

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGO DIDÁCTICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN
ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
DE SAN MIGUEL, PUNO, 2020**

Tesis para obtener el Título Profesional de
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. Beatriz Sanca Zapana

ASESORA

Dra. Carmen Díaz Vásquez

<https://orcid.org/0000-0003-2429-1108>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica de áreas curriculares

**TRUJILLO - PERÚ
2023**

Informe Final

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	16%	2%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	1%
6	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repositorio.upeu.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1%
8	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad de la Amazonia Trabajo del estudiante	1%

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Hector Miguel Cabrejos Vidarte, O.F..M.

Arzobispo metropolitano de Trujillo Fundador y gran canciller de la Univesidad
Catolica de Trujillo Benedicto XVI

R.P.Dr. Juan Jose Lydon Mc Hugh O.S.A.

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta

Vicerrctora académica adjunta

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz

Vicerrector Académico de Investigación

R.P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz

Director de la Escuela de Posgrado

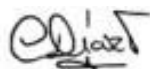
Mg. Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, Carmen Consuelo Díaz Vásquez, identificada con DNI N° , como asesora de la tesis titulada JUEGO DIDÁCTICO Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN MIGUEL, PUNO, 2020 desarrollado por la bachiller Beatriz Sanca Zapana, con DNI N° 41778103, egresada del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Facultad de Humanidades, considero que dicha tesis para optar el título universitario, reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, y cumple con la normativa para la presentación de tesis de titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados.

Juliaca, 20 de febrero del 2023



.....
Dra. Carmen Díaz Vásquez

Asesor(a)

Dedicatoria

A Dios Todopoderoso por darnos la vida,
a todas las personas que siempre me
animaron a seguir adelante y terminar
esta hermosa carrera.

A mi querida familia que día a día me apoyan
con sus alegrías y tragedias y me enseñan la
felicidad de esta vida.

A las personas que en algún momento me
enseñaron que la vida vale más que qué
las cosas materiales, y poder haber
aprendido más a cerca de la felicidad.

Agradecimiento

Agradecer a Dios por la vida.

A la Universidad UCT por permitirme ser parte de ella y abrirme sus aulas y por brindarnos a los docentes capacitados para nuestra formación profesional.

A mis padres, señor Tomas Sanca Cahuapaza, y señora Fabiana Zapana de Sanca, por cuidarme cuando mas lo necesite.

A las personas que día con día con sus frases me instaron ha acabar mi carrerauniversitaria, para poder ejercerla.

Declaratoria de autenticidad

Yo, Sanca Zapana Beatriz, identificado con DNI 41778103, egresado de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad para la elaboración y sustentación de la tesis titulada: JUEGO DIDÁCTICO Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN MIGUEL, PUNO, 2020 la que consta de un total de 101 páginas, en las que se incluye 10 tablas.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Declaro también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de 17% Dicho porcentaje, son los permitidos por la Universidad Católica de Trujillo.

El autor

Índice de contenido

juiPortada.....	i
CONFORMIDAD DEL ASESOR	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenido.....	viii
RESUMEN	xii
ABSTRAC.....	xiii
CAPITULO I	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.2. Formulación del problema	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas específicos.....	4
1.3. Formulación de objetivos	4
1.3.1. Objetivo general	4
1.3.2. Objetivos específicos	4
1.4. Justificación de la investigación.....	4
CAPITULO II.....	6
MARCO TEORICO	6
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.1.1. Internacionales	6
2.1.2. Nacionales.....	8
2.1.3. Regionales y/o Locales.....	11
2.2. Bases Teórico Científica.....	12
2.2.1. Los juegos didácticos	12

2.2.1.1. Características del Juego didáctico	13
2.2.1.2. Un juego didáctico para cada desarrollo.....	14
2.2.1.3 Teorías del Juego	15
2.2.1.4. Dimensiones de los juegos didácticos	18
2.2.2. La Socialización.....	23
2.2.2.1. Concepto	23
2.2.2.2. Características de la socialización	24
2.2.2.3. Tipos de socialización	26
2.2.2.4. Proceso de socialización.....	27
2.2.2.5. La socialización en el sistema educativo	29
2.2.2.6. Habilidades Sociales.....	30
2.2.2.7. Factores de las habilidades sociales.....	32
2.2.2.8. Dimensiones de las habilidades sociales	35
2.2.2.9. Teoría de la socialización	37
2.3. Definición de términos básicos.....	39
2.4. Formulación de hipótesis.....	41
2.4.1. Hipótesis General	41
2.4.2. Hipótesis Específicas	41
2.5. Operacionalización de variables	42
CAPITULO III	43
METODOLOGÍA.....	43
3.1. Tipo de investigación.....	43
3.2. Método de investigación.....	43
3.3. Diseño de investigación.....	44
3.4. Población, muestra y muestreo	45
3.4.1. Población	45
3.4.2. Muestra.....	45
3.4.3. Muestreo	46
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	47

3.5.1. Técnica.....	47
3.5.1.1. La encuesta	47
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	51
3.7. Ética investigativa.....	53
CAPITULO IV	55
RESULTADOS	55
4.1. Presentación y análisis de resultados	55
4.2. Prueba de hipótesis	58
4.3. Discusión de resultados	62
CAPITULO V.....	64
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	64
5.1. Conclusiones.....	64
5.2. Sugerencias.....	65
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	66
ANEXOS	70
Anexo 1 : Instrumentos de medición.....	70
Anexo 2: Ficha técnica	73
Anexo 3: Validez y fiabilidad del instrumento.....	74
Anexo 4: Base de datos	80
Anexo 5: Matriz de consistencia	82

Índice de tablas

Tabla 1: Población de grupo de estudio.....	37
Tabla 2: Muestra de niños y niñas del grupo de estudio.....	37
Tabla 3: Correlaciones entre los juegos didácticos y habilidades sociales	49
Tabla 4: Correlaciones entre los juegos didácticos y habilidades sociales básicas	47
Tabla 5: Correlaciones entre los juegos didácticos y habilidades sociales compleas.	48
Tabla 6: Prueba de normalidad	50
Tabla 7: Intervalos de confianza para medir la media al 95%	50
Tabla 8: Correlación de Rho de Spearman	51
Tabla 9: Correlación de Rho de Spearman	52
Tabla 10: Correlación de Rho de Spearman	53

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar cuál es la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales en niños de una Institución Educativa Inicial del distrito de San Miguel – Puno, 2020. La metodología fue de tipo descriptivo correlacional, método científico, diseño no experimental transversal, se tuvo una muestra de 15 estudiantes, se utilizó la técnica de la encuesta, el instrumento fue un cuestionario con 32 items. Los resultados obtenidos en la investigación han determinado que existen una relación significativa muy buena entre los juegos didácticos y las habilidades sociales, dado que se han obtenido los coeficientes de correlación de Rho Spearman de 0.763, así también en cada una de sus dimensiones se pudo observar que hay una correlación de Rho Spearman de 0.663 para la relación juego didáctico y habilidades sociales básicas; y un Rho Spearman de 0,595 para la relación juego didáctico y habilidades sociales complejas, finalmente, se concluyó con una correlación alta entre los juegos didácticos y las habilidades sociales en niños de una institución educativa del distrito de San Miguel – Puno 2020.

Palabras clave: Socialización, juego didáctico, habilidades sociales.

ABSTRAC

The objective of this research was to determine the relationship between didactic play and social skills in children of an early childhood education institution in the district of San Miguel - Puno, 2020. The methodology was descriptive correlational, scientific method, non-experimental cross-sectional design, a sample of 15 students was used, the survey technique was used, the instrument was a questionnaire with 32 items. The results obtained in the research have determined that there is a very good significant relationship between didactic games and social skills, given that Rho Spearman correlation coefficients of 0.763 have been obtained, and also in each of its dimensions it could be observed that there is a Rho Spearman correlation of 0.663 for the relationship between didactic games and social skills. 663 for the relationship between didactic games and basic social skills; and a Rho Sperman of 0.595 for the relationship between didactic games and complex social skills. Finally, it was concluded that there is a high correlation between didactic games and social skills in children from an educational institution in the district of San Miguel - Puno 2020.

Key words: Socialization, didactic game, social skills.

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

Según la ONU los juegos didácticos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica, tenemos un gran abanico de juegos didácticos, que suelen ser utilizados tanto en casa como en el jardín, para los más pequeños, el aprendizaje mediante juegos didácticos tiene un papel vital en su enseñanza ya que les ofrece la oportunidad de colaborar, comunicarse y desarrollar distintas capacidades (memoria, concentración, etc) mientras se divierten. Numerosos estudios e investigaciones respaldan los beneficios pedagógicos del juego, es por eso que la ONU fomenta el uso de juegos didácticos como parte de su cuarto objetivo de desarrollo sostenible para el 2030 (Prior, 2020).

El juego permite a los niños pequeños aprender y dar sentido al mundo que les rodea. Mientras se divierten, trabajan en aspectos fundamentales de su desarrollo, como el perfeccionamiento de las aptitudes motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Pero el poder del juego va más allá del aprendizaje temprano: también desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la salud mental de tu hijo, ¡y de la tuya también! (UNICEF, 2022).

Según el informe clínico de la American Academy of Pediatrics, explica cómo y por qué jugar con ambos padres y otros niños es fundamental para formar mejores cerebros, cuerpos y vínculos sociales que prosperen; todas estas cosas son importantes en el mundo actual. La investigación muestra que jugar puede mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones.

Además, el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés (Pediatrics, 2019).

Los estudios de Piaget, Vygotsky y Bruner, entre otros, reflejan que el juego es una estrategia eficaz para el desarrollo de habilidades sociales, porque es precisamente en el juego que el niño encuentra una forma divertida y placentera de entrar en contacto con sus similares y con la sociedad misma. El juego facilita que el niño se desarrolle integralmente, construya sus aprendizajes y se introduzca en la realidad social. Si bien, no existe un momento preciso para desarrollar habilidades sociales dentro del aula, el juego constituye la estrategia propicia y más adecuada para desarrollar socialmente a los niños y niñas, donde se pueda apreciar que el niño se divierta y a la vez aprenda a socializarse para evitar y contrarrestar los problemas de conducta que se presentan en las aulas (Cardoza, 2015).

En el Perú al igual que en el resto de los países el desarrollo de las habilidades sociales se inicia en la primera infancia en el ámbito familiar, es cierto que muchos de nuestros adolescentes carecen de un adecuado nivel de desarrollo de estas habilidades debido a diversos factores: familiares, sociales, culturales, etcétera. En las instituciones educativas, por lo general, los docentes se empeñan en que los estudiantes demuestren conductas apropiadas en sus interacciones sociales, pero muchas veces no se cuenta con los recursos teóricos y metodológicos sobre este tema. Según el MINEDU, se proponen estrategias y técnicas para desarrollar las habilidades sociales básicas, comunicativas, para el manejo de las emociones y la resolución de situaciones conflictivas; así como diversas situaciones para analizar y contrastar en un salón de clases (MINEDU, 2017)

En la región Puno la socialización de niños se puede decir que fue algo limitada en el contexto de aislamiento social obligatorio, frente esta realidad el ministerio de educación a través del currículo nacional de educación inicial y el proyecto curricular regional, promueve una formación personal y social de niños y niñas mediante acompañamiento seguro de padres, docentes y compañeros (hermanos, primos). Es más, en el área de Personal Social promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen y vinculen las siguientes competencias: “Construye su identidad” y “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” es decir se promueve el desarrollo de habilidades sociales le permiten vivir diferentes situaciones con niños, niñas y adultos distintos a los de su familia, y conocer otras creencias y costumbres ya que la I.E. son el primer espacio público de socialización. (Gobierno, 2020)

El distrito de San miguel, no es ajeno a los problemas de socialización estos problemas que aquejan al sector educativo debido a que, hoy en día se ve que se está olvidando el proceso de socialización ya que todo está siendo automatizado y reemplazado por los celulares, porque cuando el niño pregunta a sus padres estos generalmente para no ser molestados o interrumpidos por sus menores hijos agarran el celular y se lo entregan, olvidando así el proceso de socialización.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre juego didáctico y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020?

1.2.2. Problemas específicos

¿De qué manera el juego didáctico se relaciona con las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020?

¿De qué manera el juego didáctico se relaciona con las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

1.3.2. Objetivos específicos

Establecer la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Establecer la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

1.4. Justificación de la investigación

Justificación Teórica: Este proyecto servirá para aumentar la comprensión que se tiene hasta ahora sobre el problema planteado o para encontrar nuevas explicaciones que modifiquen o complementen lo que ya se sabe.

El estudio respalda las teorías de: Jean Piaget quién dice el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, la teoría de

Vygotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, y la teoría de Gross, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Estos teóricos aportan con su pensamiento para estructurar el marco teórico y conceptual de la investigación.

Los resultados de la presente investigación permitieron conocer la relación entre el juego didactico y las habilidades sociales en los estudiantes de educación inicial.

Justificación Práctica: La investigación se justifica porque los niveles de socialización de los niños muestran serias dificultades para establecer y mantener relaciones sociales en el proceso de aprendizaje. Esto dificulta por cierto las actividades integradoras para el trabajo escolar y de esta manera buscar en el estudiante el logro de capacidades y competencias previstas para cada ciclo de estudios. Cobra importancia el estudio porque permite asumir compromisos y responsabilidades profesionales para corregir los problemas asociados a la socialización y autonomía del niño.

