

JUEGOS RECREATIVOS Y SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE MANU, MADRE DE DIOS 2021

por Alexandra Mayra Tihuen Kayneri

Fecha de entrega: 13-sep-2023 04:00p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2165348772

Nombre del archivo: TIHUEN-KAYNERI-ALEXANDRA-MAYRA-INFORME-DE-TESIS.docx (216.18K)

Total de palabras: 9684

Total de caracteres: 53119

²**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGOS RECREATIVOS Y SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE
INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE MANU, MADRE DE
⁶**DIOS 2021**

INFORME DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

Br. Alexandra Mayra, Tihuen Kayneri

ASESORA

Mg. Sandra Hibon Flores Maqui

²
<https://orcid.org/0009-0001-2774-0944>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO - PERÚ

2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

I.1. Planteamiento del problema

Internacional

Gonzales, (2017) genera que la sociedad actual a todos los docentes de variedades desafíos en los diversos niveles educativos, no solo se trata de inculcar a los estudiantes en la parte cognitiva, lo más primordial tenemos que tener en cuenta en el progreso de sus habilidades sociales; porque hoy en día se observa por diferentes fuentes de carácter informativos nos enteramos de las extraordinarios confrontaciones tanto de nivel interno como externos en las diversas naciones, esto afecta abiertamente a la sociedad. El ser individuo opta por sentirse solo, por existe la sospecha de algún otro sujeto de la manera que resulta los obstáculos comunitarios que hoy en día se observa; oímos frecuentemente este comentario “Hoy en día no se puede encomendar en nadie”, por lo tanto, hay que estar menos con los demás. De la misma manera vemos amplias dificultades en la comunidad educativa donde inclusive fallecen los seres humanos a poder de individuos que han descaminado el afecto del valor de la vida. Según los antecedentes de la UNESCO 2015 y otras instituciones internacionales, la enseñanza en el universo debe entrar en un desarrollo de grandes transformaciones, describe las novedades de las flamantes generaciones permanecen entrando en un entorno por el cual supera en determinantes cambios en todo el ámbito: en los contextos sociales. La instauración de la comunidad del conocimiento está variando el patrimonio universal y la posición de la enseñanza. En la actualidad, no se trata de dar solamente la parte cognitiva; se exige conformar individuos con valores y ayude a sus semejanzas. Los problemas sociales paralelamente generan en las instituciones, como el bullying que se está dando en los diversos países. El centro educativo de los estudiantes debe ser un espacio donde aprendan y formen en valores, practicando las buenas interrelaciones con sus pares y toda la comunidad educativa.

Nacional

Pérez, (2011) hoy en día en el ámbito educativo enfoca la interacción activa de los estudiantes, que sean ellos los personajes principales de su propio aprendizaje, aunque fuera de la institución educativa la posición es otra, por otra parte requiere

esfuerzo recíproco de todo el conjunto educativo; por otro lado los medios tecnológicos televisión y los redes sociales se está empleando de manera imparcial, suscitando estudiantes al momento de observar ellos imitan diversos ejemplos y proceden en contra de sus pares en clases. Todo individuo desde que nace se sostiene en continuo movimiento ejecutando actividades, por ejemplo: observar, palpar, mangonear, indagar, percibir, inventar, interactuar. El juego es fundamental, dentro de la labor colegial, divertirse es acción fundamental, un empujón enérgico que estimula al infante a investigar contexto que lo rodea, permitiéndole saber y someter. Los juegos desarrollan la facultad de comunicarse, estimulación de la parte cognitiva, desarrolla el mundo de indagación afirmando la voluntad y perfeccionando la paciencia. Su prioridad en el aspecto educativa es esencial e indispensable, debido a lo cual, los maestros y maestras se debe trabajar conjuntamente y coordinadamente las estrategias en las instituciones con el propósito de rescatar las categorías prácticos de la socialización.

Local

A nivel local, la problemática que se ha evidenciado en el conjunto de casas de estudio pertenecientes a la provincia de Manu. Los aprendices correspondientes al primer nivel de educación básica presentan dificultades para relacionarse entre ellos son minorías sociables, trayendo como consecuencia un sectarismo, indignación, rudeza, diferenciación entre ellos transformándose así en situaciones meramente dificultosas en el conjunto de situaciones procedimentales de su formación. La deficiencia de socialización en las instituciones educativas señala debilidades muy graves, porque no permite trabajar con sus pares, priorizan hacer sus roles de actividad de forma individual, como consecuencia podemos observar en el siguiente ejemplo: estudiantes cohibidos, limitación de espontaneidad, impulsivos, etc., generando una actitud antisocial de los niños y niñas, será un obstáculo para ejecutar labor global con empeño y cortesía; por ello, en el nivel inicial no sólo se debe compartir sabiduría , ya que nunca será plena su desarrollo, sino hacer que los estudiantes desarrollen una capacidad de ser personas críticas reflexivas, frente a su contexto de socialización, siendo esencial e imprescindible la ejecución de las actividades recreativas en las aulas que facilita al niño y niña ser parte del grupo escolar, a través de una acción dinámica, formal e innovador, reduciendo todo tipo de suspicacias, denegación recíproco,

egoísta, furor y miedo.

Es por ello como investigadora del presente proyecto de investigación se busca solución a esta problemática, encontrar la relación sobre los juegos recreativos y socialización, esto conlleva a plantear la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación existente entre los juegos recreativos y la socialización en los aprendices de Inicial pertenecientes a las I.E. de la provincia de Manu, Madre de Dios-2021?

I.2. Formulación del problema

I.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación existente entre los juegos recreativos y la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de Manu, Madre de Dios-2021?

I.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión integración en niños de Inicial pertenecientes a las I.E. de la provincia de Manu, Madre de Dios-2021?

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión comunicación en niños de Inicial de Instituciones Educativas de Manu, Madre de Dios-2021?

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión actitud en niños de Inicial pertenecientes a las I.E. de la provincia de Manu, Madre de Dios-2021?

I.3. Formulación de objetivos

I.3.1. Objetivo general

Poder generar las condiciones que permitan determinar la interrelación existente entre los juegos recreativos y la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de Manu, Madre de Dios-2021.

1.3.2. Objetivos específicos

Establecer la interrelación existente entre los juegos recreativos y la dimensión integración de la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Manu, perteneciente a la región de Madre de Dios-2021.

Establecer la interrelación existente entre los juegos recreativos y la dimensión comunicación de la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de Manu, Madre de Dios-2021.

Establecer la relación que existe entre los juegos recreativos y la dimensión actitud de la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de Manu, Madre de Dios-2021.

2 I.4. Justificación de la investigación

Teórica

Este trabajo de investigación aportará con nuevos conocimientos científicos en función a la relación entre ambas variables existentes sobre los juegos recreativos y la socialización a su vez se orientará en las características de ellas de cada una de ellas y en la realidad estudiada como base servirá para los futuros estudios. El trabajo se convierte en un medio de información para todos los docentes que tienen la oportunidad de leerlo, siendo su objetivo socializar los conocimientos, sobre los juegos recreativos y la socialización.

Práctica

En lo práctico, a través de la relación que existe entre los juegos recreativos y la socialización, tendrá un impacto significativo para los estudiantes del nivel inicial porque sus resultados permitirán a los maestros y maestras reflexionar sobre la importancia de los juegos recreativos y la socialización asimismo fortalecer su práctica pedagógica en beneficio del aprendizaje de los educandos, favoreciendo de esta manera oportunidades en los niños de ser protagonistas de sus propios aprendizajes.

Metodológica

La investigación contribuirá a todos los docentes de todas las instituciones educativas de la provincia de Manu- Madre de Dios, del nivel inicial a que puedan utilizar las dos

variables: juegos recreativos y socialización como una herramienta indispensable que facilite desarrollar el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial de la misma manera. Asimismo, la aplicación de los juegos recreativos se fomentará la socialización permitiendo a los niños a conocer y continuar transmitiendo conocimientos ancestrales de su cultura, lengua y cosmovisión a sus generaciones futuras a través de la socialización.

