

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO FACULTAD DE
EDUCACIÓN Y HUMANIDADES PROGRAMA DE
ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4
años de la Institución Educativa 316 Chimbote, 2022**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial**

Autora

Escudero Villanueva Edilma Alexa

Asesor (ORCID:0000-0003-2623-2056)

Teresa Isabel Martínez Sánchez

Chimbote – Perú

2023

ÍNDICE

Índice	ii
Palabras Clave.....	iii
Keywords	iii
Constancia De Originalidad.....	iv
Título	v
Resumen.....	vi
Abstract	vii
Introducción.....	8
Metodología	24
Resultados	29
Análisis Y Discusión.....	33
Conclusiones.....	39
Recomendaciones	40
Referencias Bibliográficas.....	41
Anexos	49

PALABRAS CLAVE

Tema	Play and social interaction skills
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Theme	Environmental awareness
Specialty	Initial education

LINEAS DE INVESTIGACIÓN

LINEAS DE INVESTIGACIÓN	Teorías y métodos Educativos
ÁREA	Ciencias Sociales
SUB ÁREA	Ciencias de la Educación
DISCIPLINA	Estrategias de aprendizaje

LINES OF INVESTIGATION

LINES OF INVESTIGATION	Educational theories and methods
AREA	Social Sciences
SUB AREA	Educational Sciences
DISCIPLINE	Learning strategies

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa 316 Chimbote, 2022**" del (a) estudiante: **ESCUADERO VILLANUEVA EDILMA ALEXA**, identificado(a) con Código N° **1117100691**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **28%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CL para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 08 de noviembre de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

TÍTULO

El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución
Educativa 316 Chimbote, 2022

TITLE

Play and social interaction skills in 4-year-old children from Educational Institution
316 Chimbote, 2022

RESUMEN

La presente investigación plantea como objetivo principal determinar la relación entre el juego y las habilidades de interacción social en los infantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 316 “Niño Jesús” de la localidad de Chimbote; metodológicamente se desarrolló mediante un enfoque cuantitativo de tipo básica y aplicada; a través de un diseño no experimental de tipo correlacional de corte transversal; la población y muestra fue formada por 22 infantes de 4 años pertenecientes a la institución educativa; en el proceso de la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación mediante la aplicación de instrumento de la ficha de observación; así mismo los valores obtenidos fueron analizados estadísticamente obteniendo un valor de Rho Spearman igual a 0,968, así mismo un valor de significancia $p < 0,000$ que es menor que 0,05; con estos resultados se concluye que existe una relación positiva significativa y de nivel alto entre el juego y las habilidades de interacción social en los infantes de 4 años de la Institución educativa N° 316 de la localidad de Chimbote.

Palabras Claves; Juego, interacción, socialización.

ABSTRACT

The main objective of this research was to determine the relationship between play and social interaction skills in 4-year-old infants from the Initial Educational Institution No. 316 "Niño Jesús" in the town of Chimbote; methodologically it was developed through a quantitative approach of basic and applied type; through a non-experimental cross-sectional correlational design; the population and sample was made up of 22 4-year-old infants belonging to the educational institution; In the process of gathering information, the observation technique was used through the application of the observation sheet instrument; Likewise, the values obtained were statistically analyzed, obtaining a Rho Spearman value equal to 0.968, as well as a value of significance $p < 0.000$ that is less than 0.05; With these results, it is concluded that there is a significant and high-level positive relationship between play and social interaction skills in 4-year-old infants from Educational Institution No. 316 in the town of Chimbote.

Keywords; Game, interaction, socialization.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene diversas investigaciones que lo anteceden como:

Bustamante y Hernández (2021), plantearon como objetivo establecer la influencia del juego como estrategia pedagógica, en la socialización de los niños y niñas del grado de transición de la institución educativa Marcelino Polo en tiempo de Covid-19; población y muestra estuvo formada por 15 estudiantes de grado de transición, 3 maestros y 15 padres de familia; la investigación tuvo un enfoque cuantitativo, diseño pre experimental; se empleó la técnica de la observación y la entrevista semi estructurada como instrumento, del mismo modo como instrumentos se empleó la ficha de observación y el cuestionario; del mismo modo se obtuvo un valor de t student igual a -7.623 con un valor de significancia menor a 0,000; con los valores alcanzados los investigadores llegaron a la conclusión de que el juego como estrategia pedagógica influye de forma positiva y significativa en la socialización y aprendizaje de los niños y niñas del grado de transición de la ciudad de Montería de Colombia.

Según Olejua (2021) quien planteó como objetivo establecer cuál es la influencia del juego para alcanzar el desarrollo de las habilidades de interacción social de los alumnos de la escuela rural del municipio del Cerrito Santander; la población fue conformada por estudiantes de 6 a 10 años pertenecientes a la institución educativa; el enfoque fue cuantitativo de tipo descriptivo, diseño no experimental; se usó la técnica de la encuesta y como instrumento se empleó el cuestionario, posterior al análisis de la información se obtuvo un valor de Rho Spearman igual a 0,748, y un valor de significancia igual a 0.000 el cual es menor que 0,05; es así que con estos resultados permitieron al investigador concluir que mediante el juego, los niños logran fortalecer sus habilidades de interacción social, entendiendo la importancia de su repercusión sobre sus vidas futuras, generando en ellos valores, y sobre todo respeto y empatía sobre las personas de su entorno.

Simbaña (2022) planteó como propósito determinar la influencia del juego libre en el proceso de socialización de los infantes de inicial II de una unidad educativa del Valle de los Chillos de Ecuador, se desarrolló bajo un enfoque mixto y diseño no experimental, las técnicas empleadas fueron la observación y la entrevista, las cuales

se ejecutaron mediante la aplicación de los instrumentos de ficha de observación y el cuestionario; la población y muestra estuvo formada por 18 infantes de 4 y 5 años de edad , así como por 3 docentes; posterior al análisis de la información se obtuvo el valor del estadístico de Pearson igual a 0,765 y un valor de significancia igual a 0,000; es así que con los valores obtenidos el investigador logra concluir que los niños demostraron desarrollo de las habilidades de socialización mediante la aplicación del juego libre, manifestado mediante la interacción entre sus pares; en el mismo sentido los docentes mencionaron sus percepciones al respecto resaltando la importancia del juego como estrategia de interacción social entre los infantes a su cargo.

Viana (2021) planteó como objetivo determinar la relación entre el juego y la socialización en los niños que pertenecen al nivel inicial II de la ciudad de Quito, se empleó el enfoque cualitativo, mediante un diseño no experimental; se utilizó la técnica de la observación y búsqueda bibliográfica, así mismo los instrumento usados fueron el cuestionario y la lista de cotejo; la población y muestra estuvo formada por los niños de 3 y 4 años del subnivel II de inicial pertenecientes a varias instituciones educativas de la ciudad de Quito; los datos obtenidos fueron ordenados y analizados cronológicamente a fin de tener una lectura más concreta y específica de la información; así mismo mediante el análisis estadístico se evidencio un valor de Rho Spearman igual a 0,695; es así que con estos valores obtenidos el investigador concluye que existe influencia positiva y de nivel alto del juego sobre la socialización en los niños de 3 o 4 años del nivel inicial II de la ciudad de Quito.

Carabajal y Micó (2021) plantearon como objetivo analizar cuál es la relación que pudiera existir entre el juego corporal y la interacción social en infantes de 5 años del jardín estatal N° 941, del partido de la Matanza, provincia de Buenos Aires; el enfoque empleado es el cualitativo, tipo descriptivo, elaborado mediante un diseño no experimental, de corte transversal; la población y muestra estuvo formada por 7 docentes de la institución educativa que enseñan a infantes en edades de 4 a 6 años; se empleó la técnica de la entrevista y como instrumentos el cuestionario; con la información y datos obtenidos de forma bibliográfica y a través de las entrevistas con los docentes, el investigador concluye que se evidencia una relación positiva e

influyente de los juegos corporales sobre la interacción social de los infantes de 5 años del Jardín N°941.

Quishpe (2021) planteó como objetivo la elaboración de guías de estrategias lúdicas que contribuyan al crecimiento de la socialización en los niños de primero de educación general básica de la unidad educativa Dr. Ricardo Cornejo Rosales, perteneciente a la parroquia de Guamani de Quito; las técnicas empleadas fueron la observación y la encuesta, los cuales fueron aplicados mediante instrumentos como son la ficha de observación y el cuestionario; la investigación se desarrolló bajo un diseño experimental, de enfoque cuantitativo; la población fue formada por 2 autoridades, 2 maestros, 72 infantes y 72 padres de familia; los resultados obtenidos posterior a la aplicación de las estrategias lúdicas permitieron al investigador concluir, que su aplicación contribuye significativamente la socialización en los infantes de la parroquia de Guamani.

Quiroz (2018) planteó como objetivo determinar cuál es la relación del juego cooperativo y las habilidades de interacción social de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7096 Príncipe de Asturias, Ugel 01 Villa el Salvador; diseño no experimental, corte transversal correlacional, mediante un enfoque cuantitativo; la población y muestra estuvo formada por 90 niños y niñas que tenían 5 años; se utilizó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario, considerando que los valores no provienen de un origen normal, se aplicó el coeficiente de Rho Spearman cuyo valor fue de 0,470; con estos resultados el investigador concluyó que existe relación entre el juego cooperativo y las habilidades de interacción social de los niños de la institución educativa N° 7096 de tipo positivo, por de nivel medio.

Cayllahua (2022), tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos dramáticos y la socialización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 422 los luceritos, distrito de Anchiuay, departamento de Ayacucho; enfoque cuantitativo, tipo básica, usando diseño no experimental correlacional; la población fue de 44 niños y la muestra fue de 13 niños; se empleó la técnica de la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo; con el análisis de la información se obtuvo como resultado un valor de correlación igual a 0,702, con un valor de significancia $p < 0,05$ entre los juegos dramáticos y la socialización, del mismo

modo un valor de 0,601 entre la dimensión expresión oral y la socialización, así mismo un valor de 0,689 entre la dimensión expresión gestual y la socialización, y el valor de 0,452 entre la dimensión expresión sonora y la socialización, evidenciando una correlación de grado alto y positivo; con estos valores se concluye que existe una correlación significativa entre los juegos dramáticos y la socialización en los niños y niñas de 3 años.