Justificación Metodológica: En el presente estudio se utilizó un cuestionario, el formulario Google Drive y el whatsapp; el cual podrá ser utilizado en otras investigaciones posteriores, el resultado de la investigación permitirá explicar la validez de un instrumentos en otras investigaciones.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Preciado (2021) en su trabajo de investigación en Bolivia tuvo como objetivo, determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de ambos sexos de nivel preparatoria de la escuela de educación básica “Bolivia Benítez”. Empleó una metodología de nivel correlacional, con enfoque cuali-cuantitativo, el método fue hipotético deductivo, y el diseño fue descriptivo. Su población es de 24 niños y 4 docentes del nivel preparatoria, de los cuales se tomó como muestra mínima a 4 niños y 2 docentes. Usó como instrumento un cuestionario que estuvo dirigido a los docentes y una ficha de observación que se la aplico a los niños de 5 años. Los resultados obtenidos después de aplicar los instrumentos fue el 50% de los niños son creativos y expresan espontáneamente sus ideas y sus sentimientos, y que el 100% de la muestra de las docentes tienen conocimiento acerca del juego simbólico, las autoras concluyeron que la aplicación de los juegos simbólicos si mejora el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de preparatoria de 5 años. Los diferentes juegos ayudan a desarrollar ampliamente la creatividad de los niños permitiéndoles imaginar y crear un mundo de fantasía.

Simbaña y Narvaez (2022), en su trabajo de investigación en Ecuador, tuvo como objetivo general identificar la influencia del juego libre como espacio valioso de interacción, en el proceso de socialización de los niños y niñas. El problema

surge al observar que la docente limita el proceso de socialización de los niños, debido a una presencia directiva constante que invade el juego libre, limitando los intercambios libres y la interacción entre pares. La docente pone reglas en los momentos de juego incluso en los espacios de recreación cuando se supone que los niños pueden jugar libremente, los hallazgos obtenidos a partir de una metodología cuantitativa y cualitativa, mediante el uso de instrumentos como diarios de campos y entrevistas, llevaron a determinar los indicadores de socialización que se ven afectados por la falta de actividades de juego libre, lo que limita las habilidades de interacción y vinculación con los otros, en el marco de la comunicación activa y afectiva, ayuda al proceso de construcción de la identidad y al desarrollo de habilidades sociales y emocionales del niño, a partir de construir relaciones sociales positivas con sus pares (Criado, 2012). El trabajo además evidencia la posición de los docentes frente al juego libre y su desvalorización como medio libre y espontáneo de socialización.

Quishpe y Araque (2021), en su tesis tuvo como objetivo general potenciar su creatividad y el desarrollo motriz a través de estrategias y actividades que les permitió interactuar y comunicarse por medio de juegos y habilidades imaginativas de los niños en mención, considerando que es un requerimiento para el crecimiento óptimo. La guía de estrategias lúdicas favoreció el mejoramiento de la socialización en los niños, dirigida a los docentes porque es un instrumento de novedad científica, ya que orienta al docente a trabajar de manera más dinámica, utilizando métodos para desarrollar el aprendizaje individual y grupal, que posibiliten al educando fomentar el proceso de aprender a aprender, en donde el docente es el facilitador del aprendizaje. La investigación buscó demostrar la importancia del mejoramiento de la socialización en los niños como base para el avance efectivo de

una sana convivencia, esto permitió partir de un diagnóstico que identifique y caracterice la problemática investigada, para la organización y selección de contenidos que conformaron la Guía sustentada en los resultados del diagnóstico. La metodología se basó en el enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada, las técnicas utilizadas fueron las Guías de Observación y Cuestionarios para medir el trabajo desplegado por los docentes. Esto consentirá determinar los métodos a utilizar con los docentes desarrollan el proceso de enseñanza aprendizaje, con el fin de realizar mejoras desde el diseño de la propuesta. Para el desarrollo de las guías se tendrá en cuenta los métodos existentes, utilizando la metodología que responda a las necesidades, y requerimientos de los niños/as y docentes.

2.1.2. Nacionales

Carazas (2019), en su investigación en Arequipa tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos recreativos y la socialización de los niños y niñas de 3 y 4 años de la institución educativa inicial Túpac Amaru II, del Asentamiento Humano Túpac Amaru II, del Distrito Samuel Pastor, 2019. El método hipotético deductivo, es de tipo no experimental, aplicada de enfoque transversal, obedece a un diseño descriptivo correlacional. La población estuvo conformada por 34 niños y niñas de la institución educativa inicial Túpac Amaru II, la muestra lo constituyeron 20 niños y niñas de 3 y 4 años, para poder recolectar los datos se empleó para los juegos recreativos la ficha de observación y para la socialización la lista de cotejo, cada una de ellas con 20 ítems distribuidos en cuatro dimensiones; estos instrumentos fueron debidamente validados por expertos de Educación Inicial quienes dieron su conformidad de los instrumentos que se ha empleado, la confiabilidad se obtuvo a través del Alfa de Cronbach se llegó a la conclusión de que existe una relación positiva media entre los juegos

recreativos y la socialización con una relación de Pearson de, 492 a un nivel de confianza de, $0,28 < a 0,05$.

Raymundo (2019), en su tesis realizada en Piura, tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre el juego cooperativo como estrategia y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la institución educativa san jose nacional 26 de octubre, 2019. La metodología es de tipo cuantitativa, un nivel descriptivo, y diseño correlacional; la población estuvo conformada por 121 estudiantes y la muestra estuvo compuesta por 28 estudiantes en el salón de 5 años “A”, se aplicó un muestreo no probabilístico con una muestra por conveniencia, el instrumento que se empleó fue una lista de cotejo. En las técnicas de procesamiento y análisis de datos se utilizó la técnica r de Pearson se halló usando el programa estadístico SPSS. que existe una relación significativa entre en el juego cooperativo y las habilidades, se obtuvo un valor de 0.545, que, comparado con el cuadro de rangos del coeficiente de correlación, indica que existe una correlación directa entre las variables de estudio. Con este resultado quedó demostrado que, al aplicar el juego cooperativo, mejoran considerablemente las habilidades sociales de los niños de 5 años.

Quico (2018), en su investigación realizada en Arequipa tuvo como objetivo principal fue determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas, de 5 años, como norte, 2018 llegando a la conclusión que entre las habilidades sociales y juegos cooperativos se demuestra que ha y relación de forma adecuada en un porcentaje mayor, teniendo limitaciones en un mínimo porcentaje a superar. La investigación pertenece a un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal. El tipo de investigación empleado fue descriptivo-

correlacional. Se contó con una población de 140 niños y niñas de las que se extrajo una muestra de 40 niños y niñas en edades comprendidas de 5 años de la institución educativa inicial el altiplano – cono norte. se aplicó como técnica la encuesta para lo cual se utilizó la lista de cotejo como instrumento. Los resultados finales analizados mediante el estadígrafo del chi cuadrado muestran que si existe una relación entre las variables analizadas con un valor de $\chi^2 = 6.184$ y su nivel de significancia de $p=0.011$, en ambos análisis se muestra la relación que tuvieron las variable analizadas.

Samame (2019), en su investigación realizada en Pomalca, tuvo como objetivo general, determinar si existe relación entre el juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de la institución educativa inicial 370, siendo una investigación de diseño descriptivo – correlacional, La muestra consta de 21 niños de 5 años, elegida por criterio del investigador, al grupo en estudio se aplicó una lista de cotejo para la variable juego libre en sectores, y una lista de cotejo para la variable habilidades sociales, las mi smas que tienen validez y confiabilidad. Entre los resultados que se obtuvieron están para la variable de juego libre en sectores, que los niños se encuentran en un nivel de inicio (100%), en cuanto a las habilidades sociales se encuentran en un 57.14% en un nivel normal y 42.86% en un nivel bajo, en resumen, las habilidades sociales están en proceso, posiblemente porque les falta jugar más en los sectores del aula. Con los resultados obtenidos se concluye 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. Rechazando la hipótesis nula y admitiendo la hipótesis alterna: Existe relación entre el juego libre

en sectores y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa 370 – Pomalca.

Rojas (2019), en su investigación tuvo como objetivo establecer la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa bertolt brecht – Barranca 2019. siendo de tipo básico, con categoría explícito, de correlación, no experimental y la conjetura trazada fue: “El esparcimiento independiente en los lugares se concierneal progreso de la socialización en infantes con un lustro de edad de la institución, en la indagación, el colectivo en análisis quedo definido en 69 infantes de inicial. En la pesquisa se instituyó lausanza de un piloto por beneficio, cabe mencionar que se consideraran a 24 niños de 5 años. El utensilio fundamental al que dio uso en la pesquisa es la pregunta, la cual se administró en la inicial y sucesiva inconstante. Los efectos demuestran que hay un vínculo en cuanto a el esparcimiento independiente en las zonas y el progreso de la colectivización en infantes con un lustro de edad del Centro Educativo Bertolt Brecht – Barranca 2019, siendo de magnitud moderada.

2.1.3. Regionales y/o Locales

Ticona (2018), en su investigación, tuvo como objetivos general determinar la relación del juego infantil y el proceso de socialización en niños y niñas de 4 y 5 años de edad de la institución educativa privada Inicial Alborada de la ciudad de Juliaca, 2018. La investigación es de tipo correlacional con un diseño no experimental, para el recojo de la información se utilizó el instrumento denominado “Cuestionario: El juego infantil en el proceso de socialización”. Los resultados obtenidos muestran la relación entre el juego infantil y el proceso de socialización de los estudiantes, donde se observa que existe una correlación positiva buena de 0,

771; con un nivel de significancia de p valor de 0,000 es decir, existe una relación significativa entre el juego infantil y el proceso de socialización de los niños y niñas de 4 y 5 años, considerándose importante la realización de los juegos infantiles; esto permitirá el proceso de socialización de los niños; donde se utiliza como recurso el juego infantil mayor será el desarrollo del proceso de socialización de los niños mejorando su autoestima de quererse y aceptarse ellos mismos, la práctica de valores entre ellos como el respeto, la solidaridad y la comunicación asertiva entre los niños.

2.2. Bases Teórico Científica

2.2.1. Los juegos didácticos

Es una manera de jugar para lograr un objetivo cuando se habla de didáctico estamos hablando en enseñar al alumno las reglas del juego la forma, los materiales y de cuantos integrantes deben hacerlo (School, 2019) .

“Entendemos por juego didáctico el método de enseñanza que se emplea para fomentar el conocimiento de una forma lúdica y educativa. El objetivo es que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas y sociales.” (D’Angelo, 2019)

El método del aprendizaje a través de los juegos es muy antiguo, pero ahora se está recuperando. Más importancia cobra aún si en el actual mundo conectado a las nuevas tecnologías, es fundamental para los pequeños no aprender todo a través de las pantallas. Así, que, aunque existan multitud de herramientas para que tu hijo aprenda con las tecnologías, intenta utilizar el juego tradicional y en concreto los juegos didácticos, ya que con estos los niños emplean en ellos los cinco sentidos y no solo dos. (Málaga, 2016, p.1)

Se puede decir que los juegos didácticos es una actividad para recrearse donde participan los niños, jóvenes y personas adultas el cual en la mayoría de las veces no tiene una meta solo es algo espontáneo y satisfactorio.

(Flores, 2009, citado por Montero, 2017) “define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38).

“El juego didáctico, es el método de enseñanza que se emplea para fomentar el conocimiento de una forma lúdica y educativa. El objetivo es que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas y sociales. Hay un gran abanico de juguetes educativos que incorporan el refuerzo de conocimientos” (D’Angelo, 2019)

2.2.1.1. Características del Juego didáctico

(D’Angelo, 2019) hay algunas características generales a tener en cuenta a la hora de adquirir este tipo de juguete:

Deben ser juegos sencillos, de fácil manejo y con un objetivo educativo.

El juego didáctico se adecuará a la edad del pequeño y de sus capacidades.

Las instrucciones tienen que ser comprensibles para el niño.

Es importante que cuenten con un tamaño correcto y de buena resistencia.

La finalidad de esta propuesta lúdica es fomentar el desarrollo en el ámbito cognitivo, social, emocional y verbal.

También hay que tener en cuenta que los juegos didácticos varían en función de la edad del niño y del aprendizaje que se quiera reforzar:

De 0 a 2 años: muñecos, pelotas y libros de tela y goma, móviles, sonajeros, juegos sonoros o juguetes para meter en el agua.

De 3 a 5 años: rompecabezas, plastilina, cuentos, juegos de construcción, Juegos con materiales, pelotas, entre otros.

A partir de los 6 años: juegos de mesa, patines, dibujo, pintura, danza, juegos de seriación, etc.

Arias (2013) A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos tres clases de juegos:

La selección adecuada de los Juegos Didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

2.2.1.2. Un juego didáctico para cada desarrollo.

(D'Angelo, 2019), los juegos o juguetes didácticos se suelen separar por franjas de edad y en relación a los procesos evolutivos de cada niño. Jugar lleva a los niños a tocar, inventar, experimentar, expresar, crear... en definitiva, aprender. Eso sí, para cada edad, se da un aprendizaje concreto y, por ello, los juguetes deben evolucionar también en esta dirección. En este sentido, hay diferentes tipos de juegos para fomentar el desarrollo del niño en diferentes áreas:

Psicomotricidad fina: hay juegos que trabajan el movimiento del cuerpo y que ayudan al niño a desarrollar una mayor destreza.

Estimulación sensorial: el pequeño descubre el mundo que le rodea a partir de los sentidos.

Desarrollo cognitivo: a través del juego se trabaja el razonamiento y aspectos como la clasificación o la seriación. Asimismo, se trabaja la rapidez y el cálculo mental..

Estimulación del lenguaje: se fomenta el desarrollo del lenguaje, mejorando las habilidades comunicativas.

Desarrollo de la percepción espacial: se utiliza el juego para enseñar al niño la relación del espacio con nosotros mismos.

Superación de obstáculos: el juego también sirve para que los niños se entrenen en la superación de barreras y que, de esta forma, aprendan a resolver los problemas que puedan encontrarse.

Como no se encontraron teorías sobre juegos didácticos se considero las teorías de juego por los siguientes autores.

