



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de
la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Psicología Educativa

AUTOR:

De la Cruz Tantarico, Miguel Ángel (ORCID: 0000-0002-7302-9440)

ASESORA:

Dra. Rojas de Campos, Elizabet (ORCID: 0000-0002-1802-5842)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente.

CHICLAYO – PERÚ

2021

Dedicatoria

A:

Mi padre y madre por ser fuentes de inspiración y fortaleza, cuyos recuerdos son mi mayor estímulo para alcanzar mis metas a nivel profesional.

Agradecimiento

Agradezco a Dios por sus grandes milagros, por la sabiduría, inteligencia y fortaleza que nos dio para concluir este trabajo de investigación.

A mi madre y padre por sus palabras de aliento y guía de mis actos y por ser mi fuente de inspiración, cuyos recuerdos son mi mayor meta para alcanzar mis deseos a nivel profesional.

A Marleny, mi inseparable esposa, por su tolerancia, comprensión y compañía incondicional para lograr mis metas a nivel profesional.

A los profesores de la Universidad Cesar Vallejo, quienes fueron mis mentores y principal punto de apoyo durante el proceso del presente estudio.

A la asesora Doctora Rojas Vásquez Elizabet, por haber permitido con sus sabias orientaciones y conocimientos, la realización y culminación de mi investigación.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimiento	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS	19
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS	34
ANEXOS	40

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Población de estudio.....	16
Tabla 2. Contraste de normalidad	19
Tabla 3. Coeficiente de correlación entre Juego Tradicionales y Habilidades Sociales	20
Tabla 4. Contingencia entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales	21
Tabla 5. Coeficiente de correlación entre juego motor y las habilidades sociales	22
Tabla 6. Coeficiente de correlación entre juegos cognitivo y las habilidades sociales	23
Tabla 7. Coeficiente de correlación entre juegos sociales y las habilidades sociales	24
Tabla 8. Coeficiente de correlación entre juegos interculturales y las habilidades sociales	25
Tabla 9. Coeficiente de correlación entre juegos creativos y las habilidades sociales	26

Resumen

El estudio que relacionó los Juegos tradicionales y las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris, planteó como propósito principal determinar la relación entre juegos tradicionales y las habilidades sociales en alumnos del IV ciclo de primaria de la IE. N° 11049 de Sigues. Se usó como metodología la investigación básica correlacional, con una muestra de estudio de 27 estudiantes. Utilizó el cuestionario como instrumento para el recojo de información. Obtuvo un resultado que definió que el 51,85% de nivel eficiente de juegos tradicionales le corresponde el nivel favorable de habilidades sociales y el valor de ,810 de coeficiente de correlación, considerada como correlación positiva. De tales situaciones se infirió, por contingencia de correlación el nivel de juegos tradicionales se relaciona según el nivel de habilidades sociales y por coeficiente de correlación, a mayor nivel de juegos tradicionales mayor será el nivel de habilidades sociales. Por lo que se concluyó, que el juego se relaciona de forma preponderante con el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes.

Palabras clave: Juegos, habilidades, sociales.

Abstract

The study that related traditional games and social skills in students of the Educational Institution No. 11049, Sigües-Kañaris, proposed as its main purpose to determine the relationship between traditional games and social skills in students of the fourth cycle of elementary school of EI. No. 11049 of Sigües. Correlational basic research was used as a methodology, with a study sample of 27 students. He used the questionnaire as an instrument to collect information. He obtained a result that defined that the 51.85% of the efficient level of traditional games corresponds to the favorable level of social skills and the value of .810 of the correlation coefficient, considered as a positive correlation. From such situations it was inferred, by contingency of correlation the level of traditional games is related according to the level of social skills and by correlation coefficient, the higher the level of traditional games, the higher the level of social skills. Therefore, it was concluded that play is predominantly related to the development of students' social skills.

Keywords: Games, skills, social.

I. INTRODUCCIÓN

En este apartado del presente informe se detalla la problemática que se investigó, los hallazgos importantes que determinan y ponen al descubierto el problema de estudio desde el contexto internacional, nacional y local.

Internacionalmente, refiriéndose al juego, para Castaño (2014) en el ser humano, el juego es parte de su vida y por lo tanto le brinda disfrute y bienestar. Por ello, incentivar el juego en los niños y niñas, incrementa un valor adicional, por ser parte del modo de vivir, de sus raíces culturales, de socializarse con los demás, pero también de fortalecimiento cultural, lingüístico e identidad.

En cambio, las habilidades sociales, definido por Dongil y Cano (2014) como conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que admiten relacionarnos con otras personas de forma apropiada, siendo capaces de expresar sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas.

Por lo tanto, esta naturaleza social de vivir de los niños y las niñas con el juego y desarrollar sus habilidades sociales, con la pandemia ha gestado un desfase, porque profundizó su relación con la tecnología, aumentando su uso y dependencia, generado crecimiento del sedentarismo y la pérdida de contacto con el contexto exterior. Así lo indica el estudio realizado por la Universidad Miguel Hernández (2020) donde se concluyó que, antes de la cuarentena, el 15% de niños y niñas, más de 90 minutos al día hacen uso de dispositivos, dicho porcentaje ha subido al 73% a partir del confinamiento. Además, esta situación de exposición directa a la tecnología ha conllevado una reducción de sus relaciones sociales, por indicar un índice, el 47% de los niños/as que juegan a videojuegos lo hacen de manera virtual con otros niños/as y el 32% de forma presencial (Infocopoline, 2021).

En América Latina, las consecuencias ocasionadas por la pandemia no distan mucho del contexto mundial, los niños también pasan horas manipulando aparatos electrónicos. Esto lo corroboró Díaz (2019), para quien la tecnología y sus juegos cibernéticos ha reemplazado los juegos sociales, afectando el buen desarrollo de sus capacidades interpersonales y la rutina de recreación fuera de casa.

A nivel nacional, la pandemia y su confinamiento, también ha cambiado las formas de interactuar de los niños peruanos. El uso de los aparatos electrónicos, entre ellos, el video juego y el celular ha ido en aumento. Al no existir una regulación

valorativa y ética en el uso de la tecnología en el seno familiar, en los estudiantes ha ocasionado extrema dependencia, y afectado su desarrollo socioemocional. Frente esta situación, el Ministerio de Salud (2021), alerta que esta práctica del uso inadecuado de la tecnología en los niños, ha ocasionado falta de horas de sueño, trastornos alimenticios, problemas posturales, abandono de las actividades vitales, así como los problemas de conducta y convivencia interpersonal. Situación que también se confirma con lo que plantea Díaz (2019), el avance de la tecnología cada vez reduce la práctica de los juegos que se heredaron de la familia y la comunidad, a tal punto de extinguirlo, pero también al desarrollo de una convivencia armónica. En ese sentido, considerar al juego y las habilidades sociales como proceso de investigación resultó oportuno y novedoso.

Según análisis de información recogida en el 2019 en la institución educativa de primaria N° 11049 de Sigues, Kañaris, se observó que frente a procesos de socialización como juegos, dinámicas y participación en clase se mostraron inhibidos durante el aprendizaje, situación que, con la presencia de la pandemia en el 2020, se acentuó aún más este tipo de comportamiento, sobre todo, el desarrollo de habilidades sociales cuando estas mantienen relación estrecha con el juego.

Sin embargo, hay que recalcar que fuera de la institución, el estudiante muestra comportamientos distintos de lo que se observó en el aula. Situación que se debe por la amplia libertad que tienen para jugar y mostrarse practicando los juegos de los abuelos. Como señala el director de la institución educativa de Sigues (2020) los niños cuando juegan y disfrutan abiertamente, es decir socialmente se desenvuelven con pertinencia manteniendo una comunicación fluida.

En la comunidad de Sigues, para los niños jugar siempre ha sido un disfrute, y es parte de las tareas de la casa, chacra y pastoreo. El juego es una manera de integración y de convivencia con los demás. Además, convivir fortalece a la interacción del juego. Sin embargo, esta naturaleza de sana socialización, cada día está desapareciendo. Situación que se corrobora con lo que expresa el director de la escuela de Sigues (2021) hoy cada vez se los ve menos jugar a los niños y niñas en patios, calles o parques, mejor dicho, el repertorio de juegos heredados de los abuelos cada vez es más limitado, hasta al punto algunos de ellos en extinción. Del mismo modo poco se motiva a los niños interactuar socialmente para

que a partir de un diálogo y postura crítica se valore los juegos como parte de su desarrollo integral.

En ese sentido, considerando la recreación popular y su contribución en la mejora social de los estudiantes en la IE. N° 11049 de Sigues, se planteó la siguiente situación de investigación: ¿Qué relación hay entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en alumnos del IV ciclo de la Institución Educativa N° 11049 de Sigues, distrito Kañaris, en el año 2021?

La investigación se justifica teóricamente porque se recurrió al método científico y a las teorías, enfoques y modelos de la educación contemporánea como base fundamental para darle validez y pertinencia a la investigación. A nivel práctico, la investigación sirvió para proponer recomendaciones a los profesores y directivos, la utilización de los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades sociales como medios para revertir en la escuela la deficiencia de habilidades sociales para una convivencia armónica. A nivel social, la investigación motivó la práctica del juego en los estudiantes y el desarrollo de capacidades sociales, como medios de interacción y convivencia social. Además, como valores pedagógicos para la formación desde sus revalorizaciones y como estrategias valiosas y motivadoras, que asegure su trascendencia intergeneracional. A nivel educativo la investigación resultó oportuna y significativa, porque respondió a las demandas de una mejor calidad educativa, y la construcción de mejores relaciones sociales.

El objetivo general configuró determinar la relación entre juegos tradicionales y las habilidades sociales, en los estudiantes del IV Ciclo de la Institución Educativa Primaria N° 11049 de Sigues, distrito Kañaris, en el año 2021. Como objetivos específicos se planteó: Establecer la relación del juego motor y las prácticas sociales en el grupo de estudio; establecer la relación de los juegos cognitivos y las prácticas sociales en el grupo de estudio; establecer la relación de los juegos sociales y las prácticas sociales en el grupo de estudio; establecer la relación de los juegos interculturales y las prácticas sociales en el grupo de estudio; y, establecer la relación de los juegos creativos y las prácticas sociales en el grupo de estudio. Como hipótesis de investigación se consideró el siguiente enunciado: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la evolución de las habilidades sociales en los alumnos del IV Ciclo de la Institución Educativa de Primaria N° 11049 de Sigues, distrito Kañaris, en el año 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Haber abordado el juego tradicional y las habilidades sociales como variables de investigación, permitió explorar antecedentes de estudio de distintos contextos, de allí que a nivel internacional se cuenta con los siguientes estudios.

En el ámbito internacional, Ruiz (2017) desarrolló el estudio, el juego, instrumento significativo para mejorar integralmente la educación infantil. Tuvo como objetivo estudiar el juego y sus potencialidades educativas en la etapa de Educación Infantil. Concluyó que hay mediadores que nunca utilizan el juego en el aula, y otros que, si lo utilizan, pero no como un recurso para mediar los aprendizajes en el aula.

Aguilar y Paz (2019) llevaron a cabo una investigación que relacionó los juegos tradicionales y el aspecto emocional en niños. Tuvieron como objetivo proponer juegos tradicionales para mejorar el aspecto emocional de los estudiantes en situación de vulnerabilidad. Obtuvo como resultado la mejora del trabajo participativo de los estudiantes, superando las conductas agresivas a partir del fortalecimiento en valores como la solidaridad, compañerismo y la estabilidad de las emociones.

Torres (2014) realizó la investigación sobre los juegos tradicionales y su ocurrencia en las rutinas de interacción social en los estudiantes de educación básica. Tuvo como objetivo expresar la calidad de los juegos tradicionales y la mejora de destrezas educativas. La principal conclusión fue explicar que existen diferentes juegos tradicionales que se han dejado de practicar, a consecuencia que muchas costumbres han cambiado, por la práctica de otras actividades, en este caso por la presencia del internet.

Riera (2014) realizó la investigación que puso en implementación un proyecto de rescate para la puesta en valor de los juegos populares. Tuvo como objetivo rescatar y fortalecer los juegos populares como parte del desarrollo educacional del niño. Sistematizó como una conclusión que el juego tradicional influye en el desarrollo cognoscitivo y psicomotor; estimula la creatividad, imaginación, atención, memoria; potencia las conductas prosociales, reduce las conductas violentas y produce satisfacción emocional.

Chacón y Pulgarín (2015) realizaron la investigación sobre los juegos populares y su contribución con la práctica de valores en la familia. El objetivo consistió en

aplicar los juegos tradicionales como recurso recreativo y una herramienta de aprendizaje, para rescatar valores en el aula de clases. El resultado sustentó la pertinencia de las actividades curriculares para fomentar valores en los estudiantes. Obtuvieron como aporte significativo el rescate de valores entre ellos, el respeto, la responsabilidad y la solidaridad en los estudiantes, utilizando los juegos tradicionales como herramienta pedagógica.

