvolvimiento que el infante adopta para resolver situaciones dificultosas, debido a que el niño se contacta con el ambiente y adquiere experiencias valiosas de modo placentero y agradable. Al respecto, Ruiz (2017) agrega que incentiva la formación integral de los infantes, contribuyendo al conocimiento de sí mismos y de su mundo circundante. En relación a la importancia de los juegos tradicionales, Alías (2021) enfatiza que conservan la cultura regional, transmiten normas, ayudan a seguir instrucciones y reglas establecidas contribuyendo a la formación del infante; además, fortalecen las relaciones entre padres hijos.

En el campo pedagógico, Iguiní (2020) indica que el juego siempre estuvo presente en la labor educativa; ya que permite al niño conocer su entorno, experimentar, desarrollar sus capacidades y a expresarse libre y espontáneamente; también, garantiza el desarrollo global de la inteligencia, la afectividad, las destrezas físicas, la creatividad, la socialización y el aprendizaje.

En relación a los juegos didácticos, Calderón (2013) precisa ciertas características como motivación, la espontaneidad, el fortalecimiento de la imaginación para resolver situaciones problemáticas, permiten aplicar conocimientos adquiridos, experimentando situaciones de aprendizaje; asimismo, Montero (2017) agrega que, dichos juegos, estimulan el interés hacia las áreas, la toma de decisiones, la aplicación de conocimientos y son actividades muy dinámicas; deben contemplar la intención didáctica, el objetivo, las reglas, el número de jugadores, la edad adecuada, el propósito didáctico, el trabajo en equipo y la competición. Bautista (2020) enfatiza que en el juego se mezclan aspectos relacionados con el proceso de la enseñanza y la actividad lúdica debe observar ciertos principios como la participación, el dinamismo, el entrenamiento, la interpretación de roles, la retroalimentación, el carácter polémico, el logro de resultados concretos, la competencia y la iniciativa.

Con respecto a las teorías relacionadas con la investigación, primeramente, se hace referencia a la Teoría del aprendizaje cognoscitivo social u observacional de Bandura, quien sostiene que la actividad humana es el efecto de la interacción diversos factores, donde el aprendizaje se constituye en representaciones simbólicas resultado de la acción o de la imitación de modelos, recibir instrucciones o revisar material impreso. Bandura, según Quintas (2020), enfatiza que los temores, las actitudes y conductas son aprendidas del entorno social mediante la observación, producto de la correlación entre factores personales, ambientales y, sobre todo, culturales. Asimismo, se cita a la Teoría del aprendizaje sociocultural, la cual sostiene que este tiene lugar en el entorno social; refiere, además, la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como la diferencia entre lo que una persona puede hacer de manera individual y lo que puede realizar con el apoyo de otras personas. De allí la importancia de la colaboración de un tutor experto e, incluso, de un compañero. Vygotsky, en términos de Antón (2010), indica que todo aprendizaje en una entidad educativa tiene un antecedente, una experiencia pre escolar; ya que aprendizaje y desarrollo están vinculados desde el nacimiento. El desarrollo cognitivo está vinculado a la interacción social en el contexto de una cultura dominante, o sea, es consecuencia de la socialización.

Para este estudio, las dimensiones de los juegos tradicionales (De la Cruz, 2021) son: motora, cognitiva, social, intercultural y creativa.

La primera, la dimensión motora, vinculada al cuerpo y a las sensaciones surgidas como efecto del movimiento del mismo. Es la dimensión más palpable del juego. Este permite la adopción del esquema corporal y la asimilación de las relaciones causa-efecto. El niño va tomando conciencia que lo que realiza va transformando su entorno, causando reacciones en los demás, reconociéndose como sujeto de cambios.

En relación a la dimensión cognitiva, los juegos manipulativos desarrollan el pensamiento, facilitando los mecanismos de abstracción y las simbolizaciones mentales. El juego simbólico fortalece la empatía mediante la reflexión sobre

situaciones problemáticas que requieren propuestas de solución, asumiendo los sentimientos de los demás.

Con respecto a la dimensión social, se considera al juego como herramienta cultural para mejorar la convivencia y la comunicación, ya que el niño, al actuar, se convierte en modelo para los demás fortaleciendo el afecto y la cordialidad. Se debe tener en consideración que el juego es el principal medio que poseen los niños para establecer sus primeras relaciones con sus congéneres. Al relacionarse con otras personas logra asimilar comportamientos deseables como saludar, respetar turnos, compartir; además, aprende a no incurrir en conductas no deseables como agredir a los demás o privarles manifestar su voluntad.

Si se tiene en cuenta la dimensión intercultural, el juego está vinculado a la transmisión de valores y costumbres de una generación a otra en pos de una convivencia armoniosa, donde el niño recoge y asimila los elementos de su entorno para fortalecer su identidad y la de los demás. El juego ocupa un espacio determinado en la cultura de cada región, en cada época y los niños imitan elementos del contexto en que se desenvuelven para adaptarse y conocer el mundo de los adultos.

Finalmente, la dimensión creativa, debido a que el juego incentiva la innovación fortaleciendo la creatividad, imaginación, la velocidad del pensamiento y las habilidades. El juego simbólico fortalece la imaginación. La creatividad hace ágil al pensamiento y permite el desarrollo de variadas habilidades. Al respecto, Medina (2017) enfatiza que la persona creativa se desenvuelve con mayor amplitud y certeza en los diferentes contextos, evidenciando en la práctica sus habilidades y destrezas al resolver las dificultades propias y de su contexto. El juego permite desarrollar el pensamiento creativo, a través de la autonomía y la expresión, la aptitud de invención y producción.

En relación a las habilidades sociales, Esteves et al. (2020) las definen como un conjunto de hábitos que contribuyen a la optimización de las relaciones interpersonales como sentirse bien, lograr propósitos, superando las

adversidades; en otros términos, consiste en relacionarnos obteniendo el máximo beneficio y las mínimas consecuencias negativas, con autoestima, inteligencia emocional y asertividad. Dongil y Cano (2014) sostienen que constituyen una gama de destrezas y capacidades interpersonales que hacen posible una adecuada relación con los demás, al expresar necesidades, opiniones, sentimientos o deseos en variados ambientes o situaciones, sin ansiedad, tensión u otras emociones negativas.

Las habilidades sociales, según Monjas (2010), pueden ser habilidades básicas de interacción social (expresar una sonrisa, el saludo, realizar una presentación, hacer un favor, ser amable y cortés), para crear amistades (encomiar y fortalecer a los otros, adherirse al juego, ayudar y colaborar), de diálogo (dar inicio, mantener y dar por terminado una conversación), vinculadas con las emociones y los sentimientos (revelar autoafirmaciones positivas, comunicar y recibir emociones, defensa de los derechos y opiniones), a fin de para dar solución a problemas interpersonales (identificar problemas, búsqueda de soluciones, prevención de consecuencias, elegir y probar soluciones) y destrezas para vincularse con personas adultas (cortesía, refuerzo, diálogo, solución de problemas, peticiones).

Goldstein (citado por Rodríguez, Cacheiro y Gil, 2014) clasifica a las habilidades sociales en seis grupos: primeras o básicas, avanzadas, relacionadas con el manejo de sentimientos, alternativas, para hacer frente al estrés, de planificación. García (2011) clasifica las habilidades sociales vinculadas a la comunicación no verbal, verbal, a la expresión de emociones, para lograr un autoconcepto positivo.

Las dimensiones para la presente investigación serán las planteadas por Roca (2014): comunicación afectiva, autoestima, interacción social, desarrollo de sentimientos y emociones. La primera, comunicación afectiva, definida como proceso de interrelación entre dos o más personas que permite la adquisición de conocimientos, la configuración de las relaciones sociales, la solución de conflictos y la construcción de consensos.

Con respecto a la autoestima, Díaz, et al. (2018) indican que es la apreciación que la persona hace de sí misma, de los diversos elementos que constituyen su personalidad, es decir, autovaloración positiva o negativa, tomando en consideración el respeto por la diversidad y las emociones. La valoración está determinada por factores externos o por el contexto en que se desarrolla la persona; así que puede cambiar con el pasar del tiempo, es decir, la autoestima puede incrementarse o disminuir por incidencia de circunstancias relacionadas con las emociones, con el trabajo, con las relaciones de grupo o de familia, hasta por la crítica a sí mismo positiva o negativa.

En relación a la interacción social, es decir, la relación entre seres humanos, donde se evidencia afabilidad y cortesía como muestra de buen trato, que permite a los infantes interactuar en variados ambientes sociales, asimilando habilidades y destrezas para comunicar emociones y pensamientos a los demás.

El desarrollo de sentimientos y emociones hace posible identificar los diversos factores implicados en el actuar de las personas para autorregularlo poniendo en práctica valores y condiciones en pos de un estado emocional adecuado frente a los demás. El infante construye su yo, autoestima, seguridad y confianza en sí mismo y en el mundo circundante mediante interacciones que va estableciendo con los demás, reconociéndose como único y distinto.