2.1. Antecedentes de la investigación

Internacional

Alvarado (2022) ² el objetivo fue investigar la correlación entre los juegos recreativos y la socialización entre los estudiantes de 1° grado de la institución educativa 20359 en el distrito de Vegueta. Nuestra investigación siguió un enfoque descriptivo correlacional con un diseño no experimental, transaccional y correlacional. El estudio arrojó hallazgos interesantes con el 82% de los participantes demostrando actividad grupal autónoma durante el juego, mientras que solo el 18% de ellos tuvo problemas en esa área. Además, el 67 % de los estudiantes se adaptó fácilmente a sus compañeros de juego, mientras que el 33 % mostró dificultades para hacerlo. Con base en estas observaciones, concluimos que los juegos recreativos son una excelente herramienta para la integración grupal y que al 84 % de los participantes les resultó fácil integrarse. Solo el 16 % tuvo dificultades para integrarse, lo cual es un porcentaje relativamente bajo.

Blandón, (2019) desarrolló una actividad investigativa del punto de vista cualitativa, tipo interpretativo transversal, con el objetivo de identificar y describir las estrategias didácticas lúdicas que son utilizadas por las docentes de Educación Inicial, y proponer algunos juegos considerados de gran importancia y apoyo estratégicamente como un recurso favorable que facilitan que los niños perteneciente a los primeros años académicos formativos puedan lograr óptimos aprendizajes , especialmente en niños y niñas con Síndrome de Down. Participaron 10 niños como muestra, se aplicó entrevistas estructuradas y guías de observación. Se llegó a la siguiente conclusión: en el Centro Educativo ejecutan los juegos de roles y juegos tradicionales, y son previamente planificados, con un objetivo, dirigidos y ordenado de aspecto comunitario los que vigorizan la adquisición de habilidades y destrezas en los infantes, del mismo modo se alcanza la socialización. De la misma manera, las investigadoras plantean que es necesario ejecutar otros prototipos de juegos que les admitan utilizar y reconocer texturas, en el cual el salón de clase sea un lugar afectuoso, cadencioso

con el propósito que los colegiales estén entusiasmados a contribuir habitualmente e intervenir de modo activa y espontánea

Chávez & Bello (2018) realizaron un estudio, de tipo acción participativa, su objetivo principal de emplear estrategias didácticas que permitan llegar al desarrollo de socialización en los infantes de la muestra en estudio. Esta muestra estuvo conformada por 25 niños, se tomó la nota diagnóstica a través de la técnica de observación participante, revisión de documentos y entrevista (entrevista estructurada), que permitió detectar la existencia de debilidad en lo que concierne al proceso de socialización. Los resultados obtenidos tras la aplicación de estrategias, permitió concluir que, el uso constante de los juegos socializadores, puede ayudar a desarrollar y perfeccionar habilidades y destrezas del estudiante, contribuyendo a mejorar las interrelaciones de convivencia, lograr un aprendizaje más abierto e integral donde el mismo aprenda a ser, conocer, hacer y convivir, de manera lúdica y colectiva.

García (2018), desarrolló un estudio cualitativo, para lo cual tenía claro la intencionalidad de lograr la identificación de aquellos patrones de comportamiento de escolares de primaria en los espacios considerados de salud física, las interrelaciones que se generan en el contexto social, y el autoconcepto, ¹⁷ de la práctica de la ¹⁷ Actividad Física. La muestra estuvo conformada por 100 niños, de dos centros educativos. Para recoger información se aplicó una encuesta con 15 preguntas, 13 de tipo cerrado y 2 de tipo abierto. La aplicación se dio previa aprobación de los directores de ambos centros de estudio. Tras el conjunto de situaciones reflexivas- analíticas, se plantea como conclusión que la mayoría de los estudiantes relacionan el éxito deportivo al esfuerzo que han puesto en ello, más que en ganarle al compañero, priorizando la amistad en sus actividades deportivas.

Nacionales

Carazas (2020), desarrolló un trabajo de investigación y tuvo como objetivo principal establecer el conjunto diverso de interrelaciones que se evidencian entre el conjunto de los llamados juegos recreativos y los procesos o procedimientos alineados a la forma de socializar a los aprendices de los primeros niveles educativo de ambos sexos que bordean los 3 y 4 años pertenecientes a una determinada comunidad

educativa de la localidad de Camaná. Tipo de estudio no experimental, enfoque transversal y diseño descriptivo correlacional. Como muestra se tuvo 20 niños de 3 y 4 años. Se realizó para el recojo de información ficha y lista de cotejo, distribuidos con 20 ítems en cuatro dimensiones. Se concluyo en lo siguiente: que realmente es notorio la existencia de una interrelación ⁴ media entre los juegos recreativos y la socialización dado por un coeficiente r de Pearson de 0,492.

Gonzales (2019), desarrolló en el trabajo a su cuenta el llamado estudio de carácter correlacional, cuyo ¹⁶ proceso de fondo es identificar la relación existente entre los juegos cooperativos y la socialización en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de la provincia de Jaén. Estuvo conformada como población conformada por veinte aprendices pertenecientes al primer nivel básico de educación. A través de dos listas de cotejo con 20 ítems cada una se recogió información culminó lo mencionado en la siguiente conclusión: que existe relación alta y directa entre los juegos cooperativos y la socialización dado por un coeficiente r de Pearson igual a 0,941; Como consecuencia de ello se toma la decisión de hacer las recomendaciones para la utilización del empleo de juegos como herramienta pedagógica para el progreso de la socialización.

Ticona (2018), desarrolla un estudio correlacional, realmente su propósito fundamental fue encontrar una interrelación durante del desarrollo experimental del juego infantil con el proceso en que tanto los niños como las niñas que bordean los 4 y 5 años , en los inicios de su formación , comparten o experimentan la convivencia social. La muestra estudiada fue de 25 estudiantes. Para el recojo de la información un cuestionario denominado: "El juego infantil en el proceso de socialización". Como consecuencia de lo mencionado se puede manifestar que realmente es positiva buena la correlación de 0,771; resultado que nos lleva a sacar sintéticamente conclusiones : que, a mayor realización de los juegos infantiles como recurso, mucho mejor será aquellos procesos que permiten y potencian el autoestima, así como la forma como se desempeñan en su contexto social en su interrelación con sus semejantes ,desarrollando una muy buena comunicación de manera empática y receptiva ,desplegado una conciencia social y sobre todo en la relación con los demás niños.

Berru (2023) en este trabajo académico, presentamos tácticas divertidas que tienen como objetivo mejorar las interacciones sociales de los niños de cuatro años de

un establecimiento educativo ubicado en Lambayeque. La investigación aquí es fundamental en su esencia. Luciendo un diseño enmarcado por hechos cuantificables y cifras descritas con minucioso detalle, nuestro estudio se aventura con un carácter anticipatorio. El estudio involucró una población y muestra de 20 estudiantes, ambos del nivel inicial. Para evaluar la socialización, que es la variable dependiente en este contexto, una Guía de Observación sirvió como nuestro principal instrumento. Esta guía fue escrutada por juicio de expertos para asegurar su confiabilidad; obtuvo una puntuación alfa de Cronbach de 0,95. Los resultados de la evaluación indicaron que la mitad de los estudiantes estaban en un nivel no óptimo, mientras que el otro 50% exhibió niveles regulares de socialización. Estos datos informaron la creación del mencionado programa, destinado a mejorar la socialización tanto con los compañeros como con la familia.

Regionales

Jara (2022) este estudio titulado "Explorando el rol del juego en los entornos de aprendizaje de la primera infancia para niños y niñas de 5 años en el área urbana de Puerto Maldonado en 2018", busca investigar la influencia del juego en las instituciones educativas de esta región. Al analizar los espacios de aprendizaje donde los niños participan en actividades lúdicas, nuestro objetivo es determinar el impacto que estos juegos tienen en el desarrollo de los jóvenes estudiantes. Este enfoque sencillo y descriptivo proporcionará información valiosa sobre los beneficios del aprendizaje basado en el juego para futuros programas de educación infantil. La recopilación de datos requiere que se administre un cuestionario a los educadores que instruyen a niños de 5 años en cuatro centros educativos. Los resultados indican un vínculo notable entre el rendimiento en la educación y las actividades de juego en los campos respetados. Los resultados demuestran que el 67,8% de las modificaciones documentadas en relación con la acción del juego de los estudiantes se pueden atribuir a las variaciones encontradas en el rendimiento académico.