Castro y Terán (2015) desarrollaron el estudio, la formación del juego y su contribución a la formación en valores. El objetivo consistió en presentar al juego como una herramienta pedagógica, que no solo permite distracción en momentos de ocio, sino que constituye un método de enseñanza. El resultado explicó que el juego como herramienta de enseñanza, favorece el escaso uso de los valores en los estudiantes de las instituciones educativas, minimiza las peleas internas, el acoso escolar, la utilización de un lenguaje tosco e inadecuado y las conductas violentas.

A nivel nacional, Coronado (2017) investigó la mejora de las prácticas sociales relacionándolo con la orientación educativa y tutoría. El objetivo consistió en comprobar la tutoría y la orientación educativa en el cambio de las prácticas sociales. Argumentó como conclusión que después del estudio mejoraron las prácticas de interacción social en un 89.4% y en un 72.3% las conversacionales.

Saldaña y Reátegui (2017) realizaron la investigación que relacionó las habilidades sociales basadas en proyectos y el aprendizaje cooperativo. El objetivo fue describir las habilidades sociales de los alumnos para trabajar en equipo, haciendo uso de un lenguaje afectivo, un clima de trabajo y convivencia. Sistematizó como conclusión fundamentando que analizar el método de proyectos para generar un ambiente saludable en los estudiantes permitió elaborar nuevos conocimientos e interactuar con aquellos que poseen en su memoria, de forma mancomunada. Además, explicó que permitió flexibilizar prácticas sociales para que funcione el trabajo en equipo.

Malca (2018) realizó la investigación, la inteligencia emocional en los alumnos de primaria y la mejorara de sus interacciones sociales. El objetivo consistió en explicar cómo la inteligencia emocional incide en los cambios de las habilidades sociales. El resultado demostró que la participación conjunta de directivos y comunidad educativa cultiva una inteligencia emocional propicia para un ambiente

sano de aprendizaje. Un ambiente donde los estudiantes puedan hallar todos los estímulos propicios para educarse sin restricciones.

Ccahuana y Cuarez (2020) realizaron la investigación la eficacia del juego habitual y el desarrollo de la Educación Intercultural Bilingüe. La investigación tuvo como objetivo explicar la función que cumple el juego tradicional en el desarrollo de la EIB. Usaron una metodología de tipo documental, donde la búsqueda, organización, análisis e interpretación de información permitió explicar la importancia del juego tradicional. La conclusión central sustentó que el juego tradicional contribuye en la conservación de la identidad cultural, la relación afectuosa y participativa con sus pares.

Correa (2019) desarrolló la investigación que fundamenta los juegos habituales en la construcción de aprendizajes matemáticos. El objetivo fue observar como el juego permite mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas. Su principal conclusión fundamentó que los aprendizajes en promedio general en el pretest fueron de 6.83 y por efecto de la estrategia didáctica “Juegos Tradicionales” el promedio en el postest fue de 15.37 donde se observó una diferencia bastante importante de 8.54 puntos.

A nivel local, Carrillo (2019) investigó la influencia de un programa sobre juegos y la socialización en los niños de la comunidad de Totoras Pampa Verde, Kañaris. Planteó como objetivo implementar un programa de juegos populares Cañarenses para activar con preponderancia la convivencia en niños y niñas. La principal conclusión argumentó que el juego permitió a los niños y niñas participar con libertad, cooperar con sus compañeros, comunicar con sentido sus necesidades.

A continuación, después del análisis de los antecedentes de estudio, en los párrafos siguientes se pasó a analizar las teorías, variables y dimensiones de la investigación.

El juego en la vida del niño, no solo promueve recreación, sino que es ineludible para su desarrollo. Además, el juego se convierte en un elemento formativo en la educación del niño, porque para dominar o adaptarse a cualquier tipo juego, el niño necesita repetir una y otra vez, como cualquier otro aprendizaje.

Estrada (2000) argumentando los aportes de Froebel, sostiene que el rol del maestro como mediador del aprendizaje no tiene por qué instruir al niño, por el contrario, debería fomentar el propio aprendizaje mediante los juegos

individuales y grupales, porque el juego para el niño se convierte en el más alto nivel de desarrollo que puede alcanzar. Por ello, es que fundamentó para que un niño sienta ser libre, feliz y pleno, se debería mediar con el juego tiempos pedagógicos prolongados, debería favorecer su libre expresión, estimular la creatividad, manipular material, participar en el salón y desarrollar su motricidad.

Montessori, considera al juego como una estrategia de aprendizaje, por lo que el a nivel de enseñanza el docente debería propiciarlo mediante la manipulación de materiales didácticos y un ambiente adecuado. El juego es el mejor estímulo para el desarrollo del cerebro del niño, porque armoniza la sinapsis cerebral. Además, los estudiantes de manera segura experimentan con su entorno, ensayan nuevas conductas, solucionan problemas y se adecúan a nuevos contextos (Britton, 2017).

Montañez, et al. (2015) al comentar de Vigotsky, conceptúa el jugar como el movimiento colectivo que pone en socialización y convivencia el niño con el adulto, o entre niños solamente, como obra socialmente humana. De allí que el juego para Vigotsky, se convierte en fundamental para el desarrollo del niño, porque amplía de forma permanente la llamada “zona de desarrollo próximo”. Permite enseñar, investigar y explicar distintos tipos de relaciones sociales. Además, ayuda a comunicar y regular emociones.

Britton (2017) analizando a Piaget, afirma, el juego es ineludible y vital para el niño. El desarrollo del niño y el juego está relacionado con el contexto con que interactúa, estimula el mejoramiento de habilidades y destrezas en los niños. El juego estimula al conocimiento cognitivo y es un medio a través del cual construyen su mundo los niños. Por ello, el juego es un suceso intelectual, su estructura es pensamiento, es un fin en sí mismo, en cambio el acto intelectual busca alcanzar un propósito. Esto se confirma con lo que sustenta Bruner en el año 1984: El juego en la edad de los niños pone de manifiesto el mundo interior con lo social exterior, y al entrar en contacto con el aprendizaje dicha socialización externa se interioriza o se modela como producto efímero del juego y la vida de nosotros mismos.

Es decir, la recreación como actividad lúdica, invita al niño a la exploración e invención, en tal razón se desarrolla respondiendo a las diversas situaciones y contextos que desafían.

En conclusión, con la fundamentación del juego en el marco de las teorías, la variable juegos tradicionales, desde la posición de Pérez (2012) la define como:

Una fuente desde donde surge las ideas, costumbres y el saber de otros tiempos. Solo el compromiso de incentivar su práctica como flexibilidad de vida implica penetrar en los orígenes y comprender mejor el hoy existente.

Dicho de otro modo, a los juegos vistos como parte de la vida del pueblo, podría concebirse como aquellas actividades propias de un territorio o país, en el cual es preciso el acomodo del particular el espesor de bienes que se obtiene sencillamente del contexto.

Esta postura sobre el juego tradicional, busca que el niño y la niña, retorne a sus propias raíces culturales, fortalezca su identidad, pero también contribuya con la conservación de su cultura intergeneracional.

Del mismo modo, desde un proceso activo y participativo se opone a una educación de conocimientos que estimula a la inactividad, porque no solo permite el desarrollo motriz, sino también el desarrollo pleno de la persona.

Según criterio de Pérez y Domínguez (2014), en verdad para el niño el juego por venir de tiempos remotos constituye una excelente herencia recreativa. Al principio los instrumentos que utilizaba el hombre para jugar eran muy simples, después sintiendo la necesidad de ampliar éstos comenzó a experimentar llevándolos a actividades más conflictivas mentalmente, de tal modo que con el transcurrir del tiempo dichos juegos fueron innovándose, hasta llegar a ser formas variadas de recrear las diversas épocas.

Quiere decir que los juegos tradicionales en particular viven gracias a su devenir histórico. Este hecho de interacción con lo social que constituye el interactuar de las personas lo consolida con una finalidad provechosa. Por ello, como juego tradicional prevalece en esencia de generación en generación.

En conclusión, los juegos tradicionales, como cultura y herramienta pedagógica orientan a beneficiar la transferencia cultural entre generaciones, facilitar el reconocimiento de testimonios o aportes culturales propios de una sociedad o contexto, posibilitar la inclusión de medios y contenidos a los sistemas curriculares, incorporar estrategias entre las áreas curriculares, promover la investigación, preservar la herencia histórica de los pueblos y preservar el medioambiente y la vida.

Respecto a las dimensiones de la variable Juegos Tradicionales, según el Ministerio de Educación (2015) indica las siguientes dimensiones:

Dimensión motora, está asociada al cuerpo y las sensaciones que este puede generar a causa de experimentar movimiento. Para instrumentalizar esta dimensión ha sido considerando dos indicadores: Esquema corporal e Identidad corporal.

Dimensión cognitiva, el juego construye pensamiento y empatía. Te confronta a reflexionar sobre la situación y proponer soluciones a los desafíos o problemas. Aporta a mejorar la convivencia reconociendo y asumiendo el sentimiento del otro como expresión humana y educadora de socialización. Para esta dimensión se ha considerado dos indicadores: Desarrollo del Pensamiento y Desarrollo emocional.

Dimensión social, el juego como medio cultural mejora la comunicación y la convivencia social. El niño como protagonista de su interacción es modelo de su interactuar con los demás. Aquí perfecciona su cordialidad, afecto, su forma de saber vivir con reconocimiento y vinculación. Para esta dimensión ha sido considerada cuatro indicadores: Integración, Equidad, Convivencia y Empatía.

Dimensión intercultural, tiene que ver con la trasmisión de costumbres y valores de una generación a otra para una convivencia armónica. El niño asimila y perfecciona los elementos que el entorno le proporciona producto de una auténtica socialización, fortalece la identidad y de los demás. Para la dimensión intercultural se ha considerado dos indicadores: Identidad y Diálogo intercultural.

Dimensión creativa, la interacción a partir del juego y al confrontarlo con la realidad genera adaptación espontánea frente a acciones desafiantes, rompe con lo tradicional. Se potencia la imaginación, la creatividad, la rapidez del pensamiento y la mejora de habilidades. A la mente creativa del niño, le gusta la diversidad por lo tanto experimenta con ella desde una postura flexible, abierta, interesada y analítica o reflexiva. Para esta dimensión, ha sido considerado cuatro indicadores: Inteligencia, Imaginación, Creatividad y Desarrollo de habilidades.

La variable juegos tradicionales se evaluó mediante un cuestionario, cuya valoración se midió utilizando la escala ordinal deficiente, medianamente eficiente y eficiente. El nivel deficiente referencia que no alcanza el valor o el nivel considerado normal; medianamente eficiente, corresponde al valor o nivel medio alcanzado referente a lo normal, y eficiente, es el valor o nivel normal que se debe alcanzar.

Referente a la variable habilidades sociales, en la concepción de Caballo (2008) son los recursos que perfecciona el percibir del contexto, entender la diversidad de

situaciones que interactúan, aclarar y dar contestación a los estímulos sociales con que se convive como una actividad holística, especialmente con los comportamientos que provienen intencionada o espontáneamente de los demás para una interacción efectiva.

Las habilidades sociales permiten interactuar y poder convivir de manera natural con la sociedad de manera efectiva. Además, permite expresar impresiones y efectos de una manera apropiada y agradable. También da la posibilidad de decir opiniones y reflexiones acorde a la situación que estamos viviendo

Por lo tanto, una de las teorías que fundamentan la variable habilidades sociales, es el aporte de las inteligencias múltiples de Gardner hacia 1999. Demuestra que, en nuestra vida diaria, entender a los demás es mucho más importante que la brillantez académica. Se basa en dos tipos de capacidades, las relaciones interpersonales y la empatía. En ese sentido, el niño con inteligencia personal sabe convivir y comunicarse liderando el grupo. Promueve la armonía social entendiéndose y entendiendo a los demás. Regula sus emociones con flexibilidad y naturalidad sin lastimar la sensibilidad del otro. Enseña a convivir desde la convivencia grupal, es decir se maneja con inteligencia intrapersonal modelando al grupo positivamente.

En ese sentido, para el mejoramiento de este tipo de inteligencia (Estela, 2021), pueden ponerse en práctica distintos procesos como: Prestar atención plena mientras oímos al otro de forma consciente y sostenida manteniendo un diálogo constructivo. Mantiene y armoniza la perspectiva del otro sin excluirlo E inhibirlo cuando busca integrarse socialmente dentro del grupo. Identificar y comprender las propias emociones y nuestras reacciones ante ellas permite conocer las emociones de los demás.