En relación a la resolución conflictos que, según Barrera, et al. (2017), pretende resolver los problemas de manera armoniosa utilizando el diálogo y otras estrategias. El conflicto ocurre de modo natural en la vida de las personas, en el devenir de las organizaciones, instituciones y naciones; así que es indispensable desarrollar aptitudes para resolverlo pacíficamente.

Finalmente, las relaciones interpersonales se inician en el círculo familiar, de amigos y permiten la integración en diversos contextos; sin embargo, según Calva, et al. (2019), estas adoptan diversas formas debido al uso de herramientas virtuales, tornándose hasta peligrosas, las cuales deben ser tomadas muy en cuenta.

III. METODOLOGÍA

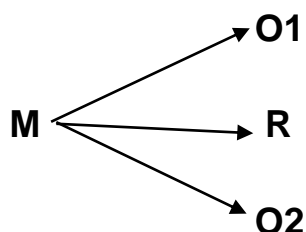
3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de estudio

Esta investigación se insertó en el enfoque cuantitativo, debido a que se recogieron datos a fin de comprobar una hipótesis, a través del cómputo numérico y el análisis estadístico para fijar pautas de conducta y corroborar teorías (Carhuancho et al., 2019); además, si se tiene en consideración el propósito, esta es de tipo básica, debido a que su fin es precisar la relación entre las variables (Carrasco, 2019); es correlacional, según el nivel de complejidad, porque su meta fue identificar si existe o no cierto grado de correlación entre juegos tradicionales y habilidades sociales (Hernández y Mendoza, 2019).

3.1.2. Diseño de investigación

Por la naturaleza del estudio le correspondió un diseño no experimental – transeccional – correlacional. No experimental porque no se manipularon ninguna de las variables de manera intencional, no tienen grupo control ni menos experimental; Transeccional, debido a que los datos se recogieron en un solo momento; y, correlacional, porque pretendió precisar el vínculo entre las variables (Carrasco, 2019); correspondiéndole el esquema siguiente:



Donde:

M = Muestra

O₁ = Juegos tradicionales

O₂ = Habilidades sociales

r = Correlación entre Juegos tradicionales y habilidades sociales

3.2. Variables y operacionalización

3.2.1. Variable 1: Juegos tradicionales

- **Definición conceptual**

Conjunto de actividades que expresan conocimientos, vivencias y experiencias de la persona, estimulando la imaginación, la creatividad y la recreación (Sailema y Sailema, 2018) transmitidas de una generación a otra de forma oral, en el ámbito familiar y los iguales y que forman parte de la construcción cultural de la comunidad (Villamuelas, 2019).

- **Definición operacional**

Los juegos tradicionales se midieron a través de un cuestionario que tuvo como dimensiones: motora, cognitiva, social, intercultural y creativa.

3.2.2. Variable 2: Habilidades sociales

- **Definición conceptual**

Conjunto de destrezas y capacidades que optimizan las relaciones interpersonales al expresar necesidades, opiniones, sentimientos o deseos, en variados ambientes o situaciones, sin ansiedad, tensión u otras emociones negativas (Esteves et al., 2020; Dongil y Cano, 2014).

- **Definición operacional**

Las habilidades sociales se midieron a través de un cuestionario, el cual comprendió las dimensiones de comunicación efectiva, autoestima, interacción social, desarrollo de sentimientos y emociones, resolución de conflictos y relaciones interpersonales.

3.3. Población, muestra, muestreo

3.3.1. Población

Arias (2020) la define como aquel conjunto de elementos, finito o infinito, que comparten caracteres similares a los cuales se extenderán las conclusiones de la indagación. El presente estudio tomó como población a todos los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip, que ascienden a un total de 22 alumnos.

3.3.2. Muestra

La muestra es una parte de la población, la cual permite obtener información durante la realización del estudio; donde, los datos recogidos sirven para observar y cuantificar las variables objeto de estudio (Bernal, 2010); sin embargo, en esta investigación, la muestra fue censal, o sea, estuvo constituida por todos los elementos de la población (100%), por considerarlo una cantidad manejables de sujetos.

3.3.3. Muestreo

Los integrantes de la muestra fueron seleccionados mediante muestro no probabilístico.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En toda investigación científica, según Hernández y Ávila (2020), efectuar el recojo de información para concretizar los resultados es una necesidad; así que, se debe precisar técnicas e instrumentos apropiados para la efectuar dicha actividad.

En la ejecución de esta investigación se hizo uso de la técnica de la entrevista estructurada; la cual es una plática con un determinado propósito distinto al simple hecho de conversar; en otros términos, es el intercambio de mensajes entre el que investiga y el sujeto que se estudia

para la obtención de contestaciones a las interrogantes planeadas acerca de un problema propuesto (Díaz, et al., 2013); como instrumento, un cuestionario. Dicho instrumento ha sido validado mediante Juicio de Expertos, actuando como jueces tres profesionales con amplia experiencia en la investigación; asimismo, se administró la Prueba Piloto para corroborar la confiabilidad mediante el Coeficiente de Alfa de Cronbach, obteniendo los siguientes resultados:

Juegos tradicionales

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,889	15

Habilidades sociales

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,885	16

3.5. Procedimientos

En un inicio, se enunció el problema de investigación, luego se ordenó el marco teórico; seguidamente, se precisa los elementos de la población y la muestra de estudio. A esta última se administró un cuestionario pidiendo datos vinculados a juegos tradicionales y habilidades sociales; posteriormente, se ordenó y analizó los datos recogidos, corroborándose la hipótesis, elaborando las tablas y gráficos estadísticos que permitieron construir las conclusiones y a partir de estas también las sugerencias; finalmente, se redactó el informe.

3.6. Métodos de análisis de datos

Los datos que se obtuvieron y la correlación entre las variables comprometidas en el estudio se analizaron utilizando el SPSS 25; consignándose los datos, posteriormente, en tablas y gráficos estadísticos. Partiendo de estos datos y su análisis respectivo, la inferencia coadyuvó a la elaboración de las conclusiones en concordancia con los objetivos planteados (Romero et al., 2013).

3.7. Aspectos éticos

El aspecto ético es muy importante durante todo el proceso de investigación. En términos de Álvarez (2018), los principios de la indagación ética son cosmopolitas y trascienden los límites geográficos, políticos, legales, económicos y culturales; en consecuencia, este estudio fue muy respetuoso de la dignidad de los integrantes de la muestra, bajo el imperio de los principios de beneficencia, justicia, autonomía y confidencialidad.

IV. RESULTADOS

4.1. Estadística descriptiva

Tabla 1

Nivel de desarrollo de juegos tradicionales

Nivel de juegos tradicionales	Intervalo	Frecuencia	Porcentaje
Muy bueno	(54-60)	0	0,00
Bueno	(38-53)	19	86,36
Regular	(23-37)	3	13,64
Deficiente	(01-22)	0	0,00
TOTAL		22	100,00

Nota. Cuestionario aplicado estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip.

La tabla 1, en relación a los juegos tradicionales, indica que el 86,36% de los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip se ubica en el nivel bueno; el 13,64%, en el nivel regular; ninguno de ellos en el nivel muy bueno o deficiente. Se deduce que la mayoría de estudiantes ha logrado desarrollar las dimensiones de la variable en mención de modo aceptable; sin embargo, ningún de ellos alcanzó el nivel muy bueno. En tal sentido, es necesario seguir practicando los juegos tradicionales hasta alcanzar un nivel óptimo.

Tabla 2

Nivel de logro de habilidades sociales

Nivel de Habilidades sociales	Intervalo	Frecuencia	Porcentaje
Muy bueno	(57- 64)	0	0,00
Bueno	(41 - 56)	22	100,00
Regular	(25 - 40)	0	0,00
Deficiente	(01-24)	0	0,00
TOTAL		22	100,00

Nota. Cuestionario aplicado estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip

La tabla 2 muestra que todos (100%) los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip, en relacion al desarrollo de las Habilidades Sociales, se ubican en el nivel bueno; sin embargo, ningun estudiante logro ubicarse en el nivel muy bueno. Se infiere que se han fortalecido las dimensiones de comunicación afectiva, autoestima, interacción social,

sentimientos, resolución de conflictos y relaciones interpersonales; consecuentemente, se debe seguir potenciando dichas habilidades hasta alcanzar el nivel muy bueno.

4.2. Estadística inferencial

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 3

Prueba de normalidad Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Juegos tradicionales	,630	22	,000
Habilidades sociales	,590	22	,000

La tabla 3 precisa que, según la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, la distribución estadística de la muestra no era normal, debido a que la significación de $0,000 < 0,05$; así que la hipótesis se comprobó mediante la prueba no paramétrica de Rho de Spearman.

4.2.2. Prueba de hipótesis

Prueba de hipótesis general

Tabla 4

Correlación entre juegos tradicionales y habilidades sociales

			Juegos tradicionales	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,789**
		Sig. (bilateral) N	.	,000 22
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,789**	1,000
		Sig. (bilateral) N	,000 22	. 22

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

En relación a la Prueba de hipótesis general, la tabla 4 precisa que con sig. bilateral de $0,000 < 0,05$, se acepta la H_1 y se rechaza la H_0 , corroborándose que existe una relación significativa entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales. Según Rho Spearman de 0,789, la correlación en mención es positiva fuerte. En tal sentido, si se fortalece la práctica de los juegos tradicionales, se fortalecerá

también el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip.