2.2.1.3 Teorías del Juego

Teoría Piagetiana:

Para (Jean Piaget 1956, citado por Blanco, 2012) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida

que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. Piaget ve el

desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum. Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto- dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Teoría Vygotskyana

Según (Vigotsky, 1924, Blanco, 2012) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional

Para (Groos 1902, citado por Blanco, 2012) el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”. Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el “como si” con sus muñecos). En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

2.2.1.4. Dimensiones de los juegos didácticos

Arias (2013) A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos tres clases de juegos:

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se

garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

1. Juego para desarrollar destrezas y/o habilidades

Rosales, (2020) dice: Hacer que los niños desarrollen habilidades sociales los prepara para tener muchísimas interacciones más saludables en todos los aspectos de su vida. Las habilidades sociales son una parte integral de desenvolverse en la sociedad. Demostrar buenos modales, comunicarse efectivamente con las personas, ser considerado con los sentimientos de las personas y expresar necesidades personales son componentes importantes de las habilidades sociales sólidas. Ayudar a los niños a desarrollar estas habilidades importantes requiere de una serie diferente de estrategias en cada etapa de su desarrollo, como abrazos, la gran tortuga, el dragón, el amigo desconocido y otros (s/p).

Hacer que los niños desarrollen habilidades sociales los prepara para tener muchísimas interacciones más saludables en todos los aspectos de su vida. Las habilidades sociales son una parte integral de desenvolverse en la sociedad. Demostrar buenos modales, comunicarse efectivamente con las personas, ser considerado con los sentimientos de las personas y expresar necesidades personales son componentes importantes de las habilidades sociales sólidas. Ayudar a los niños a desarrollar estas habilidades importantes requiere de una serie diferente de estrategias en cada etapa de su desarrollo (Huitzy, 2017).

Juego la gran tortuga

Para el desarrollo de este juego tomaremos la definición de (Llorente E. , 2015) quien nos dice:

Objetivos: Enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.

Materiales: Colchoneta.

Desarrollo: Este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a las o los niñas, niños en grupos de cuatro a diez según la necesidad y el contexto. Las niñas o los niños se colocan a cuatro patas, cubiertas por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si las niñas no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.

2. Juegos para la consolidación de conocimientos.

Son aquellos juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital (Onetune, 2011).

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso una buena entrada a la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la

vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta, aunque este informe se centra en los años que corresponden a la educación preescolar, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el período de la primera infancia e incluso después de esta (Unicef, 2018)

Algunos juegos:

Lo que nunca he hecho

El orden de las edades

Si/No

Ardilla a su cueva

El detective

Diario de los sueños

La gallinita ciega

Reconozco tu animal

Mediante este juego los niños personalizan más su aprendizaje y describen lo que van aprendiendo. Se utilizan fundamentalmente con el objeto de personalizar el proceso de enseñanza – aprendizaje y describir como se construye el conocimiento. Consideramos que es este un material de suma importancia ya que es el puente de unión entre el proceso colectivo de trabajo y el proceso individual del aprendizaje. La posibilidad de trabajar actividades de consolidación permite, a través de ejercicios y tareas diferenciadoras atender los diferentes niveles de desempeño de manera que los alumnos puedan combinar las formas de trabajo individual y colectiva, autoevaluar y co-evaluar sus avances (Onetune, 2011).

3. Juegos para el fortalecimiento de los valores

Este tipo de juego se usa para poder trabajar en los niños sus valores y darles a conocer mediante el juego cual importante es tener valores. Juego y valores, cómo enseñar a través de la diversión A qué niño no le gusta disfrutar jugando? Si no fuera por las responsabilidades que tienen, seguramente los más pequeños de la casa se pasarían todo el día divirtiéndose de este modo, y los mayores con ellos. Lo mejor de estas situaciones es que juego y enseñanza no están reñidos, al igual que en toda actividad, siempre se puede aprender algo de todas las situaciones. De hecho, mediante el juego, los niños pueden aprender distintos valores. Desde la empatía, hasta la solidaridad, pasa (Montero, 2017).

¿Por qué es bueno jugar?: Porque a través del juego:

Resolvemos conflictos

Discernimos juntos

Transformamos reglas

Aprendemos de lo distinto

Recreamos gestos vitales

Promovemos normas humanas

Emprendemos decisiones creativas

Desarrollamos el sentido crítico

Buscamos la libertad

Toleramos

Reconocemos derechos y deberes

Algunos juegos para enseñar valores:

El espejo

El aprecio por la naturaleza

El lazarillo

Ponerle la cola al burro

El escuadrón

Dilemas

2.2.2. La Socialización

2.2.2.1. Concepto

Cuando se habla del término socialización, hablamos de como una persona se inserta en el mundo social, como este se ajuste y las modificaciones que va teniendo en el proceso de su vida, por esto debemos saber que es un proceso que engloba dos dimensiones por una lado la del individuo y por el otro de la sociedad, estos dos se complementan en su objetivo final (Rocher, 1990 citado en Gasser, 2016).

Significados (2018) “socialización es la acción y efecto de socializar, se puede decir que es el proceso por el cual un individuo aprende la información de su entorno, especialmente las normas de convivencia, costumbres, modos de comunicación y también el manejo de los símbolos, para poder integrarse a la sociedad y relacionarse de manera eficaz. En cada etapa del desarrollo del sujeto, irá aprendiendo cómo convivir con el entorno social partir de un tejido de valores esenciales”.

Es un proceso de influencia entre una persona y sus semejantes, un proceso que resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas, es un proceso de adaptación del individuo a la sociedad (Alanya, 2007).

Para poder adaptarse el individuo tiene que interiorizar, mediante procesos de aprendizaje, las normas y juicios de valor, comportándose de forma adecuada a

las exigencias sociales, ocupa un lugar fundamental las interacciones entre el individuo y los elementos del sistema social, de ellas, depende el que se produzca adecuadamente la socialización y la persona adquiera su dimensión social, podemos decir que el proceso de socialización es el mecanismo que permite al individuo hacerse miembro de los diferentes elementos que componen el sistema social, estos son muy numerosos y complejos, la socialización se puede describir desde dos puntos de vista: objetivamente; a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo; en cuanto proceso que moldea al sujeto y lo adapta a las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente; a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad (Alanya, 2007) .

2.2.2.2. Características de la socialización

Para Castañeda (2017) nos dice: “La socialización supone capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de forma que si no relaciona, no se humanizaría” (p.2).

“La socialización es una adaptación a las instituciones, en los mínimos exigibles, al menos, para no desentonar gravemente en la comunidad de manera que, según la psicología social, no es idéntica en todos los grupos, sino que se estructura en su forma... y en mi finalidad, en función de las exigencias sociales”(Castañeda, 2017, p.2).

“La socialización es una inserción social, puesto que introduce al individuo en el grupo y le convierte en un miembro del colectivo, en tanto que su conducta no desentone de la conducta más frecuente en sus componentes o se respeten las normas de tolerancia y de convivencia” (Castañeda R, 2017, p.2).

“La socialización es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental. Esta convivencia cumple con el objetivo de llenar las necesidades fundamentales de afecto, de protección, de ayuda, etc.” (Castañeda, 2017, p.2).

“La socialización coopera al proceso de personalización, porque el yo se recrea en la confrontación con los otros y construye la personalidad social en el desempeño de los roles asumidos dentro del grupo” (Castañeda, 2017 p.2).

“La socialización es aprendizaje. El hombre es un socializando, porque es sociable; y en virtud de actividades socializadoras la sociabilidad se convierte en socialidad, o lo que es igual se consigue la sana relación con los demás” (Castañeda, 2017 p.2).

“La socialización es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente” (Castañeda, 2017 p.2).

“En consecuencia, la socialización podría definirse como un proceso de interacción entre la sociedad y el individuo, por el que se interiorizan las pautas, costumbres y valores compartidos por la mayoría de los integrantes de la comunidad” (Castañeda, 2017 p.2).

2.2.2.3. Tipos de socialización

Socialización Primaria:

Se denomina así porque es una etapa en la cual los agentes socializadores son esencialmente los grupos de carácter primario, es decir, grupos en los cuales el tipo de relaciones predominantes están basados en la dimensión afectiva y emocional de las personas. El comienzo natural del proceso de socialización para cada niño recién nacido es su inmediato grupo familiar. En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante. Algunos autores plantean que los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional y los medios masivos de comunicación. Sin embargo, su importancia sigue siendo capital porque, en general, la familia filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias socializadoras, escogiendo la escuela a la que van los niños, procurando seleccionar los amigos con los cuales se junta, controlando (supuestamente) su acceso a la televisión, etc. Junto a la familia, y aún en la infancia, el proceso se abre a otros grupos primarios de pertenencia (Sescovich, 2017).

Socialización secundaria:

La socialización primaria finaliza cuando el individuo comienza a integrarse a grupos en los cuales la naturaleza de la relación social es de carácter secundario, es decir, relaciones basadas más bien en un componente formal, racional, y que, en general, son relaciones a las cuales la persona se integra opcionalmente y como resultado de un contrato social, escrito o no. Es la internalización de subculturas (realidades parciales que contrastan con el mundo de

base adquirido en la socialización primaria) institucionales o basados en organizaciones formales. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único. La carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el parentizaje. Se caracteriza por la división social del trabajo y por la distribución social del conocimiento. Las relaciones se establecen por jerarquía, poder, contrato legal, etc. Este proceso es de especial interés para este curso. Cuando una persona entra a una organización de trabajo, se le socializa para que llegue e a ser parte de esa organización. Y la forma concreta y práctica es a través del aprendizaje de sus roles, esto es, el aprendizaje de la forma en que deberá desempeñar su cargo y las tareas y funciones diseñadas por la organización para ese cargo en particular (Sescovich, 2017).

Socialización Terciaria:

Empieza con la vejez, se inicia con una crisis personal, ya que el mundo social del individuo pasa a restringirse y a volverse monótono, el sujeto se ve obligado a abandonar comportamientos que había aprendido; a dejar grupos donde había pertenecido. Ya no ve las cosas con los mismos criterios que antes. El sujeto sufre una de socialización. El individuo tiene que iniciar un nuevo aprendizaje para adaptarse a un mundo social distinto (resocialización) (Alanya, 2007).

2.2.2.4. Proceso de socialización

El proceso de socialización constituye uno de los mecanismos mediante el cual se expresa la cultura política. A través de él se transmiten valores, creencias, mitos, símbolos, modelos de comportamiento y actitudes que asume el individuo en las diferentes etapas de su desarrollo sociocultural, De esta forma, el proceso de socialización y la cultura contribuyen directamente a la formación, al alcance o perpetuación del poder, al adoctrinamiento ideológico y al convencimiento de las

masas. Sin el coherente y correcto proceso de socialización se vería afectada la formación y posterior desarrollo de la cultura política en los ciudadanos, elemento que repercutiría directamente en el funcionamiento del sistema político. El ser humano es esencialmente un ser social. Sin embargo, esa naturaleza de ser social es producto de un largo proceso en la vida de cada persona. Y ese proceso tiene, por así decirlo, dos caras. Desde el punto de vista de cada individuo, opera el proceso de aprendizaje. Desde el punto de vista de la sociedad, y respondiendo a su necesidad de mantenerse como tal, opera el proceso de socialización. Este proceso es importante de considerar si deseamos entender el comportamiento humano (Sescovich, 2017).

La socialización es el proceso por el cual aprendemos a ser miembros de la sociedad. Es decir, a través de la socialización aprendemos a ser miembros reconocidos de la sociedad en que hemos nacido. Y ser miembro reconocido, esto es, que los demás me perciban como tal y que yo me identifique como parte de esa sociedad, implica, en lo esencial, la adopción de una cultura común. La socialización tiene como resultado la interiorización de normas, costumbres, creencias y valores, gracias a los cuales el individuo puede relacionarse con los demás miembros de la sociedad, desde el punto de vista de la sociedad, este proceso se desarrolla a partir de la participación activa de las personas en una red de relaciones sociales. La naturaleza de esas relaciones, sociológicamente hablando, se expresa en dos elementos que son las dos caras de una misma medalla: el desempeño de roles que, a su vez, da acceso a una determinada posición o situación dentro de un grupo, denominada status. Y es precisamente aprendiendo a desempeñar los roles que la persona se socializa. Obviamente, a lo largo de su vida, la persona se involucra en una gran cantidad de relaciones sociales lo que significa

que desempeña múltiples roles: será hijo, hermano, amigo, familia familia, alumno, miembro de clubes, trabajador, cónyuge, y padre a su vez, etc, etc. Y el aprendizaje de cada uno de esos roles le va a permitir internalizar los valores y las normas de la sociedad. Porque cada cultura, a su vez, va cristalizando formas típicas, propias de esa cultura, que definen cómo en esa cultura determinada se aceptará que las personas desempeñen esos roles; estamos hablando, en síntesis, de una serie de deberes que la persona debe cumplir para ser aceptada y reconocida como miembros de la sociedad. Y como contrapartida del desempeño de cada rol, la sociedad asigna o reconoce al individuo una posición o status que a su vez le abre ciertos derechos. Deberes y derechos, ya sean formales o informales, serán, en suma, los que moldearán el comportamiento de las personas a través de este proceso que llamamos socialización. A lo largo de su vida, cada uno vivirá múltiples procesos socializadores, en función de los múltiples roles que desempeñará. Esto permite introducir una diferencia en las etapas del proceso de socialización que es útil conocer porque sus componentes son diferentes (Sescovich, 2017).

2.2.2.5. La socialización en el sistema educativo

En la actualidad los conceptos de sociedad y educación están íntimamente relacionados, y las propias leyes educativas se configuran con el fin de adaptar sus estructuras y funcionamiento a las grandes transformaciones sociales que se están produciendo en nuestra sociedad. El objetivo último del actual sistema educativo se dirige a “proporcionar” a los alumnos una formación plena que les permita conformar su propia personalidad, así como construir una concepción del mundo que integre el conocimiento y la valoración ética de la misma. Tal formación debe ir dirigida al desarrollo de su capacidad

para ejercer de forma crítica, y en una sociedad cambiante y plural, la libertad, la tolerancia y la solidaridad (Muñoz, 2009).