En cambio, para las teorías de la personalidad, Cueli (1981, citado por Malca, 2018) analiza indicando que una habilidad social permite al ser humano interrelacionarse con los demás a través de los juegos de integración, hacer sentir y manejar con naturalidad al momento de la convivencia. Es decir, esto afina el desarrollo de la inteligencia interpersonal.

El constructivismo social de Vygotsky, analizado por Caballo (2008, citado por Morales y Benites, 2014) señala que el conocimiento es modelación producto de la interacción del sujeto y el medio. Asegura que, si la interacción social se fortalece,

con el conocimiento ocurre lo mismo, y ese universo de relacionarse socialmente se abre con posibilidades de mejores funciones mentales. Por lo tanto, la persona como tal es un ser cultural con diferencia a otros seres vivientes. También resalta el lenguaje como promotor de cultura para esta diferencia.

Yubero (2001, citado por Ñahui y Choque, 2018) sostiene que el comportamiento social y su adaptación a él, es el resultado de socialización entre una persona y el grupo con quien convive. Sin embargo, esta adaptación debería ser inclusiva, con el fin que la sociedad no te convierta en un objeto de manipulación y de dependencia, que puede ser peligroso para un proceso de interacción individual y social.

Para la teoría del aprendizaje social, el que aprende es solo el ser humano. Entonces se aprende haciendo uso de distintos medios, utilizando diferentes herramientas y recursos. Es decir, el aprendizaje se pone en práctica frente cualquier situación que se presente. Esto, Olivares (2015) lo confirma al indicar que para nuestra cultura humana el aprendizaje es uno de los aspectos que se manifiesta en forma de hábitos y comportamientos, así como de representaciones vividas y compartidas.

Por ello, aprender es parte de nuestra cultura y se construye en el hecho de crear y recrear sociedad. La familia, los amigos o escuela son los micros sociedades donde educamos y formamos a la persona. En ese sentido el aprendizaje son comportamientos y reflejos de lo que hemos aprendido en algún momento de nuestra vida.

Bandura en el año 1987 sostuvo que la imitación es el primer elemento de donde se origina el aprendizaje social, por eso se aconseja que el niño al relacionarse con las otras personas se relacione con quienes le transmitan conductas apropiadas, que cuando tengan que enfrentar situaciones diversas sean capaces de actuar de manera coherente y prudente.

Quiere decir, que la conducta y los acontecimientos con quienes convive permite modelarlas a través del aprendizaje y que como representaciones simbólicas de la socialización finalmente se transforman en lineamientos de acción.

Además, referente al rol de la mediación cuestiona que debe permitir la contextura del dominio externa de tal manera al tenerla concebida y comprendida sea capaz de actuar influyendo o proponiéndolas diversidad de mejoras.

De otro modo, según Mischel (1976, citado por Ortega, 2019) desde su teoría de aprendizaje social cognoscitivo sostiene que los seres humanos pueden demostrar cambios de conductas notables cuando son capaces de enfrentar a un medio continuamente cambiante.

Frente a esta percepción, López (1999, citado por Ruiz, 2017) afirma que la socialización se estructura a partir de ciertos procesos como: a) Procesos mentales: El desarrollarse en la vida se concibe a partir de la asimilación de conocimientos significativos; b) Procesos afectivos: son los vínculos afectivos que se establecen cada instante en un mismo contexto social; c) Procesos conductuales: comportamientos socialmente buenos como producto individual producido por condicionamiento del contexto.

Según Ñahui y Choque (2018) confirman que es primero en la familia donde se templan las habilidades sociales, luego sigue la escuela y la interacción entre iguales. Es decir, la familia instituye la base, a partir del cual se desarrolla las primeras conductas sociales y afectivas, valores y creencias; aquí es desde donde surgen los primeros modelos significativos: los padres. En cambio, la escuela es la encargada de desarrollar experiencias sociales más complejas.

Respecto a las dimensiones de la variable Habilidades Sociales según Cabrera (2013) citado por Ortega (2019) afirma que para su desarrollo debe tenerse en cuenta dos dimensiones: Dimensión ambiental, esta dimensión influye en el modo de relacionarse con el contexto en que nació y creció como individuo. A partir de aquí la persona se relaciona socialmente de dos maneras: aprender las habilidades necesarias para una buena interacción y como oportunidad para actualizar lo aprendido. Los escenarios que se desprenden del análisis de la vida de los niños son diversos, resaltando de este modo el contexto familiar como el primer escenario de modelación social. Como un segundo escenario se modela la escuela o contexto escolar desde donde se pueden ensayar comportamientos a partir de las conductas modeladas por los miembros de la escuela como maestros y demás estudiantes con quienes se convive educativamente. Y finalmente se modela el colectivo social, desde aquí se asienta la base del comportamiento social, para alcanzar el nivel aceptable de socialización entre los sujetos que humanamente se conviven.

La dimensión personal, es el observarse asimismo para conocerse y aceptarse con sentido de pertinencia y expresión de sentimientos que conlleven a

reconocerse como una persona que se enjuicia en valores y con sentido ético para la construcción de una convivencia plena con calidad de vida. En su componente cognoscitivo las adquisiciones de prácticas de socialización se fundan en la inteligencia y las aptitudes para interactuar con flexibilidad y apertura para convivir, para construir saber y enfrentar situaciones sin dificultades. Desde el componente afectivo permite mediar la exteriorización de los sentimientos y emociones, así como la regulación y autorregulación de los mismos en momentos de caos socioemocional. Está muy ligado al cognoscitivo porque le proporciona motivación e interés a la persona para no ser coaccionado socialmente. Desde el componente conductual, pone en manifestación la apertura para la socialización, la empatía como el sentido para entender al otro y la cordialidad como producto de una convivencia plena. Además, para esta dimensión se consideran los indicadores cognitivos, afectivo emocionales y conductuales.

En conclusión, las habilidades sociales como herramientas de socialización de las personas se vuelven vinculante al relacionarse con diversos contextos situacionales, en ese sentido como repertorio de aprendizaje. Además, activa en lo más hondo de las personas el motor de emociones, sentimientos, opiniones o necesidades ofreciendo soluciones inmediatas y reduciendo el riesgo de la aparición de nuevas situaciones, que de un modo puedan atentar ante el actuar ético, reflexivo y transformador de la socialización.

La variable habilidades sociales se evaluó mediante un cuestionario, cuya valoración se midió utilizando la escala ordinal desfavorable, medianamente favorable y favorable. El nivel desfavorable, indica que no alcanza la expectativa, que no es ventajoso en relación a lo normal favorable; medianamente favorable, indica alcanzar el nivel medio de expectativa o de lo normal favorable, y favorable que es ventajoso y alcanza la expectativa.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

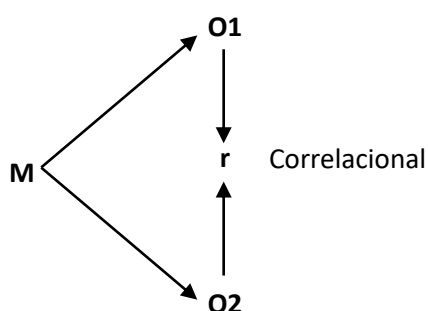
3.1.1. Tipo de investigación

El estudio se desarrolló en el concepto del tipo de investigación básica y correlacional. Fue básica porque su propósito consistió en extender o estructurar los conocimientos científicos, sin contrastar con ningún aspecto práctico o aplicado (Muntané, 2010).

Es correlacional, porque enfatiza la relación entre dos o más variables o conceptos, evaluando cada una de ellas y después, ponderando y analizando la vinculación. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

3.1.2. Diseño de investigación

La investigación se desarrolló desde la concepción de un diseño no experimental y transversal. En ese sentido, las variables no sufrieron cambios ni fueron manipuladas; es decir, el estudio no se sometió a ningún experimento o prueba para cambiar los resultados. Es decir, las variables fueron observadas tal y conforme aparecieron en su estado natural, luego se analizaron estadísticamente para generalizar resultados de acuerdo a su realidad. Además fue transversal porque el recojo de datos se realizó en un solo tiempo y en un solo espacio (Hernández, et al., 2014).



M = Muestra de estudio: 27 niños y niñas.

O₁ = Variable 1: Juegos Tradicionales.

O₂ = Variable 2: Habilidades Sociales de los estudiantes del IV ciclo de primaria.

r = Correlación entre las variables 1 y 2: Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales.

3.2. Variables y operacionalización

La variable es una propiedad que puede modificarse, cuya transición es susceptible a evaluarse u observarse (Hernández, et al., 2014).

En ese sentido:

La Variable 1: Juegos Tradicionales, (Montessori, 1914) concebía al juego como el trabajo de niños y familia, y a la escuela como el espacio de trabajo donde el aprendizaje se da por el juego. Además, afirma que ayuda a los niños para que estén capacitados para interactuar con los adultos. Juegos Tradicionales, está integrada por la Dimensión Motora con sus indicadores: Esquema Corporal e Identidad Corporal. Dimensión cognitiva, con sus indicadores: Desarrollo del Pensamiento y Desarrollo emocional. Dimensión social, con sus indicadores: Integración, Equidad, Convivencia y Empatía. Dimensión intercultural, con sus indicadores: Identidad y Diálogo intercultural. Dimensión creativa, con sus indicadores: Inteligencia, Imaginación, Creatividad y Desarrollo de habilidades.

Variable 2: Habilidades Sociales, es interactuar y poder convivir de manera natural y afectiva con la sociedad. Además, permite expresar emociones y sentimientos de forma apropiada y satisfactoria. También da la posibilidad de expresar opiniones y pensamientos (Flores y otros, 2016). Está integrada por la Dimensión ambiental, con sus indicadores contexto familiar, contexto escolar y colectivo social. Dimensión Personal, con sus indicadores: Cognitivo y Afectivo-Emocionales.

3.3. Población, muestra y muestreo

La población, es el universo de personas, que tienen en común una serie de características (Hernández, et al., 2014, p. 65). En ese sentido, todos los integrantes de la población poseían características comunes, fueron de la misma edad, pertenecieron al mismo ciclo educativo, a la misma cultura originaria, fueron bilingües y del contexto rural.

Además, para el recojo de información, análisis e interpretación, como la descripción y comunicación de sus resultados se tomó en cuenta toda la población. Situación por el cual, población y muestra fueron las mismas.

La población estuvo conformada por 27 niños, como se indica en el cuadro siguiente:

Tabla 1*Población de estudio*

Grado	Cantidad de estudiantes
Tercero	16
Cuarto	11
Total	27

Fuente: nómina de matrícula 2021

La muestra, es un subgrupo que se coge del universo población para la toma de información (Hernández, et al., 2014). En el estudio, la conformaron 27 niños, es decir, se trabajó con una población-muestra.

El muestreo, en la investigación no se utilizó ningún tipo de muestreo en razón de que se trabajó con la misma población.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica de investigación se usó la encuesta. Sirvió para obtener información y observar si el juego tradicional se relaciona con las habilidades sociales. Para la cual, como instrumentos de recojo de información se elaboraron dos cuestionarios, uno sobre los Juegos Tradicionales y el otro, sobre las Habilidades Sociales, mediante los cuales se recogieron información de primera fuente por parte de los estudiantes. El cuestionario para evaluar la variable 1: juegos tradicionales, constó de 28 ítems, dividido en 5 dimensiones, del 1 al 4 corresponde a la dimensión motor, del 5 al 8 corresponde a la dimensión cognitiva, del 9 al 16 corresponde a la dimensión social, del 17 al 20 corresponde a la dimensión intercultural, del 21 al 28 corresponde a la dimensión creativa. En cuanto a la variable 2: habilidades sociales se dividió en 2 dimensiones, del 1 al 6 dimensión ambiental, del 7 al 12 dimensión social, los valores en general por dimensiones se explican de manera ordenada en el anexo 1.

La validez de los cuestionarios se hizo en base a juicios de expertos. En cambio, su confiabilidad, se obtuvo con la aplicación de la prueba Alfa de Cronbach. Para ello, preliminarmente para la prueba piloto se seleccionó una población de 25 estudiantes del IV ciclo de primaria con las mismas características que la población de estudio, de las cuales se seleccionó una muestra piloto de 10 estudiantes, que

al aplicar los cuestionarios de evaluación, se obtuvo valores para la variable juegos tradicionales ,831 y para la variable habilidades sociales ,743. Seguidamente durante el desarrollo de la investigación se volvió aplicar los cuestionarios para su confiabilidad, a la población y muestra de estudio integrada por 27 estudiantes, habiéndose obtenido finalmente los siguientes valores de confiabilidad, para la variable juegos tradicionales ,800 y para la variable habilidades sociales ,710.