Prueba de hipótesis específica

Tabla 5

Correlación entre la dimensión motora y habilidades sociales

			Dimensión motora	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Dimensión motora	Coeficiente de correlación	1,000	,742**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,742**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

En relación a la Prueba de hipótesis específica, la tabla 5 precisa que, con sig. bilateral de $0,000 < 0,05$, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , es decir, existe relación significativa entre la dimensión motora y las habilidades sociales. Además, se aprecia que, según Rho de Spearman de 0,742, dicha correlación es positiva considerable. Infiriéndose que, si se potencia la dimensión motora de los juegos tradicionales, se fortalecerá también el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip.

Tabla 6

Correlación entre la Dimensión Cognitiva y Habilidades Sociales

			Dimensión cognitiva	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Dimensión cognitiva	Coeficiente de correlación	1,000	,558**
		Sig. (bilateral)	.	,007
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,558**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	22	22

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

En la tabla 6, se aprecia que la sig. bilateral de $0,007 < 0,05$. Consecuentemente, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 , o sea, existe relación significativa entre la dimensión cognitiva de los juegos tradicionales y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. Asimismo, se aprecia que, según Rho de Spearman de 0,558, dicha correlación es positiva considerable. En tal sentido, es recomendable fortalecer la dimensión cognitiva a fin de potenciar las habilidades sociales.

Tabla 7

Correlación entre la Dimensión Social y Habilidades Sociales

			Dimensión social	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Dimensión social	Coeficiente de correlación	1,000	,708**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	,708**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

La tabla 7 indica que, con sig. bilateral de $0,000 < 0,05$, se rechaza la H_0 y se acepta la H_1 . Esto quiere decir que existe relación significativa entre la dimensión social y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. Además, se aprecia que, según Rho de Spearman de 0,708, existe una correlación positiva considerable entre la dimensión social y habilidades sociales; por lo tanto, es necesario fortalecer la dimensión social de los juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales.

Tabla 8*Correlación entre Dimensión Intercultural y Habilidades Sociales*

			Dimensión intercultural	Habilidades sociales
Rho de Spearman	Dimensión intercultural	Coefficiente de correlación	1,000	,665**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	22	22
	Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	,665**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	22	22

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

La tabla 8 precisa que existe relación significativa entre la dimensión intercultural y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip (sig. bilateral 0,001 < 0,05). Además, dicha correlación es positiva considerable (Rho de Spearman de 0,665). Así que, si se mejora el nivel de la dimensión intercultural, mejoraría también el nivel de las habilidades sociales.

Tabla 9*Correlación entre Dimensión creativa y Habilidades sociales*

			Dimensión Creativa	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Dimensión Creativa	Coefficiente de correlación	1,000	,643**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	22	22
	Habilidades Sociales	Coefficiente de correlación	,643**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	22	22

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

La tabla 9 muestra que existe una relación significativa entre la dimensión creativa y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip (sig. bilateral de 0,001 < 0,05); además, dicha relación es positiva considerable (Rho Spearman= 0,643). Así que es muy importante incentivar la creatividad desde los juegos tradicionales y, de esta manera, se mejorará las habilidades sociales.

V. DISCUSIÓN

El propósito de la presente investigación fue determinar la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. Al respecto, los hallazgos mostrados en la Tabla 4, con una sig. bilateral de $0,000 < 0,05$, corroboraron que existe una relación significativa entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip, o sea se aceptó la H_1 y se rechazó la H_0 ; y, según Rho Spearman de 0,789, la mencionada correlación es positiva muy fuerte.

Al comparar los resultados del presente estudio con los obtenidos por Quijije (2021), en su investigación sobre juegos tradicionales manabitas y su vínculo con habilidades sociales en la escuela “Federico Gonzáles Suarez”, confirmando un vínculo directo entre ambas variables; aseverando, además, que los juegos tradicionales manabitas permiten la socialización, ofrecen ambientes interactivos para la comunicación y la interacción, motivando a los estudiantes a compartir ideas; apreciándose que existe coincidencia con el presente estudio ya que la relación es positiva en ambos casos. Además, con los de Cruz (2019), quien investigó sobre juegos corporativos y habilidades sociales en la IE. N.º 338, Huacho, concluyendo que juegos cooperativos y habilidades sociales se correlacionan de modo moderado; coincidiendo de alguna manera porque la correlación es positiva, en ambas investigaciones. Asimismo, De la Cruz (2021) realizó un estudio sobre juegos tradicionales y habilidades sociales en la I.E. N.º 11049, Sigues-Kañaris y concluyó que entre las variables existe una correlación positiva alta, es decir, que, si se incrementa el nivel de los juegos tradicionales, lo mismo sucederá con las habilidades sociales; asimismo, se corroboró la relación entre juego cognitivo, juego social, juegos interculturales y juego recreativo y habilidades sociales. Como se puede apreciar, la investigación descrita coincide con los resultados del presente estudio, debido a que en ambos casos la correlación es positiva y fuerte y se acepta la hipótesis alterna. Además, Samamé (2019) investigó sobre juego libre en sectores y las habilidades sociales en la IEI. N.º 370 de Pomalca, concluyendo que existe correlación significativa (0,666) entre las variables

aludidas en el estudio; resultado que también coincide con el presente estudio. Además, Villavicencio (2019), en su investigación sobre relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de la IEI. N.º 451 - Betania, Nueva Cajamarca, corroboró la relación positiva entre las variables consideradas en el estudio ($\gamma = 0.7784$).

Considerando los resultados descritos, se confirmó que hay relación significativa entre juegos tradicionales y habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. En tal sentido, si se fortalece la práctica de los juegos tradicionales, se fortalecerá también el desarrollo de las habilidades sociales, en concordancia con la opinión de Alias (2021), quien sostiene que los juegos tradicionales conservan la cultura regional, transmiten normas, ayudan a seguir instrucciones y reglas establecidas contribuyendo a la formación del infante; además, fortalecen las relaciones entre padres hijos; también Iguiní (2020) indica que el juego siempre estuvo presente en la labor educativa, su valor pedagógico es innegable; ya que permite al niño conocer su entorno, experimentar, desarrollar sus capacidades y a expresarse libre y espontáneamente; también, garantiza el desarrollo global de la inteligencia, la afectividad, las destrezas físicas, la creatividad, la socialización y el aprendizaje.

Con respecto al primer objetivo específico determinar el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip, los resultados revelados en la tabla 1 precisan que el 86,36% de los estudiantes se ubica en el nivel bueno; el 13,64%, en el nivel regular, es decir, la mayoría de ellos ha logrado desarrollar las dimensiones motora, cognitiva, social, intercultural y creativa como componentes de la variable de estudio en mención de modo aceptable. Dichos resultados tienen cierta coincidencia con los obtenidos por Villavicencio (2019) que, en su investigación sobre relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de la IEI. N.º 451 - Betania, Nueva Cajamarca, concluyó que, con respecto a la participación en el juego, la mayoría de niños se ubicaron en un nivel alto (84%). Asimismo, Samamé (2019) investigó sobre juego libre en sectores y las habilidades sociales en la IEI. N.º 370 de Pomalca,

concluyendo que, en relación al juego libre, todos los niños se encuentran en el nivel inicio; resultados que difieren de los anteriores. Por las razones expuestas es imprescindible elevar el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales.

En concordancia con los resultados, es necesario seguir practicando los juegos tradicionales a fin de fortalecer cada una de sus dimensiones hasta alcanzar un nivel satisfactorio; dotándole de rasgos pedagógicos hasta convertirlos en juegos didácticos. Al respecto, Calderón (2013) precisa que estos presentan ciertas características como motivación, la espontaneidad, el fortalecimiento de la imaginación para resolver situaciones problemáticas, permiten aplicar conocimientos adquiridos, experimentando situaciones de aprendizaje. Asimismo, Montero (2017) agrega que, dichos juegos, estimulan el interés hacia las áreas curriculares, la toma de decisiones, la aplicación de conocimientos y son actividades muy dinámicas; deben contemplar la intención didáctica, el objetivo, las reglas, el número de jugadores, la edad adecuada, el propósito didáctico, el trabajo en equipo y la competición. También, Bautista (2020) enfatiza que en el juego se mezclan aspectos relacionados con el proceso de la enseñanza y la actividad lúdica debe observar ciertos principios como la participación, el dinamismo, el entrenamiento, la interpretación de roles, la retroalimentación, el carácter polémico, el logro de resultados concretos, la competencia y la iniciativa. Jiménez (2019) concluye que la aplicación de los juegos tradicionales en el aula influye positivamente en los niños fortaleciendo su comunicación, convivencia, empoderamiento e identidad.