Chamorro y Yupanqui (2019) plantearon como propósito determinar si el juego como estrategia influye en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo; se empleó un enfoque cuantitativo, diseño experimental del tipo pre experimental; población fue de 50 estudiantes del cual se obtuvo la muestra que se seleccionó una sola aula llamada Armonía la cual estuvo formada por 26 niños; como técnica se usó la observación y como instrumentos se empleó la rúbrica y la guía de observación; los datos fueron analizados estadísticamente mediante el valor de t-student obtenido de -9,729 y un valor de significancia $p=0,000<0,05$, del mismo modo la media del pre test fue de 32,27 y el valor de media del post test fue de 36,69; con estos valores los investigadores lograron concluir que la aplicación de los juegos influyen significativamente en la socialización de los niños.

Paredes y Salvatierra (2019) plantearon como objetivo determinar como el juego libre en sectores mejora la socialización de los niños de 4 años de la institución educativa N° 209 de la ciudad de Trujillo; enfoque cuantitativo; diseño experimental del tipo pre experimental; la población y muestra seleccionada fue de 30 estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 209; se empleó la técnica de la observación y como instrumento se ejecutó la guía de observación; como resultado del pre test se obtuvo un valor del 13% en el nivel de acción y como resultado del post test se obtuvo un valor del 87%, del mismo modo el valor de t-student fue de -8,675 y el valor de significancia $p=0,00<0,05$; con estos resultados los investigadores llegaron a la conclusión de que la aplicación de estrategias de juego en los sectores, mejora significativamente la socialización entre los niños de 4 años de la institución educativa N° 209 de la ciudad de Trujillo.

Calderón y Peña (2019) definieron como propósito en su investigación, el lograr determinar de qué forma el juego cooperativo llega a influenciar en las habilidades sociales en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 209 Santa Ana, Trujillo, se empleó un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, tomando como base un diseño pre experimental; se aplicó un cómo como técnica la observación y como instrumento se utilizó una escala valorativa conformada por 18 indicadores; en la población fue considerado el total de niños, sin embargo como muestra solo se consideró 20 infantes pertenecientes al aula amarilla; los valores obtenidos indicaron que en el pre test, solo el 5 % de los infantes alcanzaron el nivel de logrado, del mismo modo posterior a la aplicación de estrategias de juegos se aplicó el post test, evidenciando un valor de que el 65 % de los infantes alcanzaron el nivel de logrado, mostrándose una variación al aplicar la prueba T student igual a 13,491. Con estos valores los investigadores lograron concluir que existe una influencia importante de los juegos cooperativos sobre las habilidades sociales de los infantes de 3 años.

Aldana (2018) planteó como propósito determinar cuáles son los efectos del juego libres en los sectores sobre las habilidades sociales en los niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan Lurigancho; fue con un enfoque cuantitativo, tipo aplicada, a través de un diseño pre experimental; la técnica empleada fue la observación, el cual se aplicó mediante el instrumento de la ficha de observación; la población y muestra fue 28 infantes de 5 años; los valores obtenidos en pre test señalaron que el 85,71% de los infantes se ubican en el nivel intermedio, sin embargo posterior al uso de estrategias que involucran el juego, se aplicó el post test que evidencio que el 71,43% de los infantes alcanzaron al nivel avanzado; con estos resultados se concluye que existe un influencia significativa de los juegos en las habilidades sociales en los infantes 5 años. Respecto al marco teórico de las variables: El Juego según Sanz (2019) señaló que es considerado como el mecanismo natural que usa el niño para auto expresarse; es por ello que cuando el niño comienza a jugar ponen en ejercicio el total de sus capacidades, saltan, corren, fortalecen sus reflejos, desarrollan su motricidad y mejoran su sistema psicomotor; así mismo mejoran sus relaciones, tomando en cuenta que exploran su entorno y se relacionan con sus pares que forman parte de su comunidad, adhiriéndose en el normas de convivencia y valores; otro aporte importante del juego es que el niño

expande a todo nivel su creatividad, imaginación, generando la motivación de aprender, a su vez Ruiz (2017) concluyó que el juego en los infantes, permite ejecutar acciones psicomotoras complejas, que son por lo general innatas y divertidas, desarrolladas en espacio y tiempo determinado, por lo general no vinculado con la realidad, permitiendo alterarla a voluntad, teniendo como única finalidad la ejecución del juego; es por ello que los juegos poseen reglas específicas para cada juego, que son elaboradas en forma libre y espontánea, y a su vez son aceptadas por todos los participantes. El juego es considerado como el medio ideal que permite el desarrollo del ser humano desde edades tempranas.

Es la forma como el niño alcanza relacionarse y asume las reglas impuestas en el juego, según Cuellar et al. (2018) el cual marca en su formación de como asume las normas de convivencia y respeto a los demás; así mismo desarrolla aspectos emocionales que permiten configurar en su mente ambientes de armonía y condiciones saludables, impulsando en los infantes relaciones adecuadas que lo ayuden a obtener autoconocimiento. También Lip (2022) señaló que el juego tiende a potenciar la racionalidad y la lógica en los infantes, tomando en cuenta que desarrolla tres aspectos importantes como son la ejecución misma de la actividad, la simbología o imaginación que se emplea y por último las normas establecidas para su desarrollo; es por ello que tomando en cuenta que esto se desarrolla en un tiempo y espacio determinado y con conocimiento de reglas establecidas con anterioridad, ayuda a que el infante tome conciencia y actitud positiva, frente a sus pares, respetándolos y estableciendo normas de convivencia adecuadas.

Mena et al. (2021) señalaron que el juego en la primera infancia aporta grandes beneficios, como son la creación del autoconcepto, los inicios de las primeras ideas del concepto del lenguaje y su interacción con el mundo físico exterior, desarrolla integralmente las habilidades sociales, permitiéndoles ser más reflexivos en cuanto a sus acciones. Los infantes a través del juego tienen el espacio y el momento para alcanzar placer, y es a través de las acciones lúdicas que se sientan las bases para una convivencia de respeto, estrechando lazos con sus pares, según Fernández y Seijas (2018)

Oyarzun (2019) manifestaron que el juego incentiva el esfuerzo, la imaginación y la creatividad para generar estrategias; mediante el juego los niños adoptan posiciones propias de su entorno, aprendiendo sus valores y normas de vida como es el respeto y comunicación, formando con esto las bases de convivencia que es permita llevar una vida democrática y saludable. A su vez Montero (2022) señalo que el juego es una actividad muy placentera y a su vez importante, tomando en cuenta que su ejecución es un elemento muy decisivo para los procesos que ayudan en la enseñanza, fortalece la convivencia entre las personas especialmente entre los niños.

Cedeño y Calle (2020) mencionaron que los juegos del tipo individuales o colectivos, siempre representan un papel preponderante para el desarrollo de habilidades y a su vez destrezas de los infantes, adolescentes y jóvenes. Es así que ya hace regular tiempo se ha posicionado la idea o frase de “aprender jugando”, como un mensaje que da a entender cómo el juego logra potenciar aspectos importantes de las personas como el cognitivo. Lo concreto es que el aprendizaje combinado con actividades lúdicas, reduce el rigor tradicional al que se ha venido enfrentando el estudiante, permitiéndole mayor motivación y mejor predisposición para su adquirir nuevos conocimientos.

García et al. (2020) señalaron que a pesar de que el juego aporta significativamente al desarrollo de los infantes, este es considerado también como parte de la cultura del ocio y no del aporte al trabajo, es por esta forma de pensar que en su momento se discutía del aporte del juego en el entorno educativo. En el mismo sentido también mencionaron que no siempre las actividades lúdicas aportan al aprendizaje del individuo, sin embargo, el juego es motivador desde la condición de libertad que percibe cada participante, recibiendo sensaciones placenteras y a su vez espontaneas, que ayudan a fortalecer el pensamiento innovador o creativo, potenciando la autonomía del infante ayudándolo a mejorar su aprendizaje.

Cáceres et al. (2018) consideró la oimportancia del juego debido a que: hace posible la demostración de sentimientos de afecto, de cuidado y preocupación, ayudando al individuo en su expresión creativa y fantasiosa, así mismo permite el disfrute colectivo de gustos y preferencias, volviéndose en una importante oportunidad para despertar la curiosidad partiendo de una experiencia motivadora y satisfactoria de los participantes; parte importante del juego se basa en la creación o re creación de los mundos

fantasiosos, permitiendo el vínculo con sus pares o con las personas de su entorno que tengan la misma motivación para involucrarse en la experiencia lúdica; es así que un individuo se siente motivado a jugar cuando los demás participantes son más juguetones, permitiendo un entorno favorable para el desarrollo lúdico, permitiendo la incorporación de hábitos que generen la motivación.

Solís (2019) manifiesta que las áreas que fortalece el juego infantil de cada individuo como son: *La Afectividad: En los inicios del desarrollo infantil el papel de la afectividad cobra relevancia, tomando en cuenta que en esta etapa se forja la personalidad e identidad de infante, fomentando el fortalecimiento de su autonomía; es por ello que a través del juego se practica la libre expresión ampliando los lazos afectivos manifestados por acciones como el esfuerzo y el compromiso. *La Motricidad: El juego aporta significativamente en el desarrollo físico de los infantes, es por ello que se consideran al juego como una acción importante que deben realizar los niños; el juego permite la construcción de cuerpos infantiles saludables y activos, a su vez gracias al juego los infantes alcanzan conocer su funcionamiento corporal, mejorando habilidades como la coordinación y el equilibrio. *La Inteligencia: El desarrollo sensorio motor es un punto muy importante para lograr adquirir la inteligencia, es por ello que en el quehacer educativo el juego debe ser considerado como una herramienta que potencie la parte cognitiva del infante, así como la mejora de sus habilidades perceptivas, destrezas lingüísticas y sobre todo la activación de la memoria; en el mismo sentido el juego tiene una influencia positiva en el desarrollo psicológico, aportando significativamente aspectos como la socialización y el habla, ayuda en el fortalecimiento de la motricidad gruesa, motricidad fina y el autocuidado del infante. *La Creatividad: La aplicación continua del juego permite fortalecer en el infante su pensamiento creativo, otorgándole una mayor fluidez y originalidad en el desarrollo del juego. El aporte creativo del juego ayuda al infante a expresarse de forma natural y espontánea, siendo el niño protagonista de sus fantasías. *La sociabilidad: Con el objetivo de alcanzar una meta o premio en el juego ejecutado, cada participante debe concertar un acuerdo y las reglas a seguir para tal fin, permitiendo las relaciones entre cada participante, socializando, interactuando e intercambiando conocimiento, culturas, etc.