3.5. Procedimiento

Se inició con la selección de la muestra de estudio. En el caso del presente estudio estuvo integrada por la misma población de 27 niños y niñas del IV Ciclo de educación primaria de Sigues, distrito de Kañaris, Ferrañafe.

Se seleccionaron las variables a medir, en este caso fueron la variable Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales.

Se elaboraron los cuestionarios de la encuesta, considerando las dimensiones e indicadores de las variables Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales.

Se coordinó previamente con el Director y los profesores de la institución educativa N° 11049 de Sigues, distrito de Kañaris, Ferrañafe, para obtener la autorización correspondiente hacia los estudiantes.

Finalmente, se aplicó los cuestionarios a los estudiantes seleccionados para el estudio.

3.6. Método de análisis de datos

Se aplicó la estadística descriptiva. Para ello, se realizó el proceso, organización y análisis de datos a nivel descriptivo haciendo uso de tablas de frecuencia y gráficos estadísticos, relacionado con los variables juegos tradicionales y Habilidades Sociales. En ese sentido, se aplicaron algunos procesos como:

Se procesó información recogida con la encuesta haciendo uso de la estadística descriptiva, que consistió en el análisis e interpretación de datos estadísticos, mediante el cual se buscó explicar la situación diagnóstica de la investigación. Asimismo, para comprobar la hipótesis planteada se utilizó la estadística inferencial, mediante la prueba estadística no paramétrica Rho-Spearman.

Se seleccionaron las fuentes primarias de consulta para la construcción del marco teórico, que estuvieron constituidos por tesis, artículos, textos, publicaciones en revistas, web y otros.

Finalmente, se establecieron las conclusiones y sugerencias arribadas como producto del análisis teórico e interpretación del diagnóstico, construido producto de la aplicación del cuestionario de la encuesta y el estudio profundo de los datos que se procesó en el programa estadístico SPSS-25 y el procesador Excel, con la finalidad de obtener resultados fiables, los que fueron presentados en tablas y figuras, con datos cuantificados que facilitaron su análisis e interpretación correspondiente.

3.7. Aspectos éticos

Los aspectos éticos del estudio se fundamentaron en las especificaciones de Viorato y Reyes (2019), quienes consideran los siguientes principios:

Beneficencia. Orientado a desarrollar la investigación sin perjudicar a nadie, sin hacer daño a nadie y buscando máximos beneficios para la población objeto de estudio. La información obtenida fue utilizada exclusivamente para fines de la investigación, manteniendo discreción y anonimato absoluto.

Justicia. Principio que encarna un trato igualitario y equitativo, tanto en los beneficios como en las responsabilidades, dando la oportunidad a todos los sujetos inmersos en el proceso de investigación de participar en igualdad de condiciones.

IV. RESULTADOS

4.1. Presentación y análisis de resultados

Para explicar los resultados de la investigación considerando el objetivo general: Determinar la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales en los alumnos del IV ciclo de primaria en la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris, previamente se inició comprobando la prueba de normalidad.

4.1.1. Prueba de Normalidad

La prueba de normalidad, según Romero y Saldaña (2016), es fundamentada como proceso no paramétrico tan utilizado para demostrar la hipótesis nula, demostrando que muestra procede de una población en la que la variable está distribuida según la normal.

Para valorar la normalidad se utilizó la prueba de Shapiro Wilk, debido que el tamaño de muestra es menor de 50; considerando como:

- Hipótesis nula (H_0) : El conjunto de datos siguen una distribución normal.
- Hipótesis Alternativa (H_a) : El conjunto de datos no siguen una distribución normal.

Tabla 2

Contraste de normalidad de los puntajes obtenidos en las variables Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales

Pruebas de normalidad

	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Juegos Tradicionales	,597	27	,000
Habilidades Sociales	,774	27	,000

Fuente: Base de datos del cuestionario para valorar Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria en la IE N°11049 de Sigues.

Se ha podido observar que a través de la prueba de contrastación de hipótesis con el estadístico de Shapiro-Wilk al analizar la normalidad de los datos, los datos de la variable juegos tradicionales no sigue una distribución normal ($0.00 < 0.05$), y la variable habilidades sociales alcanzó un p valor de 0.00, siendo este valor menor al nivel de significancia por lo que se concluye que la distribución de los datos de la

variable habilidades sociales no es normal. Por lo tanto, se utilizará la prueba estadística no paramétrica (Rho-Spearman).

4.1.2. Resultados de la correlación entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris, 2021.

Hipótesis planteadas:

H_i: Existe relación positiva entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris, 2021.

H₀: No existe relación positiva entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris, 2021.

Tabla 3

Coefficiente de correlación entre Juego Tradicionales y Habilidades Sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris, 2021.

Correlaciones				
			Juego Tradicionales	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Juego Tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,810**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	27	27
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,810**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	27	27

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

Fuente: Base de datos del cuestionario para valorar Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria en la IE N°11049 de Sigues.

En la tabla 3, según la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.000 siendo menor al nivel de significancia (0.05), esto indica que la correlación entre juegos tradicionales y habilidades sociales es significativa. Es decir, que existe asociación entre ambas variables. Además, como $r = 0,810$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,810) y su magnitud de fuerza de la relación (0,8) está más cercano al intervalo +1, lo que implica que existe una

correlación positiva alta, infiriéndose que a mayor nivel de juegos tradicionales mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Cañarís, 2021.

Tabla 4

Contingencia entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Cañarís, 2021.

Tabla cruzada JT*HS

Variables		Habilidades Sociales			Total
		Desfavorable	Medianamente favorable	Favorable	
Juegos Tradicionales	Deficiente	Recuento	0	0	0
		% total	0,0%	0,0%	0,0%
	Medianamente eficiente	Recuento	0	10	10
		% total	0,0%	37,04%	0,0%
	Eficiente	Recuento	0	3	14
		% total	0,0%	11,11%	51,85%
Total	Recuento	0	13	14	
	% total	0,0%	48,15%	51,85%	

Fuente: Base de datos del cuestionario para valorar Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria en la IE N°11049 de Sigües.

En la tabla 4, con respecto a la contingencia entre Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales: Para juegos tradicionales deficiente hay 0,0% de estudiantes le corresponde desfavorable de habilidades sociales; el 37,04% de juego tradicionales medianamente eficiente le corresponde el nivel medianamente favorable de habilidades sociales; el 11,11% de juegos tradicionales medianamente eficiente le corresponde el nivel favorable de juegos sociales; en tanto el 51,85% de juego tradicionales eficiente le corresponde el nivel favorable de habilidades sociales. De la lectura se deduce que el nivel de juegos tradicionales del estudiante se incrementa según el nivel de habilidades sociales que adopte el estudiante del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Cañarís.

4.1.3. Resultados de la correlación entre dimensiones de la variable juegos tradicionales y la variable habilidades sociales

Objetivo específico 1: Establecer la relación entre juego motor y habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

Hipótesis planteadas:

H_i: Existe relación positiva entre juego motor y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

H₀: No Existe relación positiva entre juego motor y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

Tabla 5

Coeficiente de correlación entre juego motor y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

			Correlaciones	
			Juego Motor	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Juego Motor	Coeficiente de correlación	1,000	,642**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	27	27
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,642**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	27	27

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

Fuente: Base de datos del cuestionario para valorar Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria en la IE N°11049 de Sigües.

En la tabla 5, según la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.000 siendo menor al nivel de significancia (0.05), se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre juego motor y habilidades sociales es significativa, posicionando que existe asociación entre las dos variables. Además, como $r = 0,642$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,642) y su magnitud de fuerza de la relación (0,6) está más cercano al intervalo +1, lo que implica que existe una correlación positiva alta, infiriéndose, que a mayor nivel de juego motor mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Kañarís.

Objetivo específico 2: Establecer la relación entre juegos cognitivo y habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, 2021.

Hipótesis planteadas:

H_i: Existe relación positiva entre juego cognitivo y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, 2021

H₀: No Existe relación positiva entre juego cognitivo y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, 2021.

Tabla 6

Coeficiente de correlación entre juegos cognitivo y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, 2021.

			Juego Cognitivo	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Juego Cognitivo	Coeficiente de correlación	1,000	,620**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	27	27
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,620**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	27	27

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

Fuente: Base de datos del cuestionario para valorar Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria en la IE N°11049 de Sigues.

En la tabla 6, según la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.001 siendo menor al nivel de significancia (0.05), se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre juego cognitivo y habilidades sociales es significativa, posicionando que existe asociación entre las dos variables. Además, como $r = 0,620$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,620) y su magnitud de fuerza de la relación (0,6) está más cercano al intervalo +1, lo que implica que existe una correlación positiva alta, infiriéndose, que a mayor nivel de juego cognitivo mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris.

Objetivo específico 3: Establecer la relación entre juegos social y habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, 2021.

Hipótesis planteadas:

H_i: Existe relación positiva entre juego social y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, 2021.

H₀: No Existe relación positiva entre juego social y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, 2021.

Tabla 7

Coeficiente de correlación entre juegos sociales y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de sigues, 2021.

Correlaciones				
			Juegos Sociales	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Juegos Sociales	Coeficiente de correlación	1,000	,604**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	27	27
Habilidades Sociales	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,604**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	27	27

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

Fuente: Base de datos del cuestionario para valorar Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria en la IE N°11049 de Sigues.

En la tabla 7, según la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.001 siendo menor al nivel de significancia (0.05), se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre juegos sociales y habilidades sociales es significativa, posicionando que existe asociación entre las dos variables. Además, como $r = 0,604$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,604) y su magnitud de fuerza de la relación (0,6) está más cercano al intervalo +1, lo que implica que existe una correlación positiva alta, infiriéndose, que a mayor nivel de juego cognitivo mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris.

Objetivo específico 4: Establecer la relación entre juegos interculturales y habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

Hipótesis planteadas:

H_i: Existe relación positiva entre juego intercultural y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021

H₀: No Existe relación positiva entre juego intercultural y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

Tabla 8

Coeficiente de correlación entre juegos interculturales y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

Correlaciones				
			Juego Interculturales	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Juegos Interculturales	Coeficiente de correlación	1,000	,393*
		Sig. (bilateral)	.	,043
		N	27	27
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,393*	1,000
		Sig. (bilateral)	,043	.
		N	27	27

Fuente: Base de datos del cuestionario para valorar Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria en la IE N°11049 de Sigües.

En la tabla 8, según la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.043 siendo menor al nivel de significancia (0.05), se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre juegos interculturales y habilidades sociales es significativa, posicionando que existe asociación entre las dos variables. Además, como $r = 0,393$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,393) y su magnitud de fuerza de la relación (0,4) está más cercano a 0 y distante a +1, lo que implica que existe una correlación positiva baja, infiriéndose, que a mayor nivel de juegos interculturales mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Kañarís.

Objetivo específico 5: Establecer la relación entre juegos creativos y habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

Hipótesis planteadas:

H_i: Existe relación positiva entre juego creativo y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2020.

H₀: No Existe relación positiva entre juego creativo y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

Tabla 9

Coefficiente de correlación entre juegos creativos y las habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, 2021.

			Juegos Creativos	Habilidades Sociales
Rho de Spearman	Juegos Creativos	Coeficiente de correlación	1,000	,396*
		Sig. (bilateral)	.	,041
		N	27	27
	Habilidades Sociales	Coeficiente de correlación	,396*	1,000
		Sig. (bilateral)	,041	.
		N	27	27

Fuente: Base de datos del cuestionario para valorar Juegos Tradicionales y Habilidades Sociales en estudiantes del IV ciclo de primaria en la IE N°11049 de Sigües.

En la tabla 9, según la correlación de Spearman se encontró un valor de significancia de 0.041 siendo menor al nivel de significancia (0.05), se refuta la hipótesis nula y se admite la hipótesis de investigación, esto indica que la correlación entre juegos creativos y habilidades sociales es significativa, posicionando que existe asociación entre las dos variables. Además, como $r = 0,396$ ($r > 0$), el signo de dirección de la relación es positivo (+0,396) y su magnitud de fuerza de la relación (0,4) está más cercano a 0 y distante a +1, lo que implica que existe una correlación positiva baja, infiriéndose, que a mayor nivel de juegos creativos mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Kañaris.

V. DISCUSIÓN

La investigación abordó como objeto de investigación la relación de las variables juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris, 2021. En ese sentido, al tomar el presente objeto de investigación, configuró al juego ser un medio que contribuye con beneficios intelectuales, promueve el desarrollo cognoscitivo, desarrolla la creatividad y la imaginación. Además su práctica relaciona con otras personas, produce goce, espontaneidad y posibilita al niño poner en acción lo que ha aprendido de las cosas que lo rodean o de las personas con las que convive, de tal modo que al interactuar con otras personas, pone de manifiesto o modifica formativamente un conjunto de conductas expresadas en sentimientos, deseos,, emociones, actitudes, opiniones o derechos de un modo adecuado a una situación, respetando a los demás con quienes convive y solucionando situaciones inmediatas con la posibilidad de minimizar problemas futuros (Sirera, 2019).

