



# UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN



TESIS

**USO DE JUEGOS RECREATIVOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES  
SOCIALES DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 42253  
GERARDO ARIAS COPAJA - TACNA**

**PRESENTADA POR:  
PAULINO HERRERA CHIPANA**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAGÍSTER SCIENTIAE EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INTERCULTURAL**

**PUNO, PERÚ**

**2022**



## DEDICATORIA

Esta investigación es dedicada a mi madre y hermano que son motivo y mi inspiración para seguir siempre adelante y nunca darme por rendido en las condiciones complicadas de mi vida, gracias Dios por darme una gran familia.



## AGRADECIMIENTOS

A mi gran familia que fue el incentivo y soporte en todo el progreso de elaboración de la presente tesis. A mi adorada Madre Inocencia, que fue un respaldo constante para persistir con arduo trabajo. A mi esposa Agripina, cuya perseverancia en su carrera me demostró que todo es posible si uno lo propone.



## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pág.</b>
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
ÍNDICE GENERAL	iii
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE ANEXOS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN	1

### CAPÍTULO I

#### REVISIÓN DE LITERATURA

1.1. Marco teórico	3
1.1.1. Uso de juegos recreativos	3
1.1.1.1. Frecuencia de práctica de juegos	6
1.1.1.2. Respetar reglas de juego	6
1.1.1.3. Identificación con los juegos tradicionales	7
1.1.2. Desarrollo de Habilidades Sociales	9
1.1.2.1. Habilidades comunicativas	11
1.1.2.2. Habilidades de Socialización	12
1.1.2.3. Habilidades de resolución de problemas	13
1.1.3. Juegos recreativos y habilidades sociales	15
1.2. Antecedentes	17
1.2.1. Antecedentes internacionales	17
1.2.2. Antecedentes nacionales	18
1.2.3. Antecedentes locales	22

### CAPÍTULO II

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Identificación del problema	24
2.2. Enunciados del problema	25
2.2.1. Pregunta general	25
2.2.2. Preguntas específicas	25
2.3. Justificación	26



2.4. Objetivos	27
2.4.1. Objetivo general	27
2.4.2. Objetivos específicos	27
2.5. Hipótesis	28
2.5.1. Hipótesis general	28
2.5.2. Hipótesis específicas	28

### CAPÍTULO III

#### MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Lugar de estudio	29
3.2. Población	29
3.3. Muestra	30
3.4. Método de investigación	30
3.5. Descripción detallada de métodos por objetivos específicos	31
3.5.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.5.2. Plan de tratamiento de datos	34

### CAPÍTULO IV

#### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados de las variables de estudio	38
4.1.1. Uso de juegos recreativos	38
4.1.2. Habilidades Sociales	40
4.2. Resultados de los objetivos específicos	42
4.2.1. Uso de juegos recreativos y la comunicación	42
4.2.2. Resultados de relación entre uso de juegos recreativos y socialización	43
4.2.3. Resultados de relación entre uso de juegos recreativos con la resolución de problemas	45
4.3. Resultados generales	46
4.3.1. Resultados de relación entre uso de juegos recreativos y habilidades sociales	46
4.4. Discusión	49
CONCLUSIONES	51
RECOMENDACIONES	52
BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	58

Puno, 09 de febrero de 2022.

**ÁREA:** Organización de instituciones educativas para la EBI

**TEMA:** Uso de Juegos Recreativos y Desarrollo de Habilidades Sociales de Niños y Niñas de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja - Tacna.

**LÍNEA:** Educación Bilingüe e Intercultural Regional.

iv



## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
1. Población de niños y niñas de la I.E. N° 42253 “Gerardo Arias Copaja” 2021	29
2. Muestra de estudio de estudiantes de la I.E. N° 42253 “Gerardo Arias Copaja” 2021	30
3. Ficha técnica del instrumento	32
4. Matriz del instrumento	33
5. La escala que se utilizó para interpretar el grado de correlación	35
6. Prueba de normalidad	38
7. Resultados sobre el uso de juegos recreativos de los estudiantes	38
8. Resultados sobre habilidades sociales de los estudiantes	40
9. Resultados sobre la relación entre uso de juegos recreativos y la habilidad social de la comunicación	42
10. Resultados sobre la relación entre uso de juegos recreativos y la socialización	43
11. Resultados sobre la relación entre uso de juegos recreativos y la habilidad social de resolución de problemas	45
12. Relación entre uso de los juegos recreativos con el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021	46



## ÍNDICE DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
1. Cuestionario de Uso de juegos recreativos y habilidades sociales	60
2. Consolidado de resultados	61
3. Estadística de la confiabilidad del instrumento	64
4. Matriz de consistencia	73



## RESUMEN

El estudio de investigación permitió determinar el grado de relación que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021. La metodología corresponde, a la investigación cuantitativa de tipo descriptivo correlacional. La muestra estuvo constituida por 78 estudiantes de los 4tos grados del nivel primario, a quienes se les aplicó el cuestionario sobre uso de juegos recreativos y habilidades sociales con una fiabilidad de 0,853 (Alpha de Cronbach). Se concluye que, si existe relación moderada y significativa entre uso de juegos recreativos con el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa en estudio, que según los resultados del coeficiente de correlación Rho de Spearman, los estudiantes del 4to grado de primaria, tienen un grado de relación  $r = +0,619$  y un nivel de significancia muy alta (0,000) siendo altamente significativa al nivel 0,01 (bilateral); de estos resultados podemos explicar que, a adecuado uso y práctica de los juegos recreativos moderadamente beneficia sus habilidades sociales de los estudiantes.

**Palabras clave:** Comunicación, juegos recreativos tradicionales, reglas de juego, resolución de problemas, socialización.



## ABSTRACT

The research study allowed determining the degree of relationship that exists between recreational games and the development of social skills of the boys and girls of the Educational Institution N° 42253 of Gerardo Arias Copaja of Tacna, during the year 2021. The methodology corresponds to the quantitative research of descriptive correlational type. The sample consisted of 78 students in the 4th grades of elementary school, to whom the questionnaire on the use of recreational games and social skills was applied with a reliability of 0.853 (Cronbach's Alpha). It is concluded that there is a moderate and significant relationship between the use of recreational games and the development of communicative, social and problem-solving skills of the children of the Educational Institution under study. According to the results of Spearman's Rho correlation coefficient, the 4th grade students have a degree of relationship  $r = +0.619$  and a very high level of significance (0.000), being highly significant at the 0.01 level (bilateral); From these results we can explain that the adequate use and practice of recreational games moderately benefits the students' social skills.

**Keywords:** Communication, game rules, problem solving, socialization, traditional recreational games.

## INTRODUCCIÓN

La mayoría de los niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 42253 “Gerardo Arias Copaja” de la ciudad de Tacna, durante las acciones de aprender muestran escasa capacidad con respecto a las habilidades sociales. Además, se observa que, son pocos los pedagogos capacitados, como también el bajo interés en proporcionar con mayor énfasis los juegos recreativos impulsando prioritariamente los juegos recreativos tradicionales, que benefician a los estudiantes favorablemente. Para Gómez (1990) manifiesta que, el juego recreativo tradicional refleja la superestructura social. Del mismo modo, Serrabona (2001) rescata que el juego popular es una herramienta incalculable para la transmisión sobre todo valores sociales y culturales de manera divertida, promoviendo y recuperando los valores que poco a poco han ido perdiéndose en la sociedad actual. Asimismo, Abreu (2005) señala que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten permitiendo la relación con otras personas.

La investigación se justifica porque, evalúa y sistematiza el autoconcepto de los estudiantes sobre los juegos recreativos que están vigentes en la institución educativa en estudio y en espacios libres de las familias, por el cual contribuye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales. En efecto, el juego para Vygotsky (1991) señala que, es primordial en la vida de los niños para un desenvolvimiento individual, afectivo y mental. De la misma manera, García (2005) sostiene que el desenvolvimiento de manera lúdica desarrolla la expresividad y el proceso comunicativo en los niños.

La investigación responde al área de las ciencias sociales, asimismo el tema corresponde a la sociedad, cultura y comunicación, y, como línea se consideró la sociolingüística e interculturalidad. Teniendo como propósito determinar si los juegos recreativos se relacionan con el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna. El tipo del estudio es descriptivo correlacional. Para investigar el uso de juegos recreativos y habilidades sociales se utilizó un cuestionario validado por juicio de expertos. La confiabilidad del instrumento de investigación fue determinada a través de la técnica test – re test y con el modelo estadístico de Alpha de Cronbach. La investigación se ejecutó durante los meses de junio y julio del año 2021 de manera virtual, tal como se verifica con la constancia de ejecución. Los datos recogidos se procesaron en



el programa estadístico SPSS, versión 25, incluyéndose la prueba de hipótesis referida a la relación existente entre variables en estudio.

El informe de investigación está estructurado en cuatro capítulos. En el capítulo I se desarrolla el planteamiento del problema, se define, justifica y se plantean los objetivos de la investigación. En el capítulo II se desarrolla todo lo referente al marco teórico de la investigación. En el capítulo III se considera el marco metodológico de la investigación. Finalmente, en el capítulo IV se dan a conocer los resultados de la investigación, donde se analizan e interpretan las tablas de distribución porcentual, los que conducen a las respectivas conclusiones y recomendaciones. Las referencias bibliográficas y los anexos cierran el presente informe de investigación.

## CAPÍTULO I

### REVISIÓN DE LITERATURA

#### 1.1. Marco teórico

##### 1.1.1. Uso de juegos recreativos

Los juegos recreativos, están definidos como un conjunto de acciones empleadas que producen diversión y tienen como fin principal generar gozo en los que lo practican. Esta actividad es preferentemente lúdica, divertida, capaz de generar emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, estableciendo la relación con otras personas, por ello esta actividad tiene carácter vital siendo necesaria para el desarrollo integral del ser humano. En este tipo de actividad existe una mínima normativa y lo importante no es realizarla bien técnicamente o ganar sino la diversión, lo que genera placer.

Los juegos recreativos son acciones lúdicas de diversión que transmiten emociones y permiten la relación entre otras personas convirtiendo en actividades vitales para el desarrollo integral de las personas. Para Andrade & Ante (2010) consideran que el juego constituye una de las actividades primordiales en el desarrollo del infante, logrando estimular e incentivar el desarrollo en distintas áreas como son; la afectiva, la psicomotriz y cognitiva. Así mismo el juego en los niños asume propósitos pedagógicos y también favorece al acrecentamiento de sus destrezas y capacidades, razón por la que se lo considera un medio eficaz para el intelecto de la realidad social en el infante. Por su parte, Abreu (2005) señala que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente

lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas.

Por otra parte, Gómez (1990) manifiesta que, el juego recreativo tradicional refleja la superestructura social, en la cual se constituye un pequeño mundo con determinadas funciones, valores, creencias, pensamientos, juegos, comportamientos, y en general toda la estructura sociocultural que un grupo social lo produce. Asimismo, Ginez (1997) también enuncia que el juego desde las tribus más primitivas era un modo de preparación para la vida y la supervivencia. Del mismo modo, Serrabona (2001) rescata que el juego popular es una herramienta incalculable para la transmisión de conceptos, conocimientos, sobre todo valores sociales y culturales de manera divertida, promoviendo y recuperando los valores que poco a poco han ido perdiéndose en la sociedad actual. En tal sentido Terry (1990) enfatiza el valor de los juegos recreativos tradicionales cooperativos estudiándolas en varias culturas y sociedades, tratándose de actividades lúdicas que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada a colaborar con los demás para conseguir un fin común. Es así que los juegos tradicionales no sólo cumplen la función de transmitir los valores y la cultura de la propia sociedad, sino también conocer para respetar y compartir con las demás culturas.

Según la posición de la investigación, los juegos recreativos tienen una finalidad de minimizar la competencia entre ellos, en ese sentido los juegos no tienen como propósito la productividad y por lo tanto no son obligatorios para aquellos niños y niñas que participan de ella. Por ello, los juegos recreativos están muy relacionados a las actividades que realiza la comunidad y a través de los tiempos han pasado de los padres a los hijos. De todos los juegos recreativos se desconoce dónde se originaron, se sabe que muchos de ellos nacieron de la necesidad que tenía la persona de jugar, entonces, se trata de actividades que nacen en el momento espontáneamente, creativamente y estás muy motivadas.

Para Sánchez (2011) el juego recreativo se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales. Para ello es importante: Predisposición de los participantes, cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio, preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar, adaptación de las tareas al material disponible. Todo esto da pie a

una sucesiva incorporación de novedades en el funcionamiento de las distintas propuestas, cambios de rol durante el transcurso de la práctica, formación de equipos mixtos y heterogéneos en cuanto a edad y sexo, gran importancia de las relaciones intergrupales y de empatía que se van a generar, tratamiento pedagógico no directivo y rechazo de la especialización técnica. En resumen, el juego recreativo se centra en el carácter del juego, el placer producido por la actividad física en sí, la ausencia de aprendizaje complejos, la búsqueda de la creatividad, la participación grupal y el factor de la salud.

En la elaboración de juegos recreativos hay que tener en cuenta la estimulación motriz: en el terreno de actividad físico-deportiva es importante la capacidad de los participantes de desarrollar ciertas habilidades como la agilidad, el tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, entre otras. Estas habilidades se basan en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices y son susceptibles de mejora mediante la práctica de los juegos recreativos.

Los tipos de juegos recreativos, según Mujica (2004) clasifica en:

- Juegos Individuales: Son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales.
- Juegos Colectivos: Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia.
- Juegos Cooperativos: son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

### **1.1.1.1. Frecuencia de práctica de juegos**

Según Sánchez (2011) la frecuencia de práctica de juegos recreativos se caracteriza por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales:

- Predisposición de los participantes.
- Preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar.
- Adaptación de las tareas al material disponible
- Prácticas de los juegos en el hogar o en la escuela.

