



ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN MARTÍN"

Alma Máter en la Formación de Maestros en la Amazonia

Creado por D.S. N° 025-52-ED del 05-12-1952- Licenciada por R.M. N° 245-2020 del 24-06-2020

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE 4 AÑOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA DE LA I.E “JOSÉ ENCINAS FRANCO”-MOYOBAMBA, 2021”

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS

Bach. THALÍA CHÁVEZ CÓRDOVA

<https://orcid.org/0009-0003-2403-9882>

Bach. MARTHA LUZ RAMIREZ VILLACORTA

<https://orcid.org/0009-0008-5728-4389>

ASESORA:

Mag. GLORIA MILAGROS OCAMPO GUERRA

<https://orcid.org/0000-0003-0757-5598>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO PERSONAL Y HABILIDADES SOCIALES

MOYOBAMBA – PERÚ

2024

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE 4 AÑOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA DE LA I.E “JOSÉ ENCINAS FRANCO”-

Fecha de entrega: 13-ago-2023 05:31pm (UTC-05:00)

Identificador de la entrega: 2436999563

Nombre del archivo:

_LOS_JUEGOS_TRADICIONALES_Y_SU_RELACION_CON_EL_DESARROLLO_DE_LAS_HABILIDADES_SOCIALES_DE_NIÑOS_DE...S_DE_PANDEMIA_DE_LA_I.E_JOSÉ_ENCINAS_FF
MOYOBAMBA_2021_THALIA_CHAVEZ_-_MARTHA_LUZ_RAMIREZ_.docx (130.41K)

Total de palabras: 726

Total de caracteres: 42600

“LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES DE NIÑOS DE 4 AÑOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA DE LA I.E “JOSÉ ENCINAS FRANCO”-MOYOBAMBA, 2021” THALÍA CHÁVEZ - MARTHA

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2%
3	1library.co Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
10	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
12	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad para el Desarrollo Andino- AMT Account ID Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas Trabajo del estudiante	<1 %
18	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %

20	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
22	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
25	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	<1 %
27	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

31	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
32	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
33	pdfcookie.com Fuente de Internet	<1 %
34	Gutierrez Wilde, Natalia Fernanda. "Identificación de Interacciones metabólicas Clave en Consorcios de Microbioma Mediante la eliminación de Especies", Pontificia Universidad Católica de Chile (Chile), 2021 Publicación	<1 %
35	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
36	bvs.sld.cu Fuente de Internet	<1 %
37	homepages.mty.itesm.mx Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	www.pinterest.com Fuente de Internet	<1 %

<1 %

41

oldri.ues.edu.sv

Fuente de Internet

<1 %

42

repositorio.upct.es

Fuente de Internet

<1 %

43

repositorio.urp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

44

rraae.cedia.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

45

www.lancomperu.com

Fuente de Internet

<1 %

46

Submitted to Universidad Catolica De Cuenca

Trabajo del estudiante

<1 %

47

blogs.worldbank.org

Fuente de Internet

<1 %

48

fdocuments.mx

Fuente de Internet

<1 %

49

www.escuelaviva-mec.edu.py

Fuente de Internet

<1 %

50

www.youtube.com

Fuente de Internet

<1 %

51

Janet Patricia Valiente Solís, María Emperatriz Escalante López, Carolina del Carmen Loyola

<1 %

Santos. "Aprendizaje de las pruebas de evaluación censal de estudiantes y la percepción de la calidad educativa de una institución educativa privada", Journal of the Academy, 2021

Publicación

52

Mendoza Galvez, Natalia Esther | Tengan Izena, Natalia Keiko. "Análisis de la Implementación de Acciones del Proyecto Adoptemos una Escuela, Juntos Mejoramos la Educación", Pontificia Universidad Católica del Perú - CENTRUM Católica (Peru), 2022

Publicación

<1 %

53

archive.org

Fuente de Internet

<1 %

54

bdigital.unal.edu.co

Fuente de Internet

<1 %

55

bibliotecavirtualoducal.uc.cl

Fuente de Internet

<1 %

56

documents.mx

Fuente de Internet

<1 %

57

dspace.unl.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

58

es.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

59

intra.uigv.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

60 josephinelisgue.blogspot.com
Fuente de Internet

<1 %

61 repositorio.upla.edu.pe
Fuente de Internet

<1 %

62 www.revinfcientifica.sld.cu
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

Página de Jurado y asesora

.....

Presidente

Mag. ODILARDO ROJAZ GONZALES

.....

Secretario

Dra. MARITZA ARCELIS ZAVALA DÍAZ

.....

Vocal

Mag. SEPHORA YONE ALVARADO YPARRAGUIRRE

.....

Asesora

Prof. MILAGROS OCAMPO GUERRA

DEDICATORIA

A mis padres por el apoyo incondicional que me dieron durante toda mi formación. A mi hijo por ser mi fuente de motivación e inspiración para poder superarme y lograr mi desarrollo profesional y personal.

Thalía

A mi madre y tía Lleny, por el apoyo y esfuerzo económico durante todo mi proceso de formación académica. A mi hijo por brindarme el soporte emocional y la motivación necesaria por ser cada vez mejor persona y una excelente profesional.

Martha Luz

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la vida, la salud en los tiempos difíciles de pandemia que atravesamos a nivel mundial.

A nuestros docentes, quienes estuvieron siempre pendientes de nuestros logros y dificultades acompañándonos y dedicando su tiempo a lo largo de nuestra carrera, por ser nuestra fortaleza en momentos de debilidad y brindarnos, conocimientos, aprendizajes y experiencias.

A todos los docentes de la EESPP “GJSM” quienes contribuyeron en nuestra formación profesional, por su preocupación, apoyo y compromiso durante el tiempo que estuvimos en la institución.

Finalmente, nuestro más sincero agradecimiento a nuestra asesora Mg. Gloria Milagros Ocampo Guerra por su dedicación, apoyo y respaldo durante nuestro proceso de formación profesional especializada.

Las autoras

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

1.1 CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.2.1. Problema General	15
1.2.2. Problemas Específicos	15
1.3 OBJETIVOS	16
1.3.1 Objetivo General	16
1.3.2 Objetivos Específicos	16
1.4 JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	17
1.5. DELIMITACIÓN Y LIMITACIONES	17
1.5.1 Delimitación	17
1.5.2 Limitaciones	18
1.6 METODOLOGÍA DEL ESTUDIO	18
1.6.1 Enfoque de la Investigación	18
1.6.2 Tipo de Investigación	18
1.6.3 Diseño de la Investigación	19
1.6.4 Métodos	19
1.6.5 Sistema de Hipótesis	20
1.6.6 Identificación y operacionalización de Variables	20
1.6.7 Población de estudio	23
1.6.8. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	23

1.6.8.1. Técnicas	23
1.6.8.2. Instrumentos	24
1.6.9. Técnicas de Procesamiento e Interpretación de Datos	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. ANTECEDENTES	25
2.2 BASES TEÓRICO CIENTIFICAS	27
2.2.1. El juego	27
2.2.1.1. Los juegos tradicionales	27
2.2.1.2. La vida del niño y el juego	27
2.2.1.3. Importancia de los juegos tradicionales en niños de 3 – 5 años	28
2.2.1.4. Funciones de los juegos	29
2.2.1.5. El juego tradicional como mediador del aprendizaje	29
2.2.1.6. Clasificación de los juegos tradicionales	30
2.2.1.7. Dimensiones de los juegos tradicionales	30
2.2.2. Habilidades sociales	31
2.2.2.1. Importancia de las habilidades sociales	32
2.2.2.2. Funciones de las habilidades sociales	33
2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades sociales	34
2.2.2.4. Habilidades sociales y los juegos tradicionales	34
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS	35
2.3.1. Cognición	35
2.3.2. Creatividad	35
2.3.3. Juego	35
2.3.4. Juegos recreativos	35
2.3.5. Juegos tradicionales	36
2.3.6. Habilidad	36
2.3.7. Habilidades sociales	36
2.3.8. Relaciones interpersonales	36

CAPÍTULO III
PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS	37
3.1.1. Procesamiento e interpretación de datos	37
3.1.1.1. Resultados del nivel de juegos tradicionales	37
3.1.1.2. Resultados del nivel de habilidades sociales	39
3.1.1.3. Coeficiente de correlación de Pearson	41
3.1.1.4. Coeficiente de Correlación de Pearson: Correlación de variables	41
3.1.2. Comprobación de la hipótesis	43
3.2 ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	44
• CONCLUSIONES	48
• SUGERENCIAS	49
• REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50
• ANEXOS.	53

RESUMEN

La investigación se ejecutó con la finalidad de determinar la correlación que existe entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Encinas Franco” – Moyobamba, 2021. Corresponde al enfoque al cuantitativo, con un diseño descriptivo correlacional, con una población de estudio de 56 niños de 4 años de la I. E “José Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó la estadística inferencial mediante la prueba t de Student aplicado al coeficiente de correlación de Pearson, con un nivel de significancia o error de $\alpha = 5\% = 0,05$ y un nivel de confianza o certeza: $1 - \alpha = 95\% = 0.95$; y poder concluir que existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

De acuerdo a los resultados, existe una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales, quedando como verdadera la hipótesis de investigación.

Palabras claves: juegos tradicionales, habilidades sociales, relaciones interpersonales.