Además, se asume la relación del juego tradicional y las habilidades sociales como un desafío porque han ido variando con la globalización y los avances tecnológicos. Los juegos virtuales han ido desplazando a los juegos tradicionales al aire libre, hasta el punto que hoy son menos practicados, cuya repercusión viene influenciado definitivamente en el desarrollo de las prácticas sociales de los niños.

En ese contexto, implicó asumir una investigación básica y correlacional, recolectándose datos de 27 estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris, 2021. A esta muestra de alumnos se aplicó la técnica de la encuesta y dos cuestionarios elaborados, para recoger información sobre cada una de las variables juegos tradicionales y habilidades sociales; situación que permitió obtener como producto el objetivo general encaminado a establecer la relación existente entre juegos tradicionales y habilidades sociales en 27 estudiantes, como muestra. Asimismo, el alcance de este propósito, conllevó a abordar los objetivos específicos, cuyos resultados fueron organizados conforme a ellos.

En lo referente al objetivo general, la correlación entre juegos tradicionales y habilidades sociales, según los datos generados a partir del cruce de información entre las dos variables, se observó que para el 51,85% de nivel eficiente de juegos tradicionales le corresponde el nivel favorable de habilidades sociales. Del análisis se deduce que el nivel de juegos tradicionales del estudiante se incrementa según

el nivel de habilidades sociales que adopte el estudiante del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris.

Para confirmar la asociación entre variables y probar las hipótesis formuladas se usó el coeficiente de correlación de Rho Spearman, cuyo resultado es un valor positivo de ,810 de coeficiente, afirmación que define que la correlación es positiva, se admite la hipótesis de investigación y se refuta la hipótesis nula; infiriéndose, que a mayor nivel de juegos tradicionales mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris, 2021.

A partir de los resultados, se puede concluir que el juego cumple un rol fundamental en el fortalecimiento de las habilidades sociales. Su desarrollo favorece el diálogo, la empatía, comunicación asertiva y escucha activa, promoviendo por consiguiente el progreso y mantenimiento satisfactorio de las de relaciones interpersonales (Samper y Muñoz, 2019).

Respecto al objetivo específico 1, la correlación entre juego motor y habilidades sociales, según coeficiente de correlación Rho Spearman, se obtuvo un valor $r = 0,642$. El signo de dirección de la relación es positivo (+0,642) y su magnitud de fuerza de la relación (0,6) está más cercano al intervalo +1, lo que implica que existe una correlación positiva alta, infiriéndose, que a mayor nivel de juego motor mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigues, Kañaris.

En ese sentido, el juego motor se instala en el hacer del niño como prioritario para su formación, estimula la capacidad creativa y mejora la comprensión de las nociones del sistema interno del lenguaje. También, promueve el progreso de los distintos aspectos de la naturaleza del niño y niña, dominios motores y capacidades físicas, el carácter y habilidades sociales. Además, brinda variedad de experiencias, para una adecuada adaptación y autonomía (Baena y Ruíz, 2009).

Referente al objetivo específico 2, la correlación entre juego cognitivo y habilidades sociales, según coeficiente de correlación Rho Spearman, se obtuvo un valor $r = 0,620$. El signo de dirección de la relación es positivo (+0,620) y su magnitud de fuerza de la relación (0,6) está más cercano al intervalo +1, lo que implica que existe

una correlación positiva alta, infiriéndose, que a mayor nivel de juego cognitivo mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Cañarís.

Los resultados descritos, se fundamenta con lo afirmado por Morales y Benitez (2013) que resaltan la autoeficacia como preponderancia de lo cognitivo según Bandura (1987). Por ello la preponderancia de lo cognitivo son reflexiones que cada individuo se cuestiona sobre sus capacidades, con los cuales organiza y ejecuta hechos de aprendizaje hasta lograr el rendimiento esperado. En tanto, que para Lazarus y Folkman (1984) citado por Ruiz (2017), afirman que los procesos cognitivos conductuales son variables permanentemente cuando el sujeto al interactuar con sus intereses internos y/o externos siente la necesidad de fortalecerlas.

Con respecto al objetivo específico 3, la correlación entre juego social y habilidades sociales, según coeficiente de correlación Rho Spearman, se obtuvo un valor $r = 0,604$. El signo de dirección de la relación es positivo (+0,604) y su magnitud de fuerza de la relación (0,6) está más cercano al intervalo +1, lo que implica que existe una correlación positiva alta, infiriéndose, que a mayor nivel de juego social mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Cañarís.

Se respalda los hallazgos con la idea de que los juegos sociales facilitan la mejora de las habilidades sociales en el salón de clase. El juego como estrategia de socialización propicia un pertinente desarrollo social en los niños y niñas, mediante el juego los niños se divierten y a la vez aprenden a socializarse superando los problemas de conducta que en las aulas pueden presentarse. En ese sentido el juego desarrolla integralmente al niño, le ayuda a construir sus aprendizajes e interactúa con la realidad social (Olivares, 2015).

Referente al objetivo específico 4, la correlación entre juegos interculturales y habilidades sociales, según coeficiente de correlación Rho Spearman, se obtuvo un valor $r = 0,353$. El signo de dirección de la relación es positivo (+0,353) y su magnitud de fuerza de la relación (0,4) está más cercano a 0 y distante a +1, lo que implica que existe una correlación positiva baja, infiriéndose, que a mayor nivel de

juegos interculturales mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Kañaris.

Entonces, se asume que el juego además de construir aprendizajes en los niños, fortalece la identidad cultural. En ese sentido el juego intercultural permite unir el contexto con la escuela, su cultura y su lengua en la escuela, a manipular, saltar, convivir, correr, subir, pero en diálogo con su cultura y los aportes de otras culturas. Por eso Vigotsky fundamenta, el juego no debe dejar a un lado la importancia del contexto del grupo, porque influye en el comportamiento y en la interacción del niño con el entorno.

Referente al objetivo específico 5, la correlación entre juegos creativos y habilidades sociales, según coeficiente de correlación Rho Spearman, se obtuvo un valor $r = 0,378$. El signo de dirección de la relación es positivo (+0,378) y su magnitud de fuerza de la relación (0,4) está más cercano a 0 y distante a +1, lo que implica que existe una correlación positiva baja, infiriéndose, que a mayor nivel de juego creativo mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Kañaris.

Bajo esa mirada, se asume que la capacidad para crear y cambiar cosas y situaciones promueve incondicionalmente bienestar social. Solucionar situaciones y tomar decisiones de forma creativa y consciente realiza seres más sociables y comunicativos. Por ello promover el juego para la creatividad desde edades tempranas es esencial para la mejora personal y colectivo de los niños (Vera, 2017).

Los resultados obtenidos permiten establecer coincidencias con algunos trabajos de investigación realizados. Uno de estos trabajos es el de Chacón y Pulgarín (2015) referente a la puesta en valor de los juegos tradicionales y su contribución con la práctica de valores en la familia. El objetivo planteó aplicar los juegos tradicionales como recurso recreativo y una herramienta de aprendizaje, para rescatar valores en el aula de clases. Tuvo como resultado la pertinencia de las actividades curriculares para fomentar valores en los estudiantes. El aporte significativo consistió en rescatar los valores entre ellos, el respeto, la responsabilidad y la solidaridad en los estudiantes, utilizando los juegos tradicionales como herramienta pedagógica.

Del mismo modo, con el de Aguilar y Paz (2019) que realizó la investigación que relaciona los juegos tradicionales y el aspecto emocional en niños. El objetivo fue proponer juegos tradicionales para mejorar el progreso en el aspecto emocional de los estudiantes en situación de vulnerabilidad. Se obtuvo como resultado la mejora del trabajo participativo de los estudiantes. Además, la mejora de las conductas agresivas, reforzaron valores como la solidaridad, compañerismo y mostraron cambios en sus emociones.

En síntesis, el estudio no sólo ha buscado a explicar el objetivo general que consiste en determinar la relación entre las variables estudiadas, además, resaltar las particularidades como se relacionan cada una de las dimensiones del juego tradicional con el desarrollo de las habilidades sociales a partir de la explicación realizada sobre los objetivos específicos de investigación.

Finalmente, para esta práctica de relacionar educativamente los juegos tradicionales y las habilidades sociales indudablemente se requiere que los docentes conozcan, manejen y se encuentren profesionalmente formados en dichas variables como recurso pedagógico necesario en la sociedad actual donde el punto esencial no solo es lograr nivel altos de aprendizaje, sino humanizar más que deshumanizar, aún más, en el contexto que nos ha retado a vivir una emergencia sanitaria nacional y mundial, y por haber reorientado por estas circunstancias a las políticas educativas a desarrollar clases a distancia haciendo uso de los recursos digitales.

VI. CONCLUSIONES

1. Referente al objetivo general, el resultado según Rho Spearman, se obtuvo un valor de coeficiente de correlación $r = 0,810$ ($r > 0$), el signo de dirección es positiva (+0,810) y su magnitud de fuerza (0,8) está más cercano al intervalo +1, confirmando una correlación positiva alta. Concluyendo que a mayor nivel de juegos tradicionales mayor será el nivel de habilidades sociales en los estudiantes del IV ciclo de primaria de la IE N° 11049 de Sigües, Kañaris.
2. La relación entre las dimensiones juego motor y habilidades sociales, según valor $r = 0,642$, el signo de dirección es positiva; igualmente, la relación es positiva entre juego cognitivo y habilidades sociales ($r = 0,620$), también, entre juego social y habilidades sociales ($r = 0,604$), igual, entre juegos interculturales y habilidades sociales ($r = 0,353$), finalmente, entre juego creativo y habilidades sociales ($r = 0,378$).
3. Los valores obtenidos confirman una correlación positiva entre las dimensiones de los juegos tradicionales y la variable habilidades sociales, concluyéndose que, a mayor práctica de juegos motores, cognitivos, sociales, interculturales y creativos, se asegurará mayor nivel de desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Al personal directivo de la I.E. N° 11049 de Sigues, Kañaris, se recomienda promover eventos académicos de capacitación a los docentes sobre estrategias didácticas que incluyan el aprovechamiento de los juegos tradicionales y las habilidades sociales.
2. A los docentes de la I.E. N° 11049 de Sigues, Kañaris, se les recomienda diseñar propuestas como estrategias, métodos, programas, modelos teóricos, entre otros, que permita contribuir con el uso de los juegos tradicionales en los educandos.
3. A los docentes de la I.E. N° 11049 de Sigues, Kañaris, incluir en su práctica pedagógica el uso de los juegos tradicionales como recursos didácticos para desarrollar las habilidades sociales en los estudiantes de educación primaria.

REFERENCIAS

- Aguilar, M. y Paz, J. (2019). Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 y 6 años en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa ciudad de Córdova, ubicado en la ciudad de Santiago de Cali. Universidad Santiago de Cali. Facultad de Educación. Santiago de Cali, Colombia.
- Britton, L. (2017). Jugar y aprender con el método Montessori. https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Carrillo, L. y Quispe, S. F. (2019). Aplicación de un programa de juegos tradicionales cañarenses para desarrollar la socialización en los niños y niñas de 4 años de la I.E N° 10876 del Caserío de totoras pampa verde del distrito Cañarís, provincia Ferreñafe, región Lambayeque. Recuperado en <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4901/bc-3713%20carrillo%20leonardo-segundo%20quispe.pdf?sequence=3&isallowed=y>
- Castaño, M. (2014). El valor del Juego Tradicional en el aula de Educación Primaria en Andalucía. (Universidad de Granada). Recuperado de: http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/36173/CastanoSolis_Marta.pdf;jsessionid=C4F5EDE247B524EC11D485C0254BB996?sequence=1
- Castro, H. y Terán, C. (2015). Pedagogía del juego para el fortalecimiento de valores [tesis de maestría, Universidad Santo Tomás]. Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/526/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ccahuana, C. y Cuarez, E. (2020). La importancia del juego tradicional en la Escuela Educación Intercultural Bilingüe. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima.
- Chacon, C. y Pulgarin, A. (2015). Rescate de los juegos tradicionales en la práctica de valores familiares en los niños y niñas. [tesis de especialización, Universidad Técnica de Machala]. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11828>

- Coronado, M. (2017). Tutoría y orientación educativa para mejorar las habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Multigrado N° 16165 Huaranguillo – San José del Alto. Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca. Cajamarca.
- Correa, M. (2019). Influencia de los juegos tradicionales para mejorar el aprendizaje de las operaciones matemáticas de suma y resta en los estudiantes de la Institución Educativa N° 18255 Leoncio Prado Chachapoyas 2018. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Chachapoyas. Facultad de Comunicación.
- Díaz, A. (2019). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales. (Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Universidad San Ignacio de Loyola). Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf
- Dogil, E. y Cano, A. (2014). Habilidades Sociales. https://bemocion.sanidad.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf
- Estela, M. (2021). Inteligencia emocional. <https://concepto.de/inteligencia-emocional/>.
- Etxebeste, J. (2014). Les jeux sportifs, elements de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque. Université Paris V-Rene Descartes, Paris.
- Feuerstein, R., Rand y Hoffman (1979). Dynamic assessment of retarded performers. The learning Assessment Device: Theory, instruments and techniques. Baltimore: University Park Press.
- Flores, E. et al. (2016). Las habilidades sociales y la comunicación interpersonal de los estudiantes de la universidad nacional del altiplano – puno. <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449849320001.pdf>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2006). Psychopathological symptoms, social skills and personality traits: a study with adolescents from 14 to 17 years. Spanish Journal of Psychology, 9 (2), 182-192. Garaigordobil Landazabal, M. (2008). Intervención psicológica con adolescentes: un programa para el desarrollo de la personalidad y la educación en derechos humanos. Madrid: Pirámide.