### **1.1.1.2. Respetar reglas de juego**

Juegos que implican reglas, que ya se encuentran fijadas y que el niño o niña tendrá que seguir para participar óptimamente en este tipo de juegos. A través del juego el niño o niña integra su experiencia y se adapta a las exigencias del medio ambiente (escuela y familia) (Martínez, 2013). Según Franc (2002) los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño). Además, Sánchez (2011) menciona que el juego en el momento que forman equipos y se entregan al juego, los niños y niñas crean normas que ellos deben cumplir. Los niños que las aceptan y las cumplen de manera voluntaria y se fastidian cuando sus compañeros no las cumplen llegan a infringir en beneficio propio. Entonces, las normas sencillas establecidas del juego son las que dan inicio al sentido de equidad y justicia.

En el nivel de Primaria los niños y niñas serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

Al respecto Piaget (1973) afirma: La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de escolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Pero en todos los juegos de reglas hay que aprender a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir unas reglas. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Así pues, los acuerdos colectivos responden a todos sus integrantes estar pendientes de cada una de las normas que se deben cumplir. Trabajar en equipo, proponer normas de convivencia, cumple y hace cumplir las reglas, tomar decisiones en forma individual y colectivamente para el bien común.

### **1.1.1.3. Identificación con los juegos tradicionales**

Siguiendo la línea del juego como herramienta para la transmisión de la cultura, Calero (2003) señala: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad”. Ahora bien, “el juego incluye dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio, comprobamos así el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad” (Moreno, 2002, p. 25).

Según Morera (2008, p. 2), “Los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno. En el Perú, los juegos que se compartían con el grupo de vecinos y amigos del barrio o del pueblo, existen en la memoria y han sido parte de la formación, del desarrollo personal y afectivo; una gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo. Orquera (2008) en su “Guía Juegos Tradicionales”, señala: El juego tradicional cumple una función social en el desarrollo del niño porque satisface la

necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana, se dice que este tipo de actividades lúdicas son realmente una preparación para la vida, porque es el medio fundamental para que conozca de una manera dinámica las acciones de las personas y las relaciones sociales entre ellas; por lo tanto, es lógico suponer que mediante los juegos aprende a conocer la realidad externa, las personas y el ambiente; el juego da la posibilidad de desempeñar roles que van a ser proyecciones en la vida futura.

Entonces los juegos tradicionales son una manifestación lúdica de tradiciones y costumbres de cada cultura, pueblo o nación, los mismos que pasan de generación en generación a través de la práctica. Son un fenómeno social que la comunidad considera incorporados a su patrimonio del cual se siente copartícipe. Evidencian una identidad cultural propia que se perenniza a través del tiempo, está enraizado en lo más profundo de los pueblos, pero a la vez se encuentra amenazada por la extinción y el olvido.

Los juegos tradicionales según, Segovia (1981) “recogen las enseñanzas, hábitos tradiciones y la cultura de la actividad recreativa de las regiones y comunidades. Los juegos tradicionales tienen un gran valor didáctico, creativo que permite determinar que las tradiciones infantiles de un pueblo evidencian una identidad cultural que se perenniza a través del tiempo” (p. 58).

Las características de los juegos tradicionales son:

- Un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Reglas flexibles.
- No requieren de material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable.

- Son un disfrute para la familia.
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Favorecen la comunicación y la adquisición del lenguaje.

La importancia que tienen los juegos tradicionales en el proceso de socialización y culturización del alumno y la alumna, las señala Maestro (2000):

- Los niños pueden ser los protagonistas desde el principio, incluso en la obtención de la información sobre los juegos a desarrollar.
- Se favorece la relación transgeneracional, al favorecer la relación con personas de mayor edad.
- Favorecen la socialización, el conocimiento de sus iguales de forma “natural”. Son un medio
- Relación para la consecución de nuestros objetivos. Favorecen la coeducación
- Estimulan la sana competencia, al igual que la cooperación.
- Favorecen las relaciones interpersonales
- Favorecen el trabajo en parejas y en grupo
- Favorecen la comunicación e inserción social. Propician el disfrute y la diversión (p. 4)

### **1.1.2. Desarrollo de Habilidades Sociales**

Las habilidades sociales, según Caballo (2007) define como el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de esos individuos, de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza

la probabilidad de futuros problemas. Mientras las aportaciones de Payá *et al.* (2000) sostienen que, el término habilidad social se utiliza como sinónimo de competencia social y asertividad, es decir, la persona que posee habilidades sociales suele realizar comportamientos asertivos. Asimismo, los investigadores Combs & Slaby (1997) definen la palabra habilidad social como la potencialidad de demostrar inter relaciones personales, en un ámbito social establecido, que se admite socialmente, trayendo beneficio personal y para los demás. Igual manera, Fernández & Carrobles (1981), conceptualizan como el potencial de la persona que posee para entender, distinguir, comprender y reconocer los apremios que se manifiesta habitualmente.

Por su parte, Hersen & Bellak (1977) definen como la "capacidad de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que resulte una pérdida de reforzamiento social". Entonces, una persona puede expresar adecuadamente lo que siente con la necesidad de obtener refuerzos internos o externos por su comportamiento. De la misma manera, Fernández & Carrobles (1981) exponen que las habilidades sociales son: "la capacidad que el individuo posee de percibir, entender, descifrar y responder a los estímulos sociales en general, especialmente aquellos que provienen del comportamiento de los demás" (p. 28).

Las habilidades sociales se componen según, Madrigal (2005), como un conjunto de comportamientos interpersonales complejos. Las habilidades sociales no son un rasgo de la personalidad, sino más bien un conjunto de comportamientos aprendidos y adquiridos, así como las habilidades básicas de interacción social, habilidades conversacionales, habilidades para hacer amigos y amigas, habilidades de solución de problemas interpersonales, etc. Por otro lado, Valles (2004) resalta que, "las habilidades sociales más importantes que desarrolla el ser humano, son: la habilidad de ejercer el liderazgo, asertividad, convivencia, comunicación, resolución de problemas, empatía, habilidad para tomar amistades, etc." También se considera de Eceiza, Arrieta & Goñi (2008) quienes mencionan la coordinación en el grupo, responder al elogio, manejar un problema con criterio de razón, ponerse en lugar de otra persona, respetar los derechos de los demás y hacer respetar lo propio, manejar situaciones estresantes. Para la investigación se considera lo vertido por los autores mencionados, clasificando las dimensiones de comunicación, socialización y resolución de problemas.

Las características de las habilidades sociales, según Córdova & Gonzáles (2000) se consideran a la solidaridad, honradez, equidad y asertividad; rechazando los actos de corrupción, exclusión y violencia en su medio familiar, escolar y comunitario. Para Torres (1997) caracteriza las habilidades de interacción social como: sonreír - reír, saludar - cortesía y amabilidad); habilidades para hacer amigos y amigas (juegos con otros, ayuda, cooperar y compartir); habilidades conversacionales (iniciar, mantener y terminar conversaciones personales y grupales); habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones; habilidades de solución de problemas interpersonales; habilidades para relacionarse con los adultos (cortesía, conversar, peticionar, solucionar problemas con adultos).

Según la posición de la investigación las habilidades sociales son la acumulación de conductas, destrezas, capacidades personales, que sirven apropiadamente a circunstancias sociales de modo positivo.

#### **1.1.2.1. Habilidades comunicativas**

Según Bisquerra (2002) la competencia de la comunicación, es la capacidad de escuchar y dialogar abiertamente, emitir mensajes claros y convincentes. La competencia lleva consigo, un saber actuar en el que se pone en práctica de manera integrada el saber, el saber hacer y el saber ser. Las personas dotadas con habilidades para la comunicación saben dar y recibir información, captan las señales emocionales; sintonizan con su mensaje; abordan abiertamente las cuestiones difíciles; escuchan bien; buscan la compensación mutua; no tienen problemas en compartir la información de que disponen; alientan la comunicación sincera; permanecen abiertos tanto a las buenas noticias como a las malas. De la misma forma.

La comunicación interpersonal para, Romeu (2015) es aquella en la que se enfatiza la relación con el otro, se privilegia la comprensión con el que se habla, no el entendimiento de lo que se dice. Dicha relación es imposible de ser pensada sin personalización, intimidad, empatía y confianza; gesta por tanto una comunicación interpersonal y ésta no tiene que darse necesariamente mediante la proximidad física, sino más bien en función de una proximidad afectiva que se recrea desde una posición. Del mismo modo, García (2013) considera que, los seres humanos establecen relaciones con

los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. La comunicación es, por tanto, un proceso fundamental y determinante de toda relación social, es el mecanismo que regula y que, al fin y al cabo, hace posible la interacción entre las personas.

De la Rosa (2004) afirmó que las competencias comunicativas están relacionadas con la habilidad de creación, comprensión e interpretación de diferentes tipos de mensajes que provienen de diversos medios, que puedan promover interacciones educativas, de cualquier nivel, lo cual permite adecuar diferentes contextos dentro del aula.

Chomsky (1997), expuso sus concepciones sobre el lenguaje, su teoría naturista de la Comunicación (biológica) afirmó que en cada elocución, los individuos manejan dos estructuras, una "la estructura superficial" que se limita al combinar relativo de las palabras, y la otra "la estructura profunda", que se refiere al uso de las reglas y mecanismos universales. En términos más prácticos, la teoría discutió que los medios para adquirir un lenguaje son naturales en todos los seres humanos y están accionados tan pronto como un niño comienza a aprender los fundamentos de un lenguaje. Los niños nacen con una habilidad innata para asimilar estructuras de lenguaje, de acuerdo con el influyente lingüista

Por todo lo expuesto se consolidan los estudios en lo que se refiere a la capacidad que tiene el individuo de aprender a desarrollar la habilidad para comunicarse y asumir un rol constructivo en el marco de los elementos de la comunicación que le toque asumir.

#### **1.1.2.2. Habilidades de Socialización**

El proceso de socialización para Hidalgo (1999) se va dando a través de un complejo proceso de interacción de variables personales, ambientales y culturales. La familia es el primer lugar donde se producen los primeros intercambios de conducta social y afectiva, valores y creencias. Los padres son primeros modelos de conducta social afectiva que transmitirán normas y valores; los hermanos constituyen un subsistema para aprender relaciones con sus pares. Antúnez (2007) citado en Salvador, De la Fuente y Álvarez,

(2009) plantean que el interés por adquirir y desarrollar las habilidades sociales debería estar presente en los proyectos de desarrollo personal y profesional.

La socialización se caracteriza según Burga (2001) de la siguiente manera:

- Son aprendidas, nadie nació sabiendo conversar; todos aprendimos en el contacto con otras personas. Lo mismo pasa con las otras habilidades, las adquirimos por aprendizaje y luego desarrollamos.
- Capacidad de comprensión
- Se tiene en mayor o menor grado, no todos los seres humanos poseemos iguales habilidades, sino unos son más capaces que otros en el sentido enunciado por la habilidad, esto significa que, unos tienen más facilidad para entablar una conversación y mantenerla, mientras otros, no tienen esa misma habilidad para desarrollar la conversación.
- Pueden ser mejoradas, se puede aprender nuevas técnicas, gracias a ello, nuestras habilidades pueden ser cada vez más eficientes.
- Aceptación al grupo.

### **1.1.2.3. Habilidades de resolución de problemas**

La resolución de problemas, para Choquehuanca (2014) hace referencia a los procesos que una persona pone en juego para superar los obstáculos a los que se enfrenta y para lo cual tiene que pasar por varias fases. En la escuela, los niños se enfrentan continuamente con la necesidad de resolver problemas, pero, para que la solución de dichos problemas sea efectiva se necesita que el niño se dé cuenta de la existencia de dicho problema, y sobre todo que muestre un interés por resolverlo, el cual se manifiesta cuando pone a prueba la solución que eligió y coloca en el juego la resolución adecuadamente razonada. El niño en el ámbito escolar al igual que ocurre fuera de la escuela encuentra numerosos problemas que generalmente representan obstáculos e intenta resolver problemas para llegar a una meta explicando sus características y acuerdos predeterminados en la interacción social (lo que se pretende alcanzar).

Del mismo modo, Choquehuanca (2014) caracteriza a la resolución de problemas de la siguiente manera:

- Darse cuenta que existe un problema por resolver. Cuando los niños toman las cosas como algo inevitable y jamás se plantean la posibilidad de mejorarlas, esto les impide no identificar los posibles problemas que se pueden estar presentando, en ocasiones resulta de gran importancia el proceso educativo el que oriente a los alumnos a preguntarse por las consecuencias de sus acciones. Todo esto tiene una finalidad y es la de frenar la impulsividad y desarrollar el proceso cognitivo.
- Actuar con responsabilidad y disciplina
- Comprender y representar la situación problema. Esto solo se logra cuando se determina con que conocimientos los niños disponen y sobre todo el objetivo que se pretende alcanzar. La mejora en la capacidad para resolver problemas en la escuela estará determinada en la medida que el experto que en este caso el maestro facilita conocimientos a los niños. La representación adecuada de problemas nuevos depende sobre todo de que se reconozca que el nuevo problema que se está presentando es de estructura semejante a otros que se hayan resuelto en contextos diferentes; con lo anterior podemos dar cuenta pues que las fases que se conocen para la solución de problemas puede ser aplicable para problemas de tipo escolar y de relaciones sociales.
- Capacidad de mediación
- Planificar la solución buscando las estrategias adecuadas. Es preciso planificar el proceso de solución, lo que requiere de un análisis del problema; para así dividirlo en pequeños pasos, por ello es importante examinar posibles estrategias para evitar en los niños un cansancio mental, mientras se intenta resolver el problema. Encontrar la mejor solución depende de los conocimientos específicos que el niño ya domina y de la representación que se hace de él mismo. El aprendizaje de conocimientos de los niños sobre un campo determinado constituye un factor importante en la facilidad o dificultad para resolver

problemas, por ello la importancia de enseñarles a planificar cuidadosamente las acciones a realizar.

- Supervisar el proceso y valorar los resultados. El modo de actuar de esta fase constituye una fuente de diferencias entre niños más y menos eficientes al enfrentarse con los problemas dado que estos últimos en especial una vez que ha elegido una estrategia suelen aplicarla de forma ciega sin fijarse en las consecuencias, por lo cual, la observación de los efectos de la estrategia empleada hace que produzca un cambio en la misma para llegar a una meta.