Los fines del nuevo sistema educativo son:

El pleno desarrollo de la personalidad del alumno.

La formación en el respeto a los derechos y libertades fundamentales y de los principios que rigen la convivencia democrática.

La adquisición de hábitos intelectuales, de técnicas de trabajo y de conocimiento.

La capacitación para el ejercicio de actividades profesionales.

La formación en la pluralidad lingüística y cultural de España.

La formación para la paz, la cooperación y la solidaridad entre los pueblos.

El principio básico del actual sistema educativo es la formación permanente del alumnado, ya que contempla que la formación del individuo se extenderá a lo largo de un amplio período de su vida. Con este principio se intenta que el alumno se pueda adaptar a los cambios culturales, tecnológicos y productivos que se producen de forma continua en la sociedad en la que vive (Muñoz, 2009).

2.2.2.6. Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está. Permiten expresar los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de modo adecuado a la situación en la cual el individuo se encuentra mientras respeta las conductas de los otros. Así, nos hacen mejorar nuestras relaciones interpersonales, sentirnos bien, obtener lo que queremos y conseguir que los demás no nos impidan lograr nuestros objetivos. Estos

comportamientos son necesarios para interactuar y relacionarse con los demás de forma efectiva y mutuamente satisfactoria (Arango, 2019).

Habilidades Sociales en niños

Delimitar el concepto de habilidad social resulta complejo por su naturaleza multidimensional y su relación con otros conceptos afines. Es frecuente encontraren la literatura especializada una proximidad del término con la denominada competencia social e interpersonal, la inteligencia social y las habilidades adaptativas, entre otros (Betina, 2011).

(Michelson y otros 1987, citado por Betina, 2011) plantean que las habilidades sociales se adquieren a través del aprendizaje, por lo que la infancia es una etapa crítica para la enseñanza de éstas. Igualmente señala que su acrecentamiento está ligado al reforzamiento social.

El pasaje de la niñez a la adolescencia supone la adquisición de habilidades sociales más complejas, puesto que los cambios físicos y psíquicos implican una modificación del rol del adolescente respecto a cómo se ve a sí mismo, cómo percibe al mundo y cómo es visto por los otros (Martínez, 2007, citado por Betina, 2011).

Existe consenso en la comunidad científica respecto a que el período de la infancia y la adolescencia es un momento privilegiado para el aprendizaje y practica de las habilidades sociales, ya que se ha constatado la importancia de estas capacidades en el desarrollo infantil y en el posterior funcionamiento psicológico, académico y social. De allí que resulta valioso identificar cuáles son las principales habilidades sociales propias de la infancia y la adolescencia. El desarrollo de las habilidades sociales está estrechamente vinculado a las adquisiciones evolutivas. Si bien en la primera infancia las habilidades para iniciar y mantener una situación de

juego son esenciales, a medida que el niño avanza en edad, son destacadas las habilidades verbales y las de interacción con pares. En los años preescolares, las habilidades sociales implican interacción con pares, las primeras manifestaciones prosociales, la exploración de reglas, la comprensión de emociones entre otros (Lacunza y Contini, 2009^a, citado por Betina, 2011).

La interacción con pares suelen ser más frecuentes y duraderas a partir de la actividad lúdica. El niño realiza una transición desde un juego solitario o en paralelo hacia otro más interactivo y cooperativo, donde la simbolización y el ejercicio de roles le permite la superación del egocentrismo infantil y la paulatina comprensión del mundo social, sostienen que a los cinco años, por ejemplo, los juegos grupales se caracterizan por una activa participación y comunicación, donde ya es definido el liderazgo y todos los integrantes cooperan para mantener la cohesión (Griffa y Moreno 2005, citado por Betina, 2011)

2.2.2.7. Factores de las habilidades sociales

Daniel Goleman dice, “Cuanta más inteligencia social tengas, más feliz y fuerte serás, y mejores relaciones personales tendrás”.

Tener habilidades sociales no equivale a ser extravertido, ni a tener millones de amigos y/o seguidores. Estas tienen que ver más bien con tu capacidad para establecer y tramitar las relaciones con los demás. Esto es, evitar el conflicto y propiciar vínculos saludables, las habilidades sociales son tan importantes, que un estudio llevado a cabo en la Universidad de Stanford concluyó que inciden directamente en el éxito profesional. Esto supone mejores trabajos, mejores salarios y mayor sentimiento de bienestar (Sanchez, 2019).

1. Autoestima

La autoestima equivale básicamente a aceptarnos y valorarnos tal y como somos. No significa vernos como mejores que los demás o ser hábiles a la hora de imponernos a otros. Tampoco significa conformismo, ni pasividad. Lo que sí implica es la capacidad para vernos como somos y sentirnos básicamente cómodos con ello. Tener la sensación de que merecemos situaciones positivas en nuestras vidas. Perdonar fácilmente nuestros errores y cuidarnos. En suma, tener una buena relación con nosotros mismos (Sanchez, 2019).

2. Autocontrol

El autocontrol no es la capacidad de reprimir nuestras emociones cuando esto resulta conveniente. Tiene que ver más bien con la capacidad para gestionar nuestras emociones, de tal modo que no nos hagamos daño a nosotros ni a los demás. Nos autocontrolamos cuando voluntariamente le fijamos límites a nuestras conductas. Desarrollamos mecanismos y estrategias para no traspasar esas fronteras. Este es un factor decisivo para desarrollar las habilidades sociales porque fija la responsabilidad en nosotros mismos y no en los demás (Sanchez, 2019).

3. Asertividad, un factor que incide en las habilidades sociales

La asertividad es un factor estrechamente relacionado con las habilidades de comunicación. Se trata de uno de esos elementos que determinan las habilidades sociales y que es fruto del aprendizaje y de la práctica. No nacemos siendo asertivos. Es más fácil ser asertivo cuando nuestros padres también lo son y nos lo inculcan con su ejemplo. Si no es así, de todos modos podemos trabajar en la manera de expresar nuestras ideas y emociones, logrando ser claros, precisos y empáticos con otros (Sanchez, 2019) .

4. Conversación

La conversación es uno de esos momentos en los que se ponen plenamente en juego las habilidades sociales. Tiene que ver con la forma como intercambiamos información, ideas y sentimientos. Se encuentra fuertemente ligada a la asertividad.

Una buena conversación es aquella en la que hay un intercambio coherente y equilibrado. Supone que los involucrados están hablando sobre algo de lo que en verdad desean hablar. Que se expresan y se escuchan, sin el afán de imponerse o probarle algo a los demás (Sanchez, 2019).

5. Persuasión

La persuasión es la capacidad para influir en las creencias, conductas, actitudes, intenciones y motivaciones de los demás. Se trata de una habilidad compleja, por sus implicaciones psicológicas y éticas. Es característica de los líderes. La persuasión saludable se basa en el compromiso pactado, la autoridad moral y la reciprocidad. Acepto lo que dices porque tienes bases para decirlo, no me mientes y tú también crees en mí. Acepto hacer lo que me sugieres porque das ejemplo y puedo confiar en ti (Sanchez, 2019).

6. Empatía

La empatía es uno de los ejes de las habilidades sociales. Tiene que ver con la capacidad de percibir los sentimientos de los demás y respetarlos. No hay forma de tener buenas relaciones con los demás sin una alta dosis de empatía. Un aspecto interesante es que quien es empático genuinamente, contribuye a que quienes le rodean también lo sean. Alguien que tiene esa capacidad es muy valioso en su entorno, ya que facilita notablemente que se reconozca, se valore y se respete la diversidad (Sanchez, 2019).

7. Presencia

La presencia está relacionada con la forma en la que los demás se sienten cuando están contigo. O, dicho de otro modo, cómo haces que se sientan los demás. Es lo que coloquialmente llamamos buenas o malas “vibras”. Hay gente que te agota en dos minutos y otros, frente a quienes sientes serenidad y armonía. Ese factor de presencia depende de la actitud que se tiene hacia los demás. De las expectativas y demandas conscientes e inconscientes frente al otro. Trabajar en mejorar nuestras habilidades sociales vale la pena, porque siempre que se incrementan elevan también nuestra calidad de vida. Más que fijarnos en la relación con los otros, lo fundamental es mirar dentro y observar (Sanchez, 2019).

2.2.2.8. Dimensiones de las habilidades sociales

Según (Arango, 2019) los tipos de habilidades sociales son:

Habilidades sociales básicas:

Babarro (2019) Las habilidades sociales básicas son las primeras habilidades que adquieren las personas, y son fundamentales para poder iniciar una comunicación y para mantenerla. Algunas de estas habilidades son: saber iniciar, mantener y finalizar una conversación, saber formular preguntas, etcétera.

Escuchar

Iniciar una conversación

Formular una pregunta.

Dar las gracias.

Presentarse.

Presentar a otras personas.

Realizar un cumplido.

Habilidades sociales complejas:

Las habilidades sociales complejas son las que requieren algo más de esfuerzo como saber disculparse, pedir ayuda, afrontar las críticas, manifestar opiniones, saber decir no, expresar emociones, No siempre nos resulta fácil hacer uso de estas herramientas y esto puede generar un déficit en habilidades sociales, teniendo las siguientes consecuencias sobre nosotros (Fuente, 2021)

Entre las cuales tenemos:

Empatía. Capacidad de ponerse en el lugar de la otra persona.

Inteligencia emocional. La inteligencia emocional es la habilidad social de una persona para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones (Salovey y Mayer, 1990).

Asertividad. Habilidad para ser claros, francos y directos, diciendo lo que se quiere decir, sin herir los sentimientos de los demás ni menospreciar la valía de los otros, sólo defendiendo sus derechos como persona. (Arango, 2019)

Capacidad de escucha. Ser capaz de escuchar con comprensión y cuidado, entendiendo lo que la otra persona quiere decir y transmitiendo que hemos recibido su mensaje (Arango, 2019).

Capacidad de comunicar sentimientos y emociones. Poder manifestar ante las demás personas nuestros sentimientos de una manera correcta, ya sean positivos o negativos (Arango, 2019).

Capacidad de definir un problema y evaluar soluciones. Habilidad social de una persona para analizar una situación teniendo en cuenta los elementos objetivos, así como los sentimientos y necesidades de cada uno (Arango, 2019).

Negociación. Capacidad de comunicación dirigida a la búsqueda de una solución que resulte satisfactoria para todas las partes (Arango, 2019).

Modulación de la expresión emocional. Habilidad de adecuar la expresión de nuestras emociones al entorno (Arango, 2019).

Capacidad de disculparse. Capacidad de ser conscientes de los errores cometidos y reconocerlos (Arango, 2019).

Reconocimiento y defensa de los derechos propios y de los demás. Habilidad de ser consciente de nuestros derechos y los de los demás y defenderlos de una manera adecuada (Arango, 2019).

2.2.2.9. Teoría de la socialización

Según Bandura

“Esto quiere decir, que Albert Bandura apoyará un enfoque social- cognitivo. Basando la conducta humana en la interacción entre el sujeto (interpretaciones) y el entorno (castigos y respuestas). En relación con esto, Bandura elabora su famosa teoría de aprendizaje social, denominada también aprendizaje vicario o modelado, que veremos a continuación con mayor detalle” (Bandura, 1925 citado por Sanchez, 2017).

“La mayoría de las imágenes de la realidad en la que basamos nuestras acciones, están realmente inspiradas en la experiencia que adquirimos a través de otras personas (experiencia vicaria). Y es que nos pasamos muchas horas del día adquiriendo conocimientos a través de este tipo de aprendizaje” (Bandura, 1925 citado por Sanchez, 2017).

“Bandura intentó explicar por qué las personas que aprenden unos de otros pueden ver cómo su nivel de conocimiento da un salto cualitativo

importante de una sola vez, sin necesidad de muchos ensayos. La clave la encontramos en la palabra "social" (Triglia, 2017).

Los conductistas, dice Bandura, subestiman la dimensión social del comportamiento reduciéndola a un esquema según el cual una persona influye sobre otra y hace que se desencadenen mecanismos de asociación en la segunda. Ese proceso no es interacción, sino más bien un envío de paquetes de información de un organismo a otro. Por eso, la Teoría del Aprendizaje Social propuesta por Bandura incluye el factor conductual y el factor cognitivo, dos componentes sin los cuales no pueden entenderse las relaciones sociales (Triglia, 2017).

Según Vygotsky

La Teoría Sociocultural de Vygotsky pone atención en la participación proactiva de los menores con el entorno que les rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo con su contexto social. sostenía que los niños desarrollan paulatinamente su aprendizaje mediante la interacción social: adquieren nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida rutinario y familiar (Morillo, 2019).

El modo en que presentaba estas herramientas que era objeto de aprendizaje permitía a los niños descubrir cómo resolver y realizar por sí mismos la tarea, incluso de una forma mucho más eficaz que si se les hubiera explicado cómo solucionarla. Así es como, la Teoría Sociocultural de Vygotsky señala la "zona" que existe entre lo que las personas pueden comprender cuando se les muestra cómo realizar una acción en específico, y lo que pueden generar de forma autónoma. (Morillo, 2019)

La Teoría Sociocultural de Vygotsky enfatiza la importancia de la cultura y la interacción en el desarrollo de las habilidades cognitivas. Se concentró más en el

entorno social y cultural inmediato de los niños y sus interacciones con adultos y compañeros. Vio a un niño como aprendiz, aprendiendo a través de un entorno social con otros que tenían más experiencia y eran sensibles a las necesidades y habilidades del niño. (Vygotsky, 1930; citado por Rogoff, 2022)

Vygotsky teorizó que a través de la participación guiada con un maestro o una persona más capaz, también conocida como andamios, un niño puede aprender habilidades cognitivas dentro de un cierto rango conocido como la zona de desarrollo proximal. Según Vygotsky, el desarrollo ocurre primero a través de las interacciones sociales inmediatas de los niños y luego se mueve al nivel individual a medida que comenzaron a internalizar su aprendizaje. (Vygotsky, 1930; citado por Rogoff, 2022)

2.3. Definición de términos básicos

Juego didáctico: “Entendemos por juego didáctico el método de enseñanza que se emplea para fomentar el conocimiento de una forma lúdica y educativa. El objetivo es que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas y sociales.” (D’Angelo, 2019) .