- Hernández, Fernández y Baptista. (2014). Metodología de investigación. Recuperado de <https://sites.google.com/site/metodologiadelainvestigacionb7/capitulo-5-sampieri>
- Infocoponline. (2021). El juego durante y después de la pandemia. http://www.infocop.es/view_article.asp?id=15189
- Malca, M. (2018). Inteligencia emocional y habilidades sociales en estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 3085 “Pedro Vilca Apaza”. Universidad Cesar Vallejo. Lima. Escuela de Pos Grado.
- Mc Fall, R. (1982) A review and reformulation of the concept of social skills. Behavioral assessment, 4, 1-33. Meichenbaum, D., Butler, L., y Gruson, L. (1981). Toward a conceptual model of social competence. En J. Wine y M. Smye (Eds.), Social competence (pp. 36-60). New York: The Guilford Press.
- Ministerio de Educación. (2015). Los juegos tradicionales. Lima.
- Ministerio de Salud. (2021). La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los juegos en niños y adolescentes. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-9-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes/>
- Montañez, et al. (2014). El juego en el medio escolar. Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996.pdf
- Morales, M. y Benitez, M. (2014). Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412013000300007
- Ñahui, C. y Choque, M. (2018). Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 618 de Huarirumi Anchonga Angaraes Huancavelica. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1664>
- Olivares, S. (2015). El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san juan bautista de catacaos – piura. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=

- Ortecho, L. & Quijano M. (2019). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo emocional de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea”.
- Ortega, I. M. (2019). Habilidades sociales de los profesionales de la institución unión de obras de asistencia social – colonias de niños y niñas, ancón, lima, 2018.
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/3299/lvin%20Marina%2C%20ORTEGA%20SERNAQU%C3%89.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ortí, J. (2011). Regional games around the world. En Journal of Sports Philately. (pp. 10-12) Fall 2011. Vol. 50 (1).
- Parlebas, P. (1990). Contribution de l'éducation motrice au développement de la personnalité. In EPS (Ed.), Activités physiques et éducation motrice. Dossiers EPS (Vol. 4, pp. 60-75). París: Editions Revue E.P.S.
- Pérez y Domínguez. (2014). El juego como alternativa recreativa para los niños de 6 a 12 años de la comunidad de Trompillo, estado Carabobo.
<https://www.efdeportes.com/efd168/los-juegos-como-alternativa-recreativa-de-6-a-12.htm>
- Rattigan, P. (2006): «An Interdisciplinary twist on traditional games». Teaching Elementary Physical Education, vol. 17(6), pp. 62-66.
- Riera, D. (2014). Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la escuela fiscal mixta “Julio Abad Chica” de la ciudad de Cuenca. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador.
- Rodríguez, et al. (2014). Habilidades para la vida (cognitivas y sociales) en adolescentes de zona rural.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412013000300007
- Romero, E. y Saldaña M. (2016). Pruebas de bondad de ajuste a una distribución normal.
<file:///C:/Users/Euler/Downloads/Dialnet-PruebasDeBondadDeAjusteAUnaDistribucionNormal-5633043.pdf>

- Ruíz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Ruíz, P. J. (2009). El juego motor como actividad organizada en la enseñanza y la recreación. <file:///C:/Users/Euler/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen-5351993.pdf>
- Saldaña, C. & Reategui, S. (Perú-Lima 2017) El Rol de las Habilidades Sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos. Tesis de Licenciada en Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Samper y Muñoz. (2019). El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/El%20juego%20como%20dispositivo%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20sociales%20en%20>
- Sirera Conca, Mirian. (2019). Importancia de la creatividad en la infancia (Educación Infantil). <https://www.redcenit.com/importancia-de-la-creatividad-en-la-infancia/>
- Torres, S. (2014). Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de Educación Básica del Centro Educativo Reforma Integral CERIT, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi. Ambato, Ecuador. Universidad Técnica de Ambato.
- Townsend, J.S., y otros (2006): Non-Elimination tag: A multidisciplinary approach. *Teaching Elementary Physical Education*, vol. 17(1), pp. 35-36.
- Tripero, Andrés. (2014). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. <http://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.YOJo8ehKjIU>
- Universidad Miguel Hernández. (2020). Se dispara el uso de pantallas en niños y niñas durante el confinamiento. Recuperado de <https://ciudadesamigas.org/pantallas-infancia-cuarentena/>
- Vera, D. C. (2017). El juego en el desarrollo de la creatividad de niños y niñas. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPST007325.pdf>

Viorato, N. y Reyes V. (2019). La ética en la investigación cualitativa.
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/cuidarte/article/view/70389>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juegos Tradicionales	Fuente desde donde surgen las ideas, costumbres y el saber de otros tiempos, implicando penetrar en los orígenes y comprender mejor el hoy. El hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente. Además, son indicados para satisfacer necesidades fundamentales y ofrece formas de aprendizaje social en un marco educativo amplio. (Pérez, 2021).	La variable juegos tradicionales se evaluará en los estudiantes de la I. E. N° 11049 en base a sus dimensiones, considerando sus 5 dimensiones.	Dimensión motora	Esquema corporal.	Ordinal Niveles: Deficiente Medianamente eficiente Eficiente
				Identidad corporal.	
			Dimensión cognitiva	Desarrollo del pensamiento.	
				Desarrollo emocional.	
				Dimensión social	
			. Equidad.		
			Convivencia.		
			Dimensión intercultural	Empatía.	
				Identidad	
			Dimensión creativo	Diálogo intercultural	
				Inteligencia.	
				Imaginación.	
				Creatividad.	
Habilidades Sociales	Son acciones de interacción y relación natural con el resto de la sociedad de manera afectiva. Permite comunicar nuestras conmociones y sentimientos de una manera adecuada y cómoda. De la misma manera, nos concede también la posibilidad de expresar nuestras opiniones y pensamientos acorde a la situación que estamos viviendo (Flores, 2017).	Predisposición de los niños y niñas del IV Ciclo de la I. E. N° 11049 para ser observado a través de una escala descriptiva el desarrollo de sus habilidades sociales como conductas, emociones y sentimientos, opiniones y pensamientos en un marco de aprendizaje integral.	Dimensión Ambiental	Desarrollo de habilidades.	Ordinal Niveles: Favorables Medianamente favorables Desfavorables
				Contexto familiar.	
				Contexto escolar.	
			Dimensión Social	Colectivo social.	
				Cognitivos.	
				Afectivos-Emocionales.	
				Conductuales.	

Anexo 2: Instrumentos de investigación

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LOS JUEGOS TRADICIONALES

Estimado(a) estudiante:

El cuestionario tiene el propósito de recabar información sobre los juegos tradicionales con lo que cotidianamente conviven los estudiantes del IV Ciclo de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 11049 de Sigues, distrito Kañaris, en el año 2021.

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada una de los enunciados y decide cuál de ellos describe correctamente la función de los juegos tradicionales en tu actuar de acuerdo a las alternativas propuestas en la escala. No existen respuestas correctas o erradas. Marca con un "X" según corresponda:

Escala:

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	Dimensiones/Ítems	Escala			
		1	2	3	4
	DIMENSIÓN: MOTORA				
1	A través de los juegos tradicionales conozco las partes de mi cuerpo				
2	Con los juegos tradicionales pongo en movimiento todo mi cuerpo.				
3	Jugando juegos tradicionales valoro y cuido mi cuerpo.				
4	Practicando los juegos tradicionales los demás respetan mi cuerpo.				
	DIMENSIÓN: COGNITIVA				
5	Practicando los juegos tradicionales reflexiono y soluciono problemas.				
6	Practicando los juegos tradicionales recuerdo hechos y sucesos de mi vida personal y familiar.				
7	Los juegos tradicionales mejoran mi escucha activa y empatía con los demás.				
8	Los juegos tradicionales controlan mis impulsos agresivos.				
	DIMENSIÓN: SOCIAL				
9	A través de los juegos tradicionales convivo en armonía con los demás				
10	Practico los juegos tradicionales para integrarme con los demás.				
11	Jugando juegos tradicionales respetan mis derechos y de los demás.				
12	Practico los juegos tradicionales con inclusión y equidad.				
13	Participo en los juegos tradicionales practicando el respeto y la solidaridad entre todos.				
14	Los juegos tradicionales fortalecen la convivencia armoniosa con mis semejantes.				
15	Practico los juegos tradicionales para comprender a los demás con quienes juego.				
16	Practico los juegos tradicionales para sentirme comprendido por los demás con quienes juego.				

	DIMENSIÓN: INTERCULTURAL				
17	Practicando los juegos tradicionales rescato los saberes de los abuelos, sabios, familia y comunidad.				
18	Practicando los juegos tradicionales me siento identificado con mis tradiciones y costumbres culturales.				
19	Practicando los juegos tradicionales de otros pueblos fortalezo mi identidad intercultural.				
20	Practicando los juegos tradicionales respeto las ideas, opiniones y saberes de los niños de otros pueblos.				
	DIMENSIÓN: CREATIVO				
21	Practicar los juegos tradicionales facilita identificar situaciones y problemas.				
22	Practicando los juegos tradicionales resuelvo situaciones problemáticas con facilidad.				
23	Practicando los juegos tradicionales fantaseo y creo imágenes reales.				
24	Practicando los juegos tradicionales fantaseo y creo imágenes ideales.				
25	Practicando los juegos tradicionales imagino cosas nuevas de la realidad donde vivo.				
26	Practicando los juegos tradicionales creo nuevos juegos con originalidad.				
27	Practicando los juegos tradicionales promuevo el trabajo en equipo y colaborativo.				
28	Practicando los juegos tradicionales mejoro mi comunicación y organización con los demás.				

Ficha técnica del instrumento

Característica del instrumento:

Nombre del instrumento	Cuestionario para determinar el nivel de juegos tradicionales
Autor y año	Miguel Angel de la Cruz Tantarico / 2021
Tipo de instrumento	Cuestionario
Tipo de reactivos	Enunciados cerrados
N° de ítems	28
Niveles de aplicación	Estudiantes de Educación Básica Regular
Administración	Individual
Duración	20 minutos
Materiales	Ficha de ítems, lápices, borradores
Responsable de la aplicación	Investigador
Área que mide	Juegos tradicionales
Aspectos que evalúa	Motora, Cognitivo, Social, Intercultural. Creativo
Significancia	El instrumento mide el nivel de los juegos tradicionales
Validación	Juicio de dos expertos.
Muestra piloto	10 estudiantes, de EBR para determinar el nivel de confiabilidad.
Grado de confiabilidad	El coeficiente alfa es..... muestra de una alta confiabilidad en el cuestionario.

Estructura del instrumento: Tabla de especificaciones

Dimensiones	Indicadores		Ítems	Puntaje
Motora	Esquema corporal	14%	1 - 2	1 - 4 puntos
	Identidad corporal		3 - 4	
	SUB TOTAL			4
cognitiva	Desarrollo del pensamiento	14%	5 - 6	1 - 4 puntos
	Desarrollo emocional		7 - 8	
	SUBTOTAL			4
Social	Integración	29%	9 - 10	1 - 4 puntos
	Equidad		11 - 12	
	Convivencia		13 - 14	
	Empatía		15 - 16	
	SUBTOTAL			8
intercultural	identidad	14%	17 - 18	1 - 4 puntos
	Dialogo intercultural		19 - 20	
	SUBTOTAL			4
Creativo	Inteligencia	29%	21 - 22	1 - 4 puntos
	Imaginación		23 - 24	
	Creatividad		25 - 26	
	Desarrollo de habilidades		27 - 28	
	SUBTOTAL			8
TOTAL		100%	28 ítems	28 - 112

BAREMOS:

Niveles de valoración por dimensiones:

a. Dimensión motora

Nivel	intervalo
Deficiente	4 - 8
Medianamente eficiente	9 - 12
Eficiente	13 - 16

b. Dimensión cognitiva

Nivel	intervalo
Deficiente	4 - 8
Medianamente eficiente	9 - 12
Eficiente	13 - 16

c. Dimensión social.