Según la posición de la investigación es de gran importancia la socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

### **1.1.3. Juegos recreativos y habilidades sociales**

Investigadores como Monchamp (2001) y Decroly (1998) han confirmado la relevancia del juego en el desarrollo social, fundamentalmente en la adquisición de habilidades sociales. Por lo general, el juego es considerado un factor que promueve la competencia social, ayuda a los niños a formar sus personalidades y desarrollar sus habilidades sociales. En realidad, el juego recreativo es esencial para el normal desarrollo de un amplio rango de habilidades sociales, cognitivas y del lenguaje.

El juego implica interacción entre dos o más niños. Estos juegos ayudan al niño a aprender a interactuar con otros, a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Este tipo de juegos se realizan en grupos y permiten pasar un momento con otras personas. Jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños/niñas (Orlick, 1990). La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación en el niño. Así pues, mientras se divierte, está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presenta más dificultades

Así pues, el Juego es una actividad vital en el desarrollo intelectual, emocional y social de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar patrones de comportamiento, relación y socialización.

Por su parte, Piaget (1946) afirma que el juego tiene distintas maneras de manifestarse durante el desarrollo del niño. Sustenta que es una actividad real del pensamiento a través del cual el niño, rehace, revive, resuelve, compensa y completa la realidad por la ficción. También se toma el aporte de Erickson (1972), quien sugirió que el juego puede tener una función del desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño. Afirma también que el juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas (p 84 - 95). Asimismo, Dávila (1993) menciona que el juego es una actividad muy importante para el ser humano, pues contribuye con su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamiento, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo.

Dávila (1987, p. 31) sostiene que a través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica.

En consecuencia:

- El juego propicia una serie de beneficios en el ser humano, potencia la inteligencia del niño, permite el desarrollo de habilidades motoras y físicas, favorece la sociabilidad del individuo en su medio dado que entabla relaciones cuando juega con los otros y contribuye a la formación de la personalidad del niño.

- El juego es una actividad que aporta beneficios intelectuales, favoreciendo el desarrollo cognoscitivo, aumenta la creatividad y la imaginación poniendo a prueba las ideas, además es una tarea en la que se relaciona con otras personas, produce placer, es espontánea y con la posibilidad de que el niño ponga en práctica lo que ha aprendido de las cosas que lo rodean o de las personas con las que convive.
- Los juegos en compañía son más placenteros que los juegos en solitario, el juego favorece la socialización, que es el proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo. El juego ayuda a establecer comunicación, dialogar, a utilizar su imaginación, a estimular los movimientos de su cuerpo a comprender su entorno, fortalecer sus lazos afectivos con sus seres queridos, y aprenden a interiorizar el sentido de las reglas, puesto que el juego es social, cooperativo, de reconstrucción de papeles de adultos y de sus interacciones sociales.
- El juego además de ser una fuente de desfogue de energía es una oportunidad de aprendizaje, a través del cual adquirimos habilidades de comunicación e interacción que iremos puliendo a lo largo de nuestra vida. El juego al igual que la formación académica es una fuente de conocimientos por lo que es importante darle el tiempo necesario para que el niño pueda recrearse, además se debe alentar los juegos al aire libre que favorezcan la interacción y la actividad física de los niños. La interacción de los niños entre sí a través del juego va a ayudar a definir las características individuales de cada uno, es decir que también va a ayudar a que el niño se vaya conociendo.

## 1.2. Antecedentes

### 1.2.1. Antecedentes internacionales

En la Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, Tamayo & Restrepo (2016), publicaron en su investigación como propósito comprender los sentidos y las prácticas que sobre el juego están presentes en la comunidad de la institución de protección Fundación Funpaz. La metodología corresponde a la investigación cualitativa de corte descriptivo e interpretativo. Concluyó que, el juego es un

espacio en donde los niños (as) dan apertura a todas sus emociones y experiencias de vida, convirtiéndose en un generador de transformaciones comportamentales para su desenvolvimiento dentro de la sociedad.

En la investigación de Quintana (2014), indicó en su objetivo conocer el progreso y comienzo de la psicomotricidad en base a la propuesta de Bemard Aucouturier como parte de su experiencia en las aulas. La metodología utilizada fue la Sesión Práctica. Llegando a concluir que, al observar los juegos de motricidad fina y gruesa, es esencial para comprender a los estudiantes. Pudiendo afirmar que el juego es transcendental para formar la personalidad de los niños y su socialización.

En la Revista Información Científica, Costales *et al.* (2014) Concluyó que el proceso de socialización se lleva en primer lugar por la familia, quien inicia el proceso para la formación de estas habilidades, lo continua la escuela quien enfatiza y obliga a desarrollar la habilidad más compleja y específica, simultáneamente en este proceso actúa el propio desarrollo o etapas de la vida de un individuo, lo cual le va proporcionado ciertas exigencias, donde ocupan un lugar importante las relaciones que se establecen con el grupo de amigos.

En la Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, Almaraz *et al.* (2019) señalan que, se identificaron algunos factores que influyen en la forma de movernos en la sociedad, según sea la manera en que nos ven los demás o nosotros mismos queremos que nos vean. Por ello, es muy importante aprender desde muy pequeños cómo influye nuestra manera de comportarnos en esa sociedad y en la forma en que seremos acogidos en ella. Es la escuela, junto con la familia, la responsable de educar a un niño de forma integral, y ello implica enseñarle a moverse con éxito en esta sociedad en que deberá vivir. Por tanto, a la hora de educar a un niño no debemos olvidar estos pequeños pero grandes detalles que harán de su paso por la vida un exitoso paseo a través de esta sociedad en la que está inmerso.

### **1.2.2. Antecedentes nacionales**

En la investigación de Tumbaco (2021) tuvo como propósito determinar la correlación que existe entre el juego infantil y las habilidades sociales en niños. El estudio fue de tipo básico, descriptivo y de enfoque cuantitativo. Su diseño fue no experimental, transversal- correlacional. La muestra fue no probabilística

intencionada, tomando a los 26 niños de segundo año. Los resultados señalan que, existe una correlación significativa de 0,811 entre las variables, según Spearman. Concluyó que existe correlación entre el juego infantil y el desarrollo de las habilidades sociales debido a que el juego los motiva e incentiva a relacionarse con sus pares y así construir nuevos conocimientos.

En la Universidad César Vallejo, Trejo (2016) en su investigación planteó como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales. La muestra de estudio estuvo conformada por 100 niños, como instrumentos de diagnóstico se utilizaron la Lista de Cotejo de Juegos Cooperativos y de Habilidades Sociales, la investigación elaboró bajo los procedimientos metodológicos del enfoque cuantitativo, diseño de investigación no experimental, del tipo correlacional. En cuanto a los resultados, se aprecia que sí existe relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales, hallándose un valor calculado  $Rho = 0.680$  lo cual indica que la correlación es moderada.

En su tesis de Talledo (2019) planteó como objetivo determinar la relación entre los juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas en niños de 5 años, Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús, Tumbes 2018. Empleó el diseño descriptivo correlacional, investigó una muestra de 28 estudiantes, el instrumento empleado para el recojo de información fue el cuestionario. En cuanto a los resultados estos revelaron una correlación positiva y significativa al nivel 0,01 ( $p < 0,05$ ) entre los juegos libres en sectores y habilidades obteniendo un coeficiente de correlación de 0,676.

En la investigación de Leandro (2016) tuvo como objetivo determinar la relación del juego cooperativo y las habilidades sociales de estudiantes. La metodología correspondió el enfoque cuantitativo, ciñéndonos a la estructura del diseño de investigación no experimental de tipo transversal correlacionar. Se concluyó que, existe una correlación moderada positiva ( $Rho = 0,401$ ;  $p \text{ valor} = 0,000 < 0,01$ ) entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en los alumnos. Asimismo las habilidades sociales se relacionan con cada uno de las dimensiones del juego cooperativo.

En su investigación de Chavieri (2017) planteó como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales. La

investigación desarrollada es básica, se ha empleado un diseño no experimental, transeccional con una muestra de 91 niños. La investigación correspondió al enfoque cuantitativo, se empleó como método de investigación el hipotético deductivo. La conclusión que llegó señala que, existe relación positiva muy alta ( $r=0,980$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales.

En su tesis de Quiroz (2018) tuvo como objetivo determinar la relación del aprendizaje cooperativo y habilidades de interacción social. Empleó el método hipotético deductivo, con un diseño no experimental transversal, correlacional causal. Utilizó el muestreo no probabilístico de carácter censal. Como conclusión de los resultados estadísticos en cuanto al grado de correlación encontramos que existe moderada relación positiva entre el juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social, determinada por el Rho de Spearman 0.470; con un grado de significación estadística de  $p < 0,00$ .

En su tesis de Samamé (2019) planteó como objetivo determinar si existe relación entre el juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca. Siendo una investigación de diseño descriptivo – correlacional. La muestra consta de 21 niños. Concluyó que existe una relación significativa en el nivel 0.01 (bilateral) entre el juego libre en sectores y las habilidades sociales, este dato se obtuvo al aplicar la prueba estadística de Pearson la cual alcanzó una correlación de 0.666 que demuestra la correlación entre ambas variables.

En la Corporación Universidad de la Costa, Samper & Muñoz (2019) realizó la investigación que tiene como propósito, identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar. La metodología aplicada corresponde a un enfoque cualitativo de revisión bibliográfica descriptiva y la técnica empleada fue la revisión documental. Concluye que el juego tiene un alto impacto en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas. Se evidencia con claridad que el desarrollo de juegos sociales y cooperativos favorece en ellos la puesta en práctica de cualidades como la escucha, la comunicación asertiva, el

diálogo y la empatía, promoviendo por consiguiente el desarrollo y mantenimiento de relaciones interpersonales satisfactorias.

Barrantes (2020) realizó la investigación que tuvo como propósito determinar el nivel de los Juegos cooperativos para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado del colegio “Prisma” – Monsefú. Los resultados señalan, una correlación Alta y directa ya que es igual a 0.899 y está muy cerca de 1; por lo tanto es significativa, puesto que el Sig. (Bilateral) es menor que 0,05.

En la Universidad César Vallejo, Madueño (2019) en su investigación tuvo como objetivo determinar la influencia entre el juego y el desarrollo de las habilidades sociales. Este estudio se enmarcó dentro de la investigación experimental y el diseño utilizado corresponde al cuasi-experimental. Para la ejecución trabajó con una población y muestra de 72 niños. Concluyó que el juego influye significativamente en cada una de las dimensiones de las habilidades sociales. En el post test el efecto del programa de juego fue corroborado con la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney, así observamos que el valor de la z se encuentra por encima del nivel crítico  $z < - 1,96$  y el  $p=0,000$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que implicó aceptar la hipótesis alterna.

En la investigación de Landecho (2017) tuvo como objetivo estudiar el juego y su relación con el desempeño en habilidades sociales. La metodología fue de tipo descriptivo correlacional. Los resultados señalan que, existe relación significativa entre las variables, porque el valor obtenido mediante la prueba chi cuadrado es igual a 39,236, que está comprendido entre  $13,848 \leq X \leq 36,415$ ; el valor se ubica en la región de rechazo y, por lo tanto, acepta la hipótesis alternativa. Concluyó que, el juego organizado, presenta una tendencia democrática caracterizada por espacios de comunicación, expresiones de afecto y un manejo de normas claras, son generadoras de un repertorio amplio de habilidades sociales.

En la investigación de Chávez & Alor (2014) plantearon como objetivo determinar la relación entre los juegos infantiles y las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de primaria. La investigación es de tipo básico, descriptivo correlacional; el diseño fue de tipo no experimental, de corte transversal. La muestra fue probabilística aleatoria simple conformada por 113 estudiantes. Los resultados obtenidos de la hipótesis general evidencian que existe relación Se

administró una lista de cotejo, sobre juegos infantiles y habilidades sociales para las pruebas de hipótesis, se usó el estadístico de correlación de Spearman. Los resultados indicaron que: Existe relación moderada fuerte positiva entre los juegos infantiles y las habilidades sociales.

En la investigación de Robles (2017) tuvo como objetivo relacionar el juego libre y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años. Concluyó que, si existe una asociación entre ambas variables, señalando que las maestras deben brindar un ambiente adecuado y ameno donde los pequeños puedan jugar libremente entre ellos, donde puedan demostrar y expresar sus ideas creativamente y que le permitan relacionarse de forma amena y democrática aprendiendo a respetar las opiniones de los demás.

### **1.2.3. Antecedentes locales**

Rivera (2019) en su investigación, tiene como objetivo determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de las habilidades sociales. El estudio es de tipo básica, correlacional con un enfoque cuantitativo, diseño no experimental. Los instrumentos aplicados fueron la lista de cotejo a través de la observación para recoger datos y fueron aprobados por tres expertos. Luego de analizar los datos y alcanzar los resultados, señalan que hay relación significativa y es demostrado con el resultado estadístico correspondiente al coeficiente Phi V de Cramer con 0,675 entre las dos variables. De tal manera presenta un valor de significancia = 0.00, con lo cual se procede a rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa concluyendo que existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños del jardín de infancia.

Pilaloo (2019) en su estudio de investigación, tuvo como objetivo determinar el impacto del juego sobre las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas. El diseño metodológico fue el descriptivo correlacional y contó con una muestra conformada por 25 estudiantes. Con el análisis de los resultados se pudo concluir que el juego produce una mejora significativa en las relaciones sociales; esto se corrobora con el resultado de la aplicación del coeficiente de correlación de Pearson con el que se obtiene un coeficiente de 0,461, lo que indica una relación media, la significancia bilateral fue inferior a 0,01.