En relación al segundo objetivo específico, establecer el nivel de logro de las habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip, los datos que se observa en tabla 2 muestran que todos (100%) los estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip se ubican en el nivel bueno; sin embargo, ningún estudiante logro ubicarse en el nivel muy bueno; infiriéndose que en dicha institución se han fortalecido las dimensiones de comunicación afectiva, autoestima, interacción social y relaciones interpersonales. Estos resultados difieren en cierta medida con los obtenidos

por Samamé (2019) que, en su investigación sobre juego libre en sectores y las habilidades sociales en la IEI. N.º 370 de Pomalca, concluyó que, referente a las habilidades sociales, la mayoría se ubica entre los niveles bajo (42,86%) y normal (57,14%). También, Villavicencio (2019), en su investigación sobre relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de la IEI. N.º 451 - Betania, Nueva Cajamarca, concluyó que, en referencia a las habilidades sociales, la mayoría de estudiantes se ubica en un nivel regular (76%).

Si bien es cierto los resultados descritos evidencian que la mayoría de estudiantes de la referida institución educativa se ubican en el nivel bueno, se debe seguir potenciando dichas habilidades hasta alcanzar el nivel muy bueno. Al respecto, Holst, et al. (2017) enfatiza que el hombre es un ente social tendiente a instituir relaciones con sus semejantes; por lo tanto, debe tener las habilidades sociales requeridas para que las relaciones que establezca sean satisfactorias. En esta inclinación a la sociabilidad, el individuo encuentra satisfacción a las necesidades de compañía, convivencia y colaboración mutua que le permiten construirse como persona; agrega, también, que las personas más competentes, además de poseer conocimiento, experiencia y diversas capacidades, son aquellas que disponen de un conjunto de habilidades sociales las cuales le permiten actuar provechosamente en diversas circunstancias.

Con respecto al tercer objetivo específico, determinar el tipo de relación existente entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip, los datos que muestra la Tabla 4 confirman que la relación es positiva y muy fuerte (Rho Spearman = 0,789). Asimismo, es pertinente tener en cuenta la correlación entre las dimensiones de la primera y segunda variable.

Así, la tabla 5 precisa que, con sig. bilateral de $0,000 < 0,05$, existe relación significativa entre la dimensión motora y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip; además, se aprecia que, según Rho de Spearman de 0,742, dicha correlación es positiva considerable. Dicho resultado al ser comparado con los obtenidos por De la Cruz (2021) quien realizó un estudio sobre juegos tradicionales y habilidades sociales en la I.E.

N.º 11049, Sigues-Kañaris y demostró que existe una correlación positiva alta entre juego cognitivo y habilidades sociales; además, Cuellar (2022) indagó sobre juegos tradicionales y logros de aprendizaje, concluyendo, con un Rho de Spearman = 0,512, que hay relación positiva entre juegos tradicionales psicomotrices y logro de aprendizaje, incluidas dentro de este último a las habilidades sociales; así que si se potencia la dimensión motora de los juegos tradicionales, se fortalecerá también el desarrollo de las habilidades sociales.

En la tabla 6, se aprecia, con sig. bilateral de $0,007 < 0,05$, que existe relación significativa entre la dimensión cognitiva de los juegos tradicionales y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip; además, según Rho de Spearman de 0,558, dicha correlación es positiva considerable. Dichos resultados coinciden con los hallazgos de Cuellar (2022) que, con un Rho de Spearman = 0,512, corroboró una relación positiva entre juegos tradicionales psicomotrices cognitivos y logro de aprendizaje; considerando como parte de este último a las habilidades sociales. En tal sentido, es recomendable fortalecer la dimensión cognitiva a fin de potenciar las habilidades sociales. Al respecto, Multiparque (2020) enfatiza que el juego permite al infante a relacionarse con el mundo que lo rodea, activando diversas capacidades como la atención, percepción u orientación espacio temporal que le permitirán trabajar en equipo sin dificultades.

La tabla 7 indica que, con sig. bilateral de $0,000 < 0,05$, existe relación significativa entre la dimensión social y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip; además, la relación es positiva considerable (Rho de Spearman = 0,708). Dichos resultados coinciden con los hallazgos de Cuellar (2022) que, con un Rho de Spearman = 0,512, confirmó que existe una relación positiva entre juegos socioemocionales y habilidades sociales; por lo tanto, es necesario fortalecer la dimensión social de los juegos tradicionales para mejorar las habilidades sociales, en concordancia con Gonzales, et al. (2021) que enfatiza que los juegos funcionan como instrumentos pedagógicos para incentivar el desarrollo de conductas prosociales, disminuyendo la violencia y agresividad, mediante el manejo adecuado de emociones, cuidado y empatía con quienes nos rodean.

La tabla 8 precisa que, con sig. bilateral de $0,001 < 0,05$, la relación es significativa entre la dimensión intercultural y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip; además, dicha relación es considerable (Rho de Spearman = 0,665), existe una correlación positiva considerable entre la dimensión intercultural y habilidades sociales. En tal sentido, se infiere que, si se mejora el nivel de la dimensión intercultural, mejoraría también el nivel de las habilidades sociales, teniendo en cuenta los aportes de Le Mur (2020) quien sostiene que las competencias interculturales permiten propiciar un ambiente democrático, intercambio de ideas con mentalidad abierta, alejarse de las percepciones etnocentristas, distribuirse el espacio, ser flexible y adecuarse a las circunstancias; agrega, además, que dichas competencias no se adquieren en un solo momento, sino que deben practicarse y aprenderse durante el proceso educativo, desde los primeros años.

Finalmente, la tabla 9 muestra que, con sig. bilateral de $0,001 < 0,05$, existe una relación significativa entre la dimensión creativa y las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip; además, dicha correlación es considerable (Rho de Spearman de 0,643). Así que es muy importante incentivar la creatividad desde los juegos tradicionales y, de esta manera, se mejorará las habilidades sociales. Al respecto, Alvarado (2018) sostiene que el mundo es producto del espíritu creativo del hombre. La creatividad es un requisito primordial, un factor determinante para el crecimiento de las sociedades y la mejora de sus condiciones de vida. La creatividad desde la escuela motiva el desarrollo de la humanidad; por lo tanto, es esencial desarrollar los juegos tradicionales creativos para mejorar el nivel de habilidades sociales.

VI. CONCLUSIONES

1. La correlación entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip es significativa; es decir, que, si se fortalece los juegos tradicionales, se incrementará el nivel de las habilidades sociales, como efecto inmediato. Además, dicha correlación es positiva fuerte, o sea, si se incrementa la primera variable, lo mismo sucederá con segunda.
2. La mayoría de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip, en relación al nivel de desarrollo de los juegos tradicionales, se ubican en el nivel bueno; sin embargo, una mínima cantidad se sitúa en el nivel regular. Si se tiene en cuenta el nivel de logro de las habilidades sociales, todos los estudiantes (100%) se ubican en el nivel bueno.
3. Existe relación significativa entre las dimensiones motora, cognitiva, intercultural y creativa y las habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip; es decir, fortaleciendo cada una de las mencionadas dimensiones, se mejorará el nivel de la segunda variable del estudio.
4. Si se toma en consideración el tipo de relación entre las dimensiones motora, cognitiva, intercultural y creativa y las habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip esta es positiva considerable.

VII. RECOMENDACIONES

1. La directora de la institución educativa, en coordinación con la Especialista de la Unidad de Gestión educativa de Chota, debe planear y ejecutar eventos académicos a fin de fortalecer las destrezas del docente en relación a los procedimientos de los juegos tradicionales con el objeto de mejorar las habilidades sociales, dentro del enfoque por competencias.
2. La dirección de la institución educativa inicial de Chiguirip debe elaborar un Programa de juegos tradicionales para el fortalecimiento de las habilidades sociales de cada uno de los niños; el cual, una vez aprobado por el Consejo Educativo Institucional, debe ser aplicado por todas las docentes de la institución.
3. La directora de la institución educativa inicial de Chiguirip debe organizar y ejecutar Escuela para padres en donde se reflexione sobre la importancia de los juegos tradicionales y motivarles a seguir practicándolos desde casa a fin de fortalecer las habilidades sociales.