Según la teoría de Vygotsky (1979) señalo que el juego entendido desde el punto de vista sociocultural, se considera una herramienta que fortalece las competencias comunicativas y a su vez también las cognitivas, tomando en cuenta que durante el desarrollo del juego se usan o comparten símbolos o señas, construyendo un lenguaje de común entendimiento entre los participantes. Así mismo considero que el aprendizaje y adquisición del conocimiento sobre la cultura de su entorno, es más fácil de asimilar mediante el desarrollo del juego, en donde se establecen normas, límites y valores de respeto entre los participantes. Desde otro punto de vista también el juego permite despertar en los infantes la atención y el interés, considerando que para aprender necesariamente e inicialmente debe existir el interés hacia algo. En el mismo sentido Vygotsky señalo que la práctica del juego nace con la necesidad de tener contacto con las demás personas, tomando como fundamento que el juego tiene su origen en los fenómenos de tipo social, el cual mediante el acuerdo con los demás participantes, cada persona realiza o representa un papel el cual tiene asignado roles; en el mismo sentido señalo que el niño cuando juega mentalmente transforma los objetos que toma y los convierte según necesidad del juego que quiere representar.

Según Piaget (1956) citado por Cuellar (2018) señalo que el juego forma parte y a su vez es un elemento importante de la inteligencia del infante, permitiendo la asimilación de la realidad en forma ordenada y según cada etapa que va viviendo el individuo. Es por ello que el desarrollo sensorio motriz del infante, así como el desarrollo simbólico o de razonamiento son aspectos que permiten determinar la importancia del juego en el desarrollo de cada persona. Es por ello que Piaget relaciona tres estructuras del juego con las diferentes fases de evolución de la forma de pensar del ser humano: primero el juego es simple, similar al juego que realiza cualquier animal; segundo el juego es simbólico, considerando que es ficticio y muy abstracto; y tercero el juego es reglado, considerando que las reglas vienen de un acuerdo de los participantes.

Cedeño y Calle (2020) mencionaron que las dimensiones del juego son: *Individuales: este tipo de juego son ejecutados por un solo niño, donde logra satisfacer sus intereses de carácter muy personal. *Colectivos: es el tipo de juego que se realizan con la participación de 2 más personas, son juegos de interacción social, relacionados a la competencia. *Estructurados: Martínez (2019) señalo que el juego estructurado o

también denominado de reglas para su desarrollo se requiere un cierto grado de madurez. Así mismo es considerado el juego más atractivo de los adultos a participar, permitiendo el respeto y la cercanía a nuestros pensamientos y esquemas mentales. Este tipo de juego se puede desarrollar en simultaneo con el juego libre; por ejemplo, un niño puede jugar específicamente con tan solo una piedra, imaginándose a esta piedra como un coche que salta y vuela por los aires, y en otro instante, y participando conjuntamente con otro niño, realizar una carrera en donde está prohibido salir de los límites del camino trazado, estableciendo y pactando entre los competidores que el ganador obtendrá alguna recompensa o premio, ejecutándose esta forma un juego estructurado. *No estructurados: Martínez (2019) señalo que este tipo de juego, tiene su inicio desde muy temprana edad, caracterizándose por la falta de normas o reglas para su desarrollo, a excepción de las implantadas por el protagonista, tomando obviamente un sentido de fantasía con libertad, donde el infante decide que va a suceder y en qué momento. Cabe señalar que, en este tipo de juego, el sentido simbólico predomina al nivel de inconsciente que permite al niño elaborar o simular situaciones que no son reales, por ejemplo, cómo hacer rodar una piedra como si esta se tratase de un coche, o disparar con los dedos de la mano simulando que es un arma. Respecto a la variable de Habilidades de Interacción Social, Perlado et al. (2021) señalaron definen como conductas que son observables de forma conjunta con los pensamientos y también emociones que surgen o son propios de esas habilidades, que permiten sostener de forma satisfactoria las relaciones interpersonales. Estas habilidades se refieren a conductas o acciones que permiten alcanzar relacionarse con las personas de su entorno de forma correcta, obteniendo beneficios para ambas personas, respetando sus sentimientos e intereses. Daza et al. (2019) mencionaron que las relaciones sociales son vistos como un constructo que permite describir cual es el patrón de interacción que se produce entre dos o más individuos en el paso del tiempo. Así mismo las relaciones sociales también son consideradas inversiones, que logran beneficiar a todos los individuos inmersos aumentando su previsibilidad, permitiéndoles saber anticipadamente que esperar de las personas de su entorno con quien mantiene algún vínculo.

Dávila (2018) indicó que la habilidad social se define como el grupo de destrezas o capacidades indispensables y específicas, con el objetivo de lograr relacionarse efectivamente logrando establecer fuertes lazos personales, contraponiéndose las acciones individualistas y fortaleciendo lo emocional y Betancourt et al. (2017) consideran que las habilidades sociales están formadas por conductas aprendidas durante el desarrollo de su vida, validados por los modelos actitudinales propios del entorno donde se desenvuelven. Estudios actuales evidencian que las habilidades sociales superan en relevancia a las habilidades cognitivas, adicional influyen en el concepto o percepción que tienen las personas de sí mismo. La ausencia de habilidades sociales, genera el surgimiento de trastornos psicopatológicos, que impedirán la formación o aceptación de su identidad, relacionándose sustancialmente con la deserción escolar.

Rodríguez et al. (2019) mencionaron que las relaciones sociales entre los seres humanos a través del tiempo van cambiando y no siempre se mantiene estable y a su vez duradero en el tiempo, es por eso que conforme pasan los años, las personas establecen nuevas relaciones; al principio los infantes generan sus primeros vínculos con cada miembro de su familia, principalmente general vínculos más fuertes con sus padres, posteriormente el infante ingresa a la escuela, y como tal existe la necesidad que establezca relaciones con otros infantes, por lo dicho anteriormente el colegio, es considerado un medio o entorno principal que le permite a los infantes relacionarse con sus pares y Guzmán (2018) señaló que las habilidades sociales son consideradas como la capacidad que logra adquirir la persona desde los inicios de la escuela y a su vez desde su entorno familiar que le permite la solución de sus problemas, así como los de su entorno, sin generar perjuicio a los demás.

Torres et al. (2020) señalaron que las habilidades de interacción social son las distintas conductas que asumen los infantes frente a sus padres, educadores o sus pares, de forma adecuada y respetuosa, permitiendo de esta forma la confianza mutua para la comunicación y expresión de necesidades o sentimientos, disminuyendo los niveles de ansiedad y mejorando significativamente la autoestima, disminuyendo los conflictos por falta de comunicación, producto de malas relaciones. Es así que en el ámbito escolar las relaciones interpersonales son de gran importancia, partiendo de que ayuda

a la obtención de logros escolares, por el contrario, tener un déficit de estas habilidades repercutiría en problemas de aceptación social generando en consecuencia dificultades académicas

La importancia de las habilidades de interacción social, según Carrasco y Barraza (2020) que el desarrollo cognitivo y a su vez el socioemocional de los infantes depende en gran parte de su relación con su comunidad y primordialmente con su familia, y todo ello se exterioriza en sus actividades educativas, es por ello que las habilidades sociales permiten el fortalecimiento de habilidades blandas y el desarrollo de destrezas comunicativas, que afectan directamente la forma como el infante se comunica, permitiéndole relacionarse con éxito y de manera eficiente, perfeccionando acciones como el escuchar, leer, escribir y hablar.

Carrizales et al. (2017) señalaron que las habilidades de interacción social son las distintas formas que tienen las personas para tratar a los demás, generando entre ellas hábitos saludables. Es por ello que la interacción social se debe formar desde muy pequeños tomando en cuenta que los infantes que han logrado desarrollar estas destrezas pueden comunicarse con sus pares de forma clara, respetuosa y tranquila, demostrando siempre interés por los sentimientos de los demás, denotando siempre responsabilidad de sus actos. Los infantes siempre aprenden a socializarse mediante las experiencias con sus compañeros y Rodríguez (2017) señaló en otros términos que el niño con bases sólidas de socialización denotara siempre una muy buena comunicación efectiva, no tendrá dificultades para trabajar con los demás, y lograra controlar sus emociones expresándolas de forma adecuada. Además, el niño tendrá una autoestima alta, no permitiéndose desalentarse o desanimarse de presentarse alguna dificultad en su camino, por el contrario, asumirá las responsabilidades o consecuencias de sus actos. En el mismo sentido son personas que tienen las destrezas de compartir, comunicar, y planear su trabajo en función a un objetivo o meta. Sin embargo, actualmente tenemos infantes que de forma natural no saben cómo iniciar, sostener y terminar una conversación, siendo este aspecto una oportunidad de mejora a desarrollar en los infantes; en el mismo sentido otro aspecto a mejorar es la destreza de negociar que permite consensuar entre partes con diferentes puntos de vista, generando el acuerdo y el bienestar mutuo.

Olejua (2021) señalo los diferentes tipos de interacción: * Intercambio: En este tipo de interacción los participantes se integran y desarrollan su esfuerzo para obtener la recompensa establecida, esta puede ser de forma material o mediante un agradecimiento. *Competencia: Es mediante el cual 2 o más personas que participan en una actividad, intentan obtener la meta propuesta que solo uno puede salir ganador. *Cooperación: Se produce cuando las personas de forma conjunta trabajan unidas a fin de un objetivo común. *Conflicto: Se genera cuando las personas que ejecutan actividades comunes se enfrentan de forma social o física.

Según Vygotsky (2018) señalo que según su teoría sobre el pensamiento y el lenguaje explícito, considera que el objetivo del lenguaje es lograr comunicar e implícitamente generar la interacción o intercambio social, y a su vez trasmite las experiencias entre las personas que tienen la necesidad de lograr comunicarse, esto se basa específicamente en que las personas desde que nacen sienten la necesidad de comunicarse, y cuando los infantes llegan a la etapa de educación inicial, ya llegan con ciertas habilidades comunicativas que les permite de forma más sencilla ir aumentando su vocabulario; es por ello que el fortalecimiento de la comunicación tiene su fundamento en la interacción social con sus pares, permitiéndole expresar sus gustos, disgustos, preferencias, necesidades o deseos ya sea de interés común o individual

Las Dimensiones de Habilidades de Interacción Social según Abugattas (2016): * Dimensión Habilidad para relacionarse: mencionó que la habilidad para relacionarse es una destreza que poseen los infantes para buscar a otros infantes para interactuar en un determinado juego. Otra característica es que los niños tienen la capacidad de establecer reglas o normas en grupo o inicialmente, sin presentar ninguna dificultad; en el mismo sentido l niño puede solicitar ayuda o apoyo a los demás participantes de las actividades, a su vez Saldaña (2017) señalo que la interacción social está formada por un conjunto de destrezas o habilidades, que el ser humano utiliza cuando intenta relacionarse con sus pares, estas habilidades son adquiridas en su entorno social o familiar, direccionándolo positivamente o negativamente y Flores y Prado (2021) señalaron que esta habilidad se refiere a la capacidad individual que poseen los infantes para entablar relaciones con sus pares, y a su vez ser capaz de culminar las relaciones que le afecten. Así mismo en el mismo sentido también es la capacidad de mantener

relaciones saludables, teniendo la capacidad de negociar en beneficio mutuo y afrontando el rechazo, así como pedir ayuda en momentos de dificultad.