Juego para desarrollar destrezas y/o habilidades: Hacer que los niños desarrollen habilidades sociales los prepara para tener muchísimas interacciones más saludables en todos los aspectos de su vida. Las habilidades sociales son una parte integral de desenvolverse en la sociedad (Rosales, 2020)

Juegos para el fortalecimiento de los valores: Este tipo de juego se usa para poder trabajar en los niños sus valores y darles a conocer mediante el juego cual importante es tener valores. Juego y valores, cómo enseñar a través de la diversión a qué niño no le gusta disfrutar jugando? Si no fuera por las responsabilidades que

tienen, seguramente los más pequeños de la casa se pasarían todo el día divirtiéndose de este modo, y los mayores con ellos (Montero, 2017).

Juegos para la consolidación de conocimientos: Son aquellos juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital (Onetune, 2011).

La socialización: La capacidad de interactuar entre dos o mas personas, la manera como alguien integra a una persona o como uan persona se integra a través de palabras, juegos, canciones, actuaciones.

Habilidades sociales: Viene a ser las actitudes que tomamos las personas según la edad y según nuestro desarrollo personal ya que hay habilidades sociales básicas que parten desde la actitud de presentarse uno mismo y presentar a los demás, el cual se va convirtiéndose en más compleja hasta llegar a las habilidades sociales complejas.

Habilidades sociales complejas: Las habilidades sociales complejas son las que requieren algo más de esfuerzo como saber disculparse, pedir ayuda, afrontar las críticas, manifestar opiniones, saber decir no, expresar emociones (Fuente, 2021).

Habilidades sociales básicas: Las habilidades sociales básicas son las primeras habilidades que adquieren las personas, y son fundamentales para poder iniciar una comunicación y para mantenerla. Algunas de estas habilidades son: saber iniciar, mantener y finalizar una conversación, saber formular preguntas, etcétera (Babarro, 2019).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

Hi. El Juego didáctico se relaciona significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Ho. El Juego didáctico no se relaciona significativamente con las habilidades en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

2.4.2. Hipótesis Específicas

Hi. El Juego didáctico se relaciona con las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Ho. El Juego didáctico no se relaciona con las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Hi. El Juego didáctico se relaciona con las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Ho. El Juego didáctico no se relaciona con las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

2.5. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items.	Instrumento	Escala de medición
V.1. Juego didáctico	Entendemos por juego didáctico el método de enseñanza que se emplea para fomentar el conocimiento de una forma lúdica y educativa. El objetivo es que el niño desarrolle sus habilidades cognitivas y sociales.” (D’Angelo, 2019)	Esta variable será medida mediante las puntuaciones obtenidas en sus tres dimensiones: desarrollo de habilidades, consolidación de conocimiento, fortalecimiento de valores, con un total de 10 Ítems los cuales serán enviado a través de un formulario Google drive (D’Angelo, 2019)	Desarrollo Habilidades Consolidación de conocimientos Fortalecimiento de valores	- Coopera con el grupo. - Realiza opiniones críticas. - Actúa solidariamente con sus pares.	1-7 8-10 11-16	Cuestionario	Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
V.2. Habilidades Sociales	Las habilidades sociales son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está (Arango, 2019).	Las habilidades sociales será medido mediante las puntuaciones obtenidas en sus dimensiones habilidades sociales básicas y habilidades sociales complejas, a través de un cuestionario enviado mediante un formulario Google Drive, conformada por 10 ítem. (Arango, 2019)	Habilidades sociales Básicas Habilidades sociales complejas	- Escucha. - Formula preguntas - Inicia una conversación. - Expresa afecto. - Capacidad de comunicar sentimientos y emociones - Capacidad de definir un problema y evaluar soluciones	1 2 3 - 5 6-7 8-10 11-16	Cuestionario	Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre

Nota. Tesis “Juego didactico y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es correlacional por que este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular, miden las variables y su relación en términos estadísticos. Los estudios correlacionales, al evaluar el grado de asociación entre las variables, primero miden cada una de ellas (presuntamente relacionadas) y las describen, y después cuantifican y analizan la vinculación (Torres, 2020).

Según a su enfoque.

Es cuantitativo dado que “tiene como finalidad comprobar hipótesis con base en la medición numérica, analiza la realidad objetiva, aplica el análisis estadístico y tiene un proceso deductivo, secuencial, probatorio, se puede generalizar sus resultados y pretende controlar, replicar y predecir fenómenos” (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, citado por Contreras, 2020).

3.2. Método de investigación

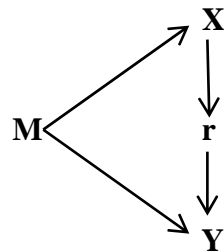
Es científico, este es un proceso que tiene como finalidad el establecimiento de relaciones entre hechos, para enunciar leyes que fundamenten el funcionamiento del mundo. Desde que el ser humano está en el planeta y utiliza la razón para desarrollarse, ha necesitado la explicación de ciertos fenómenos que rigen al mundo (Vásquez, 2020).

3.3. Diseño de investigación

Es no experimental transversal, se define como la investigación que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, se trata de estudios en los que no haces variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que efectúas en la investigación no experimental es observar o medir fenómenos y variables tal como se dan en su contexto natural, para luego analizarlas (Torres, 2020,p.174).

Así también los transversales recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito normalmente es: Describir variables en un grupo de casos (muestra o población), o bien, determinar cuál es el nivel modalidad de las variables en un momento dado (Torres, 2020,p.176)

El esquema que se sigue es el siguiente:



DONDE:

M = Muestra

X = Juegos

r = Relación

Y = Habilidades sociales

3.4. Población, muestra y muestreo

3.4.1. Población

La población es el conjunto de unidades o elementos como personas, Instituciones educativas, comunales entre otros; claramente definidos para lo cual se calculan las estimaciones o se busca información. Clasificamos de las siguientes maneras.(Hernández, 2014)

La población de estudio estuvo conformada por 25 estudiantes de la Institución Educativa Inicial 997, del distrito de San Miguel, provincia de San Román, departamento de Puno.

Tabla 1

<i>Población de grupo de estudio</i>	
Grado	Cantidad
Aula de 3 años	3
Aula de 4 años	7
Aula de 5 años	15
TOTAL	25

Nota. Nóminas de Matrícula 2020 IEI

3.4.2. Muestra

Para el proceso cuantitativo, la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población. El investigador pretende que los resultados encontrados en la muestra se generalicen o extrapolen a la población esta será, no probabilística de manera intencionada (Hernandez, 2014,p.207).

Tabla 2

Muestra de niños y niñas del grupo de estudio

Grado	Cantidad
Aula de 5 años	15

Nota. Nóminas de Matrícula 2020 IEI

3.4.3. Muestreo

Muestro no probabilístico

Las muestras no probabilísticas, también denominadas muestras dirigidas, como ya te mencionamos, suponen un procedimiento de selección orientado por las características y contexto de la investigación, más que por un criterio estadístico de generalización. Se utilizan en diversas investigaciones cuantitativas y cualitativas. "Muestreo en la ruta cualitativa". Por el momento te comentamos que seleccionan individuos o casos típicos sin intentar que sean estadísticamente representativos de una población determinada. Por ello, para fines deductivos-cuantitativos, cuando la generalización o extrapolación de resultados hacia la población es una finalidad en sí misma, las muestras dirigidas implican algunas desventajas. La primera es que, al no ser probabilísticas, no es posible calcular con precisión el error estándar, es decir, no podemos determinar con qué nivel de confianza hacemos una estimación. Esto es un inconveniente si consideramos que la estadística inferencial se basa en la teoría de la probabilidad, por lo que las pruebas estadísticas en muestras no probabilísticas tienen un valor limitado a la muestra en sí, mas no a la población. Es decir, los datos no pueden generalizarse a esta de manera rigurosa. La ventaja de una muestra no probabilística - desde la visión cuantitativa- es su utilidad para determinados diseños de estudio que requieren no tanto una representatividad de elementos de una población, sino una cuidadosa y controlada elección de casos con ciertas características especificadas previamente en el planteamiento del problema.

Su valor reside en que las unidades de análisis son estudiadas a profundidad, lo que permite conocer el comportamiento de las variables de interés en ellas (Hernandez-Sampiere, 2020) .

Muestreo intencional o por juicio

En esta técnica de muestreo no probabilístico, las muestras se seleccionan basándose únicamente en el conocimiento y la credibilidad del investigador. En otras palabras, los investigadores eligen solo a aquellos que estos creen que son los adecuados (con respecto a los atributos y la representación de una población) para participar en un estudio de investigación (Bouck, 2020).

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

3.5.1. Técnica

3.5.1.1. La encuesta

La encuesta permite obtener datos de manera más sistemática que otros procedimientos de observación, hace posible el registro detallado de los datos, el estudiar una población a través de muestras con garantías de representatividad, la generalización de las conclusiones con conocimiento de los márgenes de error y el control de algunos factores que inciden sobre el fenómeno a observar, como por ejemplo las formas de efectuar las preguntas y el contexto en que estas se formulan y contestan. (Grasso, 2006,p.13).

3.5.2. Instrumento

3.5.2.1. El cuestionario

Un cuestionario se define como un instrumento de investigación que consiste en un conjunto de preguntas u otros tipos de indicaciones con el objetivo

de recopilar información de un encuestado. Éstas son típicamente una mezcla de preguntas cerradas y abiertas. Esta herramienta se utiliza con fines de investigación que pueden ser tanto cualitativas como cuantitativas (Questionpro, 2021).

Sesento, (2012) En este trabajo se utilizó una escala de Likert, que es una escala ordinal y, como tal, no mide en cuánto resulta más favorable o desfavorable una actitud. Sin embargo, es común que se trabaje como si fuera de intervalo con enunciados negativos o positivos acerca de un objeto de actitud. Al responder los individuos a los puntos de esta escala, indican su reacción conforme a lo siguiente, siendo posible asignar un número a cada una.

Cuestionario sobre, el juego y las habilidades sociales

El instrumento que se aplicó para la recolección de datos, es el cuestionario por considerarse como un conjunto de preguntas formuladas a estudiantes de manera individual. Dicho instrumento está compuesto por 32 ítems de múltiple elección (escala tipo Likert) con cinco opciones que recogen datos de las variables el juego didactico y las habilidades sociales en niño de una institución educativa del distrito de San Miguel - Puno 2020. El mismo que se presenta respectivamente y de la siguiente manera:

Ítems del Juego

Del ítems 1 al 7 corresponde a la dimensión desarrollo de habilidades.

Del ítems 8 al 10 corresponde a la dimensión consolidación de conocimientos.

Del ítems 11 al 16 corresponde a la dimensión Fortalecimiento de valores.

Items de las habilidades sociales

Del ítems 1 al 7 corresponde a la dimensión habilidades sociales básicas.

Del ítems 8 al 16 corresponde a la dimensión habilidades sociales complejas.

Validación del instrumento:

La validez se refiere si el instrumento de medición mide realmente la variable que se pretende medir; comprendiendo la validez relacionada con el contenido, de criterio y de constructo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Validación de contenido

La Validación de contenido del Cuestionario se realizó, concerniente en la evaluación de los contenidos del cuestionario por parte de tres expertos por sugerencia pero por estar en estado de emergencia la universidad nos aceptó con un solo juez.

Confiabilidad del instrumento

El coeficiente Alfa de Cronbach oscila entre el 0 y el 1. Cuanto más próximo esté a 1, más consistentes serán los ítems serán entre sí (y viceversa). Por otro lado, hay que tener en cuenta que a mayor longitud del test, mayor será alfa (α) (Ruiz, 2021).

Alfa de Cronbach del juego didáctico

Nº Ítems: K= 32
Reemplazando:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$\alpha = \mathbf{0.753}$$

Alfa de Cronbach de las Habilidades Sociales

Nº Ítems: K= 16
Reemplazando:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

$$\alpha = \mathbf{0.652}$$

Analizando de acuerdo la medida del alfa de Cronbach mientras mas cerca de 1.0 se encuentra alfa entonces es confiable en este caso para la variable juego se obtuvo un alfa de 0.753 y para la variable, habilidades sociales se obtuvo un alfa de 0.652 llegando a la conclusión de que hay confianza en el instrumento.

Baremos

Desarrollo de habilidades sociales

Máx 35

Min 7

Rango 28

Nivel/amplitud 9

Alto	27 - 35	
Medio	17 - 26	
Bajo	7 - 16	

Consolidación de conocimientos

Máx 15

Min 5

Rango 10

Nivel/amplitud 3

Alto	13 - 15	
Medio	9 - 12	
Bajo	6 - 8	

Fortalecimiento de valores

Máx 30

Min 6

Rango 24

Nivel/amplitud 8

Alto	23 - 30	
Medio	15 - 22	
Bajo	6 - 14	

Variable el Juego

Máx 80

Min 16

Rango 64

Nivel/amplitud 21

Alto	60 - 80	
Medio	38 - 59	
Bajo	16 - 37	

Baremo

Habilidades sociales básicas

Máx 35

Min 7

Rango 28

Nivel/amplitud 9

Alto	27- 35
Medio	17 -26
Bajo	7 - 16

Habilidades sociales complejas

Máx 45

Min 9

Rango 36

Nivel/amplitud 12

Alto	34 - 45
Medio	22 - 33
Bajo	9 - 21

Variable habilidades sociales

Máx 80

Min 16

Rango 64

Nivel/amplitud 21

Alto	60-80
Medio	38-59
Bajo	16-37

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para la organización de datos se empleó gráficos y tablas, así mismo se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson se utiliza para estudiar la relación (o correlación) entre dos variables aleatorias cuantitativas (Ruiz, 2021)

Procedimiento de recogida de datos

Primero.- Se conversó con la Directora de la IEI 997 la cual también es docente de la sección de 5 años para pedirle el permiso correspondiente para enviara través del grupo de WhatsApp el video sobre un juego didáctico ya que no se podría obtener los datos en una simple entrada al meet, explicando lo siguiente. si

hay muchos integrantes en la familia se deberían dividir en grupos para cada pata y deberían conversar, en que momento moverse para que se parezca a una tortuga.