REFERENCIAS

- Acosta, A.L., Figueroa, E.C. y Jiménez, L. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia para promover la interculturalidad en el aula de clase. Tesis de especialización en infancia y desarrollo*. Corporación Universitaria Hispanoamericana. Bogotá – Colombia.
- Alías, J.A. (2021). *Juegos tradicionales: juegos que jugamos aquí*. España. Editorial Alvi Books.
- Alvarado, R.A. (2018). *Creativity and education: Importance of creativity in teaching and learning processes*. Tsantsa. Revista de Investigaciones Artísticas, Universidad de Cuenca, Núm. 6, pp. 35 – 44.
- Alvarez, P. (2018). *Ethics and Research*. Universidad de Santiago de Cali. [file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-EticaEInvestigacion-6312423%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Dialnet-EticaEInvestigacion-6312423%20(1).pdf)
- Antón, M. (2010). *Aportaciones de la teoría sociocultural al estudio de la adquisición del español como segunda lengua*. RESLA 23, pp. 9-30
- Ampush, E. C. (2015). *Elaboración y aplicación de juegos tradicionales en la educación infantil (Vol. 5)*. Cuenca. <http://www.redalyc.org/articulo>.
- Arias, L. L. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Arequipa – Perú. Primera Edición x
- Barrera, M., Berkel, C. y Castro, F. G. (2017). *Directions for the advancement of culturally adapted preventive interventions: Local adaptations, engagement, and sustainability*. Prevention Science, 18(6), 640–648. <http://dx.doi.org/10.1007/s11121-016-0705-9>
- Barrios, N., Gutiérrez, D., Montenegro, V., Pineda, I., Barros, M., Barrios, N., Rivera, N. y Olivares, O. (2018). *Training in values through traditional games using research as a pedagogical strategy*. Cultura. Educación y Sociedad 9(3), 775-782. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Bautista, J.M. y López, N.R. (2020). *Social skills and contexts of social behaviour*. Universidad de Huelva. Paraguay. <https://www.redalyc.org/pdf/175/17513102.pdf>

- Bernal, C.A. (2010). *Metodología de la investigación. Administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Bogotá-Colombia, Pearson Educación de Colombia Ltda. Tercera edición.
- Cajusol, J.C. (2021). *Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo.
- Calderón, K. (2013). *La didáctica de hoy*. 1° ed. San José, Costa Rica: EUNED. 2013.
- Calva, D. X., Galarza, A. S., y Sare, F. I. (2019). *Social networks and interpersonal relations of the new generations of ecuadorians*. Revista Conrado, 15(66), 31-37. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/Conrado>
- Carhuancho, I.M., Nolzco, F.A., Monteverde, L.S., Guerrero, M. A. y Casana, K.M.(2019). *Metodología para la investigación holística*. Guayaquil- Ecuador. Primera Edición. Universidad Internacional del Ecuador.
- Carrasco, S. (2019). *Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Lima – Perú. Editorial San Marcos. Decimonovena reimpresión.
- Cortés, M.A. (2016). Los juegos infaltables en la infancia de los colombianos. Recuperado de: <https://www.radionacional.co/cultura/juegos-tradicionales-de-colombia>
- Cruz, I. S. (2019). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N°338, Sayán, año 2018*. Tesis de Maestría con mención en estimulación temprana. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho – Perú.
- Cuellar, H. (2022). *Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac 2021*. Tesis para Obtener el Grado Académico de: Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo. Lima-Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80723/Cuellar_BH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- 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.
- Díaz, D., Fuentes, I., y Senra, N. C. (2018). *Adolescence and self-esteem: development from the educational institutions*. Revista Conrado, 14(64), 98-103. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/> Conrado
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M. y Varela, M. (2013). *The interview, a flexible and dynamic resource*. Investigación educ. médica, 2(7), Ciudad de México.
- Dongil, E. y Cano, A. (2014). *Habilidades sociales*. Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS).
- Espinoza, E.E. (2018). *Hypothesis in research*. MENDIVE, 16(1), pp. 122-139. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1197>
- Esteves, A.R., Paredes, R.P., Calcina, C.R. y Yapuchura, C.R. (2020). *Social Skills in adolescents and Family Functionality*. Comuni@ccion: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, 11(1), pp. 16-27.
- Fernández, V.H. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica*. Rev. Espíritu Emprendedor, Universidad César vallejo- Perú, 4(3), pp. 65-76. <https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF (2020). *Importance of Transferable Skills Development in Latin America and the Caribbean Discussion Paper*. https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org/lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf
- Gallardo, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Revista Innovagogía, IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación, Pedagogía y Praxis educativa. https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Gonzales, B. (2019). *Problemas sociales en los niños*. Recuperado de: <https://www.somospsicologos.es/blog/problemas-de-habilidades-sociales-en-ninos/>

- Gonzales, X., Chao, C. y Patiño, H. (2021). *Play-based Learning: A Path to the Development of Social and Emotional Wellbeing in Contexts of Violence*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), vol. LI, núm. 2, pp. 233-270.
- Guzmán, M. C. (2018). *Development of social skills through play activities in children of 3 years in the Cumbaya Valley Children's Center*. Revista Conrado, 14(64), 153-156. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Hernández, R. y Mendoza, C.P. (2019). Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. México. McGRAW-HILL Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hernández, S.L y Ávila,D.D. (2020). Data collection techniques and instruments. Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA. 9(17), pp. 51-53
- Holst, I.C., Galicia, Y., Gómez, G. y Degante, A. (2017). *Social skills and their differences in university students*. Rev Esp Cienc Salud, Unam, 20(2), pp. 22-29.
- Iguini, Y. (2020). *El juego como estrategia de enseñanza*. Consejo de Formación en Educación. Maldonado – Uruguay.
- Jara, J.C. (2020). *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Pensionado Olivo"*. Tesis de Maestría en Pedagogía con mención en Docencia Intercultural. Universidad Nacional de Chimborazo. Riobamba- Ecuador.
- Le Mur (2020). *¿Qué es el diálogo intercultural y cómo podemos lograrlo?* Disponible en: <https://www.amidi.org/dialogo-intercultural/>
- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay, J. y Aguirre, F. (2017). Creativity in Preschoolers, a Challenge of the ontemporary Education. REICE. Rev. Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 15(2), pp. 153-181. doi:10.15366/reice2017.15.2.008
- Mendoza, M.M., Edison, A.A. y Lara, L. (2017). *Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de educación física*. EmásF, Revista Digital de Educación Física, 8(44), pp. 79-93.

- Ministerio de Educación del Perú (2017). *En el Perú, 75 de cada 100 escolares han sufrido de violencia física y psicológica*. <http://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=42630>
- Monjas, I. (2010). *Promoción de las habilidades sociales en la infancia y en la adolescencia en el contexto escolar*. Universidad de Valladolid.
- Montalvo, M. (2019). *Habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública de San Juan de Lurigancho*. (Tesis para optar el grado de Maestro). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8902/1/2019_Montalvo-Suarez.pdf
- Montero, B. (2017). *Application of didactic games as a teaching methodology: A Literature Review*. Rev. de inv. Pensamient Matematic MAIC, 7(1), pp: 075-092.
- Montoya, M. (2020). *Programa lúdico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa "Ceibos"*. Tesis de Maestría en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo. Chiclayo – Perú.
- Multiparque (2020). *La importancia de desarrollar capacidades cognitivas en los niños*. Disponible en: <https://www.multiparque.com/blog/item/14-la-importancia-de-desarrollar-capacidades-cognitivas-en-los-ninos>
- Musallam, S. R., Fauzi, H., y Nagu, N. (2019). *Family, institutional investors ownerships and corporate performance: the case of Indonesia*. Social Responsibility Journal, 15(1), 1-10. <https://doi.org/10.1108/SRJ-08-2017-0155>
- Pereda, I. M. (2019). *Los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de educación inicial, El Porvenir 2019*. Tesis doctoral. Universidad César Vallejo. Trujillo.
- Piquer, M. (2020). *Juegos tradicionales en Educación Física: 1 propuesta práctica*. Rev. Mundo entrenamiento. <https://mundoentrenamiento.com/juegos-tradicionales-en-educacion-fisica/>

- Quijije, E.L. (2021). *Juegos tradicionales manabitas y su relación con las habilidades sociales en los estudiantes de Básica Media*. Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad. Universidad San Gregorio de Portoviejo – Ecuador.
- Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Universidad de Zaragoza - España. Primera Edición
- Ramírez, A.I. (2017). *Construcción de objetivos*. Universidad de Guadalajara. Recuperado de: <https://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/1906/1/Construccion%20de%20objetivos.pdf>
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia, Cuarta Edición. ACDE Ediciones. Gráficas Papallona, S. Coop.
- Rodríguez, R. Y., Cacheiro, M.L. & Gil, J. A. (2014). *Desarrollo de habilidades sociales en estudiantes mexicanos de preparatoria a través de actividades virtuales en la plataforma moodle. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Universidad de Salamanca. Salamanca, España.
- Romero, P., Lázaro, C. y Gonzáles, J.J. (2013). *Estadística descriptiva e inferencial*. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/275021043_Estadistica_Descriptiva_e_Inferencial
- Ruiz, M. (2017). *Play: an Important Tool for Children's Integral Development in Early Childhood Education*. Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>
- Sailema, A. y Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Universidad Técnica de Ambato. Primera Edición.
- Samamé, L. B. (2019). *Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca*. Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo. Chiclayo – Perú. <https://n9.cl/0ydru>

- Sánchez, H.H., Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma, Lima-Perú.
- Silva, M. (2018). *Sabedor ancestral*. La Tola. Nariño.
- Stevenson, R. (2021). *Traditional games as a means of strengthening autonomy, teamwork and leadership at school*. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 1(1), pp 14-20
- Villamuelas, J. (2019). *Los juegos tradicionales como recurso para educar en valores. El caso del CEIP Mosteiro de Caaveiro*. Máster en Investigación en Didácticas Específicas. Universitat Valencia.
- Villavicencio, E. (2019). *Relación entre la participación en el juego y el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°451 del caserío Betania, distrito de Nueva Cajamarca en el año 2014*. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía. Universidad Nacional de San Martín. Tarapoto – Perú. <https://n9.cl/smiw5>
- Yajahuanca, B.M. (2021). *Juegos Tradicionales para las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa N° 16042, Linderos, Jaén, Cajamarca*. Tesis para obtener el Grado Académico de: Maestra en Psicología Educativa. Universidad César Vallejo. Chiclayo.