Aguilar (2019) en su tesis tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas. Concluye que, la medida en que influye el juego cooperativo es significativa para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas. Se ha probado la hipótesis siendo para el resultado:  $XC= 46,857$  y  $Xt = 15, 51$

## CAPÍTULO II

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### 2.1. Identificación del problema

A nivel internacional son muy pocas las instituciones que fomentan de una manera consciente y con responsabilidad el manejo de estrategias como elementos coadyuvantes para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes y de este modo mejorar sus relaciones interpersonales así como sus aprendizajes en la institución educativa. Razón por la cual, Hidalgo (1999) señala que las habilidades sociales se inician definitivamente en la familia, como primera institución socializadora por excelencia, acá el niño aprende a hablar, a caminar en definitiva a comportarse. En este sentido la etapa inicial de la vida del ser humano se circunscribe al tipo de relaciones que se desarrolle en la familia y el entorno más cercano. En base a estos comportamientos se ha venido generando diferentes cambios en la sociedad actual, la educación cada vez se hace más pertinente. Simultáneamente, las instituciones educativas están orientadas a formar en los estudiantes, el desarrollo de capacidades, habilidades y actitudes necesarias para la convivencia saludable en el centro educativo, así como en la familia lo cual redundará en el comportamiento futuro como ciudadano.

A nivel nacional, revelan que un desenvolvimiento mísero del auto concepto soportaría una insuficiencia en las interrelaciones colectivas. Cabe destacar que, Bergan & Dunn (1995) refieren que el estudiante era el agente pasivo, recipiente del saber alcanzado por el docente; el fin de ir al centro educativo era a oír, reiterar y someterse de manera servil. Las instituciones educativas antiguamente descuidaban fundamentalmente el desenvolvimiento en la sociedad de su alumnado, se sometía al alumno a experimentar

una instrucción rigurosa sin posibilidades de expresarse permitiendo que los niños repitan de manera puntual lo que el docente dice.

A nivel local podemos mencionar que, según el reporte de nuestra región Tacna, se observa que son pocos los pedagogos capacitados, además de bajo interés en proporcionar con mayor énfasis los juegos recreativos como los juegos tradicionales, y que durante las acciones de aprender del alumnado de primaria no propician habilidades sociales, de la misma manera se refleja en la IE en estudio. Esto se corrobora con el estudio de Huayta (2020) señalando que las habilidades sociales de los estudiantes el 53% se ubicó entre el nivel bajo y deficiente.

No obstante, si se altera los juegos recreativos a los niños concediendo la competencia excesiva, las agresiones físicas contra los demás, las trampas y los juegos indecentes, estos alteran la existencia de los niños y en consecuencia retribuye negativamente en formar habilidades sociales. Por lo que, en su estudio de Robles (2017) señala que las maestras deben brindar un ambiente adecuado y ameno donde los pequeños puedan jugar libremente entre ellos, donde puedan demostrar y expresar sus ideas creativamente y que le permitan relacionarse de forma amena y democrática aprendiendo a respetar las opiniones de los demás.

## **2.2. Enunciados del problema**

### **2.2.1. Pregunta general**

- ¿Qué grado de relación existe entre el uso de los juegos recreativos y las habilidades sociales de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021?

### **2.2.2. Preguntas específicas**

- ¿Cuál es la relación que existe entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja de Tacna?
- ¿Cuál es la relación entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de socialización de niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja de Tacna?

- ¿Cuál es la relación entre la práctica de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja de Tacna?

### **2.3. Justificación**

La realización del presente trabajo está plenamente justificada, porque pretende evaluar y sistematizar el autoconcepto sobre los juegos recreativos que están vigentes en las institución educativa en estudio y en espacios libres de las familias, por el cual contribuye significativamente en el desarrollo de las habilidades de comunicación, la mejor socialización, ser más activo, respetar las reglas de convivencia y resolución de conflictos sociales de los niños y niñas.

En efecto para Vygotsky (1991) refiere al juego como: Uno de los componentes primordiales en la vida de los niños para un desenvolvimiento individual, material, afectivo, y mental. De otra parte, Orlick (1990) enfatiza que el juego es un puente excelente para los aprendizajes sociales positivos siendo innato, dinámico y sirviendo de motivación a los niños. De la misma manera, García (2005) manifiesta que “el jugar favorece a desenvolver de manera lúdica la expresividad y el proceso comunicativo en los niños ya sea lo oral, mímico y físico”

Por otro lado, la investigación realizada tiene relevancia social, pues corrobora en el bienestar personal y social de los estudiantes. El trabajo es trascendente ya que beneficia a este sector y permitirá tomar conciencia en el rol trascendental de la sociedad.

Desde el punto de vista de carácter práctico, se analizarán ambas variables de estudio, con la finalidad de concluir en resultados basados en datos reales y fidedignos que propicien y/o fortalezcan planes y programas de intervención.

Teóricamente, la información recopilada y procesada sirve de sustento para esta y otras investigaciones similares, ya que enriquece el marco teórico y/o cuerpo de conocimientos que existen sobre las temáticas abordadas, a la vez que permite consolidar modelos explicativos de mayor alcance y profundidad en torno a los constructos analizados en los estudiantes en estudio.

En cuanto a la utilidad metodológica, es evidente que el aporte del estudio propone la adaptación y validación del instrumento de medición, que sirven de base para realizar futuras investigaciones y, además, en la réplica del modelo de investigación.

Se justifica con respecto al objetivo externo en dicho estudio, porque somos seres sociales que nos movemos en un mundo, en tanto, ser habilidosos socialmente facilita y mejora nuestras relaciones interpersonales, evitando el aislamiento y el rechazo social. Además poseer habilidades sociales aumenta la probabilidad de conseguir aquellas cosas que queremos cuando interactuamos con los demás prioritariamente a través de los juegos. Disponer de habilidades sociales aporta múltiples beneficios, como la libertad de decidir si las usamos o no, la seguridad a la hora de enfrentarse a situaciones sociales, conocer y defender nuestros derechos.

## **2.4. Objetivos**

### **2.4.1. Objetivo general**

Determinar el grado de relación que existe entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021.

### **2.4.2. Objetivos específicos**

- Establecer la relación entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.
- Establecer la relación entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.
- Contrastar la relación entre la práctica de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.



## 2.5. Hipótesis

### 2.5.1. Hipótesis general

Existe relación moderada y significativa entre el uso de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021.

### 2.5.2. Hipótesis específicas

- Existe relación moderada y significativa entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.
- Existe relación moderada y significativa entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de socialización de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.
- Existe relación moderada y significativa entre el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.

## CAPÍTULO III

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. Lugar de estudio

La investigación se ubica en el distrito, provincia y región de Tacna, el trabajo se realizó con los niños y niñas de Educación Primaria del cuarto grado de las secciones “A”, “B” y “C” de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja del distrito Coronel Gregorio Albarracín Lanchipa

#### 3.2. Población

El universo poblacional para la investigación está compuesta por el total de 467 niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna 2021

Tabla 1

*Población de niños y niñas de la I.E. N° 42253 “Gerardo Arias Copaja” 2021*

Grado de estudios de Educación Primaria	Número de educandos y secciones				Total
	A	B	C	D	
Primer grado	28	26	25	22	101
Segundo grado	26	26	27		79
Tercer grado	26	24	27		77
Cuarto grado	27	26	25		78
Quinto grado	27	26	27		80
Sexto grado	25	27			52
<b>Total</b>	<b>159</b>	<b>155</b>	<b>131</b>	<b>22</b>	<b>467</b>

Nota. Oficina de Gestión Pedagógica de la UGEL Tacna – 2021

### 3.3. Muestra

El tipo de muestra es no probabilística, determinada de manera intencionada. Es decir de la población de estudiantes de la Institución Educativa, se seleccionará una cantidad significativa, que equivale a 78 niños y niñas del cuarto grado de Educación Primaria, secciones “A”, “B” y “C” para el estudio.

El muestreo intencional es un método de muestreo no probabilístico, este ocurre cuando “los elementos seleccionados para la muestra son elegidos por el criterio del investigador.” Cabe mencionar una muestra representativa utilizando un buen juicio, el cual se detalla:

Tabla 2

*Muestra de estudio de estudiantes de la I.E. N° 42253 “Gerardo Arias Copaja” 2021*

Grado de estudios de Educación Primaria	Número de educandos y secciones			Total
	A	B	C	
Cuarto grado	27	26	25	78
<b>Total</b>	27	26	25	78

### 3.4. Método de investigación

El tipo de estudio corresponde a la investigación descriptiva correlacional, que describe y analiza sistemáticamente la existencia, variaciones o las condiciones de una situación. En estos estudios se obtiene información dentro de un periodo corto de tiempo de los fenómenos hechos o sujetos. A partir del recojo de la información se procesó con el programa software estadístico SPSS, versión 24, (Statistical Package for Social Sciences). Para desarrollar el objetivo general y objetivos específicos en coherencia al diseño de investigación aplicado en el presente estudio, se hizo uso de la correlación de Rho de Spearman (Hernández *et al.* 2006). Cuyo diagrama es: M  $\longrightarrow$  R  $\longrightarrow$

Dónde:

Ox = Datos de uso de juegos recreativos

Oy= Datos de habilidades sociales

M = Muestra

$r$  = Relación intervariables

Donde la muestra obtenida los resultados de la variable X se relacionan con la variable Y.

### **3.5. Descripción detallada de métodos por objetivos específicos**

- Se realizaron coordinaciones virtuales con la Dirección de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna que son parte del estudio, con el fin de solicitar la autorización para la ejecución de la presente investigación.
- Procediendo a la autorización de ejecución por parte de la Dirección, se estableció un cronograma de recolección de datos, buscando horas propicias.
- Durante las clases virtuales del área de educación física de los estudiantes de 4tos grados, se utilizó un espacio para encuestar el instrumento.
- Los estudiantes en estudio, recibieron virtualmente el instrumento de recolección de datos (Anexo 1), conformando sub grupos de 10 estudiantes, que simultáneamente por medio del Google Form, se solicitó veracidad en las respuestas, para la cual se dio una explicación breve con respecto a los instrumentos.
- Finalmente, la información obtenida se procesó para su respectivo análisis.

#### **3.5.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para investigar el uso de juegos recreativos y habilidades sociales se aplicó como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario. En cuanto a las habilidades sociales comprende 3 dimensiones: Comunicación, socialización y resolución de problemas. Mientras para la variable uso de juegos recreativos comprende: Frecuencia de práctica de juegos, respetar las reglas de juego, identificación con los juegos tradicionales. Respecto de la fiabilidad por consistencia interna, se aplicó el modelo de Alpha de Cronbach, obteniéndose un coeficiente de 0.853, lo que significa que el instrumento goza de alta fiabilidad. Para este efecto se aplicó a 30 estudiantes en dos momentos con un intervalo de siete días entre las dos mediciones y en las mismas condiciones (test y re test). El instrumento presenta la siguiente escala de valoración: Deficiente, Regular, Bueno y Excelente.

- **Cuestionario del uso de juegos recreativos y habilidades sociales:** Este instrumento será evaluado utilizando un cuestionario de 16 ítems estructurados de acuerdo a las dimensiones establecidas, siendo un instrumento estandarizado/adaptado, se anexa la ficha técnica del mismo:
- **Ficha técnica del instrumento**

Tabla 3

*Ficha técnica del instrumento*

Detalle	Técnica
Nombre del instrumento:	Cuestionario del uso de juegos recreativos y habilidades sociales
Autor:	Adaptado por el investigador
Objetivo del estudio:	Identificar el uso de los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas
Procedencia:	Perú
Administración:	Individual o colectivo / computarizado
Duración:	10 minutos
Muestra:	78 niños y niñas
Ítems:	16
Lugar de aplicación:	Tacna

- **Validez:** El proceso de validación se llevó a cabo mediante la técnica de juicio de expertos, cada uno de los ítems del instrumento fueron analizados por profesionales con amplia experiencia, estos profesionales fueron Doctores en educación.

Tabla 4

*Matriz del instrumento*

Variable	Dimensiones	Indicadores
Uso de juegos recreativos	Frecuencia de practica de juegos	- Practica de juegos en el hogar - Practica de juegos en la escuela
	Respetar las reglas de juego	- Acuerdos de colectividad - Tiempo del juego - Juegos andinos
Habilidades sociales	Identificación con los juegos tradicionales	- Nivel de entendimiento - Práctica de diálogo - Uso de la lengua en la comunicación
	Habilidades comunicativas	- Capacidad de comprensión - Nivel de coordinación - Aceptación con el grupo
	Habilidades sociales	- Capacidad de comprensión - Nivel de coordinación - Aceptación del grupo
	Habilidades de resolución de problemas	- Responsabilidad y disciplina - Honestidad y transparencia - Capacidad de mediación - Interacción personal

### 3.5.2. Plan de tratamiento de datos

Diseño estadístico: El procesamiento de datos se realizó en computadora con ayuda del Software Estadístico SPSS Inc. Ver 24, y en la hoja electrónica Excel 2013.

- **Análisis e Interpretación de Datos:** El proceso fue el siguiente:

La investigación en curso manejó la información recopilada durante el proceso mismo, se efectuó las pautas necesarias de la estadística descriptiva e inferencial, con el objetivo de que se mejore la interpretación de las dimensiones de la variable habilidades sociales y variable uso de juegos recreativos que se tomaron en cuenta, para su óptimo desarrollo y explicación de la misma.

Se utilizó el paquete estadístico SPSS-24, para obtener datos como: análisis de frecuencias, porcentajes, tablas cruzadas y los coeficientes de correlación que existen entre la variable X (Uso de juegos recreativos) y la variable Y (habilidades sociales), de niños y niñas de la institución educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja – Tacna.

Se empleó la prueba de bondad o normalidad de Kolmogorov-Smirnov, por ser una muestra mayor a 50 datos, la prueba de bondad tendrá como finalidad determinar la existencia de datos paramétricos o no paramétricos, y así con los valores obtenidos en la significancia, definir cuál prueba de hipótesis se podrá utilizar.

Distribución porcentual de los datos en cuadros estadísticos: Se realizó la distribución de los datos en cuadros de distribución de frecuencias, los que sirvieron para determinar los porcentajes en cada una de las variables.