Ioye, (2020) desarrolló un estudio con el objetivo de determinar cómo influyen sobre los juegos recreativos en la motricidad gruesa en los niños de cinco años en la I. E. Inicial de la región de Madre de Dios, 2020. El método fue: aplicada, explicativo y

diseño pre experimental. Como muestra se tuvo a 18 niños de 5 años siendo un indicio censal. Cabe mencionar que se tomó la decisión de hacer uso de la llamada técnica de observación ,también acotar que se los recursos técnicos que se consideró para hacer la recolección de los datos informativos requeridos para el trabajo fue la llamada escala de estimación. Llegaron a obtener como conclusión: en el pre test, con la consideración de motricidad gruesa, el 80% (4) de los aprendices infantiles asumen una ubicación llamada de inicio; el 20% (1) niños en cambio se colocaron en llamado nivel proceso, pero preocupantemente se llegó que el nivel llamado logro estuvo ausente para los participantes en el experimento y; sin embargo a modo de contraste post test: el 00% (0)el nivel logro está muy lejano de los niños ; el 20% (1) de aprendices infantiles están en proceso y el 80% (4) niños efectivamente salieron positivo respecto al nivel logro. Estos resultados permitieron concluir que efectivamente los llamados conjunto de juegos recreativos son importantes y obviamente son de carácter significativo en las llamada dimensiones denominadas de equilibrio, también por qué no decirlo de ritmo y por supuesto de la llamada lateralidad en al campo pedagógico y formativo

Requejo & Montenegro, (2018) desarrollaron en su trabajo de investigación el trabajo experimental considero como objetivo: L manera como se aplican la diversidad de juegos recreativos, considerándolo como herramientas estratégicas de manera didácticas, con propósitos de potenciar la calidad de socialización. Su finalidad de esta investigación es resolver los resultados que elabora el empeño sobre los juegos recreativos alrededor de situaciones metódicas de naturaleza didáctica generar condiciones favorables para los procesos de socialización y llegó a la siguiente conclusión final; se puso en manifiesto el promedio aproximado de 50 puntos (socialización)

Cuba, (2019) realizó un trabajo de investigación que tuvo como propósito manifestar la eficiencia de las actividades de orden recreativo como causa o motivación importante para que los aprendices de ambos sexos de 4 y 5 años desarrollen o potencien su autonomía. Esta forma de experimentación pedagógica que empleo es de carácter cuantitativo, cabe recalcar que utilizo los mecanismos de observación, también para los procesos evaluativo de evidencias de aprendizajes, empleo las llamadas listas de cotejos. Como instrumentos, distribuido un total de cinco sesiones, cabe mencionar que los recursos que se emplearon para los procesos de

evaluación, uno de ellos: la “t” student. Se destaca la eficacia del uso del mencionado programa a los logros planteados, alineándolo con la diversidad o variedad de estrategias empleadas para los fines pertinentes, los estudiantes de la muestra pertenecientes al primer nivel básico de estudios, según lo evidenciado mejoraron notablemente su autonomía. La muestra es que exteriorizaron la mayoría de los mencionados incrementos considerables de modo positivo. Si bien se debe resaltar que inicialmente la mayoría pertenecía al nivel “en proceso” asociado obviamente a calificaciones considerados bajos, cuando se observó los resultados obtenidos en las evaluaciones de “salida” el porcentaje altamente mayoritario de los elementos de estudio llegaron a experimentar el nivel “logro” en lo referido al aprendizaje. Para la evaluación se ha utilizado la prueba de contraste de hipótesis “t” de Student, para identificar si luego de aplicado el tratamiento al grupo de estudio existe diferencia en los resultados. El programa fue eficaz con las diversas estrategias realizadas en los niños que han logrado desarrollar su autonomía, puesto que la mayoría de ellos tuvo un incremento positivo, al inicio existía una mayoría con nivel “en proceso” pero con notas bajas mientras que en la prueba de salida se registró mayor cantidad de alumnos con nivel de aprendizaje “logro”.

21

2.2. Bases teórico científicas

Juegos recreativos

Teorías que sustentan los juegos recreativos en la Educación Inicial

Molina, (2008, pág. 128) En su teoría ³ los juegos recreativos, “son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr el disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer”.

Abreu, (2005) son aquellas actividades empleadas en dirección a amenizar y su finalidad fundamental está en contribuir y gozar. Por consiguiente, son

movimientos esencialmente recreativo, encantador, idóneo de dar a comprender sus emociones, obteniendo que los individuos se interactúen, a la vez, se transforma en una de las celebridades valioso y preciso para que el individuo progrese, los métodos son poquísimas y lo más cautivador no es que se va a desempeñar el sistema apropiadamente, sino recrearse y esto produce una verdadera satisfacción.

Definiciones de los juegos recreativos

Paredes & Freire, (2011) Son aquellas acciones empleadas con objetivos claros ligados a los procesos de diversión y su propósito primordial es en definir, obtener y gozar de los individuos que lo ejecuten. Los juegos recreativos siendo una acción recreacional, grata apta de transferir las emociones, el anhelo de alcanzar la intercomunicación con sus pares, asimismo se transforma en una celebridad fundamental e insustituible hacia el progreso de global ser individuo. En este lugar normalización es diminutiva y lo mas primordial no es ejecutar bien el procedimiento u obtener, sino el entretenimiento, en el cual genere deleitar.

Meneses & Monge, (2001) señala que los juegos recreativos son aquellos “²²un elemento primordial en la educación escolar”. Los ²²infantes entienden ²²más ²²mientras se divierten, consecuencia de ello es que la labor debe transformarse en el tema céntrico de la planificación.

Características del juego

Cueto, (2007) muestra los próximos sucesivos:

Es una labor que se efectúa de forma independiente.

Es insensible al transcurrir al interior de ella y su único objetivo es lograr una satisfacción.

Se necesita un espacio apropiado.

Permite fortalecer dos habilidades más importantes la armonía y ritmo y poder manifestarlas.

Desarrolla facultades innatas.

En este significado, la recreación dispone ser suelto, así mismo, estamos conforme con el criterio de Cueto (2007) visto que a través de los juegos los infantes logran evolucionar sus talentos, sus virtudes propias, talentos sabios y compendios; de igual manera al interior de un progreso de acoplamiento a flamantes situación y formas de enseñanza.

Dimensiones de los juegos recreativos

Según Mujica, (2004) determina en cuatro facetas:

a) Juegos individuales

Mujica, (2004) son actividades que desempeña un solo individuo encantado de esta forma sus intereses muy personales. Los juegos individuales permiten al infante ejecutar sin necesidad de interrelacionarse con ningún individuo, por más que el infante este presente con los demás.

“De manera individual el niño realiza esta actividad para explorar y ejercitar su cuerpo, explora los objetos que están cerca de ella y todo aquello que se encuentra a su alcance”.

En el momento que dialogamos sobre los juegos individuales hace referencia a aquellos juegos en el que figura motor incitando su apreciación. En este modo la disputa de los juegos individuales se consigue muy explicable, a particularidad de los juegos de lucha, puesto que la determinación es verificar sus destrezas.

b) Juegos colectivos

Mujica, (2004) los juegos colectivos son aquellos que se ejecuta entre diversos sujetos, argumentan al comienzo de socialización e incitan por imitación y la disputa.