Anexos

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores	ítems	instrumentos	Escala de medición
V1: Juegos tradicionales	Conjunto de actividades que expresan conocimientos, vivencias y experiencias de la persona, estimulando la imaginación, la creatividad y la recreación y que se han transmitido oralmente de generación en generación y que forman parte de la construcción cultural de la comunidad (Sailema y Sailema, 2018; Villamuelas, 2019).	Los juegos tradicionales se medirán a través de un cuestionario que tendrá como dimensiones: motora, cognitiva, social, intercultural y creativa.	Motora	- Conocimiento del cuerpo - Movimiento del cuerpo - Valoración y cuidado	3	Cuestionario	Nunca (1)
			Cognitiva	- Reflexión y solución de problemas - Recuerdo de hechos - Control de los impulsos agresivos	3		Algunas veces (2)
			Social	- Convivencia - Inclusión y equidad - Comprensión a los demás	3		Casi siempre (3)
			Intercultural	- Saberes ancestrales - Identificación con tradiciones y costumbres - Fortalecimiento de la identidad cultural	3		Siempre (4)
			Creativa	- Identificación de situaciones problemáticas - Imaginación	3		

				- Originalidad			
V2: Habilidades sociales	Conjunto de destrezas y capacidades que optimizan las relaciones interpersonales al expresar necesidades, opiniones, sentimientos o deseos, en variados ambientes o situaciones, sin ansiedad, tensión u otras emociones negativas (Esteves et al., 2020; Dongil y Cano, 2014).	Las habilidades sociales se medirán a través de un cuestionario, el cual comprenderá las dimensiones de comunicación efectiva, autoestima, interacción social, desarrollo de sentimientos y emociones, resolución de conflictos y relaciones interpersonales.	Comunicación efectiva	- Interrelación - Uso del diálogo - Destrezas comunicativas	3	Cuestionario	Nunca (1) Algunas veces (2) Casi siempre (3) Siempre (4)
			Autoestima	- Auto reconocimiento - Auto aceptación - Auto valoración	3		
			Interacción social	- Amabilidad y cortesía - Cooperación y solidaridad	2		
			Desarrollo de sentimientos y emociones	- Regulación de la conducta - Control de emociones	2		
			Resolución de conflictos	- Exposición de ideas pacíficamente - Pide y acepta disculpas - Búsqueda de soluciones	3		
			Relaciones interpersonales	- Exposición de ideas - Adaptación a los compañeros - Hacer amigos con facilidad	3		

Anexo 2: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MÉTODO	POBLACIÓN
<p>Problema general:</p> <p>¿Cuál es la relación que se da entre juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip? • ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip? • ¿Cuál es el tipo de relación que existe entre juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes una institución educativa inicial de Chiguirip? 	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. 2. Establecer el nivel de logro de las habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. Determinar el tipo de relación existente entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip . 	<p>Hipótesis general:</p> <p>Existe relación significativa entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel de desarrollo de los juegos tradicionales de los estudiantes una institución educativa inicial de Chiguirip es bajo. • El nivel de desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip está en inicio. • Existe relación directa entre juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip. 	<p>MÉTODO:</p> <p>Hipotético – deductivo</p> <p>TIPO DE ESTUDIO:</p> <p>Investigación correlacional.</p> <p>DISEÑO:</p> <p>No experimental – transeccional – correlacional</p> <p>Esquema:</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR M --> O1 M --> O2 O1 <--> r O2 </pre> </div> <p>Donde:</p> <p>M: Muestra</p> <p>O1: Juegos tradicionales</p> <p>O2: Habilidades sociales</p> <p>r: Correlación entre juegos tradicionales y habilidades sociales.</p>	<p>Población:</p> <p>Todos los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip (22).</p> <p>Muestra:</p> <p>22 estudiantes (100% de la población).</p> <p>Muestreo:</p> <p>Censal, no probabilístico.</p>

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE CHIGUIRIP

INSTRUCCIONES

Señale con un aspa (X), en qué medida considera que ocurran los hechos en la institución educativa en relación a juegos tradicionales y habilidades sociales. Por favor, en cada enunciado elija solo una de las cuatro alternativas ofrecidas, teniendo en cuenta las opciones **1 = Nunca**, **2 = Algunas veces**, **3 = Casi siempre** y **4. Siempre**.

Mucho agradeceré que responda con sinceridad y de acuerdo a lo que piensa y siente.

No deje sin contestar ninguna pregunta.

JUEGOS TRADICIONALES

DIM.	Nº	ÍTEMS	ESCALA			
			1	2	3	4
MOTORA	1.	Conozco las partes de mi cuerpo, mediante la práctica de los juegos tradicionales.				
	2.	Pongo en movimiento todo mi cuerpo con los juegos tradicionales.				
	3.	Cuido y valoro mi cuerpo al participar en los juegos tradicionales.				
COGNITIVA	4.	Reflexiono y resuelvo problemas al practicar los juegos tradicionales.				
	5.	Cuando practico juegos tradicionales recuerdo hechos y sucesos personales y de familia.				
	6.	Los juegos tradicionales ayudan a controlar mis reacciones violentas.				
SOCIAL	7.	Los juegos tradicionales me ayudan a convivir en armonía con los demás.				
	8.	Incluyo a todos mis compañeros en los juegos tradicionales.				
	9.	Comprendo a mis compañeros cuando practicamos los juegos tradicionales.				
INTERCULTURAL	10.	Recojo saberes de mis abuelos y familiares al practicar los juegos tradicionales.				
	11.	Me identifico con las tradiciones y costumbres cuando practico los juegos tradicionales.				
	12.	Practico juegos tradicionales de otros lugares para fortalecer mi identidad cultural.				
CREATIVA	13.	La práctica de los juegos tradicionales ayuda a identificar situaciones y problemas.				
	14.	Los juegos tradicionales me ayudan a imaginar cosas nuevas, distintas a la realidad donde vivo.				

	15.	Creo nuevos juegos al practicar los juegos tradicionales.				
--	-----	---	--	--	--	--

HABILIDADES SOCIALES

DIM	Nº	ÍTEMS	ESCALA			
			1	2	3	4
Comunicación efectiva	1.	Intercambio ideas con mis compañeros.				
	2.	Dialogo con mis compañeros con mucho respeto.				
	3.	Propongo ideas para jugar, imaginar o crear.				
Autoestima	4.	Me reconozco como un ser con cualidades y características propias.				
	5.	Me acepto tal y como soy.				
	6.	Siento que soy una persona digna de aprecio				
Interacción social	7.	Respeto los turnos para hablar.				
	8.	Respondo adecuadamente a las preguntas de mis compañeros.				
Desarrollo de sentimiento	9.	Respeto las inquietudes de mis compañeros y las normas de convivencia.				
	10.	Intercambio ideas sobre los problemas sin agredir a mis compañeros.				
Resolución de conflictos	11.	Manifiesto mis opiniones sobre el tema tratado.				
	12.	Expongo las disculpas a sus compañeros.				
	13.	Propongo ideas para solucionar los conflictos presentados.				
Relaciones interpersonales	14.	Comento con mis compañeros sobre noticias de la comunidad				
	15.	Creo rimas con lenguaje sencillo.				
	16.	Inicio la conversación con personas poco conocidas.				

Fuente: Elaboración propia.

¡Gracias!

Anexo 4: Validación del instrumento

Validación 1



FICHA DE EVALUACIÓN INSTRUMENTO

Apellidos y nombres: FERNANDO MEGO ZÁRATE

Fecha: 16 de mayo del 2022

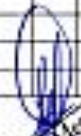
Título de la investigación: Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip.

Escala Evaluativa

1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

JUEGOS TRADICIONALES

Item	Contenido		Evaluación				
	Criterios Generales	Observaciones	1	2	3	4	5
1	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
2	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
3	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
4	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
5	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
6	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
7	Pertinencia						✓


 Fernando Mego Zárate
 DNI. 80920484

HABILIDADES SOCIALES

Item	Contenido		Evaluación				
	Criterios Generales	Observaciones	1	2	3	4	5
1	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
2	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
3	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
4	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
5	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
6	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
7	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
8	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓
	Formato						✓
9	Pertinencia						✓
	Claridad Conceptual						✓
	Redacción y Terminología						✓
	Escalamiento y Codificación						✓

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Encuesta sobre juegos tradicionales.
Encuesta sobre habilidades sociales.