ABSTRACT

The research was carried out with the purpose of determining the correlation that exists between traditional games and social skills in 4-year-old children in times of the I. E “José Encinas Franco” pandemic – Moyobamba, 2021. The approach corresponds to quantitative, with a descriptive correlational design, with a study population of 56 4-year-old children from the I. E “José Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

To test the hypothesis, inferential statistics were used through the Student t test applied to the Pearson correlation coefficient, with a level of significance or error of $\alpha = 5\% = 0.05$ and a level of confidence or certainty: $1 - \alpha = 95\% = 0.95$; and to be able to conclude that there is a positive relationship between traditional games and social skills in 4-year-old children in times of the I. E “José Encinas Franco” pandemic – Moyobamba, 2021.

According to the results, there is a high positive correlation between traditional games and social skills, making the research hypothesis true.

Keywords: traditional games, social skills, interpersonal relationships.

INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación titulado “Los juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I.E “José Encinas Franco”-Moyobamba, 2021” tuvo como propósito de determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños 4 años de la institución educativa “José Encinas Franco” Moyobamba – 2021.

Los juegos tradicionales son conocidos como los juegos clásicos, ya que estos se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con recursos de la zona o fácilmente disponibles, estos juegos pueden ser individuales como colectivos, estos juegos ayudan al niño a socializar y ganar confianza. Son ideales para conseguir que el niño disfrute pasando tiempo libre en la naturaleza. Impulsan la visión espacial o el equilibrio y mejoran la psicomotricidad.

El trabajo se realizó con la metodología de una investigación cuantitativa con un diseño descriptivo correlacional, para ello se utilizó los métodos descriptivo, analítico, sintético y deductivo.

El presente informe de investigación se ha estructurado en tres capítulos para su mejor comprensión:

Capítulo I: Planteamiento del Problema y Metodología del estudio. Contiene la caracterización y formulación del problema, formulación de los objetivos, justificación del estudio, delimitación y limitaciones, enfoque, tipo y diseño de la investigación, los métodos

utilizados, además la población de estudio y las técnicas utilizada para la recolección y el procesamiento de los datos.

Capítulo II: Marco Teórico y Conceptual. Comprende los antecedentes del estudio, las bases teóricas científicas, que permitió analizar las diferentes teorías existentes con relación al problema objeto de estudio planteado y la definición de términos.

Capítulo III: Presentación y Discusión de Resultados. En este capítulo se ha realizado el procesamiento de la información, análisis y discusión de resultados de la investigación.

Finalmente presentamos las conclusiones, sugerencias y anexos que validan y permiten evidenciar el trabajo realizado

Las autoras

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

1.1. CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA.

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que han sido practicadas en la familia, en las instituciones educativas, entre amigos del barrio o vecindad y en organizaciones públicas y privadas, como recurso o estrategia para la integración, la recreación y el fomento de valores. A pesar de ser una herramienta útil en la educación, con el tiempo han sido reemplazados por la tecnología. En muchos casos, tanto los profesores y los estudiantes prefieren juegos por internet que, en vez de educar, fomentan la violencia y otros antivalores. (Trigo, 1989, citado por Lantigua, 2007).

Monjas (1999), citado por De Miguel (2014), define a las habilidades sociales, como el conjunto de conductas aprendidas que permiten interactuar las demás personas. Son comportamientos importantes en el ser humano que ayudan a relacionarnos con los demás en los distintos ámbitos de la vida, ya sea en el ámbito social, escolar o familiar.

La UNESCO (2020), advierte que en América Latina existe un bajo nivel de desarrollo de las habilidades sociales, porque muchos niños tienen conductas inapropiadas tales como: violencia escolar, débil expresión de sentimientos a sus compañeros y adultos, poca

participación en las clases, desinterés para defender sus propios derechos y el de sus compañeros. Cada vez, es preocupante el incremento de casos de conductas agresivas ya sea verbal y física durante las horas de clase.

McCoy (2016), describe un panorama totalmente crítico; donde la tercera parte de los niños de 3 y 4 años pertenecientes a países en vías de desarrollo, quienes en su mayoría se caracterizan por incapacidad de conservar la atención e integración con su medio. Concluyó que 80,2 millones de preescolares no consiguen desarrollar habilidades sociales básicas para su edad, siendo África el primer continente con 29,4 millones (44%) de niños con este problema, seguido por el sur de Asia - Asia oriental con un 38% y el Pacífico con un 26%.

Huerta (2018), dice que la situación en el Perú, según el Ministerio de Educación desde 2013 al 2017 se han reportado 11,369 casos de acoso escolar, registrándose en Lima Metropolitana 4144 casos. El 87% de los casos proceden de colegios públicos, siendo entre las principales modalidades la violencia de tipo física, verbal y tecnológica.

Camacho (2012), afirma que como consecuencia de era tecnológica y la educación virtual en las instituciones del mundo, no existe el interés por juegos tradicionales o recreativos. La educación virtual sigue avanzando creando cientos de programas y juegos sencillos para los niños, quienes han perdido interés por la práctica de los juegos tradicionales retrasando el normal desarrollo de habilidades intelectuales de los niños. No se toma en cuenta que los juegos tradicionales son una forma específica para llegar a conocer nuestra cultura, costumbres y tradiciones donde vivimos; esto son juegos transmitidos de generación en generación que van desapareciendo con el tiempo, la realización de estos no solo es una forma recreacional y divertida sino también una forma de aprender.

En la institución educativa José Antonio Encinas Franco de Moyobamba, durante las

prácticas profesionales realizadas en el año 2021 se observó que los niños durante el área de psicomotricidad y durante el recreo, tenían las siguientes dificultades:

- No todos ellos realizaban movimientos coordinados de su cuerpo durante el juego
- Incorrecta percepción de las sensaciones (sonidos, tacto, la visión o el movimiento y posicionamiento de nuestro cuerpo.
- No han desarrollado su esquema corporal, cuando recorren distancias cortas en el patio, tienen dificultades cuando siguen la dirección de un objeto en movimiento.
- No pueden establecer relaciones de causa – efecto, cuando escuchan la narración de un cuento.
- No tienen conciencia que lo que realizan (formación de grupos, quitar objetos de una caja, mover objetos) cambia su entorno, causando algunas reacciones en los demás.
- En la hora del juego libre en sectores, no todos los niños tienen interés para realizar el juego simbólico.
- La mayoría de ellos no son sociables, muestran timidez, no se integran en grupos de trabajos.
- Fácilmente se agreden verbalmente o físicamente.
- No respetan las costumbres, modo de vestir y de hablar de los demás niños.
- No les gusta participar en los juegos tradicionales de otros lugares, las rechaza.
- No tienen la capacidad de adaptarse y conocer nuevos juegos, que proponen los niños nuevos.

- No son creativos para proponer nuevos juegos, o modificar los que conocen, poca imaginación e invención para resolver dificultades durante el juego tradicional.

Además, se observó que no han desarrollado habilidades sociales, porque no todos hacen gestos apropiados con la cara, descuidan su apariencia personal, inadecuada postura corporal, tienen prejuicio, no son empáticos, no asumen su responsabilidad cuando juegan con los demás, no aceptan en su grupo a otros niños, no se relacionan con facilidad con los demás, no son proactivos con los demás, no tienen la confianza y seguridad para comunicarse con los demás no son asertivos durante el juego, no tienen interés para comunicar sus ideas mediante sus garabatos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Nivel General

¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” - Moyobamba 2021?

1.2.2. Nivel específico

- ❖ ¿Cuál es el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco”-Moyobamba 2021?
- ❖ ¿Cuál es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” - Moyobamba 2021?

- ❖ ¿Cuál es el coeficiente de correlación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” - Moyobamba 2021?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la institución educativa “José Antonio Encinas Franco” Moyobamba – 2021

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales de los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la institución educativa “José Antonio Encinas Franco” Moyobamba 2021.
- Identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la institución educativa “José Antonio Encinas Franco” - Moyobamba 2021.
- Calcular el coeficiente de correlación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia, de la institución educativa “José Antonio Encinas Franco” - Moyobamba 2021.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.

Este trabajo de investigación se justifica por las siguientes razones:

➤ **Justificación Teórica:**

La investigación incrementa la información teórica sobre los juegos tradicionales y las habilidades sociales, posibilitando comprender a profundidad y al mismo tiempo que sustentan y fundamentan la investigación realizada.

➤ **Justificación Metodológica**

Este trabajo de investigación permitió validar instrumentos de medición de las variables: juegos tradicionales y las habilidades sociales, los mismos que servirán a futuros investigadores, profesores interesados en el desarrollo de habilidades de los niños, capacidades importantes para su formación integral.

➤ **Justificación social.**

Esta investigación tiene una justificación o impacto social, porque el niño por naturaleza es un ser social, siempre está en interacción con los demás mediante el juego, permitiendo su formación integral, así como el desarrollo de habilidades sociales y mejora las relaciones interpersonales para promover el aprendizaje de los niños y niñas.

1.5. DELIMITACIÓN Y LIMITACIONES

1.5.1. Delimitación

La investigación se realizó en la Institución Educativa “José Antonio Encinas Franco” de la ciudad de Moyobamba, en el año 2021, con los niños de 4 años del nivel inicial.