“Los juegos colectivos responden a una sensibilización y tiene una estimulación de competencia; en este tipo de juego todos sus integrantes están pendientes de cada una de las normas que se deben cumplir y por supuesto lograr el mismo resultado. Cada uno de los participantes tiene presente la idea común de la actividad o juego, sin embargo, no establece cooperación con sus pares, porque cada uno juego para sí mismo”

Los juegos colectivos logran precisar aproximadamente algunos juegos recreativos en la que se rivaliza en equipo, comprendiendo al equipo como un vínculo de muchos individuos para obtener el mismo propósito, efectuando una colección de acciones, métodos, en aportación, contribución y participación de cada uno de ellos, con el propósito de triunfar a los contrincantes que de la misma forma están ordenados en integrantes con el mismo fin.

c) Juegos estructurados

Mujica, (2004) se denominan a los juegos estructurados donde se prima los métodos determinados que orientan la tarea. Los juegos estructurados necesitan que los infantes entiendan a comprender el progreso de la tarea, siendo así las reglas que se utilizan deben ser ajustables a él. En este sentido los juegos estructurados tienen como finalidad una enseñanza precisa y competente de unas definidas habilidades. Asimismo, los juegos estructurados incrementan varias destrezas como: amor propio, certeza y animarse a sí mismo, entre otros ingenios.

d) Juegos no estructurados

Mujica, (2004) los juegos no estructurados, donde no existe reglas a los estudiantes se distribuye distintos materiales, por lo tanto, son ellos quienes tienen que elegir como ejecutar y no recibir ninguna orientación de cómo deben desarrollarlas. Por esta razón se incita la creatividad y estimula la indagación sobre todo distintas formas de destinar los objetivos.

Socialización

Teorías que sustentan las habilidades sociales en la Educación Inicial

Aguilera R. (2005, pág. 235) La socialización es el progreso por lo que entendemos a conformar en la comunidad en la que existimos, al interrelacionarnos con diferentes individuos, respetando las reglas y virtudes. La persona que ejecuta los principios está en acoplamiento socialmente.

Efectivamente, analizo que alcanzar un buen acoplamiento comunitario siendo una de las enseñanzas más primordiales como ser humano. Sin embargo, el ser humano no nace conociendo, sino que va aprendiendo en el transcurso de la vida a interrelacionarse con sus pares.

Ramos, (2012)²³ la integración social se da a entender a través de interacciones entre los niños y niñas mediante las acciones que se desarrollan dentro y fuera del salón de clases, de igual forma vigorizan sus habilidades, dando a percibir sus emociones, en esta fase los niños y las niñas, debido a eso pasa a ser muy dependiente de los padres a ejecutar las acciones considerando el contexto social donde se evoluciona.

Definiciones

Holguín, (2011) La socialización socorre al desenvolvimiento del individuo, permitiéndole desarrollarse adecuadamente dentro de un equipo en su comunidad. De igual forma, los representantes inciden en la socialización puesto que cooperan en el progreso del niño.

⁹ Castro, (2015) precisa que “es un proceso de interacción entre una persona y sus semejantes, el cual resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas de acuerdo al medio en el que se desenvuelve”.

Ortego, et al (2011), es el desarrollo que dura toda la etapa de la vida, por medio el cual obtenemos los patrones de comportamientos que nos cooperan a interrelacionarse con otros sujetos.

La socialización y su importancia en edad de 3 a 6 años

En los aportes que realizado Ulloa, (2008) acerca de la socialización de los aprendices de ambos sexos que bordean los tres a seis años, es de vital importancia, dado que comprobadamente se afirma y sustenta la vitalidad de esta etapa ,por ser un intenso y cualitativo proceso que consecuentemente marcara y resultara fundamental para toda su existencia

Dimensiones de la socialización

- a) **Integración.** Felipe & Ponce (2017) aporta que son muy imprescindibles las formas de desenvolverse de los infantes, de las interrelaciones dentro de los sujetos, y toda la comunidad educativa en la que se interactúa. Las correspondencias se dan a entender y se verifican de conformidad como lo aprecian y de acuerdo a las vivencias de la población y del conjunto, la disposición de ser capaz encargarse los escenarios y ambiente en sus diversos aspectos inclusive e influencia en las transformaciones sociales.
- b) **Comunicación.** Thompson, (2008) es el desarrollo de comunicación por medio de cual el trasmisor y el destinatario instauran un enlace en lugar y universo preciso para transmitir, sustituir o distribuir pensamientos, noticia o conceptos que son accesibles para pares.
- c) **Actitud.** Allport (1935) se determina como situación psíquico y neurálgico de orden para responder, estructurado por el hábito, normas o activos, sobre el comportamiento relativo a todos los elementos y postura con los que se vincula.

2.3. Definición de términos básicos

Juegos recreativos: Meneses & Monge (2001) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

Juegos individuales: Mujica, (2004) son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. Entonces los juegos individuales son aquellos donde el niño o niña realiza sin necesidad de interactuar con otro niño o niña, aunque esté acompañado de los demás. De manera individual el niño realiza esta actividad para explorar y ejercitar su cuerpo, explora los objetos que están cerca de ella y todo aquello que se encuentra a su alcance.

Juegos colectivos: Mujica, (2004) son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia. Los juegos colectivos responden a una sensibilización y tiene una estimulación de competencia; en este tipo de juego todos sus integrantes están pendientes de cada una de las normas que se deben cumplir y por supuesto lograr el

mismo resultado.

Juegos estructurados: Mujica, (2004) se llaman juegos estructurados a aquellos juegos donde prima las normas concretas que guían la actividad. Un juego estructurado necesita que el niño o niña aprenda y entienda que el desarrollo de la actividad, así como las normas que en ella se emplean deben ser adaptables a él.

Juegos no estructurados: Mujica, (2004) son aquellos juegos donde no existe norma o consigna alguna, a los niños y niñas se les entrega diversos objetos, pero son ellos quienes tienen que escoger cómo emplearlos y no recibir indicaciones de cómo deben emplearlos. De esta forma se estimula su imaginación y se incentiva la investigación sobre las diversas maneras que se pueden emplear los objetos.

Socialización: Holguín, (2011) señala que la socialización ayuda al desarrollo del niño pues le permite desenvolverse eficazmente dentro de un grupo en la sociedad. Asimismo, los agentes socializadores influyen mucho en la socialización puesto que contribuyen al desarrollo del niño.

Integración: Precisa las maneras de comportarse de los niños y niñas, de las relaciones sociales entre las personas, ellos y los grupos, la comunidad y las instituciones donde se interrelacionan. Las relaciones se dan a conocer y se realizan de acuerdo como lo perciben y de acuerdo a las experiencias de la comunidad y del grupo, las tendencias para poder asumir los escenarios y entornos en sus diferentes dimensiones e inclusive en su incidencia en los cambios políticos, económicos y sociales. Felipe & Ponce (2017).

Comunicación: Piaget, (1935) precisa que la adquisición del lenguaje comienza cuando la persona va adquiriendo la función simbólica. El individuo tiene la capacidad de inventar y emplear signos y códigos para poder emplearlos en la comunicación y de esta manera dar a conocer sus sentimientos, conocimientos y necesidades, fortaleciendo su cognición y formando su propia personalidad.

Actitud: Girod, (1986) indica que la actitud es la capacidad propia de las personas con las consiguientes se enfrenta al mundo y los cambios que se le puedan aparecer en su vida real.

2

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

Existe una relación directa entre los juegos recreativos y la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Manu, Madre de Dios-2021.

2

2.4.2. Hipótesis específicas

Existe una relación directa entre los juegos recreativos y la dimensión integración de la socialización en niños de Inicial de I.E. pertenecientes a la provincia de Manu, Madre de Dios-2021.

Existe una relación directa entre los juegos recreativos y la dimensión comunicación de la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Manu, Madre de Dios-2021.

Existe una relación directa entre los juegos recreativos y la dimensión actitud de la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Manu, Madre de Dios-2021.