Dimensión de Autoafirmación: la autoafirmación es la seguridad que posee cada ser humano en sí mismo. Para lograr la identidad personal, se debe comenzar con tener el control de su propio mundo interior y de su intimidad que es donde se forman las bases para edificar la personalidad de cada persona. Así mismo adicional es necesario el desarrollo de dos aspectos, el individualismo de cada persona que hace la diferencia de los demás y el control del permiso para la satisfacción de sus deseos. Adicionalmente menciono que es el proceso dinámico que permite a cada persona auto valorarse y aceptarse de forma incondicional, actuando de forma madura y racional, basado en que mientras más se valore el ser humano, más alto es el grado de autoafirmación, a su vez Espejo et al. (2018) señalaron que la autoafirmación hace referencia, al grupo de características que el individuo conoce y sobre todo acepta de sí mismo; así mismo se define como un factor de tipo psicosocial, que juega un papel importante y fundamental en la edificación de su personalidad, la cual se ve afectada o condicionada por sus experiencias espirituales, físicas o sociales y Caldera et al. (2018) señalaron que existe una vinculación muy fuerte entre el autoconcepto y las habilidades sociales; es decir que mientras más se fortalece el autoconcepto, se logran desarrollar proporcionalmente las habilidades sociales.

Dimensión de expresión de emociones: es considerada la capacidad innata en cada ser humano para expresarse y dar a notar sus emociones, adicional también debe ser capaz de reconocer cuales son los sentimientos de las personas de su entorno. Esta capacidad permite que los individuos tengan la posibilidad de cambiar su tono de voz, a su vez Angulo et al. (2019) señalaron que la expresión emocional debe ser empleada para que los individuos de una forma racional logren conocerse a sí mismo y conocer a los demás; y es a través de esta adquisición de conocimiento que los individuos logren respetarse, y sobre todo cuiden el entorno donde se desenvuelven fortaleciendo su personalidad al momento de socializar y García (2020) señalo que las emociones son consideradas muy importantes que repercuten en el uso de la razón. Es así que entre el proceso del sentir y el pensar, las emociones son como guías para la toma de nuestras decisiones, presentes en cada instante de nuestras vidas, y que van trabajando

estrechamente en conjunto con la parte racional de la mente. En el mismo sentido nuestro cerebro realiza acciones fundamentales sobre cada una de nuestras emociones, a excepción de las situaciones en donde las emociones se logran desbordar, siendo en ese momento donde el cerebro de tipo emocional tomo el control instantáneo del momento que se está viviendo.

Este estudio se sustenta teóricamente en la importancia de ambas variables: habilidades de juego e interacción social, este estudio permitirá profundizar en sus conocimientos, lo que dará lugar a la posibilidad de compartir los conocimientos adquiridos con otros compañeros. La razón es que, con un mejor conocimiento, así como la capacidad de establecer una relación entre ambas variables, nos permitirá recomendar estrategias adecuadas y apropiadas para promover el desarrollo de habilidades de interacción social. Este trabajo de investigación se justifica metódicamente por el hecho de que se utilizarán métodos, procedimientos, técnicas y herramientas actualizados y confiables para la obtención de los resultados de la investigación.

Desde el aspecto social, a través de la información que recopilamos y con los resultados nos permitirá informar a la I.E para que asuman compromisos que crean por conveniente bajo el asesoramiento de su líder pedagógico, de tal manera que tal vez puedan desarrollar, construir y reorientar las actividades lúdicas, como una forma de lograr que los niños se adapten con mayor facilidad, esta vez se logrará beneficiar a los estudiantes de la I.E. en donde se realizará la investigación.

Esta investigación tiene su aporte científico ya que servirá como base para investigaciones futuras donde se utilicen las mismas variables de estudio, tomen como referente los resultados para comparar con otras investigaciones, asuman el uso de los instrumentos debidamente contextualizados, así como los resultados permitan que los docentes reflexionen y tomen decisiones en su práctica pedagógica.

La problemática de donde partió la presente investigación se basó en medida que la sociedad avanza, los elementos humanos se vuelven cada vez más importantes, pero esto requiere el desarrollo de habilidades de interacción social entre individuos y grupos. La experiencia demuestra que las personas más competitivas, las que se destacan, tienen más que habilidades, experiencia y conocimientos importantes.

acumulación, además, tienen un conjunto de habilidades de interacción social que pueden utilizar para sacar el máximo provecho de las situaciones, y una de las metas de la educación es que los niños desarrollen estas habilidades para que puedan enfrentar los diversos desafíos que enfrenta la sociedad.

Según Spielman (2022), jefa de la Ofsted, el organismo de control de la educación de Inglaterra manifestó que el número de niños pequeños que no pueden entender las expresiones faciales después de que la pandemia aumentó, destruyendo la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y emocionales, los más afectados fueron los niños que normalmente pasaban más tiempo frente a las pantallas.

Según Chávez (2022) del grupo Infobae, señaló que en América los niños durante la pandemia perdieron la posibilidad de socializar debido a que se ha limitado su desarrollo en relación al vínculo con los otros, no solo por la falta de contacto e interacción con otros niños, sino también por el exceso de pantallas, la falta de espacios personales, y el uso de la mascarilla”, los niños más afectados según este estudio fueron los que transitaban entre el jardín y la primaria.

La competencia social de un sujeto contribuye significativamente a su competencia personal, ya que hoy en día el éxito personal y social parece estar más relacionado con las habilidades sociales e interpersonales del sujeto que con sus capacidades cognitivas e intelectuales. Monjas (1996).

La I.E N° 316; se ha observado indudablemente que la situación del coronavirus ha podido afectar a las habilidades sociales de los niños, algunos niños se han encontrado con dificultades a la hora de salir de casa después de estar tanto tiempo confinados, perdieron la práctica de relacionarse con sus vecinos, compañeros de clase o cualquier otra persona de su día a día con la que mantenían algún tipo de vínculo.

Al principio, fueron muchos los niños que salieron a la calle desconfiados e incluso temerosos tenían temor al ingresar y quedarse con personas que usaban tapabocas, se observaba niños más retraídos con habilidades sociales mermadas.

Otro problema era que los niños no pueden tener contacto físico ni compartir objetos personales o comida, no pueden abrazarse o jugar a muchos juegos en los que el contacto físico es imprescindible, tampoco compartir juguetes, esto era por parte de los padres que al momento de recoger a sus hijos se les veía distantes tratando de

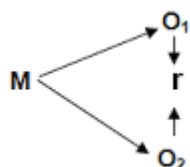
revisarlos y ver que esté bien puesta la mascarilla, los consejos de ellos en búsqueda del cuidado de la salud de las familias y las restricciones sanitarias, mermaron en las habilidades de interacción social, por ello surge la pregunta: ¿Qué relación existe entre el juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316, Chimbote, 2022?, cuya hipótesis es: Existe relación significativa entre el juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316 – Chimbote,2022, y tiene como objetivo general: Determinar la relación entre el juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316 – Chimbote, 2022 y objetivos específicos: Determinar el nivel de juego en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316 – Chimbote, 2022 y Determinar nivel de las habilidades de interacción social para relacionarse en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316 – Chimbote, 2022.

METODOLOGÍA

Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación es Básica, según Ñaupas, Valdivia, Palacios y Romero (2018), porque está basada principalmente en la curiosidad y motivada en el descubrimiento de nuevos saberes, así mismo se cataloga como básica ya que sirve como base o cimiento a otros tipos de investigación.

Carrasco (2006), nos indica que el diseño de investigación es correlacional porque permite al investigador estudiar y analizar la relación existente entre fenómenos o hechos o variables, y es de corte trasversal – correlacional



Donde:

M = Representa la muestra de la Población.

O₁ = Medición u observación de la variable 1

R = Coeficiente de correlación entre las 2 variables

O₂ = Medición u observación de la variable 2

Población y muestra

Población muestral: Arias (2012) indico que la Población es el grupo de componentes que evidencian aspectos comunes, y sobre quienes se aplican los instrumentos para obtener las conclusiones de la investigación. Así mismo la población está conformada por 22 estudiantes de 4 años de la I.E. N° 316.

Criterios de inclusión: Se consideró estudiantes de 4 años que se matricularon en el año 2022.

Tabla 1

Población muestral de niños de 4 años de la institución educativa N°316

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
04 años	A	9	13	22

Fuente: Reporte del SIAGIE

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas: Hernández et al. (2014) plantearon que se puede considerar un proceso en el que el investigador observa cómo se evidencia el fenómeno en estudio. Así mismo para ambas variables se usará la técnica de la observación.

Instrumentos: Muñoz (2019) indico que son consideradas herramientas utilizadas por los investigadores con el objetivo de recopilar información, siendo escogidos en función a las necesidades propias de la investigación. En la investigación para ambas variables se empleará como instrumento la ficha de observación.

Variable 1: Juego, según Hernández et al. (2014) manifestaron que la ficha de observación es considerada como una guía que ayuda al investigador estudiar una situación en un determinado momento, permitiendo registrar sistemáticamente las conductas de los elementos de la muestra a fin de ser valorados correctamente. Para la medición de la Variable Juego, se aplicó la ficha de observación, aplicada por Carazas

(2020), que contiene 4 dimensiones y 20 ítems, que se valoran con la escala 1= NO, 2 =SI, de la cual la investigadora deberá observar las conductas relacionadas y marcando la alternativa que corresponda. Contiene niveles como son: Bajo (0-13), Medio (14-26), Alto (27-40)

Ficha técnica del instrumento de investigación

- **Nombre:** Guía de observación para medir el nivel de juego
- **Autora:** Glenda Lizeth Carazas Chirinos
- **Administración:** Individual
- **Duración:** Aproximadamente 20 minutos
- **Ámbito de aplicación:** Niños y niñas de 3 a 6 años.

Baremación

Niveles	Juegos	D. Juegos individuales	D. Juegos colectivos	D. Juegos estructurados	D. Juegos no estructurados
Bajo	0 - 13	1 -3	1-3	1-4	1-4
Medio	14 - 26	4- 6	4 - 6	5 - 8	5 - 8
Alto	26- 40	7- 8	7 - 10	9 - 12	9 - 12

Variable 2: Habilidades de interacción social

Ficha técnica del instrumento de investigación

- **Nombre:** Guía de observación para medir el nivel de habilidades de interacción social
- **Autora:** Shadia Abugattas Makhlouf
- **Administración:** Individual.
- **Duración:** Aproximadamente 20 minutos
- **Ámbito de aplicación:** Niños y niñas de 3 a 6 años.