1.5.2. Limitaciones.

En la presente investigación se presentaron las siguientes limitaciones:

- Inasistencia de los niños en las fechas en las que se hicieron la medición de las variables, para superar esta limitación, se coordinó con los padres de familia a través del WhatsApp), para que envíen a los niños a la institución educativa, logrando evaluar a todos los niños.
- La evaluación de la variable juegos tradicionales requirió mayor tiempo del previsto, debido a que las docentes nunca lo practicaron con los niños; para superar esta dificultad se tuvo que realizar dos actividades de aprendizaje para orientar sobre los juegos tradicionales.
- Limitada experiencia en la ejecución de investigación educativa por parte de las investigadoras, se coordinó con el asesor del proyecto para el apoyo correspondiente.

1.6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1. Enfoque de la Investigación

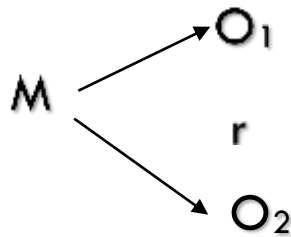
Esta investigación por su naturaleza es cuantitativa, porque la información que obtuvimos se procesó a través de datos numéricos para su posterior interpretación.

1.6.2. Tipo de Investigación.

El tipo de investigación corresponde a una investigación básica debido en ella se analizó la correlación entre ambas variables de estudio, como nos refiere (Hernández et 2014).

1.6.3. Diseño de la investigación

Se utilizó el diseño correlacional cuyo esquema es el siguiente:



Donde:

M = Muestra

O₁ = Observación a la variable 1

O₂ = Observación a la variable 2

r = Correlación entre la variable 1 y 2

1.6.4. Métodos.

Se emplearon los siguientes métodos de investigación

- a. **Método descriptivo.** Permitió describir el problema de la investigación y el nivel de desarrollo de los juegos tradicionales y las habilidades sociales.
- b. **Método analítico.** Sirvió para realizar el análisis de las dimensiones de la variable juegos tradicionales y la variable habilidades sociales, para establecer los indicadores de cada una de ellas, así como el análisis de la información teórica recabada, al momento de elaborar el marco teórico.
- c. **Método sintético.** Permitió realizar las síntesis de información teórica, el parafraseo y la redacción de las conclusiones de la presente investigación.

d. **Método inductivo.** Permitió obtener conclusiones generales a partir de los datos e información recabada. (Estrada 2014).

1.6.5. Sistema de Hipótesis.

1.6.5.1. Hipótesis general

Existe relación directa alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños 4 años de la institución educativa “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba – 2021.

1.6.5.2. Hipótesis alterna

Existe una relación significativa positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños 4 años de la institución educativa “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba – 2021.

1.6.5.3. Hipótesis Nula.

No existe relación significativa positiva entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños 4 años de la institución educativa “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba – 2021.

1.6.6. Identificación y Operacionalización de Variables.

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Juegos tradicionales	Son actividades lúdicas de una comunidad, región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de	Son las actividades que desarrollan los niños de manera espontánea utilizando los	Motora	<ul style="list-style-type: none"> ● Realización de movimientos del cuerpo durante el juego. ● Percepción de sensaciones durante el juego. 	Ordinal

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
	tecnología, usando su propio cuerpo o de recursos de la naturaleza. López (2006).	diferentes recursos de la naturaleza.		<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollo del esquema corporal. ● Relaciones causa-efecto. ● Conciencia que lo que realiza va transformando su entorno, causando reacciones en los demás. 	
			Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> ● Realización del juego simbólico manipulando objetos. ● Adquisición de nociones y los expresa. ● Valores y fortalecimiento de la empatía 	
			Social	<ul style="list-style-type: none"> ● Buena convivencia y la comunicación, para los demás. ● Sociabilidad. ● Actitudes para ayudar, saludar, respetar turnos, compartir. ● Evita agredir a los demás o privarles manifestar su voluntad. 	
			Intercultural	<ul style="list-style-type: none"> ● Respeta y práctica a su modo los valores y costumbres de la comunidad. ● Participa en juegos que proponen sus compañeros y que no le son conocidos. ● Capacidad para adaptarse y conocer nuevos juegos. 	
			Creativa	<ul style="list-style-type: none"> ● Propone nuevos juegos a sus compañeros. ● Hace algunas modificaciones de las reglas de algunos juegos. ● Imaginación e invención, para resolver las 	

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
				<p>dificultades durante el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunica a sus compañeros nuevas formas de realizar los juegos. 	
Habilidades sociales	<p>Conjunto de conductas, capacidades y hábitos observables que fomentan la comunicación eficaz, las relaciones satisfactorias entre las personas y el respeto para bienestar de los demás. (García, 2005)</p>	<p>Son las conductas que manifiestan las personas en su relación interpersonal y permite una comunicación asertiva para lograr el bienestar con los demás</p>	Integración social	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestos y expresión de la cara ● Apariencia personal ● Postura corporal ● Actitudes sin prejuicios ● Empatía ● Asume su responsabilidad cuando juega con los demás. 	Ordinal
			Aceptación	<ul style="list-style-type: none"> ● Integración al grupo ● Capacidad de relacionarse con los demás ● Actitud positiva y proactiva ante las circunstancias desagradables. ● Acepta las propuestas de sus compañeros durante el juego. ● Facilidad para relacionarse con los demás 	
			Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> ● Confianza y seguridad al expresarse ● Comunicación afectiva durante el juego. ● Uso de palabras y garabatos para comunicar ideas antes, durante y después del juego. 	

1.6.7. Población de estudio.

La población objeto de estudio estuvo constituida por los niños de 4 años de la institución educativa “José Antonio Encinas Franco” del distrito de Moyobamba, tal como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1: Cantidad de niños de 4 años de la I.E. “José Antonio Encinas Franco”

I.E “José Antonio Encinas Franco”		Alumnos		
		M	H	Total
Sección 4 años “	A	13	14	27
	B	13	16	29
Total				56

Fuente: nómina de matrícula de I.E.

1.6.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

1.6.8.1. Técnicas.

- **Fichaje:** Permitió recoger información de diferentes fuentes bibliográficas e internet, para elaborar el marco teórico de la investigación, realizar la operacionalización de las variables y conocer la realidad problemática en forma general y específica.
- **Observación:** Permitió recopilar información relevante sobre la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

1.6.8.2. Instrumentos.

- **Fichas bibliográficas textuales y de resumen:** Se utilizaron para recopilar textualmente información teórica relacionada con las variables, a fin de elaborar el marco teórico y metodológico.
- **Ficha de observación:** Se utilizó para recoger información relevante y establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

1.6.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el tratamiento de los datos se realizó el minitab, software con el que se elaboraron tablas de frecuencia y figuras con sus correspondientes análisis e interpretación, se utilizaron:

- **Tabla de frecuencias.** Sirvió para presentar la información desagregada en categorías o frecuencias.
- **Figuras.** Se presentaron los datos en forma visible, para observar en forma simple y rápida las características de los datos de las variables de estudio, de acuerdo con su presentación, se utilizaron las barras como figuras.
- **Análisis correlacional de Pearson.** Esta técnica se utilizó para la prueba de hipótesis, el procedimiento fue el siguiente: Formulación de hipótesis estadísticas (Hipótesis nula, hipótesis alterna), elaboración de la base de datos con los puntajes obtenidos de las variables de estudio y finalmente se realizó cálculo del coeficiente de correlación mediante minitab.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes.

Los antecedentes de la presente investigación, son los siguientes:

Nivel Internacional

Berzosa (2021), en Ecuador, realizó el trabajo de titulación: Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación preescolar; concluye que la participación de los niños en juegos tradicionales ofrece mayores probabilidades de mejorar su desarrollo integral, por lo que se diseñó una guía de juegos tradicionales para favorecer sus habilidades sociales en preescolar.

Valderrama (2014), realizó un trabajo de investigación titulado: “Juegos tradicionales en la escuela: medio de convivencia pacífica y reconocimiento cultural -propuesta metodológica” de la Universidad del Valle Santiago de Cali Colombia, concluye que para la convivencia necesita de normas, esas mismas que van ligadas a los valores que se adquieren en la socialización del juego y en la resolución de los conflictos que necesariamente aparecen.

Carballo (2004), realizó un trabajo de investigación: el Juego didáctico una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño y niña de las Familias de la Comunidad Ezequiel

Zamora, concluye que a través de las actividades lúdicas el niño–niña exterioriza su curiosidad y satisfacen la necesidad de averiguar y descubrir, la ayuda a ganar confianza en sí mismo.

Nivel Nacional

Ydrogo (2022) realizó la investigación: Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip, concluyendo que existe correlación significativa entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de la mencionada institución.

De la Cruz (2021) realizó la investigación: Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris, tuvo como resultado que el valor de 0,810 de coeficiente de correlación entre Juegos tradicionales y habilidades sociales, por lo que concluyó, que existe relación directa entre estas variables de estudio.

Hinostroza (2017), realizó un estudio sobre: Los juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes de la I.E.I N° 31463, Rio Negro. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Satipo- Perú, concluye que existe relación positiva alta directa entre juegos tradicionales y convivencia intercultural.

Medina (2012), en su tesis titulado: El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años, llegó a las siguientes conclusiones: Que el juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Los juegos cooperativos promueven el uso de ciertas habilidades sociales básicas.

2.2. Bases Teórico Científicas.

2.2.1. El juego

El juego es una actividad social que ayuda al niño en su aprendizaje, mediante la cooperación, interacción grupal y en interacción con un adulto o con sus compañeros (Chamorro, 2010).