2.5. Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de Medición
Juegos recreativos	Paredes & Freire, (2011). Son conjunto de acciones los juegos recreativos empleadas para la diversión y su propósito primordial es en definir, obtener y gozar de los individuos que lo ejecuten. Los juegos recreativos siendo una acción recreacional, grata apta de transferir las emociones, el anhelo de alcanzar la intercomunicación con sus pares, asimismo se transforma en una celebridad fundamental e	La variable los juegos recreativos se operativizará a través de las dimensiones: juegos individuales, juegos colectivos, y juegos no estructurados con un total de 15 ítems.	4 Juegos individuales	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra confianza. - Se desplaza fácilmente. - Se divierte jugando en equipo. - Cumple las reglas del juego. 	4	Cuestionario	Escala valorativa Likert: Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre, Siempre
			Juegos colectivos	<ul style="list-style-type: none"> - Se interrelaciona. - Respeto el turno de sus amiguitos. - Se integra fácilmente. - Comparte sus materiales. 	4		
			Juegos estructurados	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto los roles. - Respeto la integridad de sus compañeros. - Ejecuta ciertos juegos. - Es cuidadoso con los materiales. 	4		
			Juegos no estructurados	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecuta juegos. - Utiliza materiales. - Emplea materiales. 	3		

	<p>insustituible hacia el progreso de global ser individuo.</p> <p>7 Castro (2015) determina que “es un proceso de interacción entre una persona y sus semejantes, el cual resulta de aceptar las pautas de comportamiento social y de adaptarse a ellas de acuerdo al medio en el que se desenvuelve”</p>		Integración	<ul style="list-style-type: none"> - Hace acto de presencia en situaciones novedosas - Interactúa con sus compañeros. - Participa libremente. - Interviene espontáneamente 	5		
Socialización		<p>La variable socialización se operativizará través de las dimensiones: Integración, comunicación y actitud con un total de 15 ítems.</p>	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Opina libremente. - Acepta las reglas del juego. - Expresa lo que piensa. - Opina en grupos - Da iniciativa en actividades 	5		
			Actitud	<ul style="list-style-type: none"> - Respeta su turno. - Se solidariza. - Expresa sus sentimientos. - Participa en grupo. - Colabora con sus compañeros 	5		

Capítulo III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

Hernández, (2014). “La indagación se centra en la búsqueda y producción de nuevos conocimientos y a su vez en teorías que sustentan a una a más variables de estudio. Con el fin de generar y contribuir sobre la relación de los juegos recreativos y la socialización

Es de carácter cuantitativo porque nos plantea examinar e interpretar el informe adquirida a través de distintos recursos como formularios virtuales debido a la situación a la situación en la que nos encontramos, documentos analíticos de informe. estudio documental de información. Según su alcance temporal, es transversal ya que desarrolla en un tiempo establecido.

3.2. Métodos de investigación:

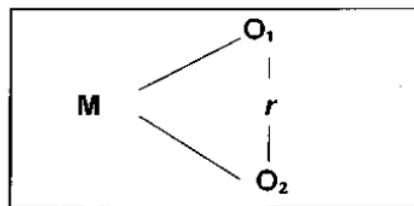
Método analítico porque parte de la definición general de una realidad para efectuar la selección, entendimiento y categorizar de los componentes propios que son parte de ella y de las interrelaciones que mantienen entre sí todos nuestros propios cambios.

25 3.3. Diseño de investigación

El tipo de diseño es correlacional pues este verifica el vínculo o agrupación que existe existente entre nuestras propias 2 cambiantes de nuestro estudio.

Primero se identificó la muestra poblacional, para luego aplicar los instrumentos a ambas variables, seguidamente proceso la información obtenida para verificar la relación.

Esquema:



Donde:

M = Docentes de la Provincia de Manu.

O1= Cuestionario para medir la variable X: Juegos recreativos.

O2= Cuestionario considerado para medición de la Variable Y: Socialización.

R = Relación entre variables de estudio.

3.4. Población, muestra y muestreo

Población

Está conformada por 60 profesores nivel Inicial de la provincia de Manu.

Tabla 1

Población docente

Sexo	Docentes	
	Nº	%
Mujeres	60	100%
Total	60	100%

Muestra

Se consideró a 22 profesores de las Instituciones Educativas de la Provincia de Manu- Madre de Dios del nivel Inicial.

Tabla 2

Tamaño de la muestra

Sexo	Docentes	
	Nº	%
Mujeres	22	100%
Total	22	100%

2 3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

Técnicas

Encuesta: Esta aplicación se realizó a vestidos maestras de la provincia de Manu del nivel inicial, con el fin de recopilar información sobre los juegos recreativos y la socialización.

Instrumento

Cuestionario: Conjunto de preguntas con el fin de obtener información respecto a lo investigado. Se formuló 15 preguntas sobre los juegos recreativos y 15 preguntas sobre la socialización, las mismas que estuvieron dirigidas a los profesores nivel Inicial de la provincia de Manu.

Las preguntas que se formularon, de las cuales se tomaron en cuenta cinco alternativas, son de carácter llamadas cerradas.:

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

Por las condiciones que se dieron (participantes anónimos) .

El recurso del cuestionario fue virtual debido a la coyuntura de salubridad nacional.

2 3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Las modalidades que se utilizó para el análisis de información son:

Estadística descriptiva:

Estructuración de base de datos sobre los juegos recreativos y la socialización.

Estructuración de tablas de reparto de porcentajes donde agrupa a los elementos de

cada dimensión

Estructuración de gráficos estadísticos

Análisis de correlación

En el procesamiento y obtención de resultados de los estadísticos descriptivos y la contrastación de las hipótesis, se utilizó el software de estadística para ciencias sociales (SPSS V21).

3.7. Ética investigativa

Se da fe que durante los procedimientos de elaboración del presente trabajo científico se conserva la identidad de los participantes de manera individual y colectiva de investigación y son partes complementarias aspectos valorativos como, procesos de confidencialidad, la expresión libre y la capacidad de no dar datos ya que se tendrá suelto intervención y anonimidad del informe.

El estudio de investigación las fuentes utilizadas para el desarrollo y avance del informe de estudio son fuentes primarias y secundarias, respetando los derechos del autor.

4.1. Presentación y análisis de resultado

Resultados a nivel descriptivo

Variable 1: Juegos Recreativos

Tabla 3

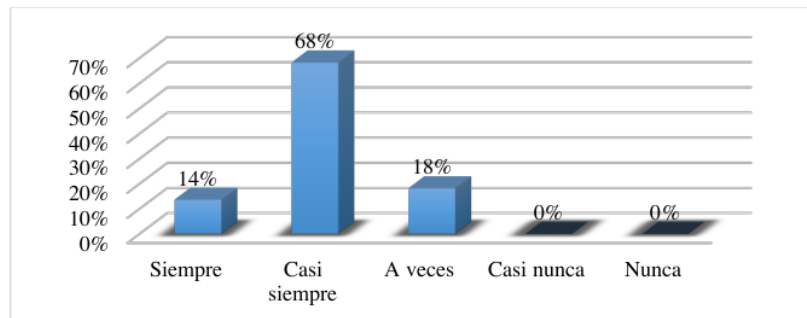
Resultados generales de la variable 1: Juegos Recreativos

Categorías	fi	hi %
Siempre	3	14%
Casi siempre	15	68%
A veces	4	18%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 1

Resultados generales variable 1 – Juegos Recreativos



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretación:

En la variable juegos recreativos, el 14% de docentes encuestadas afirman que siempre utilizan los juegos recreativos, un 68% casi siempre aplican juegos recreativos y un 18% a veces aplica juegos recreativos, no registrándose respuestas para las categorías

casi nunca y nunca. Esto quiere decir, que las docentes encuestadas por lo general los juegos recreativos con sus niños y niñas.

3 Resultados generales de la Dimensión 1: Juegos individuales

Tabla 4

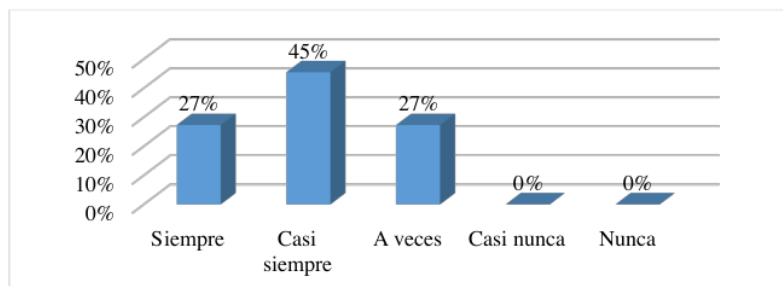
Resultados generales de la dimensión 1 – Juegos individuales

Categorías	fi	hi %
Siempre	6	27%
Casi siempre	10	45%
A veces	6	27%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 2

Resultados generales de la dimensión 1 – Juegos individuales



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretación:

De igual manera, el 27% de docentes encuestadas afirman que siempre aplican juegos individuales, 45% casi siempre aplican juegos individuales y otro 27% a veces aplica juegos individuales, no registrándose respuestas para las categorías casi nunca y nunca. Esto quiere decir, que las docentes encuestadas utilizan generalmente los juegos individuales. Podemos señalar entonces que, desde la

perspectiva de los docentes, el uso de juegos individuales es constante en el procedimiento relacionado u orientado con fines de elaboración ,asi mismo de la aplicación de las sesiones . Los juegos individuales ayudan a los niños a desarrollar la confianza, a desplazarse fácilmente y a cumplir las reglas del juego.