- **Estadística de la prueba de hipótesis:**

Se desarrolló para la hipótesis general y específicas utilizando el coeficiente de correlación de Rho Spearman, el mismo que mide el grado de correlación entre uso de juegos recreativos y habilidades sociales. Se consideró los siguientes pasos:

### A) Prueba de Hipótesis

Ho:  $r = 0$ ; o muy próximo a cero: No existe correlación entre uso de juegos recreativos y habilidades sociales.

Ha:  $r \neq 0$ ; Existe correlación entre uso de juegos recreativos y habilidades sociales.

### B) Nivel de significancia

Para establecer el nivel de significancia se consideró el valor de p menor que 0,05, por lo que se deduce que el grado de correlación es significativa.

$\alpha = 0,05 = 5\%$  margen de error.

### C) Prueba estadística a usar

El coeficiente de correlación “r” de Spearman cuantifica la fuerza de la relación entre las dos variables, siendo la fórmula siguiente:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum D^2}{n(n^2 - 1)}$$

### D) Escala de valores de correlación

La escala que se utilizó para interpretar el grado de correlación que existe entre las dos variables de estudio es la que se presenta a continuación:

Tabla 5

*La escala que se utilizó para interpretar el grado de correlación*

Valor de:	Interpretación
$\pm 1.00$	Correlación perfecta
$\pm 0.90 \pm 0.99$	Correlación muy alta
$\pm 0.70 \pm 0.89$	Correlación alta
$\pm 0.40 \pm 0.69$	Correlación moderado
$\pm 0.20 \pm 0.39$	Correlación baja
$\pm 0.01 \pm 0.19$	Correlación muy baja
$\pm 0.00$	Correlación nula



#### **D) Criterio de decisión**

Si  $p > 0.05$ , aceptamos la  $H_0$  y rechazamos la  $H_1$

Si  $p < 0.05$ , rechazamos la  $H_0$  y aceptamos la  $H_1$

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el presente capítulo se analiza y discute los resultados obtenidos del proceso de recolección de la información, los mismos son expuestos siguiendo el orden de presentación de los objetivos de la investigación. Primero, los resultados de las variables, segundo, resultados de los objetivos específicos, y, luego como tercero resultados del objetivo general, considerando sus dimensiones. Para finalmente, determinar en la presentación la relación de las dos variables. El análisis se desarrolla interpretando la relación entre uso de juegos recreativos con las dimensiones comunicación, habilidades sociales y resolución de problemas. Asimismo, se expresa la opinión del investigador con bases teóricas analizadas, las cuales, finalmente llevaron a la elaboración de las conclusiones y recomendaciones de la investigación, con la finalidad de suministrar una información científica. Entre los hallazgos se concuerda con los antecedentes de investigación.

El orden de los resultados se describe y se detalla de la siguiente manera:

- **Primero.-** se halló la prueba de normalidad.
- **Segundo.-** se presenta los resultados de la variable uso de juegos recreativos y resultados de la variable habilidades sociales.
- **Tercero.-** se muestra los resultados de los objetivos específicos.
- **Cuarto.-** se presenta los resultados del objetivo general.

Resolvemos la prueba de normalidad.- Se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov por ser el tamaño de muestra  $\geq 30$ . Siendo el criterio para determinar el siguiente:

- P-valor  $\geq \alpha$  Aceptar  $H_0$  = Los datos provienen de una distribución normal.
- P-valor  $< \alpha$  Aceptar  $H_1$  = Los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla 6

*Prueba de normalidad*

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales	,220	78	,000	,826	78	,000
Juegos recreativos	,208	78	,000	,853	78	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Se aprecia que el valor obtenido es 0,000 lo que viene a ser menor a 0,05 del nivel de significancia, por lo que aceptamos la  $H_1$ , determinando que los datos no provienen de una distribución normal. Por lo tanto se aplicó la prueba no paramétrica (Correlación Rho de Spearman)

#### 4.1. Resultados de las variables de estudio

##### 4.1.1. Uso de juegos recreativos

Tabla 7

*Resultados sobre el uso de juegos recreativos de los estudiantes*

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	22	28,2	28,2
Regular	30	38,5	66,7
Bueno	23	29,5	96,2
Excelente	3	3,8	100,0
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>100,0</b>	

Nota. Los datos son proporcionados mediante el cuestionario aplicado a los estudiantes del 4to grado de primaria de la IE N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021.

En la tabla 7, se aprecia los resultados sobre uso de juegos recreativos en el hogar, en la IE, aplicación de reglas del juego e identificación con juegos tradicionales por parte de los estudiantes del 4to grado de primaria de la IE en estudio, siendo el resultado entre regular y deficiente con un total de 66.7%, lo que significa el escaso interés por los juegos recreativos por parte de los alumnos, padres de familia y docentes quienes dirigen, las cuales el impulso es poco o nada relevante como significativo. De otra parte, con la escala de valoración Bueno se ubican 23 estudiantes que representa el 29.5% y un reducido número de estudiantes que corresponde a 3 estudiantes se ubican con la escala de valoración Excelente correspondiente al 3.8%.

Lo que define según resultados, que la mayor parte de estudiantes sobre el uso de juegos recreativos se ubican con escala de valoración entre deficiente y regular. En ese sentido, el adecuado uso de los juegos recreativos presentan dificultades de quienes dirigen ya sea en la IE o en el hogar, asimismo se evidencia el escaso interés de fomentar esencialmente juegos tradicionales a los estudiantes, por lo que las actividades lúdicas que nacen en el momento espontáneo, creativo y de motivación son de baja aceptación.

Para Andrade & Ante (2010) el juego estimula e incentiva el desarrollo afectivo. Mientras, Abreu (2005) señala que los juegos recreativos son acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Por otra parte, Gómez (1990) manifiesta que, el juego recreativo tradicional refleja la superestructura social, en general toda la estructura sociocultural que un grupo social lo produce. Asimismo, Serrabona (2001) rescata que el juego popular es una herramienta incalculable para la transmisión de conceptos, conocimientos, sobre todo valores sociales y culturales de manera divertida, promoviendo y recuperando los valores que poco a poco han ido perdiéndose en la sociedad actual. También, Terry (1990) enfatiza el valor de los juegos una forma de actuación orientada a colaborar con los demás para conseguir

un fin común. Dichas concepciones reflexivamente deben ser asumidas por quienes son parte de la investigación.

Así pues, Sánchez (2011) expresa que la frecuencia de práctica de juegos, dependerá de la predisposición de los participantes y hábitos de prácticas de los juegos en el hogar o en la escuela, lo que en el estudio no se refleja, además, los niños se fastidian cuando sus compañeros no cumplen las reglas y llegan a infringir en beneficio propio. Siguiendo la línea del juego como herramienta para la transmisión de la cultura, en cuanto a la identificación con los juegos tradicionales, también se aprecia que es escasa, en los estudiantes en estudio.

#### 4.1.2. Habilidades Sociales

Tabla 8

*Resultados sobre habilidades sociales de los estudiantes*

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	27	34,6	34,6
Regular	33	42,3	76,9
Bueno	17	21,8	98,7
Excelente	1	1,3	100,0
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>100,0</b>	

Nota. Los datos son proporcionados mediante el cuestionario aplicado a los estudiantes del 4to grado de primaria de la IE N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021.

De la tabla 8, los resultados sobre habilidades sociales con respecto a la comunicación, socialización y resolución de problemas se determina que gran parte de estudiantes en estudio se ubican entre regular y deficiente de un total de 60 estudiantes que representa el 76.9%, esto significa que, el desarrollo de las habilidades sociales se evidencia con poco o escaso estímulo de interacción personal. Por otra parte, 17 estudiantes que representa el 21.8% se ubica en la escala de valoración de Bueno, asimismo, tan solamente 1 estudiante que representa el 1.3% se ubica con la escala de valoración Excelente.

Según los resultados las habilidades sociales de gran parte de estudiantes se ubican entre la valoración de regular y deficiente. Cabe destacar que, las habilidades sociales, para Caballo (2007) es el conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de esos individuos. Mientras las aportaciones de Payá *et al.* (2000) sostienen que, es una competencia social y de asertividad. Asimismo, los investigadores Combs & Slaby (1997) definen como la potencialidad de demostrar inter relaciones personales. De igual manera, Fernández & Carrobles (1981) conceptualizan, el potencial de la persona que posee para entender, distinguir, comprender y reconocer los apremios que se manifiesta habitualmente. Dichas conceptualizaciones a comparación de los resultados se muestran los estudiantes con un menor desarrollo de habilidades sociales.

Con respecto a estudios realizados, Costales *et al.* (2014) Concluyó que el proceso de socialización se lleva en primer lugar por la familia, quien inicia el proceso para la formación de estas habilidades, lo continua la escuela quien enfatiza y obliga a desarrollar la habilidad más compleja y específica, simultáneamente en este proceso actúa el propio desarrollo o etapas de la vida de un individuo, lo cual le va proporcionado ciertas exigencias, donde ocupan un lugar importante las relaciones que se establecen con el grupo de amigos. Por otra parte Almaraz *et al.* (2019) concluye que es importante aprender desde muy pequeños nuestra manera de comportarnos en la sociedad y en la forma en que seremos acogidos en ella. Es la escuela, junto con la familia, la responsable de educar a un niño de forma integral. Lo que se determina que en la investigación realizada, la I.E. y la familia toman poco interés en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

## 4.2. Resultados de los objetivos específicos

### 4.2.1. Uso de juegos recreativos y la comunicación

Tabla 9

*Resultados sobre la relación entre uso de juegos recreativos y la habilidad social de la comunicación*

		Uso de juegos recreativos	Comunicación
Uso de Juegos recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,484**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	78	78
Comunicación	Coefficiente de correlación	,484**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	78	78

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Los datos son proporcionados hallando la prueba estadística Rho Spearman de la variable uso de juegos recreativos y la dimensión comunicación.

De la tabla 9, si observamos los resultados de los coeficientes de correlación Rho de Spearman, entre uso de juegos recreativos y comunicación, resulta que los estudiantes del 4to grado de primaria de la IE en estudio, tienen un grado de relación correspondiente al  $r = 0,484$  y un nivel de significancia de (0,00) que según tabla de decisión se ubica entre 0,40 y 0,69 mostrándonos que hay una relación positiva moderada considerable.

Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, existiendo una relación positiva moderada. Lo que significa el uso de los juegos recreativos de los estudiantes y la habilidad de la comunicación es positiva, existiendo un cierto nivel de entendimiento en los juegos, utilizan el lenguaje apropiado durante el juego, en algunas ocasiones los acuerdos de colectividad se respetan; todos estos criterios tienen una relación positiva moderada y directa.

Según Bisquerra (2002) la competencia de la comunicación, es la capacidad de escuchar y dialogar abiertamente, emitir mensajes claros y convincentes. De la misma forma, la comunicación interpersonal para, Romeu (2015) es aquella en la que se enfatiza la relación con el otro. Y, García (2013) señala que es un proceso fundamental y determinante de toda relación social. Concepciones que según resultados de la investigación se distingue que la comunicación de los estudiantes obtiene la capacidad adecuada, es decir los estudiantes muestran sus mensajes con cierto nivel de convencimiento, dialogan abiertamente y muchas veces escuchan a sus compañeros.

Estudios que afirman positiva y significativamente la relación existente entre uso de juegos recreativos y la comunicación, se menciona de: Madueño (2019) quien deduce que el juego influye significativamente en la comunicación. Como también, Landecho (2017) concluye que, el juego organizado presenta una tendencia democrática caracterizada por espacios de comunicación. Además, para Samper & Muñoz (2019) concluye que, el juego tiene un alto impacto en el fortalecimiento de las habilidades de la comunicación, favoreciendo en las cualidades como la escucha, la comunicación asertiva, el diálogo y la empatía.

#### 4.2.2. Resultados de relación entre uso de juegos recreativos y socialización

Tabla 10

*Resultados sobre la relación entre uso de juegos recreativos y la socialización*

			Uso de juegos recreativos	Socialización
Uso de juegos recreativos	Coefficiente de correlación		1,000	,473**
	Sig. (bilateral)		.	,000
	N		78	78
Socializació n	Coefficiente de correlación		,473**	1,000
	Sig. (bilateral)		,000	.
	N		78	78

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Los datos son proporcionados hallando la prueba estadística Rho Spearman de la variable uso de juegos recreativos y la dimensión socialización.

En la tabla 10, al observar el resultado del coeficiente de correlación Rho de Spearman, entre uso de juegos recreativos y la socialización, resulta que tiene un grado de relación  $r = +0,473$ ; por lo tanto entre ambas variables existe una relación de dependencia significativa positiva considerable. En efecto, el coeficiente de correlación, según tabla de decisión se ubica entre  $+0,40 - +0,69$ , lo que nos revela que hay una relación positiva moderada, y significativa  $0,000$  (a un nivel de significancia de  $0,01$ ).

Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, existiendo una relación positiva directa y moderada entre el uso de juegos recreativos y la socialización de los estudiantes del 4to grado de primaria de la IE N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna. Lo que significa que los estudiantes tienen capacidad de convencimiento adecuado, existiendo cierto nivel de coordinación entre estudiantes durante el juego, y en cuanto a la aceptación del grupo de estudiantes en algunos casos se excluye a estudiantes; todos estos criterios tienen relación positiva moderada y directa.

El proceso de socialización para Hidalgo (1999) se va dando a través de la interacción personal, ambiental y cultural. La familia es el primer lugar donde se producen los primeros intercambios de conducta social, afectiva, valores y creencias. La socialización se caracteriza según Burga (2001) de la siguiente manera: Son aprendidas, nadie nació sabiendo conversar; capacidad de comprensión; unos tienen más facilidad para entablar una conversación y mantenerla, mientras otros, no tienen esa misma habilidad para desarrollar la conversación; pueden ser mejoradas; se puede aprender nuevas técnicas, integrarse con la aceptación del grupo.

### 4.2.3. Resultados de relación entre uso de juegos recreativos con la resolución de problemas

Tabla 11

*Resultados sobre la relación entre uso de juegos recreativos y la habilidad social de resolución de problemas*

		Uso de juegos recreativos	Resolución de problemas
Uso de juegos recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,481**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	78	78
Resolución de problemas	Coefficiente de correlación	,481**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	78	78

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Los datos son proporcionados hallando la prueba estadística Rho Spearman de la variable uso de juegos recreativos y la dimensión resolución de problemas.