A decir de Morera (2008) el juego, es una actividad vital que favorece el desarrollo físico, cognitivo, psicológico y socioafectivo y contribuye al desarrollo de las relaciones interpersonales.

2.2.1.1. Los juegos tradicionales

Fausto (1981), define juegos tradicionales como el conjunto de actividades lúdicas ancestrales que se transmiten de generación en generación fortaleciendo la identidad cultural, promueve la confianza, afectividad, respeto y el conocimiento, fortalece la relación con ellos y las responsabilidades (Pág. 58).

Para **Ramírez** (2006) es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas por la comunidad, y cuyo propósito es la recreación y práctica de los valores.

2.2.1.2. La vida del niño y el juego

Ortega (2012), manifiesta que el juego es una actividad constante en la vida de los niños, es un componente esencial de la interacción social, es una experiencia en la que los niños disfrutan jugando, conocen nuevos amigos y se relacionan con diferentes niños con diferentes

culturas.

El juego es fundamental para la vida de los niños porque les permite desarrollar su motricidad, satisfacer sus emociones, expresar sus sentimientos y unirse voluntariamente al juego. El juego es una parte esencial del proceso de crecimiento para que los niños se relacionen con los demás.

Los niños desarrollan sus habilidades, desarrollan sus procesos mentales y expresan sus sentimientos, emociones, como tristeza, enojo, alegría, amor, miedo, etc. a través de su comportamiento con esta actividad.

2.2.1.3. Importancia de los juegos tradicionales en niños de 3 – 5 años

Alfonso (1995), los juegos tradicionales son importantes por las siguientes razones:

- Los niños pueden ser los protagonistas desde el principio, incluso al aprender sobre los juegos a desarrollar.
- El niño se beneficia de las interacciones con personas de mayor edad.
- Fomenta la socialización y el conocimiento de los demás de manera "natural".
- Fomentan la competencia sana y la cooperación.
- Ayudan a desarrollar relaciones interpersonales.
- Favorecen el trabajo en grupo y en parejas.
- Además de facilitar la comunicación e integración social, promueven el disfrute y la diversión.
- Es una herramienta creativa tanto en el aspecto físico (desarrollo sensorial, motor, muscular y coordinación psicomotriz), como en el aspecto mental, ya que el niño utiliza todo su ingenio e inventiva, originalidad, capacidad intelectual e imaginación durante su desarrollo.

- Su personalidad motivadora inspira al niño o niña.

2.2.1.4. Funciones de los juegos

Ribes (2011), señala tres funciones:

- a) **Función formativa.** El juego beneficia el desarrollo cognitivo en los procesos de acomodación y asimilación. De igual manera, el juego admite predecir y copiar a los mayores, beneficiando así el progreso de socialización.
- b) **Función afectiva.** Mediante el juego el niño expresa su yo interior y diversas manifestaciones emocionales (alegrías, frustraciones, temores) y crea experiencias imaginarias
- c) **Función psico diagnóstica y psicoterapéutica.** En el juego el niño se presenta tal y como es, convirtiéndolo en una zona de acción favorecida para detectar cualquier problema existente.

2.2.1.5. El juego tradicional como mediador de aprendizaje

Alfonso (1995), manifiesta que los juegos tradicionales son una base fundamental para el desarrollo de los niños ya que les permite:

- a) Aprender a ser independientes.
- b) Desarrollar la confianza y la autonomía.
- c) Elevar su confianza en sí mismo.
- d) Su lenguaje se desarrolla y se comunica fácilmente. También contribuye al desarrollo de su inteligencia emocional.
- e) Estimula la imaginación y la creatividad de los niños y niñas y facilita el intercambio de culturas.

- f) Facilita el desarrollo de la socialización.
- g) Unirse a los grupos y disfrutar jugando con sus amigos.

2.2.1.6. Clasificación de los juegos tradicionales

Carbajal y Mico (2021), clasifica los juegos tradicionales en:

- a) Juegos de habilidad y movimiento. Son juegos de razonamiento, habilidad verbal y actividad física, como saltar a la soga, escondidas, carrera de carretillas humanas y carrera de embolsados.
- b) Juegos tradicionales: estos juegos se transmiten de generación en generación y forman parte de la identidad cultural. Los ejemplos incluyen rayuelas y pulseadas.
- c) Juegos que involucran estrategia y coordinación. Son juegos de percepción que requieren coordinación y habilidad para superar obstáculos y resolver problemas.
- d) Juegos de papel. Estos juegos les permiten a los niños interactuar socialmente asumiendo roles como personas o animales.
- e) Juegos de preguntas y respuestas. Es necesario tener habilidades verbales y lógicas.

2.2.1.7. Dimensiones de los juegos tradicionales

Los aspectos o dimensiones de los juegos tradicionales son: motora, cognitiva, social, intercultural y creativa (Ydrogo, 2022)

- a) Aspecto motor. Es la percepción de sensaciones mientras juegas y los movimientos de tu cuerpo. Contribuye al desarrollo del esquema corporal, a la asimilación de las relaciones causa-efecto, a la comprensión de que lo que hace afecta su entorno, provoca reacciones en los demás y se reconoce como sujeto de cambios.

- b) El aspecto cognitivo. Se trata de juegos de manipulación de objetos que fomentan el pensamiento a través del juego simbólico. Esto ayuda a adquirir conceptos y valores, así como a fomentar la empatía al considerar situaciones problemáticas que requieren soluciones alternativas y tomar en cuenta los sentimientos de los demás.
- c) El aspecto social. El niño mejora la convivencia y la comunicación porque actúa como un ejemplo para los demás fortaleciendo su socialización, actitudes de ayuda, saludar, respetar turnos, compartir y aprende a no incurrir en conductas no deseables como agredir a los demás o privarles manifestar su voluntad.
- d) Aspecto intercultural. Se refiere a los juegos que fomentan los valores y tradiciones de una generación a otra para una convivencia armoniosa, donde el niño recoge e imita elementos de su entorno para fortalecer su identidad y la de los demás, para adaptarse y conocer el mundo de los adultos.
- e) Aspecto creativo. El juego simbólico fomenta la innovación al fortalecer la creatividad, la imaginación, la velocidad del pensamiento, la aptitud de invención y la producción usando sus habilidades y destrezas para resolver las dificultades propias y de su contexto con cierta autonomía y expresarlo con cierta facilidad.

2.2.2. Habilidades sociales

Para Morello (1978), las habilidades sociales son las conductas que permiten a una persona actuar según su interés más importante, defenderse sin ansiedad inapropiada, expresar cómodamente sentimientos honestos o ejercer los derechos personales sin negar los derechos a los demás que permiten:

- La expresión verbal de las emociones:

- La expresión facial de las emociones.
- El empleo deliberado de la primera persona al hablar.
- Al estar de acuerdo cuando se reciben cumplidos o alabanzas.
- El expresar desacuerdo.
- La improvisación y actuación espontáneas.

Para García (2015), son un conjunto de conductas y hábitos observables y de pensamientos y emociones que fomentan la comunicación eficaz, las relaciones satisfactorias entre las personas y el respeto hacia los demás, hecho que lleva a un mejor sentimiento de bienestar.

2.2.2.1. Importancia de las habilidades sociales

Según García (2010), las habilidades sociales son importantes, por las siguientes razones:

- a. Permite el conocimiento de sí mismo y de los demás.
- b. Desarrollo de determinados aspectos del conocimiento social y determinadas conductas, habilidades y estrategias:
 - Ayuda mutua.
 - Empatía y habilidades de adopción de roles y perspectivas.
 - Intercambio en el control de la relación.
 - Colaboración y cooperación.
 - Estrategias sociales de negociación y de acuerdos

- c. Autocontrol y autorregulación de la propia conducta en función del feedback que se recibe de los otros.
- d. Apoyo emocional y fuente de disfrute

Monterio (2019), manifiesta que las habilidades sociales en los niños, contribuyen al crecimiento personal, mejoran la convivencia convirtiéndola en armoniosa, afianzarán su desenvolvimiento social y personal, a la vez que contribuirá al desarrollo de su personalidad y de sus habilidades cognitivas.

2.2.2.2. Funciones de las habilidades sociales

Para Martínez (2012), las funciones de las habilidades sociales, son:

- a) **Aprendizaje de la reciprocidad:** En la interacción con los pares es relevante la reciprocidad entre lo que se da y se recibe.
- b) **Adopción de roles:** Se aprende a asumir el rol que corresponde en la interacción, la empatía, el ponerse en el lugar del otro, etc.
- c) **Control de situaciones:** que se da tanto en la posición de líder como en el seguimiento de instrucciones.
- d) **Comportamientos de cooperación:** la interacción en grupo fomenta el aprendizaje de destrezas de colaboración, trabajo en equipo, establecimiento de reglas, expresión de opiniones, etc.
- e) **Apoyo emocional de los iguales:** Permite la expresión de afectos, ayuda, apoyo, aumento de valor, alianza, etc.
- f) **Fortalece la capacidad** de expresar interpersonalmente sentimientos positivos y negativos sin que dé como resultado una pérdida de reforzamiento social.

- g) **Desarrolla la habilidad** de buscar, mantener o mejorar el reforzamiento en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión se arriesga a la pérdida de reforzamiento o incluso el castigo.