3 Resultados generales de la Dimensión 2: Juegos colectivos

Tabla 5

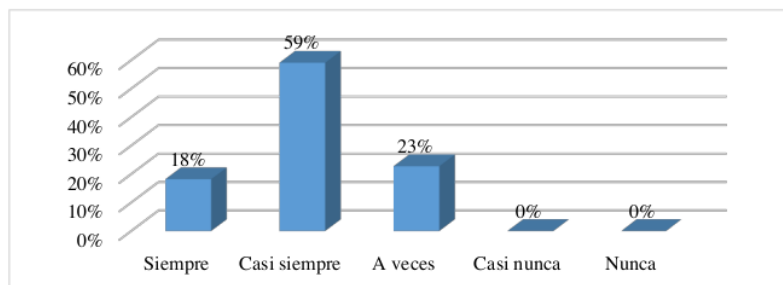
Resultados generales dimensión 2 – Juegos colectivos

Categorías	fi	hi %
Siempre	4	18%
Casi siempre	13	59%
A veces	5	23%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Siempre	22	100%

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 3

Resultados generales dimensión 2 - Juegos colectivos



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretación:

Se observa, el 18% de docentes encuestadas afirman que siempre aplican juegos colectivos, 59% casi siempre aplican juegos colectivos y otro 23% a veces aplica juegos colectivos, no registrándose respuestas para las categorías casi nunca y nunca. Esto quiere decir, que las docentes encuestadas utilizan por lo general los juegos colectivos. Podemos señalar entonces que, desde la perspectiva de los docentes, el uso de juegos colectivos es constante en el proceso o desarrollo coherente de las sesiones de aprendizaje. Los juegos colectivos ayudan a que los niños se interrelacionen, se integren fácilmente, aprendan a respetar el turno de sus amiguitos y compartan sus materiales.

3 Resultados generales de la dimensión 3: Juegos estructurados

Tabla 6

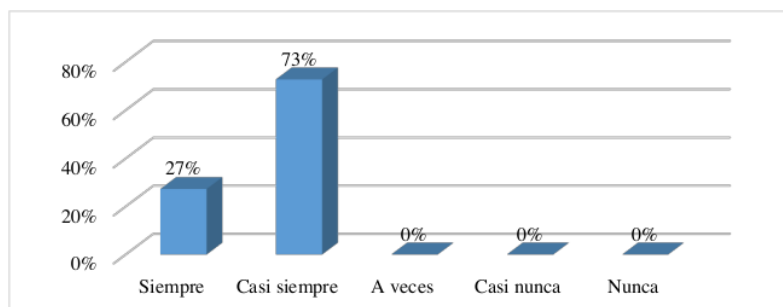
Resultados generales dimensión 3 - Juegos estructurados

Categorías	fi	hi %
Siempre	6	27%
Casi siempre	16	73%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	53	100%

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 4

Resultados generales de la dimensión 3 - Juegos estructurados



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretaciones:

Se observa, el 27% de docentes encuestadas afirman que siempre aplican juegos estructurados, 73% casi siempre aplican juegos estructurados, no registrándose respuestas para las categorías a veces, casi nunca y nunca. Esto quiere decir, que las docentes encuestadas utilizan por lo general los juegos estructurados. Podemos señalar entonces que, desde la perspectiva de los docentes, el uso de juegos estructurados es constante durante el desenvolvimiento y procedimiento constructivo de las sesiones de aprendizaje. Los juegos estructurados ayudan a que los niños cumplan y respeten sus roles, respeten la integridad de sus compañeros y sean cuidadosos con los materiales que usan.

Resultados generales de la dimensión 4: Juegos no estructurados

Tabla 7

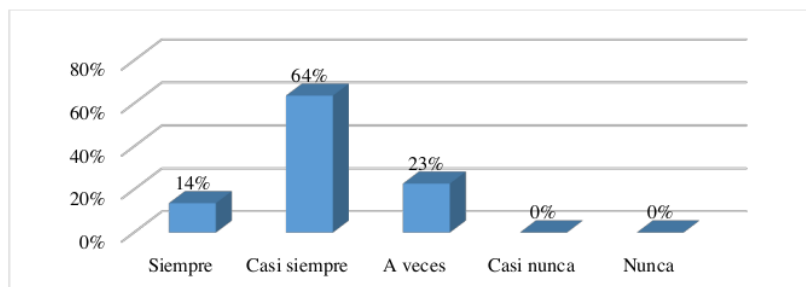
Resultados generales dimensión 4 - Juegos no estructurados

Categorías	fi	hi %
Siempre	3	14%
Casi siempre	14	64%
A veces	5	23%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	53	100%

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 5

Resultados generales de la dimensión 4: Juegos no estructurados



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretaciones:

De igual manera se observa, el 14% de docentes encuestadas afirman que siempre aplican juegos no estructurados, 64% casi siempre aplican juegos no estructurados y 23% casi siempre aplican juegos no estructurados, no registrándose respuestas para las categorías casi nunca y nunca. Esto quiere decir, que las docentes encuestadas utilizan por lo general los juegos no estructurados. Podemos señalar entonces que, desde la perspectiva de los docentes, el uso de juegos colectivos es constante en el procedimiento de

ejecución de las sesiones de estudio. Los juegos no estructurados ayudan a que los niños cumplan y respeten sus roles, respeten la integridad de sus compañeros y sean cuidadosos con los materiales que usan.

Variable 2: Socialización

Tabla 8

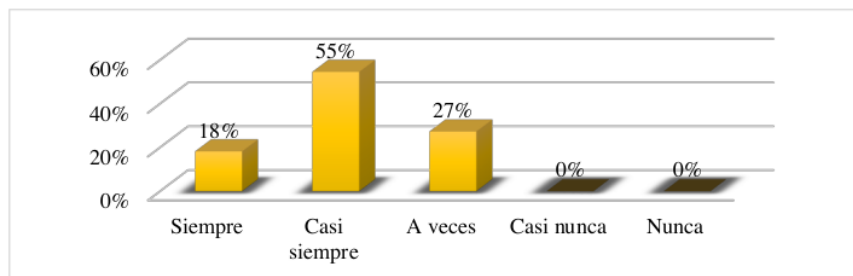
Resultados generales de la variable 2: Socialización

Categorías	fi	hi %
Siempre	4	18%
Casi siempre	12	55%
A veces	6	27%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 6

Resultados generales variable 2 – Socialización



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretación:

Se observa, el 18% de docentes encuestadas afirman que siempre realiza actividades de socialización, un 55% casi siempre lo realiza y un 27% a veces lo realiza, no registrándose respuestas para las categorías casi nunca y nunca. Esto quiere decir, que

las docentes encuestadas por lo general aplican estrategias de socialización con sus niños. Podemos indicar entonces que, desde la perspectiva de los docentes, la socialización es un desarrollo de comunicación, debido a lo que trae como consecuencia la aceptación las características innatas de los diferentes actitudes y formas de comportamiento como parte de la sociedad en que se desempeñan y ajustarse de acuerdo al medio en el que se extiende.