Segundo.- A través del grupo de WhatsApp se les comunico que se les iba a enviar un cuestionario lo cual deberían responder, una vez que hayan jugado.

Tercero.- Luego se procedió a explicarles que podrían participar los padres, los hermanos y todos los niños que se encuentran en casa para lo cual deberían elegir un día donde todos se encuentran en casa para hacer este juego y puedan responder el cuestionario.

Cuarto.- Luego de haber enviado el video los padres de familia llamaron a mi persona para decirme que enviarían los videos de como hicieron el juego en su casa.

Quinto.- Los padres de familia enviaron un video donde se observa que mejoraron en gran manera la interacción entre ellos, la paciencia, el respeto a las reglas del juego para poder jugar el juego didáctico la Gran Tortuga luego de esto con ayuda de la docente se pudo recoger los datos en un cuestionario enviado por vía Google drive.

Con los datos obtenidos se pudo realizar las tablas y figuras.

Plan de análisis

De acuerdo a la naturaleza de las variables se utilizó el tipo de investigación descriptivo correlacional, y el diseño será no experimental trasnversal con un solo grupo; a razón de ello los resultados del proceso estadístico fueron los siguientes.

a) Elaboración de base de datos: Se recolecto los resultados de la correlación entre las dos variables de estudio (cuestionario enviado mediante formulario Google

Drive), por medio del instrumento diseñado por la investigación (cuestionario).

Posteriormente se registró los datos que se obtuvieron.

- b) Tabulación: Se diseñó tablas de frecuencias para representar los niveles de las habilidades sociales..
- c) Graficación: Se procedió a la elaboración de figuras para representar las frecuencias relativas obtenidas.
- d) Análisis estadístico: Se procedido a aplicar el programa SPSS para determinar la correlación entre ambas variables de acuerdo a los objetivos de investigación.
- e) Interpretación: Se procedió a explicar el significado de cada uno de los valores estadísticos presentados en las tablas y gráficos.

3.7. **Ética investigativa**

En el presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines académicos exclusivamente.

Los principios de beneficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios del juego infantil para mejorar la socialización.

Principio de justicia: Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin

prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el juego aun así haya sido iniciado.

Principio de integridad: La estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes profesionales. Es responsable y veraz y respeta las relaciones de confianza que establece en su ejercicio profesional.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

En el siguiente capítulo se muestra las evidencias obtenidas en la aplicación del cuestionario a los estudiantes de 5 años.

4.1.1. Según el objetivo general: Relación del juego didáctico y habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Tabla 3

Relación entre los juegos didácticos y habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020

			El juego	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	El juego	Coefficiente de correlación	1,000	0,763**
		Sig. (bilateral)	.	0,001
		N	15	15
	Habilidades Sociales	Coefficiente de correlación	0,763**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,001	.
		N	15	15

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

Nota. Rho de Spearman: Coeficiente de Correlación, N es el total de niños

Interpretación:

Al observar la tabla 3 se puede comprobar que la correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral). Para determinar que existe relación entre las variables juego didáctico y la variable habilidades sociales, se utilizó el coeficiente de Rho de Spearman, alcanzando una correlación de 0.763, que corresponde a que hay una correlación positiva alta entre la variable juego didáctico y la variable habilidades sociales. De la misma manera la tabla 7 nos muestra que rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna que se describe de la siguiente manera: Existe una relación significativa moderada entre juego didáctico y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E.I 997, San Miguel, San Román, Puno, Perú, 2020.

4.1.2. Según el objetivo específico 1: Relación del juego didáctico y las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años de la I.E.I 997, San Miguel, San Román, Puno, Perú, 2020.

Tabla 4

Relación entre los juegos didácticos y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la I.E.I 997, San Miguel, San Román, Puno, Perú.

			El juego	Habilidades sociales básicas
Rho de Spearman	El juego	Coefficiente de correlación	1,000	0,663**
		Sig. (bilateral)	.	0,007
		N	15	15
	Habilidades sociales básicas	Coefficiente de correlación	0,663**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,007	.
		N	15	15

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

Nota. Rho de Spearman: Coeficiente de Correlación, N es el total de niños

Interpretación:

Al observar la tabla 4 se puede comprobar que la correlación es significativa en el nivel 0.01 (bilateral). Para determinar que existe relación entre las variables juego didáctico y habilidades sociales básicas se utilizó el coeficiente de Rho de Spearman, alcanzando una correlación de 0.663, que corresponde a que la correlación es significativa buena; entre la variable juegos didácticos y la dimensión habilidades sociales básicas. De la misma manera la tabla 5 nos muestra que rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna que se describe de la siguiente manera: Existe una relación significativa buena entre juego didáctico y las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años de la I.E.I 997, San Miguel, San Román, Puno, Perú, 2020.

4.1.2. Según el objetivo específico 2: Relación del juego didáctico y las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Tabla 5

Relación entre los juegos didácticos y habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020

			El juego	Habilidades sociales complejas
Rho de Spearman	El juego	Coefficiente de correlación	1,000	0,595*
		Sig. (bilateral)	.	0,019
		N	15	15
	Habilidades sociales complejas	Coefficiente de correlación	0,595*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,019	.
		N	15	15

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Nota. Rho de Spearman: Coeficiente de Correlación.

Interpretación:

Al observar la tabla 5 se puede comprobar que la correlación es significativa en el nivel 0.05 (bilateral). Para determinar que existe relación entre las variables juego didáctico y habilidades sociales complejas se utilizó el coeficiente de Rho de Spearman, alcanzando una correlación de 0.595 que corresponde a que la correlación es significativa moderada entre la variable juegos didácticos y la dimensión habilidades sociales complejas. De la misma manera la tabla 6 nos muestra que rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna que se describe de la siguiente manera: Existe una relación significativa moderada entre juego didáctico y las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años de la I.E.I 997, San Miguel, San Román, Puno, Perú, 2020.

4.2. Prueba de hipótesis

4.2.1. Prueba de normalidad

Se aplicó la prueba de normalidad al inicio para poder saber si los datos son paramétrico o no y para ello se utilizó la prueba de normalidad de Shapiro Wilk, por ser una muestra menor a 50 estudiantes.

Tabla 6

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
El juego didáctico	0,171	15	0,200*	,939	15	0,368
Habilidades Sociales	0,289	15	0,001	,819	15	0,006

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Ordenador SPSS.

Con 0.368 para la variable juegos, y 0.006 para variable habilidades sociales observando se puede observar que existen datos paramétricos y datos no paramétricos, dado el soporte de ser una muestra menor a 30 se considera no paramétricos aceptando la prueba de Rho de Spearman,

4.2.2. Correlación como prueba de hipótesis

Tabla 7

Intervalos de confianza para medir la media al 95%

Medidas	Juegos didácticos	Habilidades sociales
Media	59.67	65.13
Error Estándar	1.21	1.26
IC 95% Límite inferior	57.30	62.66
IC 95% Límite superior	62.03	67.61

Nota. Ordenador SPSS

El ritual de la significancia estadística

Hipótesis general

Hi. El Juego didáctico se relaciona significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Ho. El Juego didáctico no se relaciona significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Establecer el nivel de significancia

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Estadístico de prueba

Tabla 8

Correlación de Rho de Spearman

		El juego	Habilidades sociales
Juego	Sig. (bilateral)	.	0,001
	N	15	15
	Sig. (bilateral)	0,001	.
	N	15	15
Habilidades sociales			

Nota. Ordenador SPSS

Condición: $P > 0.05$ se acepta la hipótesis nula.

Condición: $P \leq 0.05$ se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna.

Valor de P = .001

Conclusión: Observando que el valor de P se encuentra por debajo del nivel de significancia previamente establecido, se acepta la hipótesis alterna, rechazando la hipótesis nula.

Hipótesis específica 1.

Hi. El Juego didáctico se relaciona significativamente con las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Ho. El Juego didáctico no se relaciona significativamente con las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Establecer el nivel de significancia

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Estadístico de prueba

Tabla 9

Correlación de Rho de Spearman

		El juego	Habilidades sociales
Juego	Sig. (bilateral)	.	0,007
	N	15	15
	Sig. (bilateral)	0,007	.
Habilidades sociales	N	15	15

Nota. Ordenador SPSS

Condición: $P > 0.05$ se acepta la hipótesis nula.

Condición: $P \leq 0.05$ se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna.

Valor de P = .007

Conclusión: Observando que el valor de P se encuentra por debajo del nivel de significancia previamente establecido, se acepta la hipótesis alterna, rechazando la hipótesis nula.

Hipótesis específica 2

Hi. El Juego didáctico se relaciona significativamente con las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Ho. El Juego didáctico no se relaciona significativamente con las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

Establecer el nivel de significancia

Nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\% = 0.05$

Estadístico de prueba

Tabla 10

Correlación de Rho de Spearman

		El juego	Habilidades sociales
Juego	Sig. (bilateral)	.	0,019
	N	15	15
	Sig. (bilateral)	0,019	.
	N	15	15
<u>Habilidades sociales</u>			

Condición: $P > 0.05$ se acepta la hipótesis nula.

Condición: $P \leq 0.05$ se rechaza la hipótesis nula, aceptando la hipótesis alterna.

Valor de P = .019

Conclusión: Observando que el valor de P se encuentra por debajo del nivel de significancia previamente establecido, se acepta la hipótesis alterna, rechazando la hipótesis nula.

4.3. Discusión de resultados

Respecto al objetivo general sobre determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020, se aprecia que existe una correlación significativa muy buena de acuerdo al enfoque de Spearman, entre los juegos didácticos y las habilidades sociales, siendo la correlación de $r = ,763$, esto hace notar la importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de las habilidades sociales en niños, estos resultados concuerdan en parte con los encontrados por Samame (2019) quien efectuó un estudio acerca de la relación entre juego libre en los sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años, Pomalca, 2019 encontrando una correlación de $r = 0.666$ correlación significativa quién a razón de esto nos indica también que los jugos didácticos son importantes para el desarrollo de las habilidades sociales en niños menores de 5 años.

Respecto al objetivo específico 1 sobre identificar si existe relación entre los juegos didácticos y las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020, se aprecia que existe una correlación significativa buena entre los juegos didácticos y las habilidades sociales básicas, siendo la correlación de $r = 0.663$, lo que indica que los niños inician a comunicarse escuchando, formulando preguntas, dando las gracias estgoq uiere decir que están desarrollando sus habilidades sociales básicas atraves del los juegos didácticos que realizan con sus compañeros. Lo descrito se relaciona con los obtenidos por Ticona, (2018) quien efectuó un estudio acerca de la relación entre juego infantil y el proceso de socialización en niños y niñas de 4 y 5 años de la IEPr. Juliaca, 2018, encontrando una correlación de $r = 0.481$ correlación significativa moderada, de esta manera

nuestro estudio coincide en parte en que los niños están desarrollando sus habilidades sociales básicas a través de los juegos didácticos.

En función al objetivo específico 2 sobre identificar si existe relación entre los juegos didácticos y las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020, se aprecia que existe una correlación significativa buena siendo la correlación de $r = 0.595$. lo que indica que los juegos didácticos ayuda a que los niños puedan desarrollar la capacidad de afrontar criticas, manifiestar opiniones, saber decir no, entro otros estos resultados concuerdan en parte con Ticona (2018) quien efectuó un estudio acerca de la relación entre el juego infantil y el proceso de socialización en niños y niñas de 4 y 5 años de la IEIPr. Alborada, 2018, quién encontró una correlación de $r = 0.756$, quien afirma que los juegos en el desarrollo de las habilidades con una herramienta valiosa para poder desarrollar las habilidades sociales complejas.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

Concluida la investigación podemos mencionar:

Existe una correlación positiva alta entre el juego didáctico y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020, puesto que el coeficiente de correlación obtenido fue de 0.763, ya que el p – valor fue de $p=0.001$.

Existe una correlación positiva moderada entre el juego didáctico y las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020, puesto que el coeficiente de correlación obtenido fue de 0.663, ya que el p – valor fue de $p=0.007$.

Existe una correlación positiva moderada entre el juego didáctico y las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020, puesto que el coeficiente de correlación obtenido fue de 0.595, ya que el p – valor fue de $p=0.019$.

5.2. Sugerencias

A partir de los resultados obtenidos se recomienda lo siguiente:

A los docentes utilizar toda clase de juegos didácticos ya que esto ayudara a que los niños puedan desarrollar sus habilidades sociales básicas como: Escuchar, Iniciar una conversación, Formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentar a otras personas, realizar un cumplido; así mismo una vez obtenido estas habilidades seguirán con las habilidades sociales complejas como sentir, empatía, desarrollar su inteligencia emocional, ser asertivos que tengan capacidad de escucha, capacidad de comunicar sentimientos y emociones, capacidad de definir un problema y evaluar soluciones, capacidad de disculparse, reconocimiento y defensa de los derechos propios y de los demás.

De la misma manera a los padres de familia que puedan sacar un tiempo para poder jugar con sus hijos o convertir la hora de estudio en un juego de expresión, un juego de conocimiento o de desarrollo de una habilidad de esta forma el estudiante podrá tener una comunicación más confiada y respetuosa con sus maestros y compañeros

Asimismo, los docentes y padres de familia sigan desarrollando con más frecuencia el juego didáctico, ya que esto lleva a una relación bastante significativa y favorece que el niño o niña se socialice con más facilidad.