3. TESISISTA:

Br.: Yuliza Ydrogo Sánchez

4. DECISIÓN:

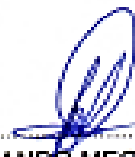
Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chota, 16 de mayo de 2022



FERNANDO MEGO ZÁRATE
DNI: 40993684
EXPERTO

MEGO ZARATE, FERNANDO DNI 40993684	MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION - Fecha de diploma: 28/08/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
--	--	--

Validación 2



FICHA DE EVALUACIÓN INSTRUMENTO

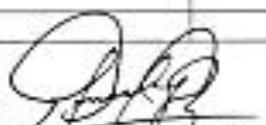
Apellidos y nombres: JOSE LEONIDES ZARATE BUSTAMANTE

Fecha: 16 de mayo de 2022.

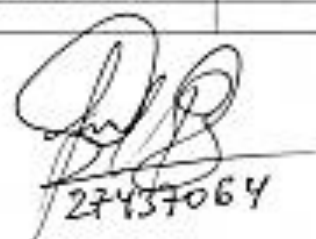
Título de la investigación: Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip.

Escala Evaluativa
 1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente
JUEGOS TRADICIONALES

Item	Contenido		Evaluación				
	Criterios Generales	Observaciones	1	2	3	4	5
1	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
2	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
3	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
4	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
5	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
6	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
7	Pertinencia					✓	


 27437064

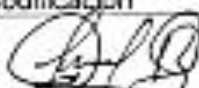
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
8	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
9	Formato					✓
	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
10	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
11	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
	Pertinencia					✓
12	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
13	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
14	Formato					✓
	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
15	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓



27437064

HABILIDADES SOCIALES

Item	Contenido		Evaluación				
	Criterios Generales	Observaciones	1	2	3	4	5
1	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
2	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
3	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
4	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
5	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
6	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
7	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
8	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	
	Formato					✓	
9	Pertinencia					✓	
	Claridad Conceptual					✓	
	Redacción y Terminología					✓	
	Escalamiento y Codificación					✓	


 27437064

	Formato					✓
10	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
11	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
12	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
13	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
14	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
15	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓
16	Pertinencia					✓
	Claridad Conceptual					✓
	Redacción y Terminología					✓
	Escalamiento y Codificación					✓
	Formato					✓



27437064.



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Encuesta sobre juegos tradicionales
Encuesta sobre habilidades sociales

TESISTA:

Br.: Yuliza Ydrogo Sánchez

3. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO


JOSE LEONIDES ZARATE BUSTAMANTE
DNI: 27437064
EXPERTO

Chota, 16 de mayo de 2022.

ZARATE BUSTAMANTE, JOSE LEONIDES DNI 27437064	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA - Fecha de diploma: 10/03/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
---	--	--

Validación 3



FICHA DE EVALUACIÓN INSTRUMENTO

Apellidos y nombres: ALVITES CARRASCO EMERITA AURORA

Fecha: 16 de mayo de 2022.

Título de la investigación: Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip.

Escala Evaluativa
1= Inaceptable 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente
JUEGOS TRADICIONALES

Contenido		Evaluación				
		1	2	3	4	5
Ítem	Criterios Generales	Observaciones				
1	Pertinencia					5
	Claridad Conceptual					5
	Redacción y Terminología					5
	Escalamiento y Codificación					5
	Formato					5
2	Pertinencia					5
	Claridad Conceptual					5
	Redacción y Terminología					5
	Escalamiento y Codificación					5
	Formato					5
3	Pertinencia					5
	Claridad Conceptual					5
	Redacción y Terminología					5
	Escalamiento y Codificación					5
	Formato					5
4	Pertinencia					5
	Claridad Conceptual					5
	Redacción y Terminología					5
	Escalamiento y Codificación					5
	Formato					5
5	Pertinencia					5
	Claridad Conceptual					5
	Redacción y Terminología					5
	Escalamiento y Codificación					5
	Formato					5
6	Pertinencia					5
	Claridad Conceptual					5
	Redacción y Terminología					5
	Escalamiento y Codificación					5
	Formato					5
7	Pertinencia					5

	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
8	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
9	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
10	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
11	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
12	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
13	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
14	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
15	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5





HABILIDADES SOCIALES

Ítem	Contenido		Evaluación				
	Criterios Generales	Observaciones	1	2	3	4	5
1	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5
	Formato						5
2	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5
	Formato						5
3	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5
	Formato						5
4	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5
	Formato						5
5	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5
	Formato						5
6	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5
	Formato						5
7	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5
	Formato						5
8	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5
	Formato						5
9	Pertinencia						5
	Claridad Conceptual						5
	Redacción y Terminología						5
	Escalamiento y Codificación						5

C. Cepeda

	Formato							5
10	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
11	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
12	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
13	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
14	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
15	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5
16	Pertinencia							5
	Claridad Conceptual							5
	Redacción y Terminología							5
	Escalamiento y Codificación							5
	Formato							5



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip.

2. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Encuesta sobre juegos tradicionales

Encuesta sobre habilidades sociales

TESISTA:

Br.: Yuliza Ydrogo Sánchez

3. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chota, 16 de mayo de 2022.



EMERITA AURORA ALVITES CARRASCO

DNI: 77391123

EXPERTO

ALVITES CARRASCO, EMERITA AURORA DNI 77391123	MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA Fecha de diploma: 11/04/22 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 31/08/2020 Fecha egreso: 31/01/2022	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. PERU
---	--	---

Anexo 5: Coeficiente de confiabilidad del instrumento

Juegos tradicionales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,889	15

Habilidades sociales

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,885	16

Anexo 6: BASE DE DATOS DE LA PRUEBA PILOTO

		JUEGOS TRADICIONALES															
		Motora			Cognitiva			Social			Intercultural			Creativa			
		ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	SUMA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Estudiante	1	2	1	3	1	2	2	3	1	1	3	3	3	3	2	2	32
Estudiante	2	2	2	2	3	2	1	1	2	3	3	2	2	3	2	3	33
Estudiante	3	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	3	3	3	26
Estudiante	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	2	1	1	3	2	1	30
Estudiante	5	3	3	2	2	3	3	2	2	3	1	2	3	1	2	3	35
Estudiante	6	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	3	30
Estudiante	7	4	3	2	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	47
Estudiante	8	3	4	4	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	45
Estudiante	9	4	2	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	1	3	4	44
Estudiante	10	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	51

HABILIDADES SOCIALES																		
		Comunicación efectiva			Autoestima			Interacción social		Desarrollo de sentimientos y emociones		Resolución de conflictos			Relaciones interpersonales			SU MA
		ÍTE M	ÍTE M	ÍTE M	ÍTE M	ÍTE M	ÍTE M	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTE M	ÍTE M	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	ÍTEM	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Estudiante	1	4	2	2	3	2	3	3	2	2	1	1	1	2	2	2	2	30
Estudiante	2	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	3	1	34
Estudiante	3	4	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	39
Estudiante	4	4	2	2	2	3	1	2	1	2	2	3	3	2	3	2	3	37
Estudiante	5	4	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	50
Estudiante	6	4	4	3	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	41
Estudiante	7	4	4	2	4	2	4	4	3	2	4	3	3	3	4	3	3	52
Estudiante	8	4	4	3	4	2	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	3	54
Estudiante	9	4	2	2	3	3	2	2	2	4	4	3	4	4	3	4	3	49
Estudiante	10	4	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	54

Anexo 7: BASE DE DATOS DE INSTRUMENTOS APLICADOS

VARIABLE: JUEGOS TRADICIONALES

	D. Motora			D. Cognitiva			D. social			D. Intercultural			D. creativa			
	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	Pregunta 12	Pregunta 13	Pregunta 14	Pregunta 15	Puntaje
Estudiante 1	3,00	2,00	4,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	4,00	3,00	2,00	4,00	2,00	3,00	43
estudiante 2	4,00	3,00	2,00	4,00	3,00	2,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	4,00	48
Estudiante 3	2,00	4,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	3,00	4,00	48
Estudiante 4	3,00	2,00	4,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	40
Estudiante 5	4,00	3,00	2,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	2,00	4,00	51
Estudiante 6	2,00	4,00	4,00	2,00	3,00	2,00	2,00	4,00	4,00	3,00	2,00	4,00	3,00	3,00	4,00	46
Estudiante 7	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	4,00	3,00	2,00	4,00	2,00	3,00	41
Estudiante 8	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	2,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	50
Estudiante 9	2,00	4,00	4,00	2,00	3,00	3,00	2,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	3,00	4,00	49
Estudiante 10	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00	37
Estudiante 11	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	53
Estudiante 12	2,00	4,00	4,00	2,00	3,00	2,00	2,00	4,00	4,00	3,00	2,00	4,00	3,00	3,00	4,00	46
Estudiante 13	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	4,00	3,00	2,00	4,00	2,00	3,00	41
Estudiante 14	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	2,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	50
Estudiante 15	2,00	4,00	4,00	2,00	3,00	3,00	2,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	3,00	4,00	49
Estudiante 16	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00	37
Estudiante 17	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	4,00	3,00	4,00	3,00	4,00	53
Estudiante 18	2,00	4,00	4,00	2,00	3,00	2,00	2,00	4,00	4,00	3,00	2,00	4,00	3,00	3,00	4,00	46
Estudiante 19	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	4,00	3,00	2,00	4,00	2,00	3,00	41