3 Resultados generales de la Dimensión 1: Integración

Tabla 9

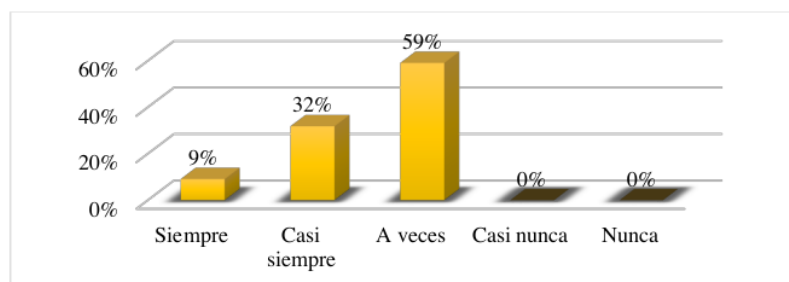
Resultados generales de la dimensión 1 – Integración

Categorías	Fi	hi %
Siempre	6	27%
Casi siempre	10	45%
A veces	6	27%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	22	100 %

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 7

Resultados generales de la dimensión 1 – Integración



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretación:

De igual manera se observa, el 18% de docentes encuestadas afirman que siempre realiza actividades de integración, un 55% casi siempre lo realiza y un 27% a veces lo realiza, no registrándose respuestas para las categorías casi nunca y nunca. Esto quiere

decir, que las docentes encuestadas por lo general aplican estrategias de integración con sus niños. Podemos indicar entonces que, desde la perspectiva de los docentes, en las actividades de interacción los niños participan en nuevas actividades, interactúan con sus compañeros invitándolos a participar como parte del grupo, también se les da la oportunidad de participar libremente e intervenir espontáneamente en las actividades.

3 Resultados generales de la Dimensión 2: Comunicación

Tabla 10

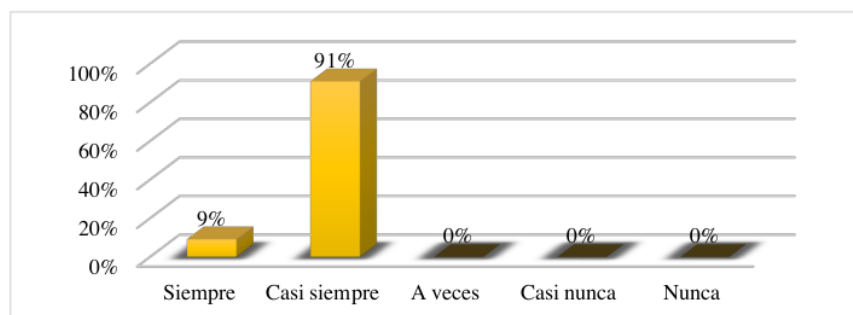
Resultados generales dimensión 2 – Comunicación

Categorías	Fi	hi %
Siempre	2	9%
Casi siempre	20	91%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 8

Resultados generales dimensión 2 - Comunicación



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretación:

Se observa, el 9% de docentes encuestadas afirman que siempre aplican actividades de comunicación y un 91% casi siempre aplican dichas estrategias, no registrándose respuestas para las categorías a veces, casi nunca y nunca. Esto quiere decir, que las docentes encuestadas utilizan por lo general actividades de comunicación. Podemos indicar entonces que, desde la perspectiva de los docentes, en las actividades de comunicación, los niños opinan libremente, aceptan las reglas del juego, expresan lo que piensan, también opinan en grupos y son capaces de dar la iniciativa en actividades.

3 Resultados generales de la dimensión 3: Actitud

Tabla 11

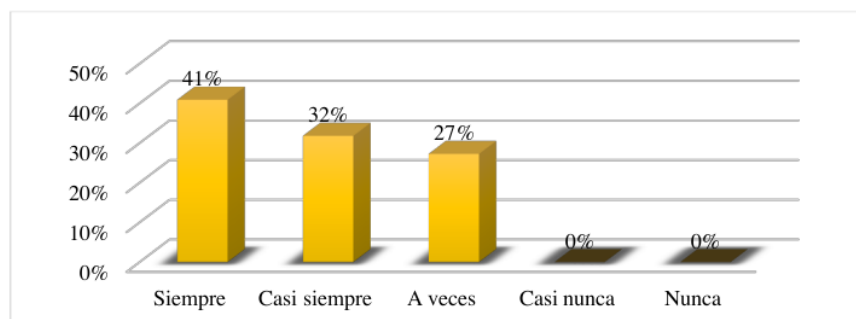
Resultados generales dimensión 3 - Actitud

Categorías	Fi	hi %
Siempre	9	41%
Casi siempre	7	32%
A veces	6	27%
Casi nunca	0	0%
Nunca	0	0%
Total	22	100%

Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Figura 9

Resultados generales de la dimensión 3 - Actitud



Fuente: Estudio sobre los juegos recreativos y socialización, Manu-2022

Interpretaciones:

De igual manera se observa, el 41% de docentes encuestadas afirman que siempre desarrollan la actitud de sus niños, 32% casi siempre lo hacen y un 27% a veces lo hace, no registrándose respuestas para las categorías casi nunca y nunca. Esto quiere decir, que las docentes encuestadas utilizan por lo general actividades para mejorar la actitud de sus niños. Podemos indicar entonces que, desde la perspectiva de los docentes, en las actividades para mejorar la actitud, los niños respetan su turno, se solidarizan, expresan sus sentimientos, participan en grupo y colaboran con sus compañeros.

4.2. ¹ Pruebas de hipótesis

Prueba de hipótesis general

a) Planteamiento de hipótesis

H₁: Existe correlación entre la variable X y variable Y

H₀: No existe correlación entre la variable X y variable 2.

b) ¹ Prueba de normalidad

Hipótesis de normalidad

H₀, Datos correspondientes a una distribución normal.

H₁, Datos no correspondientes de una distribución normal.

Prueba de normalidad a aplicar:

Como $n < 50$, se aplicó la prueba de Shapiro Wilk

Lectura de normalidad:

Si $p_valor \geq \alpha=0.05$, se acepta H₀, es decir, los datos provienen de una distribución normal.

Si $p_valor < \alpha=0.05$, se acepta H₁, es decir, los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla 12*Pruebas de normalidad para la hipótesis general*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos recreativos	,914	22	,057
Socialización	,825	22	,003

1
a. Corrección de la significación de Lilliefors

Conclusión:

El p_valor es mayor al nivel de significancia en la variable X y menor para la variable Y, entonces, se acepta H₁, es decir, los datos no provienen de una distribución normal. Por lo que se aplica el estadístico de rho de Spearman.

Tabla 13*Estadístico de correlación para la hipótesis general*

			Correlaciones	
			Juegos recreativos	Socialización
3 Rho de Spearman	Juegos recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,468
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Socialización	Coefficiente de correlación	,468	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

1
c) Criterio de decisión

Si p-valor $\leq 0,05$ se acepta H₁

Si $p\text{-valor} > 0,05$ se acepta H_0

El $p\text{-valor} = 0.000$ y es menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$; aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula.

Entonces:

Existe correlación positiva media entre la variable X y variable Y, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,468.

Prueba de hipótesis específica 1

Variable X: Juegos recreativos

Dimensión 1 de la Variable Y: Integración

a) Planteamiento de hipótesis

H_1 : Existe correlación entre la variable X y dimensión 1.

H_0 : No existe correlación entre la variable X y dimensión 1.

b) Prueba de normalidad

Hipótesis de normalidad

H_0 , Los datos provienen de una distribución normal.

H_1 , Los datos no provienen de una distribución normal.

Prueba de normalidad a aplicar:

Como $n < 50$, se aplicó la prueba de Shapiro Wilk

Lectura de normalidad:

Si $p\text{-valor} \geq \alpha=0.05$, se acepta H_0 , es decir, los datos provienen de una distribución normal.

Si $p\text{-valor} < \alpha=0.05$, se acepta H_1 , es decir, los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla 14*Pruebas de normalidad para la hipótesis específica 1*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos recreativos	,825	22	,001
Integración	,850	22	,003

1 a. Corrección de la significación de Lilliefors

Conclusión:

El p_valor es menor al nivel de significancia tanto en la variable Juegos recreativos y como en la dimensión Integración, entonces, se acepta H₁, es decir, los datos no provienen de una distribución normal. Por lo que se aplica el estadístico de rho de Spearman.