2.2.2.3. Dimensiones de las habilidades sociales

Betancur (2010), considera las siguientes dimensiones de las habilidades sociales:

- a) **La integración social:** es el proceso en el que las personas se integran en diferentes grupos sociales y comparten sentimientos y actitudes de los demás, así como su experiencia diaria. Los siguientes indicadores serán examinados a partir de esta dimensión: desarrollar la solidaridad, el respeto y el trabajo en equipo.
- b) **Aceptación:** la capacidad de aceptar la realidad o el contexto en el que se desarrolla. Este proceso nos ayuda a desarrollar una mayor tolerancia ante cualquier realidad y mejora nuestro bienestar emocional. Para esta dimensión, se tendrá en cuenta la integración en el grupo, la capacidad de relacionarse con los demás y la pertinencia al grupo.
- c) **Comunicación:** Los niños suelen jugar libremente, poco a poco aprenden a escuchar a tener confianza y seguridad para comunicar sus ideas. Carbajal (2021)

2.2.2.4. Habilidades sociales y los juegos tradicionales

Los juegos tradicionales adquieren una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a. Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y

hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear, de interactuar y compartir.

Quijano (2011), manifiesta que el juego es una actividad voluntaria, es una experiencia libre, es un proceso en la que se activan los recursos cognitivos para desarrollar habilidades, promover valores, mejora la autoestima y son un mecanismo de autoafirmación.

2.3. Definición de Términos.

2.3.1. Cognición

Es la capacidad de procesar, interpretar, obtener información por acción del cerebro, a partir de lo que sabemos. Esta información es expresada en ideas y conceptos mediante las palabras y que permite llegar a conclusiones y de tomar decisiones. Torres (2017)

2.3.2. Creatividad

Es la habilidad de generar algo nuevo, ya sea un producto, una manera de resolver un problema, de proponer juegos innovadores y de poder comunicarlos. Esquivias (2014).

2.3.3. Juego

Es la expresión de lo espontáneo, remontando añoranza podría ser tomado más como un término romántico que científico. Francisco (2014)

2.3.4. Juegos recreativos

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores. Acaro (2016)

2.3.5. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades típicas de una región o país, que se realizan sin la ayuda o intervención de juguetes tecnológicamente complicados, solo es necesario el empleo de su propio cuerpo o de recursos que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza. López (2006).

2.3.6. Habilidad.

Es la capacidad o aptitud para desempeñar de manera correcta y con facilidad una tarea o actividad determinada de índole física, mental o social. Troncoso (2002).

2.3.7. Habilidades sociales

Conjunto de conductas de una persona en la que pone en evidencia sus sentimientos, actitudes, deseos, derechos u opiniones, respetando a los demás, promoviendo la resolución de problemas inmediatos y la disminución de futuros problemas. Vicente (2002).

2.3.8. Relaciones interpersonales

Son asociaciones entre dos o más personas, que se basan en emociones y sentimientos, como el amor y el gusto artístico, el interés por jugar, conversar y por las actividades sociales, las interacciones y formas colaborativas en el hogar, entre otros. Rodríguez (2017).

CAPÍTULO III PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

3.1.1. Procesamiento e interpretación de datos

3.1.1.1. *Resultados del nivel de juegos tradicionales*

A continuación, se presenta los resultados de la variable juegos tradicionales, en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

Tabla 2. *Nivel de juegos tradicionales*

Variable	Niveles	Rango	fi	hi (%)
<i>Juegos Tradicionales</i>	Bajo	[19 – 31]	6	10.7%
	Medio	[32 – 44]	33	58.9%
	Alto	[45 – 57]	17	30.4%
Total			56	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a la muestra de estudio el 15/11/2021

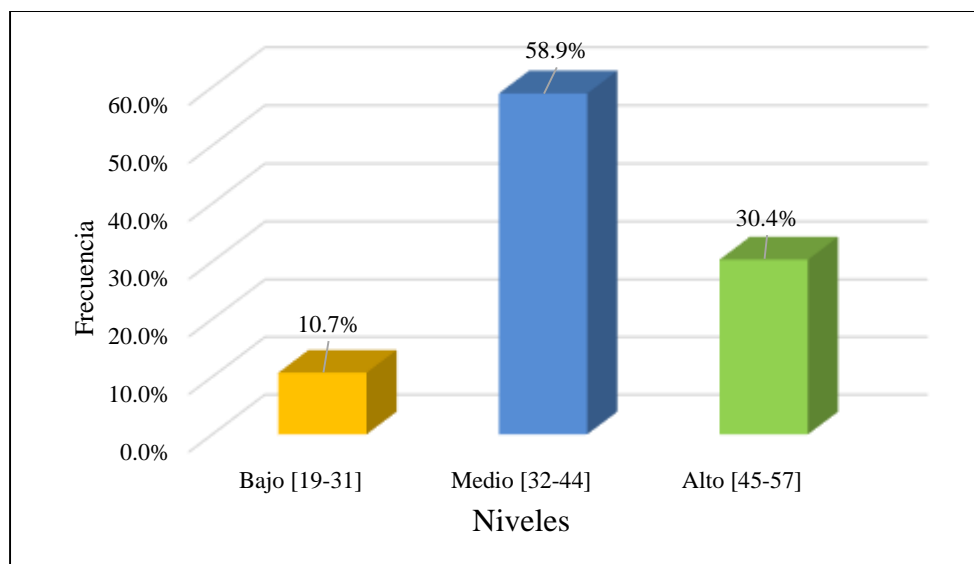


Figura 1. Nivel de la variable juegos tradicionales

Fuente: Datos de la tabla 2

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 2 y figura 1, tenemos que, de los 56 niños (as) de la población de estudio, 6, que representan el 10,7%, están en un nivel **BAJO** (rango [19 – 31]) respecto a la práctica de los juegos tradicionales; 33 niños(as), que representan el 58,9%, se ubican en nivel **MEDIO** (rango [32 – 44]), y 17 niños (as), que representan el 30,4%, obtuvieron un nivel **ALTO** (rango [45 – 57]) de acuerdo a la escala establecida.

Tabla 3. Análisis de variabilidad de juegos tradicionales.

Variable	Medidas	Conteo	\bar{x}	S	s^2	CV
Juegos tradicionales		56	42,05	7,97	63,54	18,96%

Fuente: Cálculos mediante Software Minitab.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 3, tenemos que el promedio de los resultados es de 42,05 puntos y se ubica en el rango [32 – 44] de acuerdo a la escala establecida, lo cual indica un nivel **MEDIO**; los puntajes se desvían en 7,97 puntos alrededor de su media aritmética y muestran una varianza

de 63,54 lo que indica que los puntajes son poco dispersos; el coeficiente de variabilidad es 18,96%, significando que el grupo es homogéneo con respecto al nivel de la variable juegos tradicionales, toda vez que el resultado es menor que el valor convencional de 33%.

3.1.1.2. Resultados del nivel de habilidades sociales

A continuación, se presenta los resultados de la variable habilidades sociales, en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

Tabla 4. Nivel de la variable habilidades sociales

Variable	Niveles	Rango	fi	hi (%)
<i>Habilidades Sociales</i>	En inicio	[14 – 23]	3	5.4%
	En proceso	[24 – 33]	35	62.5%
	Logrado	[34 – 42]	18	32.1%
Total			56	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado a la muestra de estudio el 15/11/2021

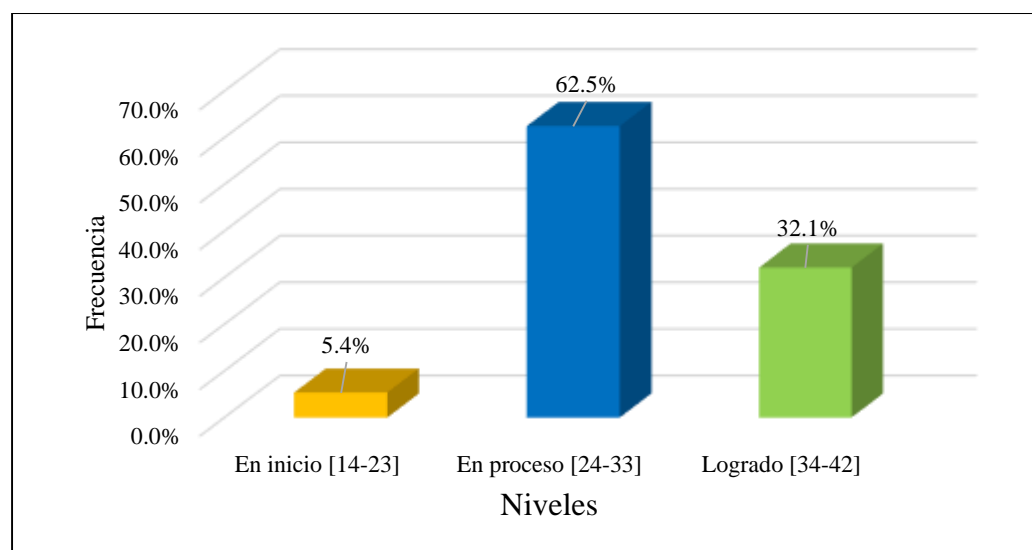


Figura 2. Nivel de la variable habilidades sociales

Fuente: Datos de la tabla 4

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la tabla 4 y figura 2, tenemos que, de los 56 niños (as) de la población de estudio 3, que representan el 5,4%, se encuentran **EN INICIO** ubicados en el rango [14 – 23] respecto a sus habilidades sociales; 35 niños (as), que representan el 62,5%, se encuentran en **PROCESO** ubicados en el rango [24 – 33]; y 18 niños(as), que representan el 32,1%, muestran un nivel **LOGRADO**, ubicados en el rango [34 – 42] de acuerdo a la escala establecida.