Al observar el resultado de la Tabla 11, del coeficiente de correlación Rho de Spearman, entre el uso de juegos recreativos y la resolución de problemas, resulta que tiene un grado de relación  $r = +0,481$ ; por lo tanto entre ambas variables existe una relación de dependencia significativa positiva considerable. En efecto, el coeficiente de correlación, según tabla de decisión se ubica entre  $+0,40$  y  $+0,69$ , lo que nos revela que hay una relación positiva moderada y significativa  $0.000$  (a nivel de significancia  $0,01$ ).

Entonces, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, existiendo una relación directa entre el uso de juegos recreativos y la resolución de problemas de los estudiantes en estudio. Lo que significa, que muchas veces los estudiantes asumen la responsabilidad y disciplina en el grupo, asimismo, los problemas solucionan en varias oportunidades con honestidad, y ocasionalmente solucionan los conflictos sociales.

La resolución de problemas, para Choquehuanca (2014) hace referencia a los procesos que una persona pone en juego para superar los obstáculos. En la escuela, los niños se enfrentan continuamente con la necesidad de resolver problemas, pero, para que la solución de dichos problemas sea efectiva se necesita que el niño se dé cuenta de la existencia de dicho problema. Dicho autor, caracteriza a la resolución de problemas: en darse cuenta que existe un problema por resolver; actuar con responsabilidad y disciplina; comprender y representar la situación problema, capacidad de mediación, planificar la solución buscando las estrategias adecuadas, supervisar el proceso y valorar los resultados.

### 4.3. Resultados generales

#### 4.3.1. Resultados de relación entre uso de juegos recreativos y habilidades sociales

Tabla 12

*Relación entre uso de los juegos recreativos con el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021*

		Uso de juegos recreativos	Habilidades sociales
Uso de juegos recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,619**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	78	78
Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	,619**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	78	78

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Según la tabla 12, si observamos los resultados de los coeficientes de correlación Rho de Spearman, entre uso de juegos recreativos con la comunicación, habilidades sociales y resolución de problemas , resulta que los estudiantes del 4to grado de

primaria de la IE N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, tienen un grado de relación  $r = +0,619$  y un nivel de significancia de (0,000) siendo significativa al nivel 0,01 (bilateral), que según tabla de decisión se ubica entre 0,40 y 0,69 mostrándonos que hay una relación positiva moderada, con tendencia a cierta correlación positiva fuerte.

Por lo que, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, existiendo una relación positiva moderada. Afirmando que, existe relación considerable entre ambas variables de estudio. De estos resultados podemos explicar que, la práctica de juegos es con interés adecuado, respetan las reglas en oportunidades favorables y algunas veces los juegos recreativos tradicionales son utilizados en la interacción social. Determinando que, las habilidades sociales de los estudiantes muestran un desarrollo adecuado.

Teorías científicas que corroboran la relación existente entre las variables de estudio se menciona de, Abreu (2005) quien afirma que los juegos recreativos permite la relación con otras personas. Gómez (1990) manifiesta que, el juego recreativo tradicional refleja la superestructura social. Del mismo modo, Serrabona (2001) rescata que el juego popular es una herramienta incalculable sobre todo para valores sociales y culturales

Son varias las investigaciones que se asemejan a los resultados: Trejo (2016) concluye en su estudio, que sí existe relación entre juegos cooperativos y habilidades sociales, hallándose un valor calculado  $Rho = 0.680$  lo cual indica que la correlación es moderada. Talledo (2019) revela una correlación positiva y significativa al nivel 0,01 ( $p < 0,05$ ) entre los juegos libres en sectores y habilidades obteniendo un coeficiente de correlación moderada de 0,676. Leandro (2016) concluye en su investigación, que existe una correlación moderada positiva ( $Rho = 0,401$ ;  $p \text{ valor} = 0,000 < 0,01$ ) entre el juego cooperativo y las habilidades sociales en los alumnos. Quiroz (2018) determina que existe moderada relación positiva entre el juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social, determinada por el  $Rho$  de Spearman 0.470; con un grado de significación estadística de  $p < 0,00$ . Samamé (2019) concluyó que existe una relación significativa, la cual alcanzó una correlación de 0.666 que demuestra la correlación moderada entre ambas variables. Rivera (2019) señala que hay relación

significativa y  $r=0,675$  entre las dos variables. Pilaloa (2019) concluye que el juego produce una mejora significativa en las relaciones sociales  $r=0,461$ , lo que indica una relación media, la significancia bilateral fue inferior a 0,01. Chávez & Alor (2014) evidencian que existe relación moderada fuerte positiva entre los juegos infantiles y las habilidades sociales.

De otra parte, contrariamente a los resultados de la investigación con respecto al juego y habilidades sociales, concluyen con nivel de significancia alta y correlación positiva alta, los estudios de: Samper & Muñoz (2019) señalando que el juego tiene un alto impacto en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y niñas. Madueño (2019) concluyó que el juego influye significativamente en las habilidades sociales. Robles (2017) concluyó que, si existe una asociación entre ambas variables, señalando que las maestras deben brindar un ambiente adecuado y ameno donde los pequeños puedan jugar libremente entre ellos, donde puedan demostrar y expresar sus ideas creativamente y que le permitan relacionarse de forma amena y democrática aprendiendo a respetar las opiniones de los demás. Tamayo & Restrepo (2016) concluyó que, el juego es un espacio en donde los niños (as) dan apertura a todas sus emociones y experiencias de vida, convirtiéndose en un generador de transformaciones comportamentales para su desenvolvimiento dentro de la sociedad. Quintana (2014) concluye que, el juego es transcendental para formar la personalidad de los niños y su socialización.

Asimismo, Tumbaco (2021) señala en su estudio, que existe una correlación significativa de 0,811 entre las variables, entre el juego infantil y el desarrollo de las habilidades sociales debido a que el juego los motiva e incentiva a relacionarse con sus pares y así construir nuevos conocimientos. Barrantes (2020) expresa que existe una correlación alta y directa ya que es igual a 0.899 y está muy cerca de 1; por lo tanto es significativa, puesto que el Sig. (Bilateral) es menor que 0,05. Chavieri (2017) manifiesta que, existe relación positiva muy alta ( $r=0,980$ ) y significativa ( $p=0,000$ ) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales. Finalmente, Aguilar (2019) deduce que, la medida en que influye el juego cooperativo es significativa para desarrollar las habilidades sociales de los niños y niñas.

#### 4.4. Discusión

En la investigación desarrollada, se afirma que si existe relación positiva moderada y significativa entre uso de juegos recreativos con el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021, que según los resultados del coeficiente de correlación Rho de Spearman, resulta que los estudiantes del 4to grado de primaria, tienen un grado de relación  $r = +0,619$  y un nivel de significancia de (0,000) siendo significativa al nivel 0,01 (bilateral), obteniendo una relación positiva moderada. Así pues, lo afirmado en la prueba de hipótesis, se acepta la hipótesis alterna rechazando la hipótesis nula, afirmando que, existe relación considerable. De estos resultados podemos explicar que, la práctica de juegos es con interés adecuado, respetan las reglas en oportunidades favorables y muchas veces los juegos son utilizados en la interacción social, determinando que, las habilidades sociales de los estudiantes muestran un desarrollo adecuado.

Teorías científicas corroboran la relación existente entre las variables de estudio, las cuales mencionamos: Abreu (2005), Gómez (1990) y Serrabona (2001) quienes afirman que los juegos recreativos permite la relación con otras personas. En cuanto a los estudios investigativos que se asemejan a los resultados se menciona: Trejo (2016), Talledo (2019), Leandro (2016), Quiroz (2018), Samamé (2019), Rivera (2019), Pilaloe (2019), Chávez & Alor (2014) quienes evidencian que existe relación moderada fuerte positiva entre los juegos y las habilidades sociales. Sin embargo, contrariamente a los resultados de la investigación con respecto al juego y habilidades sociales, concluyen con nivel de significancia alta y correlación positiva alta, los estudios de: Samper & Muñoz (2019), Madueño (2019), Robles (2017), Tamayo & Restrepo (2016), Quintana (2014), Tumbaco (2021), Barrantes (2020), Chavieri (2017) y Aguilar (2019) expresan que existe una correlación positiva alta y directa y nivel de significancia alta.

Se deduce los resultados según contextos diferentes, por lo que se afirma que el uso de juegos recreativos si se relaciona con las habilidades sociales, dependiendo de que el juego tenga nivel significativo en los estudiantes con objetivos de desarrollar positivamente las habilidades sociales. Sin embargo, según los resultados de la presente investigación, el uso de los juegos recreativos se refleja en un nivel adecuado o moderado para el desarrollo de la comunicación, socialización y resolución de problemas.

Con respecto al uso de juegos recreativos y comunicación, resulta que los estudiantes del 4to grado de primaria de la IE en estudio, tienen un grado de relación correspondiente al  $r = 0,484$  y un nivel de significancia de 0,00 mostrándonos que hay una relación positiva moderada considerable. Lo que significa el uso de los juegos recreativos de los estudiantes y la habilidad de la comunicación es positiva, existiendo un cierto nivel de entendimiento en los juegos, utilizan el lenguaje apropiado durante el juego, muchas veces los acuerdos de colectividad se respetan, muestran sus mensajes con cierto nivel de convencimiento, dialogan abiertamente y muchas veces escuchan a sus compañeros, todos estos criterios tienen una relación positiva moderada y directa.

Con respecto al uso de juegos recreativos y la socialización, estadísticamente existe un grado de  $r = +0,473$ ; por lo tanto entre ambas variables existe una relación de dependencia significativa positiva considerable y significativa 0,000 (a un nivel de significancia de 0,01). Lo que significa que los estudiantes tienen capacidad de convencimiento adecuado, existiendo adecuada coordinación entre estudiantes durante el juego, y en cuanto a la aceptación del grupo de estudiantes en algunos casos se excluye a estudiantes; asimismo, la familia es el primer lugar donde se producen los primeros intercambios de conducta social, afectiva, valores y creencias. Todos estos criterios tienen relación positiva moderada y directa.

Con respecto a la relación entre el uso de juegos recreativos y la resolución de problemas, corroborando con la prueba de hipótesis tiene un grado de  $r = +0,481$ ; por lo tanto, entre ambas variables existe una relación de dependencia significativa positiva moderada considerable y significativa 0,000 (a nivel de significancia 0,01). Lo que significa, que muchas veces los estudiantes asumen la responsabilidad y disciplina en el grupo, asimismo, los problemas solucionan en varias oportunidades con honestidad, y ocasionalmente solucionan los conflictos sociales; todos estos criterios tienen relación positiva moderada y directa.

Finalmente, según posición de la investigación, los estudiantes muestran el desarrollo de habilidades sociales adecuadamente, pudiendo mejorar si los juegos recreativos tradicionales sean impactantes y significativos en los estudiantes, para el desarrollo efectivo de las habilidades sociales que necesariamente son importantes en el desarrollo de interacción social, asimismo que refleje y vincule además por la familias de los estudiantes en estudio.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** La investigación desarrollada, afirma que si existe relación positiva moderada y significativa entre uso de juegos recreativos con el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021, que según los resultados del coeficiente de correlación Rho de Spearman, los estudiantes del 4to grado de primaria, tienen un grado de relación  $r = +0,619$  y un nivel de significancia muy alta (0,000) siendo altamente significativa al nivel 0,01 (bilateral); de estos resultados podemos explicar que, a adecuado uso y práctica de los juegos recreativos moderadamente beneficia sus habilidades sociales de los estudiantes en estudio.

**SEGUNDA:** Los estudiantes del 4to grado de primaria de la IE en estudio, sobre el uso de juegos recreativos y comunicación, tienen un grado de relación correspondiente al  $r = 0,484$  y un nivel de significancia muy alta (0,00) mostrándonos que hay una relación positiva moderada considerable, lo que significa, que existe un cierto nivel de entendimiento en los juegos, utilizan el lenguaje apropiado durante el juego, muchas veces los acuerdos de colectividad se respetan, dialogan abiertamente y escuchan a sus compañeros ocasionalmente.

**TERCERA:** El uso de juegos recreativos y la socialización de los estudiantes, se establece que existe un grado de  $r = +0,473$ ; deduciendo que entre ambas variables existe una relación de dependencia positiva considerable y significativa 0,000, lo que significa que, los estudiantes tienen capacidad de convencimiento y aceptación del grupo de estudiantes adecuadamente; asimismo, la familia influye en primer lugar donde se producen los primeros intercambios de conducta social, afectiva, valores y creencias.

**CUARTA:** La relación entre el uso de juegos recreativos y la resolución de problemas, según la prueba de hipótesis tiene un grado de  $r = +0,481$ , lo cual, entre ambas variables existe una relación de dependencia positiva moderada considerable y significativa 0,000, lo que significa, que muchas veces los estudiantes asumen la responsabilidad y disciplina en el grupo, asimismo, los problemas solucionan en oportunidades con honestidad, y ocasionalmente solucionan los conflictos sociales.



## RECOMENDACIONES

**PRIMERA:** Al Director de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, se sugiere implementar programas y espacios con respecto a juegos recreativos tradicionales para el desarrollo de las habilidades sociales que son fundamentales en la interacción social de los estudiantes.

**SEGUNDA:** A los padres de familia de los estudiantes en estudio, se sugiere considerar con mayor énfasis el proceso de socialización, ya que se lleva en primer lugar por la familia, quien inicia el proceso para la formación de estas habilidades en los estudiantes.