Tabla 15*Estadístico de correlación para la hipótesis específica 1*

			Correlaciones	
			Juegos recreativos	Integración
Rho de Spearman	Juegos recreativos	3 Coeficiente de correlación	1,000	,427
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Integración	Coeficiente de correlación	,427	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

c) Criterio de decisión

Si p_valor ≤ 0,05 se acepta H₁

Si p_valor > 0,05 se acepta H₀

El p_valor = 0.000 y es menor al nivel de significancia α = 0,05;

aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula.

Entonces: Existe correlación positiva media entre la variable Juegos recreativos y la dimensión Integración, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,427.

Prueba de hipótesis específica 2

Variable X: Juegos recreativos
Dimensión 2 de la Variable Y: Comunicación

d) Planteamiento de hipótesis

H₁: Existe correlación entre la variable X y dimensión 2.

H₀: No existe correlación entre la variable X y dimensión 2.

e) ¹ Prueba de normalidad

Hipótesis de normalidad

H₀, Los datos provienen de una distribución normal.

H₁, Los datos no provienen de una distribución normal.

Prueba de normalidad a aplicar:

Como $n < 50$, se aplicó la prueba de Shapiro Wilk

Lectura de normalidad:

Si $p_valor \geq \alpha=0.05$, se acepta H₀, es decir, los datos provienen de una distribución normal.

Si $p_valor < \alpha=0.05$, se acepta H₁, es decir, los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla 16

Pruebas de normalidad para la hipótesis específica 2

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		Gl	Sig.
Juegos recreativos	,825	22	,001
Comunicación	,814	22	,001

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Conclusión:

El p_valor es menor al nivel de significancia tanto en la variable Juegos recreativos y como en la dimensión Comunicación, entonces, se acepta H₁, es decir, los datos no provienen de una distribución normal. Por lo que se aplica el estadístico de rho de Spearman.

Tabla 17

Estadístico de correlación para la hipótesis específica 2

			Correlaciones	
			Juegos recreativos	Comunicación
Rho de Spearman	Juegos recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,497
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Comunicación	Coefficiente de correlación	,497	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

f) **1** Criterio de decisión

Si p_valor ≤ 0,05 se acepta H₁

Si p_valor > 0,05 se acepta H₀

El p_valor = 0.000 y es menor al nivel de significancia α = 0,05;

aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula.

Entonces: Existe correlación positiva media entre los juegos recreativos y la dimensión comunicación, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,497.

Prueba de hipótesis específica 3

Variable X: Juegos recreativos

Dimensión 3 de la Variable Y: Actitud

g) Planteamiento de hipótesis

H₁: Existe correlación entre la variable X y dimensión 2.

H₀: No existe correlación entre la variable X y dimensión 2.

h) ¹ Prueba de normalidad

Hipótesis de normalidad

H₀, Los datos provienen de una distribución normal.

H₁, Los datos no provienen de una distribución normal.

Prueba de normalidad a aplicar:

Como $n < 50$, se aplicó la prueba de Shapiro Wilk

Lectura de normalidad:

Si $p_valor \geq \alpha=0.05$, se acepta H₀, es decir, los datos provienen de una distribución normal.

Si $p_valor < \alpha=0.05$, se acepta H₁, es decir, los datos no provienen de una distribución normal.

Tabla 18

Pruebas de normalidad para la hipótesis específica 3

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos recreativos	,825	22	,001
Actitud	,890	22	,019

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Conclusión:

El p_valor es menor al nivel de significancia tanto en los juegos recreativos y como en la dimensión actitud, entonces, se acepta H_1 , es decir, los datos no provienen de una distribución normal. Por lo que se aplica el estadístico de rho de Spearman.

Tabla 19

Estadístico de correlación para la hipótesis específica 3

			Correlaciones	
			Juegos recreativos	Actitud
Rho de Spearman	Juegos recreativos	Coefficiente de correlación	1,000	,485
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	22	22
	Actitud	Coefficiente de correlación	,485	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

i) **Criterio de decisión**Si p_valor $\leq 0,05$ se acepta H_1 Si p_valor $> 0,05$ se acepta H_0 El p_valor = 0.000 y es menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$;

aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula.

Entonces: Existe correlación positiva media entre los juegos recreativos y la dimensión actitud, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,485.

4.3. Discusión de resultados

Los propósitos bien definidos en la investigación en curso es identificar la interrelación entre los llamados juegos recreativos y la socialización en niños de Inicial de Instituciones Educativas de la provincia de Manu, Madre de Dios-2021.

En las pruebas de hipótesis aplicadas, encontramos que existe correlación positiva media entre los juegos recreativos y socialización, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,468. También se identificó que existe correlación positiva media entre la variable Juegos recreativos y la dimensión Integración, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,427. Asimismo, se logró determinar que existe correlación positiva media entre la variable Juegos recreativos y la dimensión Comunicación, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,497. Finalmente, se determinó que existe correlación positiva media entre la variable Juegos recreativos y la dimensión Actitud, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,485.

Estos resultados coinciden con Gonzales, (2019) quien. De igual forma, Carazas, (2020) encontró realmente la notable y comprobable relación positiva media entre los denominados juegos recreativos y el proceso de socialización con una r de Pearson de ,492 a un nivel de confianza de ,028 < a 0,05. Se debe recalcar que también evidencias comprobables a cerca de la preferencia de los niños que bordean los 4 y 5 primeros años de existencia respecto a los llamados juegos colectivos, estructurados o no. Se debe también tomar como situación referencial el aspecto de socialización destacada y prevista de manera muy singular y personal Asimismo, Jove, (2020) en su trabajo de investigación llegó a conclusión de que efectivamente se visualiza la consecuencia positiva de interrelación de la efectividad de los juegos recreativos sobre las denominadas dimensiones de equilibrio, ritmo y lateralidad en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

Existe correlación positiva media entre la variable Juegos recreativos y variable Socialización, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,468.

Existe correlación positiva media entre la variable Juegos recreativos y la dimensión Integración, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,427.

Existe correlación positiva media entre la variable Juegos recreativos y la dimensión Comunicación, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,497.

Existe correlación positiva media entre la variable Juegos recreativos y la dimensión Actitud, dada por un coeficiente rho de Spearman de 0,485.

5.2. Sugerencias

Al Director de gestión pedagógica de la Dirección Regional de Educación de Madre de Dios, implementar en las Instituciones Educativas de Inicial de la región, círculos de autoformación en el desarrollo de juegos recreativos con asistencia técnica especializada, dado que su aplicación se relaciona positiva en el desarrollo de la Socialización, esta actividad podría llevarse a cabo de manera transversal y permanente durante cada año escolar.

Al director de la Unidad de Gestión Educativa Local Manu, implementar programas de acompañamiento pedagógico para mejorar el proceso de socialización, y el uso de estrategias adecuadas para su mejora.

A los directores de las instituciones educativas de la UGEL Manu; fomentar en sus docentes actividades de formación continua y superación constante tanto a nivel de desarrollo de los juegos recreativos como en el mejoramiento de los procesos de socialización.

A los estudiantes de pedagogía en la carrera de Educación Inicial, de las Universidades e Institutos Pedagógicos de la Región Madre de Dios, se les sugiere realizar investigaciones sobre como potenciar el uso de los juegos recreativos como alternativa para mejorar el proceso de socialización.

JUEGOS RECREATIVOS Y SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE MANU, MADRE DE DIOS 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.pedagogicomadrededios.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	www.repositorio.autonomadeica.edu.pe Fuente de Internet	2%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	repositorio.upch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
12	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.onpe.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
14	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	bibliotecadigital.oducal.com Fuente de Internet	<1 %
17	archive.org Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	1library.co Fuente de Internet	<1 %
20	www.pge.com Fuente de Internet	<1 %

21 docplayer.es Fuente de Internet <1 %

22 dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet <1 %

23 fr.slideshare.net Fuente de Internet <1 %

24 moam.info Fuente de Internet <1 %

25 www.slideshare.net Fuente de Internet <1 %

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 10 words