Nivel	intervalo
Deficiente	8 - 16
Medianamente eficiente	17 - 24
Eficiente	25 - 32

d. Dimensión intercultural

Nivel	intervalo
Deficiente	4 - 8
Medianamente eficiente	9 - 12
Eficiente	13 - 16

e. Dimensión creativa

Nivel	intervalo
Deficiente	8 - 16
Medianamente eficiente	17 - 24
Eficiente	25 - 32

Niveles de valoración general de la variable juego tradicional:

Nivel	intervalo
Deficiente	28 – 56
Medianamente eficiente	57 – 84
Eficiente	85 – 112

CUESTIONARIO PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES

Estimado(a) estudiante:

El cuestionario tiene por propósito recabar información para conocer el nivel de las habilidades sociales mediante el cual conviven cotidianamente los alumnos del IV Ciclo de Educación Básica Regular de la Institución Educativa N° 11049 de Sigues, distrito Kañaris, en el año 2021.

INSTRUCCIONES: Lee cuidadosamente cada una de los enunciados y decide cuál de ellos describe correctamente las habilidades sociales en tu actuar de acuerdo a las alternativas propuestas. No existen respuestas correctas o erradas. Marca con un "X" según corresponda:

Escala:

1	2	3	4
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	Dimensiones/Ítems	Escala			
		1	2	3	4
	DIMENSIÓN: AMBIENTAL				
1	En mi familia padres, hermanos y demás familiares son modelos de convivencia, buen trato y ayuda.				
2	En mi familia convivimos con respeto, unión y solidaridad.				
3	En la escuela profesores, compañeros y padres son modelos de convivencia, buen trato y ayuda.				
4	En la escuela convivimos con respeto, unión y solidaridad.				
5	En la comunidad personas y familiares son modelos de convivencia, buen trato y ayuda.				
6	En la comunidad convivimos con respeto, unión y solidaridad.				
	DIMENSIÓN: SOCIAL				
7	Me conozco, valoro y acepto cómo soy.				
8	Valoro mis sentimientos y anhelos con agrado y responsabilidad.				
9	Mantengo una relación armoniosa con quienes convivo diariamente.				
10	Controlo mis emociones mostrando un carácter amable.				
11	Comprendo a los demás con escucha activa y empatía.				
12	Actúo con cordialidad armonizando los sentimientos de los demás.				

Ficha técnica del instrumento.

Característica del instrumento:

Nombre del instrumento	Cuestionario para observar las habilidades sociales
Autor y año	Miguel Angel De La Cruz Tantarico / 2021
Tipo de instrumento	Cuestionario
Tipo de reactivos	Enunciados cerrados
N° de ítems	12
Niveles de aplicación	Estudiantes de Educación Básica Regular
Administración	Individual
Duración	20 minutos
Materiales	Ficha de ítems, lápices, borradores
Responsable de la aplicación	Investigador
Área que mide	Habilidades sociales
Aspectos que evalúa	Dimensión ambiental Dimensión social
Significancia	El instrumento mide el nivel de habilidades sociales
Validación	El instrumento mide el nivel de las habilidades sociales
Muestra piloto	10 estudiantes, de EBR para determinar el nivel de confiabilidad.
Grado de confiabilidad	El coeficiente alfa es muestra de una alta confiabilidad en el cuestionario.

Estructura del instrumento: Tabla de especificaciones

Dimensiones	Indicadores		Ítems	Puntaje
Ambiental	Contexto familiar	50%	1 - 2	1 - 4 puntos
	Contexto escolar		3 - 4	
	Colectivo social		5 - 6	
	SUB TOTAL			6
Social	Cognitivos	50%	7 - 8	1 - 4 puntos
	Afectivos-Emocionales		9 - 10	
	Conductuales		11 - 12	
	SUBTOTAL			6
TOTAL		100%	12 ítems	12 - 48

BAREMOS:

Niveles de valoración por dimensiones

Dimensión ambiental.

Nivel	intervalo
Desfavorable	6 - 12
Medianamente favorable	13 - 18
Favorable	19 - 24

Dimensión social

Nivel	intervalo
Desfavorable	6 - 12
Medianamente favorable	13 - 18
Favorable	19 - 24

Niveles de valoración general de la variable habilidades sociales:

Nivel	intervalo
Desfavorable	12 - 24
Medianamente favorable	25 - 36
Favorable	37 - 48

Anexo 4: Validación de instrumentos de investigación científica

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Quincho Lorenzo José Euler
Institución donde labora : Dirección de Educación Bilingüe- MINEDU.
Especialidad/Grado Académico : Maestro en Investigación y Docencia
Instrumento de evaluación a validar : Cuestionario para evaluar Juego Tradicionales
Autor (a) del instrumento : Miguel Ángel De La Cruz Tantarico

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.			X		
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: Juego Tradicionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico e innovación inherente a la variable: Juego Tradicionales.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores, con cada dimensión y con la variable: Juego Tradicionales.				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL		43				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Se considera pertinente aplicar el presente cuestionario, porque oportunamente permitirá recoger información para conocer sobre la convivencia con los juegos tradicionales.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

43

Chiclayo, 05 de Junio del 2021.

Sello personal y firma
DNI N° 27995905

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

III. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Quincho Lorenzo José Euler
Institución donde labora : Dirección de Educación Intercultural Bilingüe- MINEDU
Especialidad/Grado Académico : Magister en Investigación y Docencia
Instrumento de evaluación a validar: Cuestionario para evaluar Habilidades Sociales
Autor (a) del instrumento : Miguel Ángel De La Cruz Tantarico

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: Habilidades Sociales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico e innovación inherente a la variable: Habilidades Sociales.					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores, con cada dimensión y con la variable: Habilidades Sociales.				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL					46	

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Se considera pertinente aplicar el presente cuestionario, porque oportunamente permitirá recoger información para conocer sobre el desarrollo de las Habilidades Sociales.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

46

Chiclayo, 05 de Junio del 2021.

Sello personal y firma
DNI N° 27995905



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : TARRILLO ARAUJO, MILTON
 Institución donde labora : I.E. 10770 - EL LIMÓN - QUEROCOTILLO - CUTERVO
 Especialidad/Grado Académico : MAGÍSTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
 Instrumento de evaluación a validar : Cuestionario para evaluar Juego Tradicionales.
 Autor (a) del instrumento : Miguel Angel De La Cruz Tantarico

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: juegos tradicionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico e innovación inherente a la variable: juegos tradicionales					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores, con cada dimensión y con la variable: juegos tradicionales.					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

ES IMPORTANTE APLICAR EL PRESENTE CUESTIONARIO POR QUE
PERMITE RECOGER INFORMACION PARA CONOCER SOBRE EL
DESARROLLO DE JUEGOS TRADICIONALES.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 46

Chiclayo, 08 de junio del 2021

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - CUTERVO

 Mg. Milton Tarrillo Araujo
 C.P.E. 06 41860900
 DIRECTOR

Sello personal y firma
 DNI...41860900.....

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : TARRILLO ARAUJO, MILTON
 Institución donde labora : I.E. 10770 - EL LIMÓN - QUEROCOTILLO - CUTERVO
 Especialidad/Grado Académico : MAGÍSTER EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
 Instrumento de evaluación a validar : Cuestionario para evaluar habilidades sociales
 Autor (a) del instrumento : Miguel Ángel De La Cruz Tantarico

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: habilidades sociales					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico e innovación inherente a la variable: habilidades sociales.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores, con cada dimensión y con la variable: habilidades sociales.				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
PUNTAJE TOTAL						

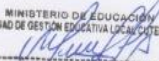
(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

ES IMPORTANTE APLICAR EL PRESENTE CUESTIONARIO POR QUE PERMITE RECOGER INFORMACIÓN PARA CONOCER SOBRE EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 43

Chiclayo, 08 de junio del 2021

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL CUTERVO

 Mg. Milton Tarrillo Araujo
 CPVE. 0921960900
 DIRECTOR

Sello personal y firma
 DNI..41860900...



INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : *Bernilla Mendoza David*
 Institución donde labora : *Nº 11266*
 Especialidad/Grado Académico : *Doctor en Educación*
 Instrumento de evaluación a validar : Cuestionario para evaluar Juego Tradicionales.
 Autor (a) del instrumento : Miguel Angel De La Cruz Tantarico

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable: juegos tradicionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico e innovación inherente a la variable: juegos tradicionales				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores, con cada dimensión y con la variable: juegos tradicionales.					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Este cuestionario es importante aplicarla ya que nos permitirá recoger información relevante respecto a juegos tradicionales.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 47

David Bernilla Mendoza
 Dr. David Bernilla Mendoza
 DIRECTOR(a)

Chiclayo, 08 de junio del 2021

Sello personal y firma
 DNI. 42372586.....

Anexo 3: Resultados de validación y confiabilidad

Validación

COEFICIENTE DE VALIDEZ DE CONTENIDO (CVC)									
Título de la investigación		Juegos Tradicionales			MIGUEL ANGEL DE LA CRUZ TANTARICO				
Criterio de valoración					3		Fecha:	17/06/2021	
N°	Escala evaluativa	1= Inaceptable; 2= Deficiente; 3= Regular; 4= Bueno; 5= Excelente				Máximo valor de la escala			
	Ítems	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Promedio (Xij)	Punt. máximo	CVCi= Mx/Vmax	Pei= (1/J)^J	CVC=CVCi-Pei
1	CLARIDAD	3	5	5	4.3	5	0.867	0.00032	0.87
2	OBJETIVIDAD	4	5	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
3	ACTUALIDAD	5	5	4	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
4	ORGANIZACIÓN	4	5	4	4.3	5	0.867	0.00032	0.87
5	SUFICIENCIA	4	5	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
6	INTENCIONALIDAD	4	4	5	4.3	5	0.867	0.00032	0.87
7	CONSISTENCIA	5	4	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
8	COHERENCIA	4	5	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
9	METODOLOGÍA	5	4	4	4.3	5	0.867	0.00032	0.87
10	PERTINENCIA	5	4	4	4.3	5	0.867	0.00032	0.87

COEFICIENTE DE VALIDEZ DE CONTENIDO (CVC)

Título de la investigación		Habilidades Sociales			MIGUEL ANGEL DE LA CRUZ TANTARICO				
Criterio de valoración					3		Fecha:	17/06/2021	
N°	Escala evaluativa	1= Inaceptable; 2= Deficiente; 3= Regular; 4= Bueno; 5= Excelente				Máximo valor de la escala			
	Ítems	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Promedio (Xij)	Punt. máximo	CVCi= Mx/Vmax	Pei= (1/J)^J	CVC=CVCi-Pei
1	CLARIDAD	4	4	5	4.3	5	0.867	0.00032	0.87
2	OBJETIVIDAD	4	5	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
3	ACTUALIDAD	5	4	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
4	ORGANIZACIÓN	4	4	5	4.3	5	0.867	0.00032	0.87
5	SUFICIENCIA	4	5	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
6	INTENCIONALIDAD	4	5	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
7	CONSISTENCIA	5	4	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93
8	COHERENCIA	4	4	4	4.0	5	0.800	0.00032	0.80
9	METODOLOGÍA	5	4	4	4.3	5	0.867	0.00032	0.87
10	PERTINENCIA	5	4	5	4.7	5	0.933	0.00032	0.93

Confiabilidad Alfa de Cronbach

Prueba piloto: IE N° 10066- Illambe- Kañaris

ESTADISTTICA DE FIABILIDAD: Juegos Tradicionales muestra piloto

Alfa de Cronbach	N de elementos
.831	28

Estadísticas de total de elementos

	Media de escala si el elemento se ha suprimido.	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido.	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido.