Baremación

Niveles	Habilidades de interacción social	D. Habilidades para relacionarse	D. Autoafirmación	D. Expresión de emociones
Bajo	0 - 32	0 - 8	0 - 13	0 - 10
Medio	33 - 64	9 - 16	14 - 26	11 - 21
Alto	65 - 96	17 - 24	27 - 40	21 - 32

La ficha consiste en 24 preguntas que agrupan 3 dimensiones, contiene dos alternativas (Nunca = 0, Pocas veces = 1, Algunas veces = 2, Muchas veces = 3, Siempre = 4), de la cual la investigadora deberá observar las conductas relacionadas y marcando la alternativa que corresponda. Contiene niveles como son: Bajo (0-32), Medio (33-64), Alto (65-96)

Validación y confiabilidad del instrumento

Hernández et al. (2014) menciona que la validez representa el valor de un instrumento si verdaderamente una variable mide lo que debe medir, por ello se puede manejar distintos criterios que confirma como lo relacionamos. El instrumento diseñado para medir la conciencia ambiental fue validado por dos expertos.

Tabla 3.

Validez del instrumento de conciencia ambiental

Validador	Resultado
Mg. Julca Bartolo Aide Rosa	Aplicable
Mg. Mera Villalobos Karina	Aplicable

Fuente: Certificados de validez

Confiabilidad:

El instrumento se sometió a la confiabilidad mediante el alfa de Cronbach.

Tabla 5.

Confiabilidad del instrumento

Instrumento	Alfa de cronbach	N° de ítems
Juego	0.845	20
Habilidades de interacción social	0,900	24

Fuente: Resultados SPSS de prueba piloto

Procesamiento y análisis de la información

Se solicitó autorización a la directora de la I.E. N°316 de Chimbote, con el fin de poder utilizar libremente el instrumento y recolectar información relevante para la realización de la investigación, el uso del instrumento se realizó mediante la observación, con la ayuda de la profesora, recopilando información sobre cada estudiante incluido en la muestra, que de esta manera nos permitió explicar el comportamiento de la variable objeto de estudio en el tiempo, leyendo las tablas estadísticas de información, en el mismo sentido una vez obtenidos los valores y según la prueba de normalidad se realizara el proceso de correlación empleando los estadísticos de Pearson o de Rho Spearman, dependiendo si los valores son paramétricos o no paramétricos respectivamente; en el mismo sentido y considerando que las muestras presentan valores independientes, se utilizó la escala tipo Likert. Para el proceso analítico de los datos obtenidos del instrumento se utilizó el programa estadístico SPSS, que es considerado el programa más confiable para el proceso de investigación.

García et al. (2021) afirmaron que la estadística descriptiva es parte integral de las matemáticas, la cual es ampliamente utilizada para sintetizar, analizar y describir la información obtenida de manera sencilla, y también ayuda a extraer conclusiones específicas y precisas en la toma de decisiones de investigación.

RESULTADOS

Tabla 6

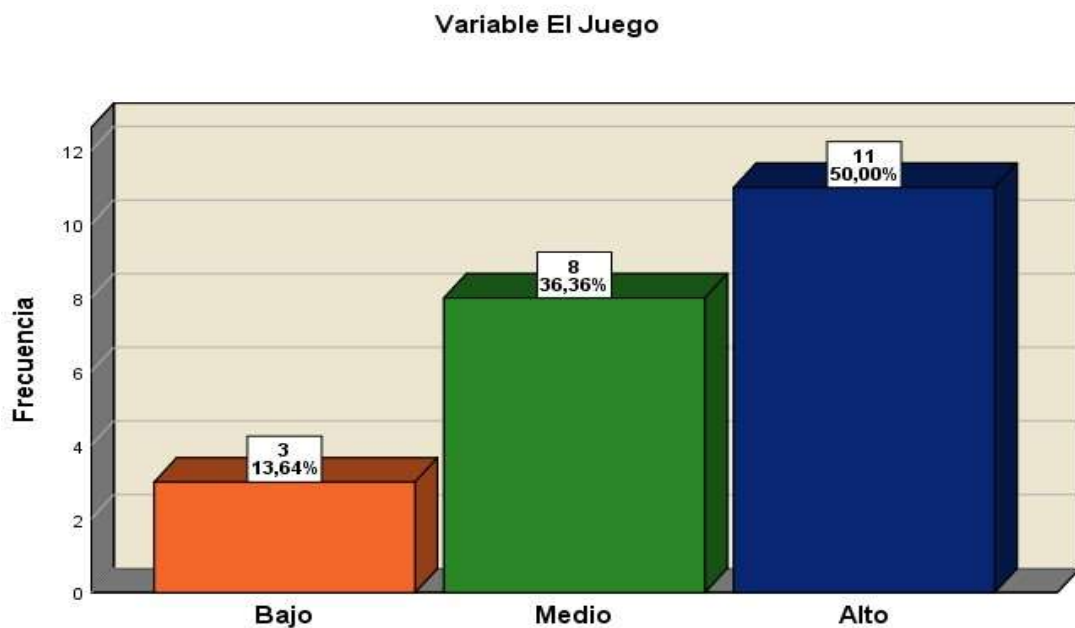
Distribución de Frecuencias de la variable el Juego

Variable	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
El Juego	Bajo	3	13,6
	Medio	8	36,4
	Alto	11	50,0
	Total	22	100,0

Nota: Elaboración propia

Figura 1

Niveles de la variable de El Juego



En referencia al análisis descriptivo de la variable del Juego se evidencia que 3 infantes que representan el 13,64% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 8

alumnos que simbolizan 36,36% se ubicaron en el nivel medio y finalmente 11 estudiantes que forman el 50,00% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (50,00%) se ubicaron en el nivel alto de la variable del Juego.

Tabla 7

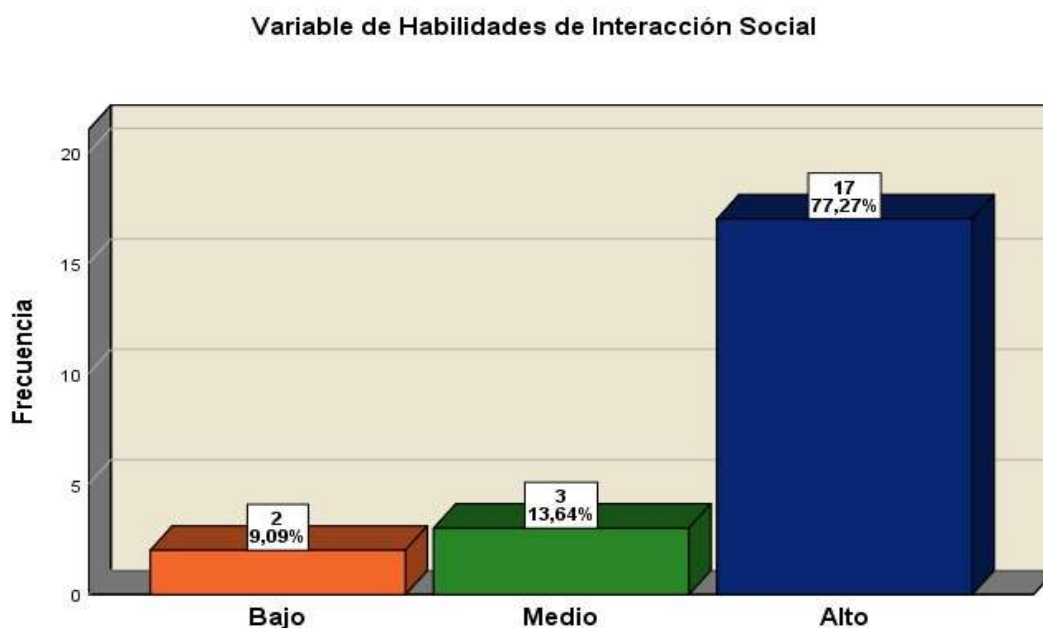
Distribución de Frecuencias de la variable habilidades de interacción social

Variable	Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Habilidades de Interacción Social	Bajo	2	9,1
	Medio	3	13,6
	Alto	17	77,3
	Total	22	100,0

Nota: Elaboración propia

Figura 2

Niveles de la variable de Habilidades de interacción social



En referencia al análisis descriptivo de la variable de habilidades de interacción social se evidencia que 2 infantes que representan el 9,09% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 3 alumnos que simbolizan 13,64% se ubicaron en el nivel medio y

finalmente 17 estudiantes que forman el 77,27% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (77,27%) se ubicaron en el nivel alto de la variable de habilidades de interacción social.

Tabla 8

Prueba de Normalidad

Variables v Dimensiones	Shapiro - Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos Individuales	,742	22	,000
Juegos Colectivos	,786	22	,000
Juegos Estructurados	,843	22	,003
Juegos No Estructurados	,866	22	,007
El Juego	,851	22	,004
Habilidad para relacionarse	,874	22	,009
Autoafirmación	,797	22	,000
Expresión de emociones	,901	22	,031
Habilidades de Interacción Social	,822	22	,001

H_0 = los datos tienen origen en una distribución normal

H_1 = los datos no tienen origen en una distribución normal

$\alpha = 0,05$

Los valores obtenidos de la prueba de normalidad, en ambas variables y sus respectivas dimensiones han alcanzado un valor de significancia p menor a 0,05; en consecuencia, se acepta H_1 , afirmando de este modo que los valores o datos obtenidos de la investigación no provienen de una distribución normal, y como resultado son de tipo no paramétrico, por consiguiente se toma la decisión de que para alcanzar determinar la correlación entre ambas variables materia de estudio se tuvo que utilizar el estadístico de Rho Spearman.

Tabla 9*Estadístico de correlación entre el juego y las habilidades de interacción social*

Estadístico	Variabes	Coeficiente	El Juego	Habilidades de Interacción social
Rho de Spearman	El Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,968**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Habilidades de Interacción social	N	22	22
		Coeficiente de correlación	,968**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	22	22

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

H_0 = No existe relación entre el Juego y las habilidades de interacción social de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 316 de Chimbote.

H_1 = Existe relación entre el Juego y las habilidades de interacción social de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 316 de Chimbote.