Tabla 5. Análisis de variabilidad de habilidades sociales.

Variable	Medidas				
	Conteo	\bar{x}	S	s^2	CV
Habilidades sociales	56	31,375	5,004	25,039	15,95%

Fuente: Cálculos mediante Software Minitab.

INTERPRETACIÓN

En la tabla 5, tenemos que, el promedio de los resultados es de 31,375 puntos y se ubica en el rango [24 – 33] de acuerdo a la escala establecida, lo cual indica un nivel **MEDIO**, los puntajes se desvían en 5,004 puntos alrededor de su media aritmética y muestran una varianza de 25,039; lo que indica que los puntajes son poco dispersos, el coeficiente de variabilidad es 15,95%, significando que el grupo es homogéneo con respecto al nivel de la variable habilidades sociales, toda vez que el resultado es menor que el valor convencional de 33%.

3.1.1.3. Coeficiente de correlación de Pearson

Prueba de normalidad de datos

H₀: La variable presenta una distribución normal ($p > 0,05$)

H₁: La variable presenta una distribución no normal ($p < 0,05$)

Tabla 6. *Prueba de normalidad de datos*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	p	Estadístico	gl	p
Juegos tradicionales	0,113	56	0,070	0,959	56	0,053
Habilidades sociales	0,101	56	0,200*	0,952	56	0,026

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

INTERPRETACIÓN

Como se tiene una muestra $n > 50$ se considera la prueba de Kolmogorov-Smirnov^a, donde se tiene que $p = 0,070$ para la variable juegos tradicionales y $0,200$ para la variable habilidades sociales, en ambos casos es superior a $0,05$, significando que los datos obtenidos como resultados de la aplicación de los instrumentos fichas de observación sobre juegos tradicionales y sobre habilidades sociales de los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021, presentan una distribución normal.

3.1.1.4. Coeficiente de Correlación de Pearson: Correlación de variables

La correlación de Pearson de los resultados contrastados entre las variables juegos tradicionales y habilidades sociales de los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021, se presentan a continuación:

Tabla 7. *Coefficiente de correlación de Pearson entre las variables*

		Juegos tradicionales	Habilidades sociales
Juegos tradicionales	Correlación de Pearson	1	0,804**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	56	56
Habilidades sociales	Correlación de Pearson	0,804**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	56	56

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Cálculos con Minitab.

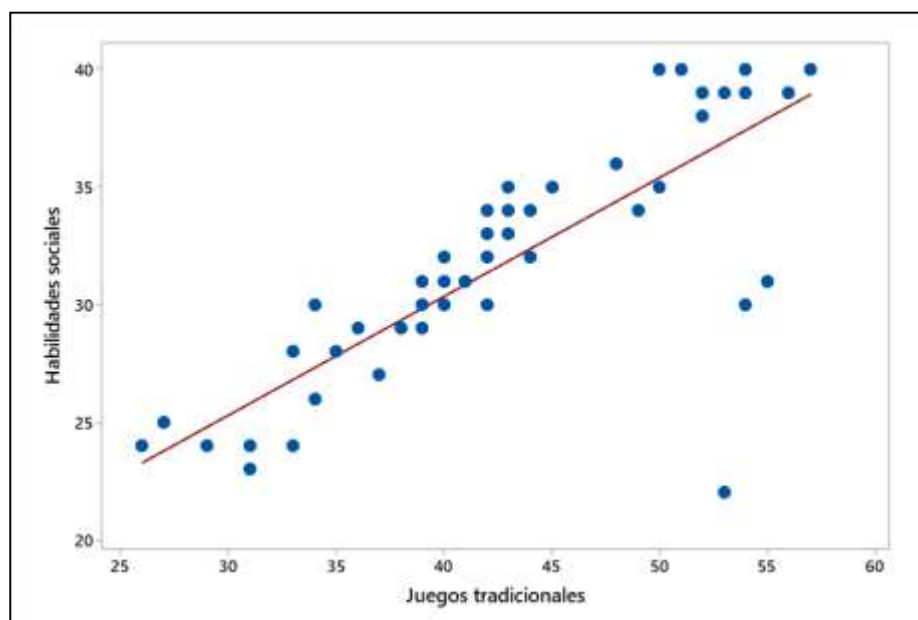


Figura 3. *Figura de dispersión entre variables*

Fuente: Procesamiento de resultados con Minitab.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados resumidos de la tabla 7 y figura 3, se tiene que la variable juegos tradicionales se relaciona con la variable habilidades sociales con un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,804$; el cual indica que existe una correlación positiva alta

entre dichas variables. Así mismo $r^2 = 0,6464$ lo cual indica que el 64,64% de los resultados sobre habilidades sociales son explicado por la variable juegos tradicionales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

3.1.2. Comprobación de la hipótesis

a) Hipótesis estadística:

Hipótesis Nula (H_0)

No existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

Hipótesis Alterna (H_1)

Existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

b) Regla teórica para toma de decisión

Para un nivel de significancia $\alpha = 5\%$ (0.05) y un nivel de confianza 95%; tenemos:

Si el Valor $p \geq 0.05$ se acepta la hipótesis nula (H_0).

Si el Valor $p < 0.05$ se acepta la hipótesis alterna (H_1)

c) Decisión

Siendo el valor de $p = 0.000 < 0.05$; de acuerdo a la regla de decisión: **Rechazamos H_0**

y aceptamos H_1 .

d) Conclusión estadística.

De acuerdo a los resultados, afirmamos con un 95% de confianza y un 5% de significancia o error que los juegos tradicionales y las habilidades sociales, presentan una correlación positiva alta, por lo que nos permite con base estadística, declarar como verdadera nuestra hipótesis de investigación: *Existe una relación positiva entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.*

3.2. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En nuestra sociedad, los juegos que se compartían con el grupo de vecinos y amigos del barrio o del pueblo, existen en la memoria y han sido parte de la formación, del desarrollo personal y afectivo; una gran ayuda para el conocimiento y fortalecimiento del cuerpo

Considerando que los juegos tradicionales llevan implícito la idiosincrasia, los valores, costumbres, por lo que es la representación más autóctona de la sociedad que los crea. Es un vínculo necesario con el pasado, es un respeto a lo mejor de las generaciones que nos precedieron.

Estos resultados, toman como referencia lo establecido por Valderrama (2014), cuando establece que los juegos tradicionales, en un medio pacífico para el desarrollo emocional, la convivencia pacífica y concluye, cuando los niños juegan, se integran con todos sus compañeros, al mismo tiempo, Medina (2012) concluye, que los juegos tradicionales brinda espacios a los alumnos para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Los resultados obtenidos permitieron comprobar la hipótesis, con un nivel de significancia o error de $\alpha = 5\% = 0.05$ y un nivel de confianza o certeza: $1 - \alpha = 95\% = 0.95$; para confirmar si existe relación entre las variables los juegos tradicionales y las habilidades sociales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Encinas Antonio Franco” – Moyobamba, 2021. Los resultados son similares a los obtenidos por Hinostroza, (2017), quien concluyó en su investigación, que existe una la relación positiva alta entre juegos tradicionales y la convivencia intercultural en los estudiantes de la I.E.I. N° 31463 Rio Negro.

De acuerdo a la tabla 2 y figura 1, tenemos que, de los 56 niños(as) de la población de estudio 6, que representan el 10,7% presentan un nivel BAJO en el rango [19 – 31] respecto a la práctica de los juegos tradicionales, 33 niños(as) que representan el 58,9% muestran un nivel MEDIO en el rango [32 – 44] y 17 niños(as) que representan el 30,4% se ubican con un nivel ALTO en el rango [45 – 57] de acuerdo a la escala establecida.

En la tabla 3, tenemos que el promedio de los resultados es de 31,375 puntos y se ubica en el rango [24 – 33] de acuerdo a la escala establecida, lo cual indica un nivel **MEDIO**, los puntajes se desvían en 5,004 puntos alrededor de su media aritmética y muestran una varianza de 25,039 lo que indica que los puntajes son poco dispersos, el coeficiente de variabilidad es 15,95% significando que el grupo es homogéneo con respecto al nivel de la variable habilidades sociales, toda vez que el resultado es menor que el valor convencional de 33%.

De acuerdo a los resultados resumidos de la tabla 7, se tiene que la variable juegos tradicionales se relaciona con la variable habilidades sociales con un coeficiente de correlación de Pearson de $r = 0,804$; sobre el cual se afirma que existe una correlación positiva alta entre dichas variables; así mismo $r^2 = 0,6464$ lo cual indica que el 64,64% de los resultados sobre habilidades sociales son explicado por la variable juegos tradicionales

en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

Los resultados obtenidos en esta investigación son similares a los obtenidos por dos investigaciones en nuestro país, uno de ellos es de Ydrogo (2022) quien concluye que existe correlación significativa entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los niños del nivel inicial, como resultado en este estudio se obtuvo una correlación positiva alta.

Nuestros resultados no son coincidentes con las investigaciones de Berboza (2021) en Ecuador, porque tienen otros propósitos y no son investigaciones correlacionales, no obstante, corresponden a ambas variables.

Tampoco son coincidentes con los estudios de Hinostroza, (2017) y Medina (2012), porque en ambos estudios ellos proponen los juegos tradicionales como estrategia para mejorar las habilidades sociales en preescolares.