**TERCERA:** A los docentes de la I.E. en estudio, se recomienda considerar los resultados de manera reflexiva y encontrar alternativas de solución con respecto a las habilidades de comunicación, socialización y resolución de problemas, a través del uso de los juegos recreativos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, P. (2005). *La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística*. La Patagonia, Argentina: Semanario Región
- Aguilar, M. (2019). *Juegos cooperativos y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 308, Juliaca 2*. (Tesis de posgrado): Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Disponible en <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/8828>
- Almaraz, D.; Coeto, G. & Camacho, E. J. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191-206. ISSN: 2007-4336. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=521658239012>
- Andrade, V. & Ante, A. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza*. Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>
- Barrantes, R. E. (2020). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de la institución educativa "Prisma" – Monsefú*. Chiclayo. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/43499>
- Caballo, V. (2007). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Cabrera, V. L. (2013). *Desarrollo de Habilidades Sociales en adolescentes varones de 15 a 18 años del Centro Municipal de Formación Artesanal Huancavilca de la ciudad de Guayaquil-2012*. Guayaquil, Ecuador. Disponible en <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/6562>
- Chomsky, N. (1997). *Estructuras Sintácticas*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Combs, M. L. & Slaby, D.A. (1977). *Social skills training with children*, Nueva York. Plenum press.

- Costales, Y.; Fernández, A. & Macías, C. (2014). Algunas consideraciones teóricas sobre las habilidades sociales. *Revista Información Científica*, 87 (5), 949-959 ISSN. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551757255019>
- Chávez, M. G. (2014). *Los juegos infantiles y las habilidades sociales en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa Emblemática Luis Fabio Xammar Jurado, Huacho – 201*. (Tesis de maestría). Trujillo: Universidad César Vallejo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/14005>
- Chavieri, M. A. (2017). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016*. (Tesis de maestría). Trujillo: Universidad César Vallejo. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/8627>
- Dávila, R. J. (1987). *El juego y la ludoteca*. Importancia pedagógica. Mérida: Talleres Gráficos de la Universidad de los Andes.
- Dávila, J. (1993). *El juego y la ludoteca*. Mérida: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes. Decroly
- De la Rosa, M. (2004). *El desarrollo de competencias comunicativas: Uno de los principales retos en la Educación Superior a distancia*. México: ICL
- Erikson, E. (1972). *Juego y actualidad*. En Piaget, J., Lorenz, K. *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
- Fernández, B. & Carroble, J. (1981). *Evaluación Conductual. Metodología y aplicaciones*. *Revista del Centro Asociado a la UNED de Melilla*. ISSN 0213-7925, N° 1, págs. 85-86.
- García, M. R. (2013). *Comunicación interpersonal digital y nuevas formas de comunidad. Reflexiones sobre la comunicación posmasiva*. *Imagonautas*, Vol. 3, N.2, Pp. 52-65.
- Ginez, J. (1997). *Los juegos populares y tradicionales en la comunidad valenciana y su influencia en el desarrollo del niño*. (Tesis doctoral). España: Universidad de Valencia. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=131232>



- Gómez, H. (1990). *Juegos recreativos de la calle: una herramienta pedagógica*. Santa Fe: Ministerio de Educación Nacional de Colombia.
- Huayta, I. L. (2020). *Habilidades sociales y adicción a videojuegos en estudiantes de primer año de secundaria de la institución educativa Luis Alberto Sánchez, Tacna*: Universidad Privada de Tacna. Disponible en <http://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/1633>
- Landecho, H. Z. (2018). *El Juego y las habilidades sociales básicas de las estudiantes del nivel secundario de la institución Educativa Esther Cáceres Salgado Rímac*. (Tesis de maestría). Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Disponible en <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3155>
- Leandro, A. M. (2016). *El Juego Cooperativo y Habilidades sociales en estudiantes de 5 años, Barranca – 2014*. (Tesis de maestría). Trujillo: Universidad César Vallejo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/7313>
- Madueño, P. (2019). *El juego y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de Inicial de la provincia de Yauyos*. (Tesis doctoral). Trujillo: Universidad César vallejo. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/41706>
- Maestro, F. (2005). *Juegos tradicionales*. España.
- Martínez, M. (2013). El juego como método de aprendizaje. *Revista Digital Enfoques Educativos*, 71(noviembre), 102-112
- Morera, M. (2008). Generación tras Generación, se recobran los Juegos Tradicionales. *Revista MHSalud*. Costa Rica. ISSN: 1659-097X. Vol. 5. No. 1.
- Mujica, N. (2004). *Los juegos como estrategias recreativas en la etapa de preescolar*. Caracas, Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E
- Piaget, J. (1973). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.

- Pilalao, F. M. (2019). *El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela "General Antonio José de Sucre", El Triunfo, Guayas*. (Tesis de maestría). Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40704>
- Quiroz, E. V. (2018). *Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa No. 7096 "Príncipe de Asturias", UGEL 01 - Villa El Salvador*. (Tesis de maestría). Trujillo: Universidad César Vallejo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/23385>
- Rivera, M. H. (2019). *El juego libre en los sectores y las habilidades sociales en los niños de la Institución educativa 115-22 Santísima Virgen de Lourdes San Juan de Lurigancho 2018*. (Tesis de maestría): Universidad César Vallejo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/35241>
- Robles, M. (2017). *Participación en el juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la Red 19 - Ugel 02*. (Tesis de maestría). Los Olivos - Lima: UCV - Chiclayo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/22248>
- Romeu, V. L. (2015). *Hacia una teoría personalista de la comunicación interpersonal. Revista especializada en periodismo y comunicación*, Vol. 1, Nº 48 pp. 188-198.
- Sánchez, S. (28 de Mayo de 2011). *Juegos Recreativos*. Obtenido de <http://recreativosteam.blogspot.com/2011/05/introduccion-teorica.html>
- 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 de maestría). Trujillo: Universidad César Vallejo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/38678>
- Samper, A. F. & Muñoz, D. J. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. (Tesis de maestría). Barranquilla: Corporación Universidad de la Costa. Disponible en <https://hdl.handle.net/11323/6123>
- Segovia, F. (1981). *Juegos populares del Ecuador*. Cuenca: Don Bosco.



- Serrabona, M. (2001). El juego popular tradicional. Una opción actual al pensamiento único del deporte. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, ISSN-e 1577-0788, N°. 2, págs. 29-40
- Terry, O. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona: Paidotribo.
- Talledo, M. V. (2019). *Juegos libres en sectores y las habilidades comunicativas en niños de 5 años Institución Educativa Sagrado Corazón de Jesús Tumbes 2018*. (Tesis de maestría): Universidad César Vallejo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/63182>
- Tamayo, A. & Restrepo, J. A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. Colombia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*. ISSN: 1900-9895. 13 (1), 105-128. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>
- Torres, T. (1997). *Habilidades sociales: Manejo de los problemas de conducta social en el hogar y las escuelas*, Colegio B. F. Skinner, Lima, Perú.
- Trejo, M. V. (2016). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños(as) de cinco años de la I.E.I Parroquial San José. Huaura 2015*. (Tesis de maestría). Trujillo: Universidad César Vallejo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/6736>
- Tumbaco, M. M. (2021). *Juego infantil y desarrollo de habilidades sociales en niños de Segundo Año Básico, Unidad Educativa "Harvest School", Daule, 2020*. (Tesis de maestría). Trujillo: Universidad César Vallejo. Disponible en <https://hdl.handle.net/20.500.12692/61469>



# ANEXOS

### ANEXO 1. CUESTIONARIO DEL USO DE JUEGOS RECREATIVOS Y HABILIDADES SOCIALES

Este cuestionario contiene una serie de frases cortas. Para ello, debes indicar en qué medida cada una de las oraciones que aparecen a continuación es verdadera, de acuerdo a como es tu perspectiva, piensas o actúas la mayoría de las veces. Marque una sola respuesta con (X)

Uso de juegos recreativos	Con menor frecuencia		Con poca frecuencia		Con mucha frecuencia	
1. Con qué frecuencia practican los juegos a nivel de hogar						
2. Con qué frecuencia practican los juegos a nivel de la escuela						
3. Se respeta los valores éticos y acuerdos de la colectividad de juegos						
4. Se respeta el tiempo y las reglas básicas						
5. Aprecia y valora el significado de juegos andinos						
Habilidades sociales	Siempre	Muchas Veces	Algunas Veces	Casi nunca	Nunca	
6. Entre los jugadores existe nivel de entendimiento						
7. En el juego se exige la fluidez en la comunicación						
8. Se exige el uso de la lengua de acuerdo al contexto de la comunicación						
9. Se utiliza los léxicos o el lenguaje apropiado al juego						
10. En el juego, los jugadores tienen capacidad de convencimiento						
11. Existe nivel de coordinación entre los jugadores en el juego						
12. El grupo acepta la participación libre de los jugadores						
13. Los jugadores asumen la responsabilidad y disciplina en el grupo						
14. Los problemas se solucionan con honestidad y justicia						
15. Se respeta en la solución de problemas con la mediación de otras formas						
16. Cuándo surgen problemas en el juego, solucionan los conflictos sociales						

## ANEXO 2. CONSOLIDADO DE RESULTADOS

N°	Comunicación	Socialización	Resolución de problemas	Habilidades sociales	Juegos recreativos
1	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno
2	Deficiente	Deficiente	Regular	Deficiente	Deficiente
3	Regular	Deficiente	Regular	Regular	Regular
4	Regular	Deficiente	Regular	Regular	Bueno
5	Regular	Regular	Regular	Regular	Bueno
6	Regular	Regular	Deficiente	Regular	Bueno
7	Deficiente	Regular	Regular	Regular	Bueno
8	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Regular
9	Bueno	Bueno	Regular	Bueno	Bueno
10	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Regular
11	Bueno	Regular	Regular	Regular	Bueno
12	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular
13	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular
14	Regular	Bueno	Regular	Regular	Regular
15	Deficiente	Regular	Deficiente	Deficiente	Deficiente
16	Deficiente	Regular	Bueno	Regular	Regular
17	Deficiente	Regular	Deficiente	Deficiente	Deficiente
18	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular
19	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
20	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular
21	Regular	Regular	Deficiente	Regular	Regular
22	Bueno	Bueno	Excelente	Bueno	Bueno
23	Regular	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
24	Regular	Bueno	Deficiente	Regular	Regular
25	Regular	Regular	Deficiente	Deficiente	Deficiente
26	Bueno	Bueno	Regular	Regular	Regular
27	Regular	Regular	Deficiente	Regular	Regular
28	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
29	Regular	Regular	Regular	Regular	Regular



30	Deficiente	Regular	Deficiente	Regular	Regular
31	Deficiente	Deficiente	Regular	Deficiente	Deficiente
32	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
33	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
34	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
35	Regular	Bueno	Regular	Regular	Deficiente
36	Regular	Deficiente	Deficiente	Regular	Regular
37	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
38	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
39	Deficiente	Deficiente	Regular	Regular	Regular
40	Deficiente	Deficiente	Regular	Regular	Regular
41	Deficiente	Deficiente	Regular	Regular	Regular
42	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
43	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Regular
44	Regular	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
45	Regular	Deficiente	Deficiente	Regular	Deficiente
46	Regular	Regular	Deficiente	Regular	Regular
47	Regular	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno
48	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Bueno
49	Excelente	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno
50	Bueno	Bueno	Excelente	Excelente	Excelente
51	Regular	Regular	Deficiente	Regular	Regular
52	Regular	Bueno	Deficiente	Regular	Regular
53	Bueno	Regular	Regular	Regular	Regular
54	Bueno	Regular	Regular	Bueno	Bueno
55	Regular	Regular	Bueno	Bueno	Bueno
56	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno
57	Regular	Excelente	Excelente	Bueno	Bueno
58	Regular	Excelente	Excelente	Bueno	Regular
59	Bueno	Bueno	Bueno	Bueno	Deficiente
60	Regular	Bueno	Regular	Bueno	Bueno
61	Regular	Regular	Regular	Regular	Excelente