Los resultados evidencian un valor de Rho Spearman igual a ,968, y en el mismo sentido se obtuvo un valor de significancia p igual a $0.000 < 0.05$, por lo cual rechazamos H_0 y por ende aceptamos H_1 , concluyendo y demostrando que existe una correlación de tipo positiva y grado alto, entre el juego y las habilidades de interacción social en los infantes de 4 años de la Institución educativa inicial N° 316 de la localidad de Chimbote.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En referencia al objetivo general y tomando en cuenta el análisis inferencial, los resultados evidenciaron un valor de Rho Spearman igual a ,968, y en el mismo sentido se obtuvo un valor de significancia p igual a $0.000 < 0.05$, por lo cual rechazamos H_0 y por ende aceptamos H_1 , concluyendo y demostrando que existe una correlación de tipo positiva y grado alto, entre el juego y las habilidades de interacción social en los infantes de 4 años de la Institución educativa inicial N° 316 de la localidad de Chimbote; así mismo en referencia al análisis descriptivo de la variable del Juego se evidencia que 3 infantes que representan el 13,64% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 8 alumnos que simbolizan 36,36% se ubicaron en el nivel medio y finalmente 11 estudiantes que forman el 50,00% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (50,00%) se ubicaron en el nivel alto de la variable del Juego; del mismo en referencia al análisis descriptivo de la variable de habilidades de interacción social se evidencia que 2 infantes que representan el 9,09% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 3 alumnos que simbolizan 13,64% se ubicaron en el nivel medio y finalmente 17 estudiantes que forman el 77,27% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (77,27%) se ubicaron en el nivel alto de la variable de habilidades de interacción social; así mismo estos resultados son similares a los obtenidos por Olejua (2021) quien planteó como objetivo establecer cuál es la influencia del juego para alcanzar el desarrollo de las habilidades de interacción social de los alumnos de la escuela rural del municipio del Cerrito Santander; la población fue de infantes de 6 a 10 años, se obtuvo un valor de Rho Spearman igual a 0,748, y un valor de significancia igual a 0.000 el cual es menor que 0,05; el investigador

concluye que mediante el juego, los niños logran fortalecer sus habilidades de interacción social; en el mismo sentido estos valores se sustentan teóricamente según lo manifestado por Sanz (2019) quien señaló que el juego es considerado como el mecanismo natural que usa el niño para auto expresarse; es por ello que cuando el niño comienza a jugar ponen en ejercicio el total de sus capacidades, saltan, corren, fortalecen sus reflejos, desarrollan su motricidad y mejoran su sistema psicomotor; así mismo mejoran sus relaciones, tomando en cuenta que exploran su entorno y se relacionan con sus pares que forman parte de su comunidad, adhiriéndose en el normas de convivencia y valores; otro aporte importante del juego es que el niño expande a todo nivel su creatividad, imaginación, generando la motivación de aprender; del mismo modo también se sustenta teóricamente según lo señalado por Torres et al. (2020) quienes señalaron que las habilidades de interacción social son las distintas conductas que asumen los infantes frente a sus padres, educadores o sus pares, de forma adecuada y respetuosa, permitiendo de esta forma la confianza mutua para la comunicación y expresión de necesidades o sentimientos, disminuyendo los niveles de ansiedad y mejorando significativamente la autoestima, disminuyendo los conflictos por falta de comunicación, producto de malas relaciones. Es así que en el ámbito escolar las relaciones interpersonales son de gran importancia, partiendo de que ayuda a la obtención de logros escolares, por el contrario, tener un déficit de estas habilidades repercutiría en problemas de aceptación social generando en consecuencia dificultades académicas.

En referencia al primer objetivo específico y tomando en cuenta el análisis inferencial, los resultados evidenciaron un valor de Rho Spearman igual a ,881, y en el mismo sentido se obtuvo un valor de significancia p igual a $0.000 < 0.05$, por lo cual rechazamos H_0 y por ende aceptamos H_1 , concluyendo y demostrando que existe una correlación de tipo positiva y grado alto, entre el juego y la dimensión de habilidades para relacionarse en los infantes de 4 años de la Institución educativa inicial N° 316 de la localidad de Chimbote; así mismo en referencia al análisis descriptivo de la variable del Juego se evidencia que 3 infantes que representan el 13,64% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 8 alumnos que simbolizan 36,36% se ubicaron

en el nivel medio y finalmente 11 estudiantes que forman el 50,00% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (50,00%) se ubicaron en el nivel alto de la variable del Juego; del mismo modo en referencia al análisis descriptivo de la dimensión de habilidades para relacionarse se evidencia que 2 infantes que representan el 9,09% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 5 alumnos que simbolizan 22,73% se ubicaron en el nivel medio y finalmente 15 estudiantes que forman el 68,18% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (68,18%) se ubicaron en el nivel alto de la dimensión de habilidades para relacionarse; en el mismo sentido estos resultados son similares a los obtenidos por Quiroz (2018) quien planteó como objetivo determinar cuál es la relación del juego cooperativo y las habilidades de interacción social de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 7096 Príncipe de Asturias, Ugel 01 Villa el Salvador, la población fue de 90 niños de 5 años, se obtuvo un valor de Rho Spearman igual a 0,470; concluyendo que existe relación entre el juego cooperativo y las habilidades de interacción social de los niños de la institución educativa N° 7096 de tipo positivo y nivel medio; esto se sustenta teóricamente según lo manifestado por Ruiz (2017) quien señaló que el juego en los infantes, permite ejecutar acciones psicomotoras complejas, que son por lo general innatas y divertidas, desarrolladas en espacio y tiempo determinado, por lo general no vinculado con la realidad, permitiendo alterarla a voluntad, teniendo como única finalidad la ejecución del juego; es por ello que los juegos poseen reglas específicas para cada juego, que son elaboradas en forma libre y espontánea, y a su vez son aceptadas por todos los participantes; del mismo modo esto se sustenta teóricamente por lo manifestado por Rodríguez et al. (2019) quienes mencionaron que las relaciones sociales entre los seres humanos a través del tiempo van cambiando y no siempre se mantiene estable y a su vez duradero en el tiempo, es por eso que conforme pasan los años, las personas establecen nuevas relaciones; al principio los infantes generan sus primeros vínculos con cada miembro de su familia, principalmente general vínculos más fuertes con sus padres, posteriormente el infante ingresa a la escuela, y como tal existe la necesidad que establezca relaciones con otros infantes, por lo dicho anteriormente el colegio, es

considerado un medio o entorno principal que le permite a los infantes relacionarse con sus pares.

En referencia al segundo objetivo específico y tomando en cuenta el análisis inferencial, los resultados evidenciaron un valor de Rho Spearman igual a ,845, y en el mismo sentido se obtuvo un valor de significancia p igual a $0.000 < 0.05$, por lo cual rechazamos H_0 y por ende aceptamos H_1 , concluyendo y demostrando que existe una correlación de tipo positiva y grado alto, entre el juego y la dimensión de Autoafirmación en los infantes de 4 años de la Institución educativa inicial N° 316 de la localidad de Chimbote; así mismo en referencia al análisis descriptivo de la variable del Juego se evidencia que 3 infantes que representan el 13,64% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 8 alumnos que simbolizan 36,36% se ubicaron en el nivel medio y finalmente 11 estudiantes que forman el 50,00% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (50,00%) se ubicaron en el nivel alto de la variable del Juego; del mismo modo en referencia al análisis descriptivo de la dimensión de autoafirmación se evidencia que 1 infantes que representan el 4,55% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 5 alumnos que simbolizan 22,73% se ubicaron en el nivel medio y finalmente 16 estudiantes que forman el 72,73% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (72,73%) se ubicaron en el nivel alto de la dimensión de autoafirmación; estos resultados son similares a los obtenidos por Cayllahua (2022) quien planteo como objetivo determinar la relación entre los juegos dramáticos y la socialización en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 422 los luceritos, distrito de Anchiuay, departamento de Ayacucho, la población fue de 44 niños, se obtuvo como resultado un valor de correlación igual a 0,702, con un valor de significancia $p < 0,05$, concluyendo que existe una correlación significativa entre los juegos dramáticos y la socialización en los niños y niñas de 3 años; del mismo modo se sustenta teóricamente según lo señalado por Lip (2022) quien mencionó que el

juego tiende a potenciar la racionalidad y la lógica en los infantes, tomando en cuenta que desarrolla tres aspectos importantes como son la ejecución misma de la actividad, la simbología o imaginación que se emplea y por ultimo las normas establecidas para su desarrollo; es por ello que tomando en cuenta que esto se desarrolla en un tiempo y espacio determinado y con conocimiento de reglas establecidas con anterioridad, ayuda a que el infante tome conciencia y actitud positiva, frente a sus pares, respetándolos y estableciendo normas de convivencia adecuadas; a su vez se sustenta teóricamente por lo manifestado por Espejo et al. (2018) señalaron que la autoafirmación hace referencia, al grupo de características que el individuo conoce y sobre todo acepta de sí mismo; así mismo se define como un factor de tipo psicosocial, que juega un papel importante y fundamental en la edificación de su personalidad, la cual se ve afectada o condicionada por sus experiencias espirituales, físicas o sociales.

En referencia al tercer objetivo específico y tomando en cuenta el análisis inferencial, los resultados evidenciaron un valor de Rho Spearman igual a ,883, y en el mismo sentido se obtuvo un valor de significancia p igual a $0.000 < 0.05$, por lo cual rechazamos H_0 y por ende aceptamos H_1 , concluyendo y demostrando que existe una correlación de tipo positiva y grado alto, entre el juego y la dimensión de expresión de emociones en los infantes de 4 años de la Institución educativa inicial N° 316 de la localidad de Chimbote; así mismo en referencia al análisis descriptivo de la variable del Juego se evidencia que 3 infantes que representan el 13,64% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 8 alumnos que simbolizan 36,36% se ubicaron en el nivel medio y finalmente 11 estudiantes que forman el 50,00% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (50,00%) se ubicaron en el nivel alto de la variable del Juego; en referencia al análisis descriptivo de la dimensión de expresión de emociones se evidencia que 1 infantes que representan el 4,55% se posicionaron en el nivel bajo; así mismo 8 alumnos que simbolizan 36,36% se ubicaron en el nivel medio y finalmente 13 estudiantes que forman el 59,09% se colocaron en el nivel alto; con este resultado se evidencia que el mayor porcentaje de niños (59,09%) se ubicaron en el nivel alto de la dimensión de expresión de emociones; estos resultados son similares a los obtenidos por Chamorro y Yupanqui (2019)

quienes plantearon como propósito determinar si el juego como estrategia influye en la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, la población fue de 50 alumnos, se obtuvo un valor de t-student igual a -9,729 y un valor de significancia $p=0,000<0,05$, así mismo la media del pre test fue de 32,27 y el valor de media del post test fue de 36,69; concluyendo que la aplicación de los juegos influyen significativamente en la socialización de los niños; así mismo se sustenta teóricamente según lo señalado por Mena et al. (2021) quienes indicaron que el juego en la primera infancia aporta grandes beneficios, como son la creación del autoconcepto, los inicios de las primeras ideas del concepto del lenguaje y su interacción con el mundo físico exterior, desarrolla integralmente las habilidades sociales, permitiéndoles ser más reflexivos en cuanto a sus acciones. Los infantes a través del juego tienen el espacio y el momento para alcanzar placer, y es a través de las acciones lúdicas que se sientan las bases para una convivencia de respeto, estrechando lazos con sus pares; del mismo modo estos resultados se sustentan teóricamente según lo señalado por Angulo et al. (2019) quienes mencionaron que la expresión emocional debe ser empleada para que los individuos de una forma racional logren conocerse a sí mismo y conocer a los demás; y es a través de esta adquisición de conocimiento que los individuos logren respetarse, y sobre todo cuiden el entorno donde se desenvuelven fortaleciendo su personalidad al momento de socializar

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se ha logrado evidenciar la relación positiva y alta existente entre el juego y las habilidades de interacción social en los infantes de 4 años de la institución Educativa Inicial N°316 de la localidad de Chimbote, evidenciado con un valor de Rho Spearman igual a ,968, y en el mismo sentido se obtuvo un valor de significancia p igual a $0.000 < 0.05$.