Se confirma lo planteado por Jiménez, (1996) que los juegos tradicionales se relacionan con las habilidades sociales, y lo planteado por Vygotski, (1934), que 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.

CONCLUSIONES

- Existe una correlación positiva alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales, es decir a mayor nivel de desarrollo de los juegos tradicionales, mayor es el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 4 años de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.
- El nivel de desarrollo de los juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021, según los resultados obtenidos se encuentran en un nivel MEDIO con un rango [32-44], que representan el 58,9%.
- De acuerdo a los resultados obtenidos el desarrollo de habilidades sociales en los niños está en un nivel de PROCESO así lo demuestra el 62.5 % de niños con un un rango [32-44] de puntaje, solo el 32.1% está en el nivel de logrado, esto significa que debemos fortalecer el desarrollo social en lo niños.
- El coeficiente de correlación de Pearson calculado es de 0,804 y el valor de r^2 es de 0,6464 lo cual indica que el 64,64% de los resultados sobre habilidades sociales son explicados por la variable juegos tradicionales en los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Antonio Encinas Franco” – Moyobamba, 2021.

SUGERENCIAS

- A las especialistas de la DRE y la UGEL del nivel inicial desarrollar jornadas de capacitación sobre la importancia de los juegos tradiciones en el desarrollo de las habilidades sociales.
- A los directivos de la EESPP “GJSM” Moyobamba, difundir los trabajos de investigación a través de diferentes medios o redes sociales, que sirva de antecedente para otras investigaciones referidos al tema.
- A la Jefatura de Investigación e innovación de la EESPP “GJSM” promover la elaboración del repositorio sobre los trabajos de investigación y constituyan un aporte al desarrollo de las ciencias pedagógicas.
- A las docentes de las instituciones educativas del nivel inicial, utilizar el juego como estrategia metodológica para desarrollar en los estudiantes sus habilidades sociales, como: el respeto a sus compañeros, compañerismo al desarrollar sus actividades.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alfonso, L. (1995). *Radiografía del Juego en el Marco Escolar*. *Revista de Estudios y Experiencias*, 22.
- B, D. (2003). *Estimulación de la Psicomotricidad mediante el juego para el niño – niña en edad Preescolar*. Caracas.
- Berzosa, LB. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación preescolar*. Recuperado de: <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ea97018c-120d-4c47-9dd7-5c4a4e61c891/content>.
- Betancur, T. (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización*. Caldas.
- Camacho, M. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niños de 5 años*. Lima.
- Carbajal, D.N., y Mico, C. (2021). *Juegos corporales e interacción social entre niños y niñas de 5 años de edad en nivel inicial*. Recuperado de <https://ri.unsam.edu.ar/bitstream/123456789/1814/1/TFE%20ESHUM%202021%20CDN-MC.pdf>
- Carballo, B. y. (2004). *Juego didáctico una herramienta de estimulación del aprendizaje del niño y niña*. Barcelona.
- Cardiel, H. C. (2020). *Educación y Pandemia: Una Visión Académica*. México.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37
- De la Cruz, M.A. (2021). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris*. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67973/De%20La%20Cruz_TMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- De Miguel, P. (2014). *Enseñanza de habilidades de interacción social en niños con riesgo de exclusión*. Recuperado de <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EnsenanzaDeHabilidadesDeInteraccionSocialEnNinosCo-4696236.pdf>.
- Esquivias, N.T. (204). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Recuperado de https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf.

- Fausto, S. (1981). *Manual de recreación educativa*. Bogotá.
- Ferrero, M. I. (2013). *Comunicación asertiva*. Buenos Aires: Biblos.
- Flores, M. (2002). *Asertividad: una habilidad social necesaria en el mundo de hoy*. Yucatán.
- García, A. (2010). *Estudio sobre la asertividad y las habilidades sociales en el alumnado de Educación Social*.
- García, C. (2005). *Habilidades sociales, clima social familiar y rendimiento académico en estudiantes Universitarios*. *Revista de Psicología Liberabit*, 74.
- Hinostroza. (2017). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica y convivencia intercultural en estudiantes*. Chimbote.
- Huerta, E. (2018). *El bullying es el enemigo silencioso de los niños y jóvenes en los colegios*. *La República*, 25, 26.
- Jiménez, C. (1996). *Los juegos tradiciones como expresión cultural*. Bogotá.
- Jones. (2015). *Niños con fuertes habilidades sociales tienen más éxito en su futuro académico y laboral*. México.
- Lantigua, J. (2007). *El deterioro de los juegos tradicionales*. Recuperado de <https://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- López, E. M. (2006). *El Juego Cooperativo Estrategia para reducir la agresión en los estudiantes escolares*. Medellín.
- Martínez, T. G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales en educación inicial*. Buenos Aires.
- McCoy. (2016). *Un tercio de los niños de países en desarrollo sufre carencias psicosociales*. La ciencia es noticia.
- Medina. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima San Miguel.
- Montero. (2019). *Desarrollo de las habilidades sociales en edades preescolares*. Barcelona: CEAS, SAC.

- Morera (2008) “Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales” Universidad Nacional y Universidad de Auburn Costa Rica, Recuperado de: <http://revistas.una.ac.cr/index.php/mhsalud/article/view/344/291>
- Ortega. (2012). *Los juegos cooperativos para desarrollar las habilidades sociales*. Lima.
- Plá, S. (2020). *La pandemia en la escuela: Entre la opresión y la esperanza*. México.
- Quijano. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N. 207*. Trujillo.
- Ribes, D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: MAD S.L.
- Rojas, J. A. (2104). *Gestión pedagógica y calidad educativa*. Lima.
- Torres, A. (2017). *Cognición: definición, procesos principales y funcionamiento*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/inteligencia/cognicion-definicion-procesos>.
- Troncoso, G. y. (2002). *Desarrollo de habilidades sociales en niños, niñas y jóvenes internos en hogares de menores en protección simple*. Chile.
- UNESCO. (2020). La educación en tiempos de pandemia de COVID-19. *INFORME COVID*, 19, 21.
- VALDERRAMA, E. (2014). *Juegos tradicionales en la escuela*. Santiago de Cali - Colombia.
- Vygotski, L. (1934). *Psicología y Mente*, 56.
- Ydrogo, Y. (2022). Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95400>

ANEXOS

Anexo 1. Resultado de Evaluación de los Juegos Tradicionales

N°	Juegos tradicionales																		PUNTAJE	NIVEL	
	Ítem1	Ítem2	Ítem3	Ítem4	Ítem5	Ítem6	Ítem7	Ítem8	Ítem9	Ítem10	Ítem11	Ítem12	Ítem13	Ítem14	Ítem15	Ítem16	Ítem17	Ítem18			Ítem19
1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	42	MEDIO
2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	52	ALTO
3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	52	ALTO
4	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	42	MEDIO
5	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	26	BAJO
6	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	38	MEDIO
7	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56	ALTO
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	39	MEDIO
9	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	55	ALTO
10	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	40	MEDIO
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	39	MEDIO
12	2	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	36	MEDIO
13	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	37	MEDIO
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57	ALTO
15	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	34	MEDIO
16	2	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	37	MEDIO
17	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	53	ALTO
18	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	40	MEDIO
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	39	MEDIO
20	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	34	MEDIO
21	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	MEDIO
22	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	54	ALTO
23	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	43	MEDIO
24	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	44	MEDIO
25	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	29	BAJO
26	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	50	ALTO
27	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	35	MEDIO
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	40	MEDIO
29	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	54	ALTO
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	39	MEDIO
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	39	MEDIO
32	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	42	MEDIO
33	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	43	MEDIO
34	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	53	ALTO
35	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	1	1	2	2	2	1	31	BAJO
36	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	54	ALTO
37	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	38	MEDIO
38	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	45	ALTO
39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	39	MEDIO
40	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	MEDIO
41	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	54	ALTO
42	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	33	MEDIO
43	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	44	MEDIO
44	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	51	ALTO
45	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	27	BAJO
46	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	49	ALTO
47	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	38	MEDIO
48	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	43	MEDIO
49	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	31	BAJO
50	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	42	MEDIO
51	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	48	ALTO
52	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	38	MEDIO
53	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	42	MEDIO
54	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	31	BAJO
55	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	33	MEDIO
56	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	50	ALTO

Anexo 2. Resultados de la Evaluación de Habilidades Sociales

Nº	Habilidades sociales														PUNTAJE	NIVEL
	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14		
1	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	34	Logrado
2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	38	Logrado
3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	39	Logrado
4	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	30	En proceso
5	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	24	En proceso
6	3	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	29	En proceso
7	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	Logrado
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	29	En proceso
9	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	31	En proceso
10	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	31	En proceso
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	30	En proceso
12	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	3	2	2	29	En proceso
13	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	27	En proceso
14	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	40	Logrado
15	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	26	En proceso
16	2	2	2	1	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	27	En proceso
17	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	22	En inicio
18	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	32	En proceso
19	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	31	En proceso
20	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	1	3	30	En proceso
21	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	31	En proceso
22	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	En proceso
23	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	35	Logrado
24	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	34	Logrado
25	2	2	1	2	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	24	En proceso
26	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	40	Logrado
27	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	28	En proceso
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	30	En proceso
29	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40	Logrado
30	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	30	En proceso
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	29	En proceso
32	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	33	En proceso
33	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	34	Logrado
34	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	39	Logrado
35	2	2	1	2	1	1	2	1	2	3	1	2	2	1	23	En inicio
36	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	39	Logrado
37	3	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	29	En proceso
38	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	35	Logrado
39	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	29	En proceso
40	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	31	En proceso
41	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	40	Logrado
42	2	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	28	En proceso
43	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	32	En proceso
44	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40	Logrado
45	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	25	En proceso
46	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	34	Logrado
47	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	1	2	29	En proceso
48	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	33	En proceso
49	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	23	En inicio
50	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	32	En proceso
51	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	36	Logrado
52	3	2	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	29	En proceso
53	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	32	En proceso
54	2	2	1	2	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	24	En proceso
55	3	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	24	En proceso
56	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	35	Logrado

Anexo 3.
Cálculo del coeficiente de correlación de Pearson entre variables

Método de puntuaciones directas.