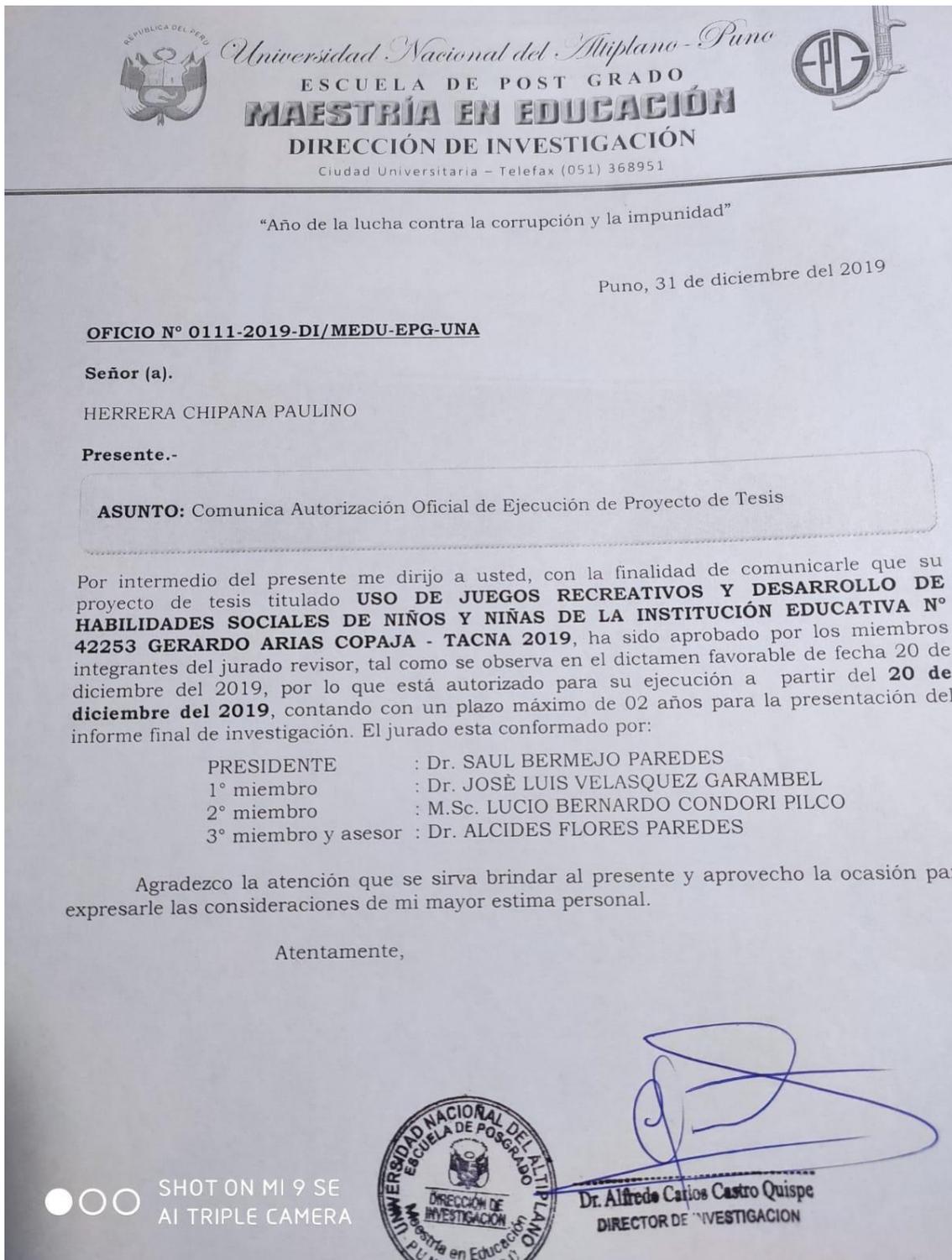


62	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
63	Bueno	Regular	Regular	Regular	Excelente
64	Deficiente	Regular	Regular	Deficiente	Deficiente
65	Deficiente	Regular	Deficiente	Deficiente	Bueno
66	Regular	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
67	Regular	Bueno	Bueno	Bueno	Regular
68	Regular	Bueno	Bueno	Bueno	Regular
69	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Bueno
70	Regular	Regular	Regular	Regular	Bueno
71	Regular	Deficiente	Deficiente	Regular	Regular
72	Bueno	Regular	Deficiente	Regular	Regular
73	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente
74	Bueno	Regular	Excelente	Bueno	Bueno
75	Deficiente	Bueno	Deficiente	Deficiente	Bueno
76	Bueno	Bueno	Regular	Bueno	Bueno
77	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Regular
78	Bueno	Regular	Regular	Bueno	Bueno

### ANEXO 3. ESTADÍSTICA DE LA CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

Estadísticos				
	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach
VAR00001	24,62	56,759	,321	,857
VAR00002	24,77	52,102	,681	,830
VAR00003	24,76	53,148	,524	,842
VAR00004	24,60	56,632	,411	,850
VAR00005	24,60	52,892	,620	,835
VAR00006	24,73	53,524	,595	,837
VAR00007	24,60	56,632	,411	,850
VAR00008	24,62	56,759	,321	,857
VAR00009	24,60	53,437	,480	,846
VAR00010	24,41	53,881	,567	,839
VAR00011	24,60	52,892	,620	,835
VAR00012	24,71	52,626	,561	,839
VAR00013	24,76	53,148	,524	,842
VAR00014	24,94	49,022	,714	,825
VAR00015	24,77	52,102	,681	,830
VAR00016	24,68	52,922	,494	,845

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,853	16





## **CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

EL QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "GERARDO ARIAS COPAJA" DEL DISTRITO GREGORIO ALBARRACIN LANCHIPA DE LA PROVINCIA DE TACNA. CODIGO MODULAR: 42253.

### **HACE CONSTAR:**

Que, el señor Paulino Herrera Chipana, egresado de la Escuela de Post Grado en Maestría en Educación mención: Educación Intercultural, identificado con DNI N° 01860513.

Quien, ha realizado la ejecución de su proyecto de investigación que titula: **"Uso de juegos recreativos y desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas de la institución educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja -Tacna 2019"** durante los meses junio y julio de 2021 (2 meses), realizando actividades de desarrollo de habilidades comunicativas, sociales, la resolución de problemas y cuestionarios.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que viera por conveniente.

Tacna, Julio 2021



**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

Variable Dependiente	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Criterios de evaluación										
				Coherencia entre la variable y dimensión		Coherencia entre dimensión e indicador		Coherencia entre indicador e ítems		La redacción es clara, precisa y comprensible	Observaciones y/o recomendaciones			
				Si	No	Si	No	Si	No	Si		No		
Desarrollo de habilidades sociales	Uso de juegos recreativos	Practica de juegos en el hogar	Con qué frecuencia practican los juegos a nivel de hogar	X		X		X		X				
			Con qué frecuencia practican los juegos a nivel de la escuela	X		X		X		X				
		Acuerdos de colectividad	Se respeta los valores éticos y acuerdos de la colectividad de juegos	X		X		X		X				
	Respetar reglas de juego	Tiempo del juego	Se respeta el tiempo y las reglas básicas	X		X		X		X				
			Juegos andinos	Aprécia y valora el significado de juegos andinos	X		X		X		X			
		Identificación con los juegos tradicionales	Nivel de entendimiento	Entre los jugadores existe nivel de entendimiento	X		X		X		X			
	Comunicación	Práctica de diálogo.	En el juego se exige la fluidez en la comunicación	X		X		X		X				
			Uso de la lengua en la comunicación.	Se exige el uso de la lengua de acuerdo al contexto de la comunicación	X		X		X		X			
		Capacidad de comprensión	Se utiliza los léxicos o el lenguaje apropiado al juego	X		X		X		X				
			En el juego, los jugadores tienen capacidad de convencimiento	X		X		X		X				
Socialización	Nivel de coordinación	Existe nivel de coordinación entre los jugadores en el juego	X		X		X		X					
		Aceptación del grupo.	El grupo acepta la participación libre de los jugadores	X		X		X		X				

Resolución de problemas	Responsabilidad y disciplina.	Los jugadores asumen la responsabilidad y disciplina en el grupo	X	X	X	X	X	X	X
	Honestidad y transparencia.	Los problemas se solucionan con honestidad y justicia	X	X	X	X	X	X	X
	Capacidad de mediación.	Se respeta en la solución de problemas con la mediación de otras formas	X	X	X	X	X	X	X
	Interacción personal	Cuándo surgen problemas en el juego, solucionan los conflictos sociales	X	X	X	X	X	X	X

El instrumento es: **APLICABLE.** |



Firmado digitalmente por FLORES  
PAREDES Alcides FAU 20145496170  
soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 24.05.2021 11:59:07 -05:00

Dr. Alcides Flores Paredes.

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**Investigador:** PAULINO HERRERA CHIPANA

**Título del trabajo de investigación:** USO DE JUEGOS RECREATIVOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 42253 GERARDO ARIAS COPAJA - TACNA 2019.

**Nombre del instrumento:** CUESTIONARIO DE LA PRÁCTICA DE JUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES

**Nombres y apellidos de juicio de experto:** Dr. Alcides Flores Paredes.

Mediante el presente hago constar, que el instrumento de investigación para recolección de datos, reúne los requisitos suficientes y necesarios para ser válido, por tanto, está apto para ser aplicado en el logro de objetivos que se plantea en la investigación.



UNA  
PUNO

Firmado digitalmente por FLORES  
PAREDES Alcides FAJ 20145498170  
sof  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 24.05.2021 11:59:57 -05:00

Dr. Alcides Flores Paredes.

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

<b>Título:</b> <b>Objetivo:</b>		Uso de juegos recreativos y desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253-Gerardo Arias Copaja - Tacna Determinar si los juegos recreativos se relacionan con el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna														
<b>Variable Dependiente</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Items</b>	<b>Criterios de evaluación</b>												<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
				Coherencia entre la variable y dimensión		Coherencia entre dimensión e indicador		Coherencia entre indicador e ítems		La redacción es clara, precisa y comprensible						
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Uso de juegos recreativos	Frecuencia de practica de juegos	Practica de juegos en el hogar	Con qué frecuencia practican los juegos a nivel de hogar	X		X						X				
		Practica de juegos en la escuela	Con qué frecuencia practican los juegos a nivel de la escuela	X		X						X				
	Respetar reglas de juego	Acuerdos de colectividad	Se respeta los valores éticos y acuerdos de la colectividad de juegos	X		X						X				
		Tiempo del juego	Se respeta el tiempo y las reglas básicas	X		X						X				
Desarrollo de habilidades sociales	Identificación con los juegos tradicionales	Juegos andinos	Aprécia y valora el significado de juegos andinos	X		X					X					
		Nivel de entendimiento	Entre los jugadores existe nivel de entendimiento	X		X					X					
	Comunicación	Practica de diálogo.	En el juego se exige la fluidez en la comunicación	X		X						X				
		Uso de la lengua en la comunicación.	Se exige el uso de la lengua de acuerdo al contexto de la comunicación	X		X						X				
		Capacidad de comprensión	Se utiliza los léxicos o el lenguaje apropiado al juego	X		X						X				
	Socialización	Nivel de coordinación	En el juego, los jugadores tienen capacidad de convencimiento	Existen jugadores que tienen capacidad de convencimiento	X		X					X				
			Existen jugadores que tienen capacidad de convencimiento	Existen jugadores que tienen capacidad de convencimiento	X		X					X				
		Aceptación del grupo.	Existen jugadores que aceptan la participación libre de los jugadores	El grupo acepta la participación libre de los jugadores	X		X						X			
			Existen jugadores que aceptan la participación libre de los jugadores	El grupo acepta la participación libre de los jugadores	X		X						X			
			Existen jugadores que aceptan la participación libre de los jugadores	El grupo acepta la participación libre de los jugadores	X		X						X			

Resolución de problemas	Responsabilidad y disciplina.	Los jugadores asumen la responsabilidad y disciplina en el grupo	X	X	X	X	X	X	X
	Honestidad y transparencia.	Los problemas se solucionan con honestidad y justicia	X	X	X	X	X	X	X
	Capacidad de mediación.	Se respeta en la solución de problemas con la mediación de otras formas	X	X	X	X	X	X	X
	Interacción personal	Cuándo surgen problemas en el juego, solucionan los conflictos sociales	X	X	X	X	X	X	X

El instrumento es: **APLICABLE.**



UNA  
PUNO

Firmado digitalmente por MAQUERA  
MAQUERA Yanet Amanda FAU  
20145496170 soft  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 27.05.2021 22:51:07 -05:00

#### 4. Formato de validación

## VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**Investigador:** PAULINO HERRERA CHIPANA

**Título del trabajo de investigación:** USO DE JUEGOS RECREATIVOS Y DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 42253 GERARDO ARIAS COPAJA - TACNA 2019.

**Nombre del instrumento:** CUESTIONARIO DE LA PRÁCTICA DE JUEGOS Y HABILIDADES SOCIALES

**Nombres y apellidos de juicio de experto:** YANET AMANDA MAQUERA MAQUERA

Mediante el presente hago constar, que el instrumento de investigación para recolección de datos, reúne los requisitos suficientes y necesarios para ser válido, por tanto, está apto para ser aplicado en el logro de objetivos que se plantea en la investigación.



Firmado digitalmente por MAQUERA  
MAQUERA Yanet Amanda FAU  
20145496170 scdf  
Motivo: Soy el autor del documento  
Fecha: 27.05.2021 22:51:07 -05:00

#### ANEXO 4. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Uso de juegos recreativos y desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja – Tacna

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA	TIPO
----------	-----------	-----------	-----------	-------------	-------------	--------	------

<p><b>Problema general:</b> ¿Qué grado de relación existe entre los juegos recreativos y las habilidades sociales de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021?</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar el grado de relación que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b> Existe relación moderada y significativa entre el uso de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna, durante el año 2021.</p>	<p><b>VARIABLE X o 1:</b> Juegos recreativos</p>	<p>- Frecuencia de practica de juegos</p>	<p>- Practica de juegos en el hogar - Practica de juegos en la escuela</p>	<p><b>Escala general (Variable X):</b> Excelente  Bueno  Regular  Deficiente</p>	<p>Descriptivo correlacional</p>
<p><b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja de Tacna?</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b> - Establecer la relación entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.</p>	<p><b>Hipótesis específicas:</b> - Existe relación moderada y significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades comunicativas de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.</p>	<p><b>VARIABLE Y o 2:</b> Desarrollo de habilidades sociales</p>	<p>- Respetar las reglas de juego  - Identificación con los juegos tradicionales</p>	<p>- Acuerdos de colectividad - Tiempo del juego - Juegos andinos  - Nivel de entendimiento - Práctica de diálogo  - Uso de la lengua en la comunicación</p>	<p><b>INSTRUMENTOS</b> Cuestionario del uso de juegos recreativos y habilidades sociales  <b>TÉCNICAS</b> Encuesta  <b>POBLACIÓN</b> Niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja - Tacna  <b>MUESTRA</b> El tipo de muestra es no probabilística, determinada de manera intencionada.</p>	
<p>¿Cuál es la relación entre los juegos recreativos y el desarrollo de socialización de niños y niñas que de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja de Tacna?</p>	<p>- Señalar la relación entre los juegos recreativos y el desarrollo de socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.</p>	<p>- Existe relación moderada y significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.</p>	<p>- Habilidades comunicativas</p>	<p>- Capacidad de comprensión - Nivel de coordinación - Aceptación con el grupo</p>	<p><b>Escala general (Variable Y):</b> Excelente</p>		

<p>¿Cuál es la relación entre la práctica de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 Gerardo Arias Copaja de Tacna?</p>	<p>- Contraste la relación entre la práctica de juegos recreativos y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.</p>	<p>- Existe relación moderada y significativa entre los juegos recreativos y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas de los niños y niñas de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 42253 de Gerardo Arias Copaja de Tacna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades sociales</li> <li>- Habilidades de resolución de problemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comprensión</li> <li>- Nivel de coordinación</li> <li>- Aceptación del grupo</li> <li>- Responsabilidad y disciplina</li> <li>- Honestidad y transparencia</li> <li>- Capacidad de mediación</li> <li>- Interacción personal</li> </ul>	<p>45-55 puntos</p> <p>Bueno 34-44 puntos</p> <p>Regular 23-33 puntos</p> <p>Deficiente 12-22 puntos</p>	
--	--	--	--	---	--	--