SEGUNDO: Con respecto al uso del juego podemos concluir que; el mayor porcentaje de niños (50,00%) se ubicaron en el nivel alto, pues 3 infantes que constituyen el 13,64% se encuentran en el nivel bajo; así mismo 8 alumnos simbolizan un 36,36% que se ubican en el nivel medio y finalmente 11 estudiantes que es el 50,00% en el nivel alto.

TERCERA: Se ha determinado con respecto a la variable habilidades de interacción social, que el mayor porcentaje de niños (77,27%) los que se ubicaron en el nivel alto, pues como se evidencia 2 infantes representan el 9,09% se ubican en el nivel bajo; así mismo 3 alumnos simbolizan 13,64% en el nivel medio y finalmente 17 estudiantes el 77,27% en el nivel alto.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se debe priorizar investigaciones que nos permitan seguir encontrando correlación entre diversas variables como es el caso del juego y la socialización con la finalidad de ver alternativas de mejora o de fortalecimiento.

SEGUNDA: Que la I.E. debe promover como estrategia principal el juego con la finalidad de seguir desarrollando la socialización en los estudiantes.

TERCERO: Las docentes del nivel inicial deben evitar que se primarice el nivel, ya que esto impide que los estudiantes jueguen y consigo que puedan desarrollar diferentes habilidades, destrezas y conocimientos, siendo uno de ellos la socialización.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abugattas, S. (2016). *Construcción y validación del test “habilidades de interacción social” en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y La Molina de Lima*. [Tesis de licenciatura, Universidad De Lima] Repositorio Institucional. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/4012>
- Aldana, P. L. (2018). *Efecto del juego libre en los sectores en las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I Santa Rosa, San Juan de Lurigancho, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/23558>
- Angulo, L., Guerra, V., Montano, S., Sotolongo, A. (2019). Expresión emocional infantil y su relación con el funcionamiento familiar en Kuito-Bié, República de Angola. *EDUMECENTRO*, 11(2), 32-47. Recuperado en 27 de febrero de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742019000200032&lng=es&tlng=es.
- Arias, F. G. (2012) *El Proyecto de investigación*. (6ª ed.). Editorial Episteme. ISBN 980-07-8529-9
- Bernal, C. A. (2010) *Metodología de la Investigación*. (3ª ed.). Editorial Pearson Educación. ISBN 978-958-699-128-5
- Betancourth, S., Zambrano, C., Ceballos, A., Benavides, V., Villota, N. (2017). *Habilidades sociales relacionadas en el proceso de comunicación en una*

- muestra de adolescentes. *Psicoespacios*, 11(18), 133-147.
<http://doi.org/10.25057/21452776.898>
- Bustamante, A. R., Hernandez, L. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo en los niños y las niñas del grado de transición de la institución educativa “Marceliano Polo”, en tiempos de Covid-19*. [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomas] Repositorio Institucional.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38355/2021ArnidisBustamante.pdf?sequence=6>
- Carrasco, S. (2006) *Metodología de la investigación Científica*. (1ª ed.). Editorial San Marcos ISBN 9972-34-242-5
- Carrasco, A., Barraza, D. (2020). La confianza y el cuidado en el liderazgo escolar de directoras chilenas. *Calidad En La Educación*, 53(1).
<https://www.calidadenlaeducacion.cl/index.php/rce/article/view/830/640>
- Cáceres, F., Granada, M., Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la infancia temprana. *Revista Latinoamericana de educación Inclusiva*, 12(1), 181-199.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Caldera, J., Reynoso, O., Angulo, M., Cadena, A., Ortiz, D. (2018). Habilidades sociales y autoconcepto de estudiantes universitarios de la región Altos Sur de Jalisco, México. *Escritos de Psicología*, 11(3), 144-153.
<http://doi.org/10.5231/psy.writ.2018.3112>
- Calderon, G. P., Peña, R. A. (2019). *El juego cooperativo y su influencia en las habilidades sociales en niños de 3 años de la institución educativa 209*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47146/Calderon_PGP-Pe%c3%b1a_CRA-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Cayllahua, N. (2022). *Juegos dramáticos y la socialización de niños y las niñas de 03 años de la institución educativa inicial N° 422 los luceritos, distrito de Anchihuay, Ayacucho*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote] Repositorio Institucional.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30608/AC>

[TITUD_DRAMATIZACION_CAYLLAHUA_CASTILLO_NANCY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

- Carrizalez, P., León, A. y Gaitán, R. (2017) *Oportunidad de formación, posibilidad de interacción, Familia y escuela*, Centro de Investigaciones de la Universidad Pedagógica. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/12960>
- Cedeño, E., Calle, R. (2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(2), 77-93. Epub 02 de agosto de 2020. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6812330>
- Chamorro, M. E., Yupanqui, E. G. (2019). *El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa N° 207 Trujillo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53709/Chamorro_RME-Yupanqui_CEG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chavez, V. (2022, 20 de noviembre). *Recuperar las habilidades perdidas por la pandemia, el desafío de las infancias*. <https://www.infobae.com/tendencias/2022/11/20/recuperar-las-habilidades-sociales-perdidas-por-la-pandemia-el-desafio-de-las-infancias/>
- Cuellar, M. E., Tenreyro, M., Castellón, G. (2018). El juego en la Educación Preescolar. *Revista Conrado*, 14(62), 117-123. Recuperado a partir de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/693>
- Davila, R. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Revista Hacedor*, 2(1), 77-87. <http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/979/839>
- Daza, M. Y., Peralta, L. G., Sanchez, L. J. (2019). *Factores que afectan las interacciones sociales en un grupo de niños de pre escolar de la Institución Educativa Colegio Campo Hermoso, Bucaramanga*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Bucaramanga] Repositorio Institucional. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/302/2019_Tesis_Mailyn_Yulibeth_Daza_Martinez.pdf?sequence=1

- Espejo, T., Zurita, F., Chacon, R., Castro, M., Martinez, A., Pérez, A. (2018). Actividad física y autoconcepto: dos factores de estudio en adolescentes de zona rural. *Revista Iberoamericana de Psicología del Ejercicio y el Deporte*, 13(2), 203-210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6543402>
- Fernández, C. y Seijas, M. (2018). Apostar a la primera infancia: propiciando encuentros desde un centro de salud. *Buenos Aires. Buenos Aires: GCABA*. Obtenido de <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2019/08/1009891/ateneo-2018-cesac-n-15.pdf>
- Flores, A. C., Prado, M. F. (2021). Habilidades sociales para la vida: empatía, relaciones interpersonales y comunicación asertiva en adolescentes escolarizados. *Revista investigum ire: Ciencias Sociales y Humanas*, 12(2), 13-26. <https://investigumire.unicesmag.edu.co/index.php/ire/article/view/356/394>
- García-Ancira, Claudia. (2020). La inteligencia emocional en el desarrollo de la trayectoria académica del universitario. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2), e15. Epub 01 de agosto de 2020. Recuperado en 27 de febrero de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000200015&lng=es&tlng=es.
- García, L. S., Olivos, F.G., Gálvez, N., Villanueva, J. A., Marín Del Aguila. W.T., (2021). *Estadística Aplicada a la Investigación Científica*. (1ª ed.). Perú: Papyrus Ediciones E.I.R.L.
- García, V., Izquierdo, J., Aquino, P., Silva, M. P. (2020). Revaloración del juego como estrategia de enseñanza. Experiencia de los amigos en la Clase Mágica. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 25(1). <https://www.scielo.br/j/rbee/a/NPj3shfsNbkhNxnHskXqzgk/#>
- Guzmán, M. C. (2018). Desarrollo de habilidades sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el centro infantil Cumbaya Valley. *Revista Conrado*, 14(64), 153-156. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/Conrado>
- Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. (6ª ed.). México: McGraw-Hill

- Lip, C. A. (2022). Desarrollando autonomía en los niños a través del juego didáctico. *Revista Científica Ecociencia*, 9(1), 30-46. <https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/583/404>
- Mena, C. P., Flores, C. B., Arteaga, P. E., Saldaña, D., Navarrete, E. L. (2021). Juego en primera infancia: aproximación al significado otorgado por educadoras de párvulos. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(1). <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.1.3063>
- Martínez, C. (2019). Jugar es un asunto serio. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229. Epub 09 de diciembre de 2019. Recuperado en 16 de diciembre de 2022, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es&tlng=es.
- Montero, L. S. (2022). Los juegos libres, estrategia para mejorar el aprendizaje de lenguaje en básica secundaria. *Zona Próxima*, (36), 114-137. Epub June 11, 2022. <https://doi.org/10.14482/zp.36.373>
- Muñoz, C. (2014) *Como elaborar y asesorar una Investigación de Tesis*. (2ª ed.). Editorial Pearson Educación. ISBN 978-607-32-0456-9
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J., Romero, H. E. (2018) *Metodología de la investigación*. (5ª ed.). Colombia: Ediciones de la U ISBN 978-958-762-876-0
- Olejua, N. M. (2021). *Desarrollo de habilidades de interacción social y escolar a través del juego en los estudiantes de la escuela rural Tanacuta del municipio del Cerrito Santander*. [Tesis de licenciatura, Universidad Fundación Universitaria Los Libertadores] Repositorio Institucional. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4622/Olejua_Neila_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=El%20juego%20social%20es%20cualquier,un%20momento%20con%20otras%20personas
- Oyarzun, P. (2019) *Las capacidades humanas según el enfoque de Martha Nussbaum: el caso de estudiantes de obstetricia y puericultura de la Universidad de Valparaíso*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Barcelona] Repositorio Institucional.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/667835/POA_TESIS.pdf?sequence=1