En cuanto a futuras investigaciones, se recomienda que puedan investigar sobre cómo el juego puede mejorar el proceso aprendizaje de las diferentes áreas curriculares de educación inicial.

Se recomienda no perder la esperanza en nuestros niños y en el trabajo que se viene realizando para ayudar en la formación de los estudiantes de Educación Inicial

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alanya, S. M. (2007). *La Socialización* Obtenido de: *Monografias.com*.
<https://www.monografias.com/trabajos48/socializacion/socializacion.shtml#concep>
- Arias, S. (7 de Marzo de 2013). Clasificación de Juegos didácticos. Obtenido de: *Aprender Jugando*
<http://pdinfanti.blogspot.com/2013/03/clasificacion-de-lo-juegos-didacticos.html>
- Babarro Rodríguez, N. (31 de Mayo de 2019). *Habilidades sociales*. Obtenido de: *Psicología Online*
<https://www.psicologia-online.com/habilidades-sociales-que-son-tipos-listado-y-ejemplos-4587.html>
- Betina Lacunza, A. (2011). *Habilidades sociale sen niños y adolescentes*. Obtenido de: *Fundamentos en Humanidades*
<https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Blanco, V. (2012). *Teorías de los Juegos*. Obtenido de A FINE WORDPRESS.COM SITE:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Bouck, T. (2020). *Muestreo no probabilístico: definición, tipos y ejemplos*. Obtenido de *QuestionPro*:
<https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>
- Carazas Chirinos, G. L. (2019). *Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de la institución educativa inicial "túpac amaru II", Distrito Samuel Pastor, Provincia de Camaná - Arequipa, 2019*. Obtenido de: *Repositorio Unsa*
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11987/EDcachgl.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castañeda Rodriguez, J. (2017). *Principales características de la socialización* . Obtenido de
<http://jamescastanedacomunicacion.blogspot.com/2010/06/principales-caracteristicas-de-la.html>
- Contreras Salazar, V. R. (2020). *Metodología de la investigación*. Obtenido de *Univesidad San Martin de Porres*:
<https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2020-I/MANUALES/II%20CICLO/METODOLOGIA%20DE%20INVESTIGACION.pdf>
- Formainfancia. (2019). *Juego Didáctico como aprender jugando*. Obtenido de: *Eoruepan School*
<https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>
- Fuente, M. (2021). *Habilidades Sociales*. Obtenido de *Paradigma XXI*:
<https://paradigma-psicologia.es/portfolio-items/habilidades-sociales/>
- Gasser Gordillo , P. V. (2016). *Procesos de socialización, referentes y modelos sociales en niños que viven en las cárceles bolivianas*. Obtenido de: *eprints*
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/37653/1/T37212.pdf>
- Grasso, L. (2006). *Encuestas, elementos para su diseño y análisis*. Obtenido de: *Libros*
https://books.google.com.co/books?id=jL_yS1pfbMoC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false
- Hernandez Sampiere, R. (2014). *En una investigación siempre tenemos una muestr pag. 207*. Obtenido de
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp->

content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf

- Hernandez-Sampiere, R. (2020). Muestreo. En C. P. Mendoza Torres, *Metodología de la Investigación La rutas cuantitativas, cualitativa y mixta* (pág. 253). Mexico: Mc Graw Hill Education. Obtenido de Metodología de la Investigación.
- Huitzy, B. (2017). *Juegos de clase para desarrollar habilidades sociales* . Obtenido de <https://www.imageneseducativas.com/15-juegos-de-clase-para-desarrollar-habilidades-sociales-en-ninos/>
- Informe, M. (Abril de 2019). *Inforem Mundial sobre la educación preescolar*. Obtenido de <https://www.unicef.org/media/56571/file/Un-mundo-preparado-para-aprender-2019.pdf>
- Llorente, E. (12 de Diciembre de 2015). *Habilidades Sociales*. Obtenido de Juegos para desarrollar habilidades sociales: <http://emocionesbasicas.com/2015/12/04/juegos-desarrollar-habilidades-sociales/>
- Llorente, E. (2015). *Juegos para el desarrollo d elas habilidades*. Obtenido de <http://emocionesbasicas.com/2015/12/04/juegos-desarrollar-habilidades-sociales/>
- Montero, D. (2017). *Juego y valores, cómo enseñar a través de la diversión*. Obtenido de Hacer Familia: <https://www.hacerfamilia.com/educacion/juego-valores-ensenar-traves-diversion-20171105175213.html>
- Morillo, M. (2019). *La Teoría Sociocultural De Vigotsky*. Obtenido de Eduimpulsa: <https://eduimpulsa.com/la-teoria-sociocultural-de-vigotsky/>
- Muñoz Vidal, J. M. (2009). *La importancia de la socialización en la educacion* Obtenido de: *Revista Digital*. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_14/JOSE%20MARIA_MUNOZ_1.pdf
- Neuron, G. M. (27 de Febrero de 2019). *Habilidades Sociales*. Obtenido de: NEURON https://blog.neuronup.com/habilidades-sociales-cuales-son-ejemplos-para-que-sirven/#Tipos_de_habilidades_sociales_Cuales_son_las_habilidades_sociales
- Onetune. (2011). *AULADEIDEAS*. Obtenido de Juegos de conocimientos : http://auladeideas.com/blog/tipo/juegos_conocimiento/
- Preciado, P. C. (2021). *El Juego Simbolico y el Desarrollo del Pensamiento Creativo de Niños/as de Nivel Preparatoria, Machala 2021*. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>
- Questionpro. (2021). *QuestionPro*. Obtenido de Que es un cuestionario: <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-un-cuestionario/>
- Quico Calla, E. R. (2018). *Repositorio Unsa. edu*. Obtenido de Habilidades sociales y juegos cooperativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial elAltiplano cono norte:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8431/EDSqucaer2.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

- Quishpe Alvarez , P. M., & Araque Escalona, J. C. (2021). *El juego infantil y la socialización en los niños y niñas de primero de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Dr. Ricardo Cornejo Rosales” Latacunga - Ecuador*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7321/1/MUTC-000776.pdf>
- Raffino, M. E. (27 de Mayo de 2020). *La socialización*. Obtenido de <https://concepto.de/socializacion/>
- Raymundo Trelles, C. A. (2019). *El Juego Cooperativo como Estrategia Didáctica para Desarrollar las Habilidades Sociales en Niños de 5 años I.E San José Nacional 26 de Octubre, Piura, 2019*. Obtenido de Repositorio Uladech: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24941/COOPERACION_HABILIDADES_SOCIALES_RAYMUNDO_TRELLES_CLAUDIA_ALEJANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rogoff, B. (2022). *Teoría Sociocultural*. Obtenido de Libretexs Español: https://espanol.libretexs.org/Ciencias_Sociales/Comunidad_Familiar_Infantil%3A_La_Socializaci%C3%B3n_de_Ni%C3%B1os_Diversos/01%3A_Introducci%C3%B3n_a_la_socializaci%C3%B3n_y_a_las_teor%C3%ADas/1.05%3A_Vygotski
- Rojas Milla, C. Y. (2019). *Repositorio UNJFSC*. Obtenido de Juego libre en los sectores y el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años de la I.E. Bertolt Brecht - Barranca : <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4596/CINDY%20YURI%20ROJAS%20MILLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rosales, J. (2020). *Juego que desarrollan las habilidades sociales*. Obtenido de ISUU: https://issuu.com/jakelinnerosales/docs/portafolio_digital_issuu_final/s/10643417
- Ruiz Mitjana, L. (2021). *Psicología y Mente*. Obtenido de Alfa de Cronbach (α): qué es y cómo se usa en estadística: <https://psicologiaymente.com/miscelanea/alfa-de-cronbach>
- Samame Ayala, L. B. (2019). *Repositorio ucv*. Obtenido de Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 Pomalca: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38678/Samam%c3%a9_ALB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sanchez, E. (28 de Mayo de 2019). *La Mente es Maravillosa*. Obtenido de Factores que inciden en tus habilidades sociales: <https://lamenteesmaravillosa.com/los-7-factores-que-inciden-en-tus-habilidades-sociales/>
- School,E. (2019). *Formainfancia*. Obtenido de Como aprender jugando: <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>
- Sescovich Rojas, S. (2017). *Un mundo de expansion*. Obtenido de Proceso de socialización: <https://sites.google.com/site/msocializacion/el-proceso-de-socializacion>

- Sesento Garcia, L. (2012). *Enciclopedia Virtual*. Obtenido de Trabajo de Campo: https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/lsg/trabajo_de_campo.html
- Significados.com. (19 de 11 de 2018). Obtenido de La socializacion: <https://www.significados.com/socializacion/> Consultado
- Silvestre Huanca, E. J. (2019). *Repositorio Unap*. Obtenido de Las socializacion en el desarrollo de liderazgo en niños de 5 años de la IEI 229 del Distrito de Orurillo: http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/12402/Silvestre_Huanca_Elizabeth_Josefina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Simbaña Guña, L. P., & Narvaez Garzón, A. M. (2022). *Juego Libre y Socialización en los Niños y Niñas de Inicial II de una Unidad Educativa en el Valle de los Chillos*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22094/1/TTQ670.pdf>
- Ticona Escobar, Y. (2018). “*La relación del juego infantil y el proceso de socialización en niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Privada Inicial Alborada de la ciudad de Juliaca, 2018*”. Obtenido de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/2940/Yudy_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres, C. P. (2020). Rutas cuantitativas, cualitativas y mixtas. En R. H. Sampieri, *Metodología de la Investigación, rutas* (pág. 110). Mexico: McGraw-Hill Interamericana.
- Triglia, A. (2017). *La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura: interacción y aprendizaje*. Obtenido de Psicología y Mente: <https://psicologiaymente.com/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social>
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de Lego Foundation: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- UNICEF. (2020). *Informe de UNICEF y PNUD*. Obtenido de Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia.: <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/informe-unicef-y-pnud-evidencia-impacto-de-la-pandemia-en-la-educacion>
- Vásquez Rodríguez, W. A. (2020). *USMP, Coordinación Académica de la UAEG*. Obtenido de El Metodo Científico: <https://www.usmp.edu.pe/estudiosgenerales/pdf/2020-IMANUALES/II%20CICLO/METODOLOGIA%20DE%20INVESTIGACION.pdf>

ANEXOS

Anexo 1 : Instrumentos de medición

JUEGOS DIDÁCTICOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN MIGUEL, PUNO, 2020

CUESTIONARIO

OBJETIVO:

Determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

INSTRUCCIONES: Se observará la conducta del niño (a) que se relaciona con cada ítem mencionado en la lista. Si el niño o niña observada presenta la conducta que se menciona en la lista, hacer clic en la alternativa correspondiente de acuerdo a la escala de valoración.

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

N°	LOS JUEGOS	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	Juegos para el desarrollo de habilidades					
1	Se asocia fácilmente con los demás para jugar, (primos, hermanos, amigos)					
2	Juega en pares o grupos con otros niños, (primos, hermanos, amigos).					
3	¿Gana y pierde en el juego sin dificultad?					
4	¿Trabaja en equipo?					
5	¿Actúa solidariamente con los demás niños que están en el Juego?					
6	¿Invita a otros niños y familia para jugar a la gran tortuga?					
7	¿Se pelea y amista fácilmente?					
	Juegos para la consolidación de conocimientos					
8	¿Clasifica y selecciona con quienes puede jugar?					
9	¿Explica el significado de su representación en el juego de acuerdo a la actividad que le toco hacer?					
10	Se expresa con claridad, ¿qué sintió durante el juego?					
	Juegos para el fortalecimiento de valores					
11	¿Agradece a sus familiares por haber participado en el juego?					
12	¿Colabora con su grupo en el desarrollo del juego?					

13	¿Manifiesta una actitud de respeto frente a sus compañeros cuando están jugando?					
14	¿Es tolerante con sus compañeros a la hora de jugar?					
15	¿Respeto los roles de cada jugador mientras juegan?					
16	¿Expresa si tuvo algunas dificultades para jugar?					

JUEGO DIDACTICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE SAN MIGUEL, PUNO, 2020.

CUESTIONARIO

OBJETIVO:

Determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.

INSTRUCCIONES: Se observará la conducta del niño (a) que se relaciona con cada ítem mencionado en la lista. Si el niño o niña observada presenta la conducta que se menciona en la lista, hacer clic en la alternativa correspondiente de acuerdo a la escala de valoración.

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

Nº	HABILIDADES SOCIALES	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	Habilidades sociales básicas					
1	¿Escucha las indicaciones de la maestra sobre el juego la gran tortuga?					
2	¿Pregunta a sus hermanos, primos o familiares si pueden jugar con él a la gran tortuga?					
3	¿Se presenta correctamente indicando su nombre?					
4	¿Presenta a su familia antes de realizar el juego la gran tortuga?					
5	¿Mediante el juego la gran tortuga su niño Interactúa con sus familiares?					
6	¿Da las gracias por participar en el juego?					
7	¿Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros?.					
	Habilidades sociales complejas					
8	¿Expresa sentimientos de preocupación por si un alguien en su grupo no juega?					
9	¿Expresa sus sentimientos cuando esta: alegre, triste, enojado y con miedo?					
10	¿Expresa lo que piensa en voz alta ante la presencia de los demás?					
11	¿Participa con seguridad, confianza en el juego la gran tortuga?					
12	¿Acepta reglas de los juegos y actividades entre sus familiares?					
13	¿Expone libremente sus ideas, frente al grupo sin temor?					
14	¿Cumple las tareas de manera independiente sin que nadie lo esté exigiendo?					
15	¿Pide disculpas espontáneamente a la persona que ofendió?					
16	¿Respeto el turno en los juegos que se realiza?					