N°	Juegos tradicionales	Habilidades sociales	X ²	Y ²	XY
1	42	34	1764	1156	1428
2	52	38	2704	1444	1976
3	52	39	2704	1521	2028
4	42	30	1764	900	1260
5	26	24	676	576	624
6	38	29	1444	841	1102
7	56	39	3136	1521	2184
8	39	29	1521	841	1131
9	55	31	3025	961	1705
10	40	31	1600	961	1240
11	39	30	1521	900	1170
12	36	29	1296	841	1044
13	37	27	1369	729	999
14	57	40	3249	1600	2280
15	34	26	1156	676	884
16	37	27	1369	729	999
17	53	22	2809	484	1166
18	40	32	1600	1024	1280
19	39	31	1521	961	1209
20	34	30	1156	900	1020
21	40	31	1600	961	1240
22	54	30	2916	900	1620
23	43	35	1849	1225	1505
24	44	34	1936	1156	1496
25	29	24	841	576	696
26	50	40	2500	1600	2000
27	35	28	1225	784	980
28	40	30	1600	900	1200
29	54	40	2916	1600	2160
30	39	30	1521	900	1170
31	39	29	1521	841	1131
32	42	33	1764	1089	1386
33	43	34	1849	1156	1462
34	53	39	2809	1521	2067
35	31	23	961	529	713
36	54	39	2916	1521	2106
37	38	29	1444	841	1102
38	45	35	2025	1225	1575
39	39	29	1521	841	1131
40	41	31	1681	961	1271
41	54	40	2916	1600	2160
42	33	28	1089	784	924
43	44	32	1936	1024	1408
44	51	40	2601	1600	2040
45	27	25	729	625	675
46	49	34	2401	1156	1666
47	38	29	1444	841	1102
48	43	33	1849	1089	1419
49	31	23	961	529	713
50	42	32	1764	1024	1344
51	48	36	2304	1296	1728
52	38	29	1444	841	1102
53	42	32	1764	1024	1344
54	31	24	961	576	744
55	33	24	1089	576	792
56	50	35	2500	1225	1750
	2355	1757	102531	56503	75651

$$r = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

$$r = \frac{56 (75651) - (2355)(1757)}{\sqrt{[56(102531) - (2355)^2][56(56503) - (1757)^2]}}$$

$$r = 0,804$$

Para determinar el nivel de los juegos tradicionales que practican los niños de 4 años en tiempos de pandemia de la I. E “José Encinas Franco” – Moyobamba, 2021, se aplicó una ficha de observación como instrumento, que consistió en 19 ítems con situaciones adaptado a la escala Likert valorados de 1 a 3, donde: 1 = Nunca, 2 = Algunas veces y 3 = Siempre. Los niveles se categorizaron según la siguiente escala:

Categorización de la variable juegos tradicionales

Nivel	Valoración
Bajo	[19 – 31]
Medio	[32 – 44]
Alto	[45 – 57]

Fuente. Adaptación de la escala Likert.

Así mismo 14 ítems para la variable habilidades sociales con adaptación de la escala Likert valorados de 1 a 3, donde: 1 = En inicio, 2 = En proceso y 3 = Logrado. Los niveles se categorizaron según la siguiente escala:

Categorización de la variable habilidades sociales

Nivel	Valoración
En inicio	[14 – 23]
En proceso	[24 – 33]
Logrado	[34 – 42]

Fuente. Adaptación de la escala Likert.

Validación y confiabilidad de los instrumentos

Para fines del presente estudio la validez de los instrumentos se realizó mediante juicio de expertos.

Experto	Instrumento/Resultado	
	Ficha de observación sobre juegos tradicionales	Ficha de observación sobre habilidades sociales
Sixto Lazón Perira	Bueno	Bueno
Karin Vela Portocarrero	Bueno	Bueno

Fuente: Constancias de validez

Grado de confiabilidad del instrumento

Coefficiente de confiabilidad	Significado
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Fuente: Briones (2015)

La confiabilidad fue determinada mediante el coeficiente Alfa de Crombach, con los datos obtenidos al aplicar los instrumentos a una muestra piloto de 20 estudiantes que representa por lo menos el 30% de la población total de estudio.

Coefficiente de confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad		
Instrumento	Alfa de Cronbach	N de ítems
Ficha de observación sobre juegos tradicionales	0.802	19
Ficha de observación sobre habilidades sociales	0.788	14

Nota: El coeficiente Alfa de Crombach en ambos casos es cercano a 1; por lo tanto, el instrumento presenta una excelente confiabilidad.

Fuente: Cálculos mediante Software estadístico Minitab

Anexo 5. Principales fórmulas de medidas de tendencia central utilizadas

Promedio o Media Aritmética:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Desviación estándar: $s = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n}}$

Coefficiente de variabilidad:

$$CV = \frac{s}{\bar{x}} \times 100\%$$

Coefficiente de correlación de Pearson:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Grado de relación según coeficiente de correlación

Valor de r	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta

0,9 a 0,99

Correlación positiva muy alta

+1

Correlación positiva grande y perfecta

Fuente: Adaptado de (Bisquerra, 2009, p. 212)



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN
MARTÍN"**

"ALMA MATER DE LA FORMACIÓN DE MAESTROS EN
LA AMAZONÍA PERUANA"

Creado por DS N° 025 - 52 - ED del 05 - 12 - 1952
Licenciada por R.M. N° 245 - 2020 - MINEDU

Ficha de Observación de Juegos Tradicionales

Nombre del estudiante:

Edad:..... **Sección:** **Fecha:**...../...../.....

Escala valorativa	Bajo	Medio	Alto
	1	2	3

Dimensiones	Ítems	Categorías		
		1	2	3
Motora	1. Realiza movimientos coordinados del cuerpo durante el juego tradicional que realiza.			
	2. Percibe sensaciones de agrado al movilizarse durante el juego.			
	3. Identifica las partes de su cuerpo o el de sus compañeros al jugar.			
	4. Establece relaciones causa-efecto en juegos motrices y de persecución.			
	5. Es consciente que lo que realiza va transformando su entorno, causando reacciones en los demás.			
Cognitiva	6. Realiza el juego simbólico manipulando libremente objetos, estimando distancias al realizar juegos.			
	7. Capacidad de adquisición de nociones e ideas y expresa oralmente las características de personajes que imita al jugar.			
	8. Vivencia los valores establecidos para el aula y demuestra empatía al jugar.			
Social	9. Convive armoniosamente con los demás y es comunicativo			
	10. Es sociable en el juego y en el aula, se integra rápidamente cuando otros están jugando y trabajando.			
	11. Es capaz de ayudar, saludar, de respetar turnos, compartir.			
	12. Evita agredir a los demás o privarles manifestar su voluntad.			
Intercultural	13. Respeto y práctica a su modo los valores y costumbres de la comunidad.			
	14. Participa en juegos que proponen sus compañeros y que no le son conocidos.			
	15. Capacidad para adaptarse y conocer nuevos juegos.			
Creativa	16. Propone nuevos juegos a sus compañeros.			
	17. Hace algunas modificaciones de las reglas de algunos juegos.			
	18. Imaginación e invención, para resolver las dificultades durante el juego.			

	19. Comunica a sus compañeros nuevas formas de realizar los juegos.			
--	---	--	--	--



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"GENERALÍSIMO JOSÉ DE SAN
MARTÍN"**

"ALMA MATER DE LA FORMACIÓN DE MAESTROS EN
LA AMAZONÍA PERUANA"

Creado por DS N° 025 - 52 - ED del 05 - 12 - 1952
Licenciada por R.M. N° 245 - 2020 - MINEDU

Ficha de Observación de Habilidades Sociales

Nombre del estudiante:

Edad:..... Sección: Fecha:...../...../.....

Escala valorativa	Inicio	Proceso	Logrado
	1	2	3

Dimensiones	Indicadores	Categorías		
		1	2	3
Integración social	1. Gestos y expresión de la cara			
	2. Apariencia personal			
	3. Postura corporal			
	4. Actitudes sin prejuicios			
	5. Empatía			
	6. Asume su responsabilidad cuando juega con los demás.			
Aceptación	7. Integración al grupo.			
	8. Capacidad de relacionarse con los demás			
	9. Actitud positiva y proactiva ante las circunstancias desagradables			
	10. Acepta las propuestas de sus compañeros durante el juego.			
	11. Facilidad para relacionarse con los demás.			
Comunicación	12. Confianza y seguridad al expresarse.			
	13. Comunicación afectiva durante el juego.			
	14. Uso de palabras y garabatos para comunicar ideas antes, durante y después del juego.			