Los juegos tradicionales te permiten a conocer las partes de tu cuerpo.	82.80	53.511	.145	.832
Los juegos tradicionales ponen en movimiento todo tu cuerpo.	83.00	52.222	.241	.829
Los juegos tradicionales fortalecen tu cuerpo.	82.40	53.600	.132	.832
Los juegos tradicionales te permiten valorar y cuidar tu cuerpo frente a los demás.	83.20	53.733	.085	.834
Los juegos tradicionales te permiten reflexionar y dar solución a un problema.	83.40	50.711	.374	.825
Los juegos tradicionales te ayudan a recordar hechos y sucesos.	83.30	50.900	.384	.825
Los juegos tradicionales te ayudan a escuchar con atención y ser solidario con los demás.	83.20	49.289	.476	.821
Los juegos tradicionales te ayudan a controlar tus impulsos agresivos y violentos.	83.50	49.389	.704	.815
Los juegos tradicionales te ayudan a convivir sin discriminación con los que juegas.	83.00	53.111	.161	.832
Los juegos tradicionales ayudan integrarse con quienes juegas.	83.00	52.667	.216	.830
Los juegos tradicionales ayudan que respeten tus derechos y de los demás cuando juegas.	83.20	49.511	.364	.826
Los juegos tradicionales ayudan que sean justos y equitativos contigo y con los demás cuando juegas.	83.10	49.878	.472	.821
Los juegos tradicionales permiten desarrollar valores como la solidaridad y el respeto.	82.70	52.456	.273	.828
Los juegos tradicionales permiten promover una convivencia con armonía contigo y con los demás cuando juegas.	83.00	51.333	.273	.829
Los juegos tradicionales te ayudan hacerte sentir comprendido por los demás con quienes juegas.	82.80	50.622	.569	.820
Los juegos tradicionales ayudan que los que juegan contigo sientan estar siendo comprendidos por ti al jugar.	82.90	52.544	.334	.827
Los juegos tradicionales ayudan a fortalecer los saberes que practican los abuelos, sabios, la familia y comunidad.	83.20	51.289	.388	.825
Los juegos tradicionales ayudan que te sientas identificado con tus tradiciones y costumbres de tus abuelos y comunidad.	83.20	53.289	.139	.833
Los juegos tradicionales te permiten practicar tus tradiciones y costumbres.	82.80	53.733	.113	.833
Los juegos tradicionales rescatan los saberes de otras culturas.	82.80	53.511	.145	.832
Los juegos tradicionales te ayudan a cuestionar la realidad.	82.90	53.433	.187	.831
Los juegos tradicionales te ayudan a planificar, razonar y resolver situaciones y problemas.	83.40	50.711	.374	.825
Los juegos tradicionales te ayudan a fantasear y crear imágenes reales.	83.00	50.222	.525	.820
Los juegos tradicionales te ayudan a fantasear y crear imágenes ideales.	83.00	48.889	.517	.819
Los juegos tradicionales te ayudan idear cosas nuevas de la realidad donde vives.	82.90	50.989	.374	.825
Los juegos tradicionales te permiten crear nuevos juegos con originalidad.	83.20	47.733	.518	.818
Los juegos tradicionales te ayudan a promover el trabajo en equipo y en colaboración con quienes juegas.	82.90	46.767	.684	.811
Los juegos tradicionales te ayudan a comunicarte y organizarte asertivamente con los demás.	82.90	48.767	.488	.820

ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD: Habilidades Sociales muestra piloto

Alfa de Crobach	N de elementos
.743	12

Estadísticas de total de elementos

	Media de escala si el elemento se ha suprimido.	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido.	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Crobach si el elemento se ha suprimido.
En mi familia padres, hermanos y demás familiares son modelos de convivencia, respeto y solidaridad.	32.80	13.289	.288	.736
En mi familia me cuidan y brindan consejos para que aprenda a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	33.10	12.767	.378	.726
En la escuela el docente y compañeros son modelos para aprender a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	32.50	13.389	.283	.736
En la escuela te sientes protegido y orientado para que aprendas a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	33.30	13.567	.175	.748
En la comunidad hay personas y familias que son modelo para aprender a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	33.50	12.278	.399	.723
En la comunidad hay personas y familias que te hacen sentir protegido y orientado para que aprendas a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	33.40	13.600	.133	.755
Me conozco, valoro y acepto cómo soy.	33.30	12.011	.404	.722
Valoro mis sentimientos, afectos y anhelos de manera placentera y responsable.	33.60	11.600	.783	.683
Valoro mis sentimientos, afectos y anhelos de manera placentera y responsable.	33.10	12.767	.378	.726
Controlo mis emociones agresivas y violentas al sentirme incomprendido por los demás.	33.10	12.322	.496	.712
Intento comprender mejor a los demás imaginando caracterizar las cosas observadas desde mi punto de vista.	33.30	11.789	.344	.736
Actúo con cordialidad ante los sentimientos agresivos y violentos de los demás	33.20	11.511	.589	.697

ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD: Juegos Tradicionales

Alfa de Cronbach	N de elementos
.800	28

	Media de escala si el elemento se ha suprimido.	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido.	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido.
Los juegos tradicionales te permiten a conocer las partes de tu cuerpo.	83.00	44.300	.097	.801
Los juegos tradicionales ponen en movimiento todo tu cuerpo.	83.14	42.529	.302	.794
Los juegos tradicionales fortalecen tu cuerpo.	82.57	43.757	.187	.799
Los juegos tradicionales te permiten valorar y cuidar tu cuerpo frente a los demás.	83.43	44.357	.056	.804
Los juegos tradicionales te permiten reflexionar y dar solución a un problema.	83.62	41.548	.369	.791
Los juegos tradicionales te ayudan a recordar hechos y sucesos.	83.52	42.362	.290	.795
Los juegos tradicionales te ayudan a escuchar con atención y ser solidario con los demás.	83.43	40.357	.458	.786
Los juegos tradicionales te ayudan a controlar tus impulsos agresivos y violentos.	83.67	40.333	.717	.779
Los juegos tradicionales te ayudan a convivir sin discriminación con los que juegas.	83.14	42.929	.247	.797
Los juegos tradicionales ayudan integrarse con quienes juegas.	83.14	42.929	.247	.797
Los juegos tradicionales ayudan que respeten tus derechos y de los demás cuando juegas.	83.33	40.033	.396	.790
Los juegos tradicionales ayudan que sean justos y equitativos contigo y con los demás cuando juegas.	83.24	40.590	.478	.786
Los juegos tradicionales permiten desarrollar valores como la solidaridad y el respeto.	82.86	43.229	.244	.797
Los juegos tradicionales permiten promover una convivencia con armonía contigo y con los demás cuando juegas.	83.14	41.929	.282	.796
Los juegos tradicionales te ayudan hacerte sentir comprendido por los demás con quienes juegas.	82.95	41.148	.602	.784
Los juegos tradicionales ayudan que los que juegan contigo sientan estar siendo comprendidos por ti al jugar.	83.05	43.048	.328	.794
Los juegos tradicionales ayudan a fortalecer los saberes que practican los abuelos, sabios, la familia y comunidad.	83.38	41.948	.412	.790
Los juegos tradicionales ayudan que te sientas identificado con tus tradiciones y costumbres de tus abuelos y comunidad.	83.38	43.348	.208	.798
Los juegos tradicionales te permiten practicar tus tradiciones y costumbres.	83.00	44.900	.000	.805
Los juegos tradicionales rescatan los saberes de otras culturas.	83.00	43.900	.163	.799
Los juegos tradicionales te ayudan a cuestionar la realidad.	83.10	44.390	.105	.801
Los juegos tradicionales te ayudan a planificar, razonar y resolver situaciones y problemas.	83.57	41.957	.329	.793
Los juegos tradicionales te ayudan a fantasear y crear imágenes reales.	83.19	41.262	.514	.786
Los juegos tradicionales te ayudan a fantasear y crear imágenes ideales.				
Los juegos tradicionales te ayudan idear cosas nuevas de la realidad donde vives.	83.24	40.690	.411	.789
Los juegos tradicionales te permiten crear nuevos juegos con originalidad.	83.10	42.590	.275	.796
Los juegos tradicionales te ayudan a promover el trabajo en equipo y en colaboración con quienes juegas.	83.43	39.957	.410	.789
Los juegos tradicionales te ayudan a comunicarte y organizarte asertivamente con los demás.	83.14	39.029	.551	.780
	82.95	43.948	.084	.805

ESTADÍSTICA DE FIABILIDAD: Habilidades Sociales

Alfa de Crobach	N de elementos
.710	12

Estadísticas de total de elementos

	Media de escala si el elemento se ha suprimido.	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido.	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Crobach si el elemento se ha suprimido.
En mi familia padres, hermanos y demás familiares son modelos de convivencia, respeto y solidaridad.	32.89	11.641	.185	.711
En mi familia me cuidan y brindan consejos para que aprenda a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	33.15	10.900	.380	.688
En la escuela el docente y compañeros son modelos para aprender a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	32.59	11.481	.262	.702
En la escuela te sientes protegido y orientado para que aprendas a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	33.37	11.704	.138	.718
En la comunidad hay personas y familias que son modelo para aprender a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	33.56	10.641	.340	.693
En la comunidad hay personas y familias que te hacen sentir protegido y orientado para que aprendas a convivir sin miedo, con respeto y solidaridad con los demás.	33.48	11.721	.098	.726
Me conozco, valoro y acepto cómo soy.	33.41	10.481	.344	.693
Valoro mis sentimientos, afectos y anhelos de manera placentera y responsable.	33.67	9.923	.761	.643
Valoro mis sentimientos, afectos y anhelos de manera placentera y responsable.	33.19	10.618	.418	.682
Controlo mis emociones agresivas y violentas al sentirme incomprendido por los demás.	33.22	10.564	.464	.677
Intento comprender mejor a los demás imaginando caracterizar las cosas observadas desde mi punto de vista.	33.44	9.949	.336	.700
Actúo con cordialidad ante los sentimientos agresivos y violentos de los demás	33.30	9.986	.550	.661

Anexo 4: Autorización de la aplicación del instrumento

“AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA”



Sigues 10 de junio del 2021

OFICIO N° 018-2021- I.E.N°11049-D

SEÑOR: MIGUEL ANGEL DE LA CRUZ TANTARICO

ASUNTO: RESPUESTA A SOLICITUD PARA REALIZAR PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Es grato dirigirme ante usted, para expresar mi cordial saludo en nombre de la I.E Nicolas De La Cruz García del caserío Sigues distrito Kañaris, al mismo tiempo expresarle lo siguiente

Que de acuerdo a solicitud presentada del día martes 01 de junio del presente en el cual solicita realizar un proyecto de investigación titulado: juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de educación primaria sigues distrito de Cañaris, provincia de Ferreñafe y región Lambayeque. En tal sentido se autoriza la realización del dicho proyecto de tesis de investigación que realizará en el presente año en la Institución Educativa N° 11049 del caserío Sigues.

Es propicia la oportunidad para reiterarle mi cordial saludo.

Atentamente:

Firma manuscrita de Miguel Ángel de la Cruz Tantarico sobre un sello circular que contiene el logo de la Institución Educativa N° 11049.

ANGEL L. DE LA CRUZ TANTARICO

DIRECTOR

ANEXO N° 5

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN EL ESTUDIO

Yo:.....

El investigador (a) de la Universidad César Vallejo me ha informado que está realizando un estudio sobre “Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N° 11049, Sigues-Kañaris.

Además, asegura que si participo se guardará confidencialidad de mi identidad y mis respuestas

Asimismo, la indagación de los hallazgos deberá ser reservada y utilizada ulteriormente para entender mejor la naturaleza de las variables en tratado, en concordancia con el Código de Ética en Indagación de la Universidad César Vallejo.

Habiendo conocido la intencionalidad del estudio y las condiciones necesarias para recoger mis opiniones Autorizo para que se me considere en la investigación

SI ()

NO ()

NOMBRE:

DNI:

Anexo 6: Base de datos

Datos 2-MUESTRA-JUEGOS TRADICIONALES-REVISADO.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 28 de 28 variables

	Item16	Item17	Item18	Item19	Item20	Item21	Item22	Item23	Item24	Item25	Item26	Item27	Item28	var	var	var
1	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4			
2	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4			
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4			
4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3			
5	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4			
6	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3			
7	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4			
8	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3			
9	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	4			
10	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
11	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4			
12	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3			
13	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4			
14	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3			
15	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4			
16	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3			
17	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4			
18	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3			
19	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2			
20	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
21	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4			
22	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3			
23	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4			

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON

18°C Nublado 19:22 15/07/2021

DATO MUESTRA-HABILIDADES SOCIALES.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 12 de 12 variables

	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	var	var	var	var
1	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3				
2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3				
3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3				
4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3				
5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3				
6	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2				
7	3	4	4	2	2	2	2	3	4	4	4	4				
8	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4				
9	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2				
10	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3				
11	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3				
12	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3				
13	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3				
14	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	3				
15	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3				
16	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2				
17	3	4	4	2	2	2	2	3	4	4	4	4				
18	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4				
19	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2				
20	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3				
21	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3				
22	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3				
23	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3				

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode: ON

18°C Nublado 19:23 15/07/2021