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario
Autor y año Sanca Zapana Beatriz 2020	Original Adaptación: Según lo requerido por la investigación realizada.
Objetivos del instrumento	Determinar la relación entre la variable juegos didácticos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de educación inicial.
Usuarios	Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 997, San Miguel, San Román, Puno, Perú, 2020.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Enviada por formulario Google drive a través del grupo de WhatsApp, dirigido a los estudiantes, resuelto con ayuda de los padres de familia y la docente de aula.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Validada por la Directora Flora Ochoa Tagle Constancia adjunta de bajo de este documento.
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	La confiabilidad se realizó a través del coeficiente Alfa de Cronbach oscila entre el 0 y el 1. Cuanto más próximo esté a 1, más consistentes serán los ítems serán entre sí (y viceversa). Por otro lado, hay que tener en cuenta que a mayor longitud del test, mayor será alfa (α) (Ruiz Mitjana, Psicología y Mente, 2021). Con un alfa de $\alpha= 0.753$ para juegos didácticos y $\alpha= 0.652$ para habilidades sociales.

Anexo 3: Validez y fiabilidad del instrumento

Alfa de Cronbach del juego didactico

N° Encuestas Piloto	Preguntas/items																Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	Sum fila (t)
1	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	73
2	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	64
3	5	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	64
4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	70
5	5	4	3	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	5	66
6	4	5	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	3	63
7	5	4	3	4	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	70
8	4	5	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	62
9	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	70
10	4	5	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	62
11	5	4	3	5	4	4	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	70
12	4	5	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	63
13	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	3	70
14	5	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	61
15	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	70
PROMEDIO	4.53	4.67	3.27	4.27	3.33	4.47	4.40	3.67	4.33	4.33	4.40	4.40	4.20	3.73	4.33	4.20	Varianza Total
DESV EST S_i	0.52	0.49	0.46	0.46	0.49	0.52	0.51	0.49	0.49	0.49	0.51	0.51	0.41	0.70	0.62	0.86	Columnas
VARIANZA por ítem	0.27	0.24	0.21	0.21	0.24	0.27	0.26	0.24	0.24	0.24	0.26	0.26	0.17	0.50	0.38	0.74	Varianzas total de ítems S_i²
SUMA DE VARIANZAS de los ítems S_i²	4.70																15.98

N° Ítems: K= 16
Reemplazando:

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α= 0.753

Alfa de Cronbach de las Habilidades Sociales

N° Encuestas Piloto	Preguntas/ítems																Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	Sum fila (t)
1	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	70
2	3	3	3	5	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	53
3	3	5	4	3	4	4	3	5	5	3	5	5	3	3	4	3	62
4	3	4	5	3	5	5	4	3	4	4	5	5	5	3	4	4	66
5	3	5	5	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	3	3	5	67
6	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	4	5	3	4	65
7	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	5	5	3	3	4	3	56
8	4	3	5	5	3	5	5	5	4	5	3	4	5	3	3	5	67
9	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	70
10	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	3	3	66
11	5	3	5	3	4	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	5	70
12	3	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	66
13	3	4	5	3	4	5	3	3	4	4	5	4	5	5	3	5	65
14	3	3	5	4	4	5	5	5	5	3	3	5	3	4	4	4	65
15	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	69
PROMEDIO	3.67	4.07	4.40	4.07	4.20	4.53	4.07	4.07	4.13	3.80	4.13	4.53	4.00	3.73	3.60	4.13	Varianza Total
DESV EST S_i	0.90	0.88	0.74	0.88	0.77	0.52	0.80	0.88	0.52	0.56	0.83	0.52	0.93	0.88	0.51	0.83	Columnas
VARIANZA por ítem	0.81	0.78	0.54	0.78	0.60	0.27	0.64	0.78	0.27	0.31	0.70	0.27	0.86	0.78	0.26	0.70	Varianzas total de ítems S_r²
SUMA DE VARIANZAS de los ítems S_i²	9.33		$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$														23.98

N° Ítems: K= 16
 Reemplazando:

$\alpha = 0.652$

Juliaca, 05 de Octubre del 2020

SEÑORA:

Lic. FLORA OCHOA TAGLE
Directora de la I.E. N° 779

PRESENTE.

ASUNTO: Solicito validación de instrumentos de investigación.

De mi mayor consideración:

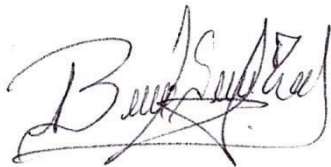
Por intermedio del presente hago llegar mi saludo cordial y a la vez conocedora de su trayectoria profesional, solicito realizar la validación de los instrumentos de investigación del Proyecto titulado: Juego didáctico y habilidades sociales eb niños de una institución educativa del Disrito de San Miguel - Puno2020

Para lo cual adjunto:

- Instrumentos de investigación:
 - ✓ Guía de Observación
- Matriz de consistencia.
- Ficha de evaluación, juicio de experto.

Agradeciendo por su colaboración, reitero las muestras de mi consideración.

Atentamente,



Apellidos y nombres
Estudiante - investigador



Cc/Arch.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año de la Universalización de salud”

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B = Bueno (5puntos) / R = Regular (3 puntos) / M = Mejorar o R = Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: Juego la Gran Tortuga para la Socialización de Niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial 997, San Miguel, San Román - Puno – Perú – 2020

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento Guía de Observación, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Ítems	5		
Contenido	5		
Congruencia de Ítems	5		
Pertinencia	5		
TOTAL	20		

Juliaca, 08 de Octubre de 2020

Evaluado por:
Nombre y Apellido: Ochoa Tagle Flora

D.N.I.: 02383743 Titulada/o en: Educación Inicial.



Flora Ochoa Tagle
Flora Ochoa Tagle
DIRECTORA

Firma
Post firma (Lic. FLORA OCHOA TAGLE)

Juliaca, 12 de Octubre, 2020

CARTA N° 01- 2018-01 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora:

Lic. Flora Ochoa Tagle

Directora de la Institución Educativa N° 997

Presente.

Asunto: Permiso para aplicación de Instrumento

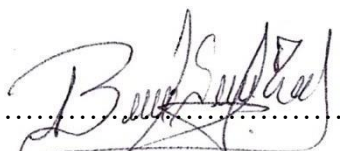
Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole un cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que como estudiante de la carrera de Educación Inicial me encuentro realizando la investigación, titulada: “Juego didáctico y las habilidades sociales en niños de una institución educativa inicial del distrito de San Miguel- Puno - 2020”, con la finalidad de explicar la relación entre el juego didáctico y las habilidades socializales en niños.

Por lo expuesto solicito a su Despacho tenga a bien permitir el acceso para aplicar las encuestas que consta de una guía de observación a los estudiantes del aula de 5 años.

Los resultados de la investigación realizada podrán ser publicados y/o presentados en eventos científicos.

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de mi formación profesional, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,


Beatriz Sanca Zapana

Código de Matrícula: 6903102044



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula "Juego didáctico y las habilidades sociales en niño de una institución educativa inicial del Distrito de San Miguel - Puno 2020" y es dirigido por la estudiante Beatriz Sanca Zapana, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Explicar la relación entre el juego la gran tortuga y los niveles de socialización en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 997, San Miguel, San Román, Puno, 2020

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 10 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través del grupo de Wasaph. Si desea, también podrá escribir al correo pacifico_beatriz@hotmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: FLORA OCHOA TAGLE

(representante de los Padres de Familia)

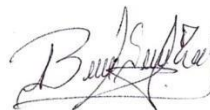
Fecha: 15 de octubre del 2020

Correo electrónico: ochoa_tagle@hotmail.com

Firma del participante:

 
Flora Ochoa Tagle
DIRECTORA

Firma del investigador (o encargado de recoger información):




Anexo 4: Base de datos

N°	El juego= Bajo, Medio, Alto																							
	Desarrollo de habilidades sociales							tot	nivel	Consolidacion de conocimientos			t	nivel	Fortalecimiento de valores						TOTAL	Nivel		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7			P8	P9	P10			P11	P12	P13	P14	P15	P16			t	nivel
1	2	4	4	4	2	2	4	22	Medio	5	4	5	14	Alto	5	4	4	4	5	5	27	Alto	63	Alto
2	3	5	2	4	3	3	4	24	Medio	4	3	3	10	Medio	3	3	3	3	3	3	18	Medio	52	Medio
3	3	4	3	4	3	4	4	25	Medio	5	3	3	11	Medio	4	5	3	3	3	4	22	Medio	58	Medio
4	4	5	4	4	2	2	4	25	Medio	3	3	5	11	Medio	5	4	4	3	3	5	24	Alto	60	Alto
5	4	4	3	4	2	2	4	23	Medio	3	2	5	10	Medio	4	5	4	3	3	4	23	Alto	56	Medio
6	3	5	2	4	3	3	5	25	Medio	3	2	4	9	Medio	3	3	5	5	5	5	26	Alto	60	Alto
7	2	4	2	4	2	2	4	20	Medio	3	3	5	11	Medio	5	5	3	3	3	3	22	Medio	53	Medio
8	4	5	2	4	3	3	5	26	Medio	5	4	4	13	Alto	3	3	4	3	4	3	20	Medio	59	Medio
9	4	5	3	5	4	4	5	30	Alto	4	4	5	13	Alto	5	4	5	4	5	5	28	Alto	71	Alto
10	3	5	4	3	3	4	5	27	Alto	5	3	5	13	Alto	4	3	3	3	4	4	21	Medio	61	Alto
11	2	4	2	5	4	4	5	26	Medio	3	3	3	9	Medio	5	5	4	5	5	3	27	Alto	62	Alto
12	4	5	2	4	3	4	5	27	Alto	5	3	4	12	Medio	4	4	5	3	3	5	24	Alto	63	Alto
13	3	5	2	5	4	3	4	26	Medio	3	3	4	10	Medio	5	3	4	5	3	4	24	Alto	60	Alto
14	4	3	2	4	3	4	4	24	Medio	4	3	3	10	Medio	4	3	3	3	4	4	21	Medio	55	Medio
15	3	5	3	5	3	3	4	26	Medio	5	3	3	11	Medio	4	4	4	4	5	4	25	Alto	62	Alto

Habilidades Sociales : Bajo, Medio, Alto																							
Habilidades sociales básicas										Habilidades sociales complejas													
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	t	nivel	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	total	nivel	TOTAL	NIVEL	
1	5	4	5	5	5	5	4	33	Alto	5	4	4	4	4	3	4	4	5	37	Alto	70	Alto	
2	3	3	3	5	3	4	3	24	Medio	4	3	3	3	4	3	3	3	3	29	Medio	53	Medio	
3	3	5	4	3	4	4	3	26	Medio	5	5	3	5	5	3	3	4	3	36	Alto	62	Alto	
4	3	4	5	3	5	5	4	29	Alto	3	4	4	5	5	5	3	4	4	37	Alto	66	Alto	
5	3	5	5	4	5	4	5	31	Alto	3	4	4	4	5	5	3	3	5	36	Alto	67	Alto	
6	5	5	4	4	4	5	4	31	Alto	3	4	4	3	4	4	5	3	4	34	Alto	65	Alto	
7	3	3	3	3	3	4	3	22	Medio	3	4	4	5	5	3	3	4	3	34	Alto	56	Medio	
8	4	3	5	5	3	5	5	30	Alto	5	4	5	3	4	5	3	3	5	37	Alto	67	Alto	
9	5	5	4	5	5	4	4	32	Alto	4	5	4	4	5	4	4	4	4	38	Alto	70	Alto	
10	4	4	5	4	5	5	5	32	Alto	5	4	4	5	4	3	3	3	3	34	Alto	66	Alto	
11	5	3	5	3	4	5	5	30	Alto	4	4	3	5	5	5	5	4	5	40	Alto	70	Alto	
12	3	5	4	5	5	4	4	30	Alto	4	4	4	4	5	4	3	4	4	36	Alto	66	Alto	
13	3	4	5	3	4	5	3	27	Alto	3	4	4	5	4	5	5	3	5	38	Alto	65	Alto	
14	3	3	5	4	4	5	5	29	Alto	5	5	3	3	5	3	4	4	4	36	Alto	65	Alto	
15	3	5	4	5	4	4	4	29	Alto	5	4	4	4	4	5	5	4	5	40	Alto	69	Alto	

Anexo 5: Matriz de consistencia

Título	Enunciado del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
<p>Juego didáctico y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020</p>	<p>Problema general ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020?</p> <p>Problema específicos ¿De qué manera el juego didáctico se relaciona con las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020?</p> <p>¿De qué manera el juego didáctico se relaciona con las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020?</p>	<p>Hipótesis general Hi. El Juego didáctico se relaciona significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020. Ho. El Juego didáctico no se relaciona significativamente con las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.</p> <p>Hipótesis específicos Hi. El Juego didáctico se relaciona con las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020. Ho. El Juego didáctico no se relaciona con las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020. Hi. El Juego didáctico se relaciona con las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020. Ho. El Juego didáctico no se relaciona con las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre los juegos didácticos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.</p> <p>Objetivos específicos Establecer la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales básicas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.</p> <p>Establecer la relación entre el juego didáctico y las habilidades sociales complejas en estudiantes de 5 años en una institución educativa de San Miguel, Puno, 2020.</p>	<p>Variable 1 Juego didáctico</p> <p>Variable 2 Habilidades sociales</p>	<p>Desarrollo Habilidades</p> <p>Consolidación de conocimientos</p> <p>Fortalecimiento de valores</p> <p>Habilidades sociales Básicas</p> <p>Habilidades sociales complejas</p>	<p>Tipo: Correlacional Método: Científico Diseño: El diseño contemplado en el presente estudio es el denominado no experimental – transversal</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p> <small> DONDE: M = Muestra X = Juegos r = Relación Y = Habilidades sociales </small> </p> <p>Población y muestra: 15 Estudiantes</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos Encuesta, cuestionario.</p> <p>Método de análisis de investigación Consolidación de datos. - Tablas, - Pruebas de correlación Rho Spearman</p>