Estudiante 20	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	2,00	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	50
Estudiante 21	2,00	4,00	4,00	2,00	3,00	3,00	2,00	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	3,00	4,00	49
Estudiante 22	3,00	2,00	2,00	3,00	2,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	2,00	37

VARIABLE: HABILIDADES SOCIALES

	D. Comunicación afectiva			D. Autoestima			D. Interacción social		D. Desarrollo de sentimientos		D. Resolución de conflictos			D. Relaciones interpersonales			PUNTAJE
	Pregunta 1	Pregunta 2	Pregunta 3	Pregunta 4	Pregunta 5	Pregunta 6	Pregunta 7	Pregunta 8	Pregunta 9	Pregunta 10	Pregunta 11	Pregunta 12	Pregunta 13	Pregunta 14	Pregunta 15	Pregunta 16	
Estudiante 1	2,00	3,00	4,00	4,0	2,0	3,0	3,00	3,00	4,00	2,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	3,00	46
Estudiante 2	3,00	4,00	2,00	3,0	4,0	4,0	0	0	0	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	2,00	54
Estudiante 3	4,00	2,00	3,00	2,0	3,0	2,0	0	0	0	4,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	48
Estudiante 4	2,00	3,00	4,00	4,0	2,0	3,0	0	0	0	3,00	3,00	4,00	2,00	3,00	2,00	3,00	46
Estudiante 5	3,00	4,00	2,00	3,0	4,0	4,0	0	0	0	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	2,00	54
Estudiante 6	4,00	2,00	4,00	2,0	3,0	2,0	0	0	0	4,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	49
Estudiante 7	2,00	3,00	2,00	4,0	2,0	3,0	0	0	0	3,00	3,00	4,00	2,00	4,00	2,00	3,00	45
Estudiante 8	3,00	4,00	3,00	3,0	4,0	4,0	0	0	0	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	4,00	55
Estudiante 9	4,00	2,00	4,00	2,0	3,0	2,0	0	0	0	4,00	2,00	3,00	4,00	4,00	3,00	2,00	50
Estudiante 10	2,00	3,00	2,00	4,0	2,0	3,0	0	0	0	3,00	3,00	4,00	2,00	3,00	2,00	3,00	43
Estudiante 11	3,00	4,00	3,00	3,0	4,0	4,0	0	0	0	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	2,00	56
Estudiante 12	4,00	2,00	4,00	2,0	3,0	2,0	0	0	0	4,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	49
Estudiante 13	2,00	3,00	2,00	4,0	2,0	3,0	0	0	0	3,00	3,00	4,00	2,00	4,00	2,00	3,00	45
Estudiante 14	3,00	4,00	3,00	3,0	4,0	4,0	0	0	0	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	2,00	55
Estudiante 15	4,00	2,00	4,00	2,0	3,0	2,0	0	0	0	4,00	2,00	3,00	4,00	4,00	3,00	2,00	50

Estudiante 16	2,00	3,00	2,00	4,0	2,0	3,0	0	0	0	3,00	3,00	4,00	2,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	2,00	43
Estudiante 17	3,00	4,00	3,00	3,0	4,0	4,0	0	0	0	4,00	4,00	3,00	3,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	3,00	56
Estudiante 18	4,00	2,00	4,00	2,0	3,0	2,0	0	0	0	4,00	2,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	4,00	4,00	3,00	49
Estudiante 19	2,00	3,00	2,00	4,0	2,0	3,0	0	0	0	3,00	3,00	4,00	2,00	4,00	2,00	3,00	3,00	3,00	2,00	45
Estudiante 20	3,00	4,00	3,00	3,0	4,0	4,0	0	0	0	4,00	4,00	3,00	3,00	3,00	4,00	2,00	4,00	4,00	3,00	55
Estudiante 21	4,00	2,00	4,00	2,0	3,0	2,0	0	0	0	4,00	2,00	3,00	4,00	4,00	3,00	2,00	4,00	4,00	3,00	50
Estudiante 22	2,00	3,00	2,00	4,0	2,0	3,0	0	0	0	3,00	3,00	4,00	3,00	3,00	2,00	3,00	2,00	3,00	2,00	44

Anexo 8: Autorización de aplicación del instrumento



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CHOTA



Chota, 11 de julio de 2022.

Señora

Br. Yuliza Ydrogo Sánchez

Ciudad

Asunto : Autorización para realizar investigación.

Ref. : Expediente N°8/14 abril 2022.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, en merito al documento de la referencia para comunicarle que, como presidente de APAFA de una institución educativa inicial de Chiguirip **AUTORIZO** la ejecución de la investigación Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip, cuya responsable es la Br. Yuliza Ydrogo Sánchez, participante del programa académico de maestría en psicología educativa de la universidad Cesar Vallejo, comprometiéndome a brindar las facilidades requeridas.

Hago propicia la ocasión para reiterarle las muestras de mi especial deferencia.

Atentamente

Anexo 9: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sección I: Información básica

Usted ha sido invitado a participar en la Investigación cuyo título es:

Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa Inicial de Chiguirip

Autor	: Yuliza Ydrogo Sánchez
Tipo de Investigación	: Cuantitativa
Fuente de financiamiento	: Recursos propios
Propósito	: Realizar una Investigación con la finalidad de presentar a la Universidad César Vallejo – Filial Chiclayo para obtener el Grado Académico de Maestría en Psicología Educativa.
Selección	: Ha sido seleccionado (a) por pertenecer a la institución educativa Inicial de Chiguirip, por lo tanto, será parte de este grupo de Investigación. Ha sido seleccionado (a) en forma aleatoria.
Participación	: Participando en la parte experimental de la Investigación desarrollando test, cuestionarios, en entrevistas (según el tipo de Investigación)
Riesgos probables	: Ninguno
Beneficios	: Aprendizaje al participar en talleres, conocimiento de documentos diversos relacionados con el tema de Investigación.
Confidencialidad	: Los datos que alcance a nivel de desarrollo de Instrumentos de Investigación serán reservados y utilizados exclusivamente para la Investigación.
Retiro	: Tiene el derecho de retirarse en cualquier momento de estar a con su participación.
Aportes	: Su participación en la Investigación no exige aportes económicos.
Ética en la Investigación	: Durante su participación se aplicará el Código de Ética de la UCV relacionado con la Investigación
Comunicación-contactos	: Móvil: 976276391 Correo electrónico: ydrogozanchez19@gmail.com

Sección II: Acta

Como padre de familia he tomado conocimiento que mi menor hijo ha sido invitado a participar de una Investigación. He leído y escuchado la información relacionada con la participación de mi menor hija en la Investigación, entiendo las declaraciones correspondientes y la necesidad de dejar constancia de mi consentimiento; para lo cual firmo libre y voluntariamente, señalando mi dirección y N° Teléfono-móvil: 998010580, recibiendo una copia del presente documento, ya firmado.

Yo, **Fiordelina Torres Requejo** con DNI N°: 45383586 mayor de edad, domiciliado en: **Pichugán**, distrito de **Chiguirip**, consiento en participar en la Investigación titulada:

"Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa Inicial de Chiguirip"

He sido informado de los objetivos de la Investigación, además con información clara y precisa de la Investigación, modalidad de participación, riesgos y beneficios, voluntariedad, derecho a conocer los resultados, derecho a retirarse de la Investigación en cualquier momento, confidencialidad, participación enmarcada en el código de ética de la Investigación.

Pichugán, 25 de mayo de 2022.



Fiordelina Torres Requejo
DNI. 45383586



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 de la Jefa 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 **ALVITES CARRASCO**
Nombres **EMERITA AURORA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **77391123**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.**
Rector **TANTALEAN RODRIGUEZ JEANNETTE CECILIA**
Secretario General **LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **11/04/22**
Resolución/Acta **0169-2022-UCV**
Diploma **052-156618**
Fecha Matrícula **31/08/2020**
Fecha Egreso **31/01/2022**

Fecha de emisión de la constancia:
08 de Agosto de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000852867

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

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° 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.



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 de la Jefa 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 **MEGO ZARATE**
Nombres **FERNANDO**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **40993684**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **ORBEGOSO VENEGAS BRIJALDO SIGIFREDO**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Decano **MOYA RONDO RAFAEL MARTIN**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION**
Fecha de Expedición **28/08/2014**
Resolución/Acta **0955-2014-UCV**
Diploma **A1673843**
Fecha Matrícula **Sin información (****)**
Fecha Egreso **Sin información (****)**

Fecha de emisión de la constancia:
30 de Julio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000839422

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

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° 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.

(****) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe>



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 de la Jefa 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 **ZARATE BUSTAMANTE**
Nombres **JOSE LEONIDES**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Numero de Documento de Identidad **27437064**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **ORBEGOSO VENEGAS BRIJALDO SIGIFREDO**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Decano **MOYA RONDO RAFAEL MARTIN**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **10/03/2014**
Resolución/Acta **0273-2014-UCV**
Diploma **A1654822**
Fecha Matrícula **Sin información (****)**
Fecha Egreso **Sin información (****)**

Fecha de emisión de la constancia:
08 de Agosto de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000852847

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

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° 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.

(****) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://enlinea.sunedu.gob.pe>