- Piaget, J., & Inhelder, B. (1956). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Paredes, K. L., Salvatierra, A. V. (2019). *El juego libre en sectores mejora la socialización en los niños de 4 años de la institución educativa N° 209 Trujillo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Institucional.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53689/Paredes_ZKL-Salvatierra_VAV-SD.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Perlado, I., Torrego, J. C., Muñoz, Y. (2021). Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en la inclusión de estudiantes con necesidades educativas específicas. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 27(1).
<https://www.scielo.br/j/rbee/a/NPj3shfsNbkhNxnHskXqzgk/#>
- Quiroz, E. V. (2018). *Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de a institución educativa N° 7096 “Príncipe Asturias”, UGEL 01 – Villa el Salvador. 2018*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/23385>
- Quishpe, P. M. (2021). *El juego infantil y la socialización en los niños y niñas de primero de educación general básica de la unidad educativa “Dr. Ricardo Cornejo Rosales”*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi] Repositorio Institucional.
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7321/1/MUTC-000776.pdf>
- Rodríguez, J. E., Pereira, V., Pereira, B., & Condessa, I. (2019). Análisis de la interacción entre pares en los recreos de 1º ciclo de enseñanza básica en Portugal (Analysis of peer interaction during recess in 1st cycle of basic education in Portugal). *Retos*, 36, 97–102.
<https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.68566>
- Rodriguez, L. R. (2017). *Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa San Jose, Comas*. [Tesis de licenciatura,

- Universidad Cesar Vallejo] Repositorio Institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1062>
- Roy-García, Ivonne, Rivas-Ruiz, Rodolfo, Pérez-Rodríguez, Marcela, & Palacios-Cruz, Lino. (2019). Correlación: no toda correlación implica causalidad. *Revista alergia México*, 66(3), 354-360. E pub 19 de febrero de 2020. <https://doi.org/10.29262/ram.v66i3.651>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Inicial*. [Tesis de Maestría, Universidad de Catambria] Repositorio Institucional.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?seque>
- Saldaña, C. L. (2017). *El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio Institucional.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/8917>
- Sanz, P. J. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. Epub 09 de diciembre de 2019. Recuperado en 14 de diciembre de 2022, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lng=es&tlng=es.
- Simbaña, L. P. (2022). *Juego libre y socialización en los niños y niñas de inicial II de una unidad educativa en el Valle de los Chillos*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana] Repositorio Institucional.
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22094#:~:text=El%20presente%20trabajo%20de%20investigaci%C3%B3n,de%20los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as>.
- Spielman, A. (2022, 6 de abril). *La pandemia ha atrofiado el desarrollo de las habilidades sociales en los niños*. <https://www.independentespanol.com/noticias/ninos-pandemia-habilidades-escuelas-obesidad-b2051781.html>

- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces De La Educación*, 4(7), 44-51. Recuperado a partir de <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/112>
- Torres, S. E., Hidalgo, G. A., Suarez, K. V. (2020). Habilidades sociales y rendimiento académico en adolescentes de secundaria. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(15), 267-276. Recuperado en 25 de enero de 2023, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2616-79642020000300009&lng=es&tlng=es.
- Viana, P. D. (2021). *Juego y socialización en los niños del nivel inicial II - Quito*. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana sede Quito] Repositorio Institucional. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20735/1/TTQ381.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. *Buenos Aires: Grijalbo*. <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-los-procesos-psicologicos-superiores.pdf>
- Vygotsky, L. (2018). Lev vygotsky y las raíces del lenguaje y el pensamiento. *Psicologia-Online.Com*. <https://www.psicologia-online.com/lev-vygotsky-y-las-raices-del-lenguaje-1455.html>

ANEXOS

Instrumento con ficha técnica – ficha de validación y resultados de confiabilidad.

CONFIABILIDAD

Escala: ALL VARIABLES HABILIDAD DE INTERACCIÓN SOCIAL

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	24	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	24	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	15

[ConjuntoDatos1]

Escala: ALL VARIABLES JUEGO

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,845	15

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO

Docente Investigador :

Estudiante evaluado :

N°	ITEMS	SI	NO
Dimensión 1: Juegos individuales			
1.	Se muestra a gusto cuando juega.		
2.	Se organiza cuando juega.		
3.	Se divierte cuando juega.		
4.	Toma decisiones y es autónomo cuando juega.		
Dimensión 2: Juegos colectivos			
5.	Se interrelaciona apropiadamente al interior de su grupo.		
6.	Espera con calma y respeta el turno de sus amigos.		
7.	Hace amistad y fácilmente se integra al grupo.		
8.	Comparte sus materiales y juegos con sus compañeros.		
9.	Siempre actúa deportivamente en grupo.		
Dimensión 3: Juegos estructurados			
10.	Respeto las jerarquías y cumple distintos roles en el juego.		
11.	Respeto la integridad de sus compañeros.		
12.	Tiene conocimiento y lo demuestra durante el desarrollo de algunos juegos		
13.	Ejecuta ciertos juegos respetando las normas.		
14.	Es cuidadoso con los materiales utilizados.		
15.	Sabe que los materiales son del salón y los cuida.		
Dimensión 4: Juegos no estructurados			
16.	Participa en el desarrollo de ciertos juegos recreativos.		
17.	Ejecuta juegos que son propios de su localidad.		
18.	Es respetuosos con las ideas de sus compañeros en el juego.		
19.	Utiliza materiales diversificados en los juegos.		
20.	Emplea materiales al participar en el desarrollo de los juegos.		

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA HABILIDAD DE INTERACCIÓN SOCIAL

Docente Investigador :

Estudiante evaluado :

N°	ITEMS	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	Muchas veces	Siempre
Dimensión 1: Habilidades para relacionarse						
1.	Mantiene una buena relación con todos sus compañeros.					
2.	Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros					
3.	El niño es capaz de seguir órdenes en el salón de clases					
4.	Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros					
5.	Mantiene la mirada cuando se le habla					
6.	Es invitado por otros niños para jugar					
Dimensión 2: Autoafirmación						
7.	Si un compañero hace algo que le desagrada, es capaz de decírselo					
8.	Sabe expresar sus quejas en el salón de clases					
9.	Si durante el recreo se produce una injusticia, es capaz de reclamar					
10.	Si le desagrada un juego es capaz de decirlo					
11.	Expresa verbalmente su molestia si pierde en una competencia					
12.	Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan					
13.	Le interesa saber el “por qué” de las situaciones					
14.	Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él					
15.	Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad					
16.	Es capaz de iniciar conversaciones					
Dimensión 3: Expresión de emociones						
17.	Es capaz de expresar el cariño que siente hacia sus profesores.					
18.	Demuestra cariño por sus compañeros					

19.	Expresa la alegría que siente al completar una tarea satisfactoriamente					
20.	Es capaz de consolar a un compañero si se siente triste					
21.	Sonríe de manera espontánea					
22.	Le hace cumplidos a sus amigos					
23.	Es capaz de reconocer el estado de ánimo de sus profesores					
24.	Recibe con agrado los cumplidos de los demás					

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES VALIDEZ DE
INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: **Mónica Loyola Cribillero**

Fecha: julio 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de Juegos

Autor del instrumento: Escudero Villanueva Edilma Alexa

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la
Institución Educativa 316 Chimbote, 2022

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14- 16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿ Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿ Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿ Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿ Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿ Basado en el aspecto teórico				18	

	científico del tema de estudios?					
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				15	157	
Sumatoria Total		172 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.86 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$\boxed{172} \div \boxed{200} = \boxed{0.86}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Mónica Loyola Cribillero
Mg. EN EDUCACIÓN
DNI. N° 43572153

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Monica Loyola Cribillero
 Fecha: julio 2022 Especialidad: Educación Inicial
 Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de Habilidades de interacción social
 Autor del instrumento: Escudero Villanueva Edilma Alexa
 Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la
 Institución Educativa 316 Chimbote, 2022**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14- 16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				45	126	
Sumatoria Total		171 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.855 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento


III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{171} \div \boxed{200} = \boxed{0.855}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


 Mónica Loyola Cribillero
 Mg. EN EDUCACIÓN
 DNI. N° 43572153

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Julca Bartolo Rosa
 Fecha: julio 2022 Especialidad: Educación Inicial
 Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de Juegos
 Autor del instrumento: Escudero Villanueva Edilma Alexa
 Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la
 Institución Educativa 316 Chimbote, 2022**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14- 16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	107	19
Sumatoria Total		174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{174} \div \boxed{200} = \boxed{0.87}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Julca Bartolo Aidé Rosa
DNI: 70868930

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Julca Bartolo Rosa

Fecha: julio 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de Habilidades de interacción social

Autor del instrumento: Escudero Villanueva Edilma Alexa

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa 316 Chimbote, 2022

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14- 16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	107	19
Sumatoria Total		174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{174} \quad \equiv \quad \boxed{0.87}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.



Julca Bartolo Aidé Rosa
DNI: 70868930

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Karina Mera Villalobos

Fecha: julio 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de juegos

Autor del instrumento: Escudero Villanueva Edilma Alexa

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la
Institución Educativa 316 Chimbote, 2022**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14- 16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	107	19
Sumatoria Total		174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{174} \quad \equiv \quad \boxed{0.87}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Mera Villalobos Karina
DNI: 42586504

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Karina Mera Villalobos

Fecha: julio 2022 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Guía de observación de habilidades de interacción social

Autor del instrumento: Escudero Villanueva Edilma Alexa

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la
Institución Educativa 316 Chimbote, 2022**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14- 16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	107	19
Sumatoria Total		174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{174} \quad \equiv \quad \boxed{0.87}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.


Mera Villalobos Karina
DNI: 42586504

10.1 Prueba piloto

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,913	24

1	Estudiante	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
2	Estudiante 1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	
3	Estudiante 2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
4	Estudiante 3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	
5	Estudiante 4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	
6	Estudiante 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	Estudiante 6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	Estudiante 7	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	
9	Estudiante 8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	Estudiante 9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	Estudiante 10	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	
12	Estudiante 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	Estudiante 12	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	
14	Estudiante 13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	Estudiante 14	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	
16	Estudiante 15	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	
17	Estudiante 16	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	
18	Estudiante 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	
19	Estudiante 18	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	
20	Estudiante 19	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	
21	Estudiante 20	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	
22																									



		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

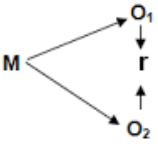
Alfa de Cronbach	N de elementos
,902	20

1	Estudiante	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
2	Estudiante 1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0
3	Estudiante 2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	Estudiante 3	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0
5	Estudiante 4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Estudiante 5	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0
7	Estudiante 6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Estudiante 7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Estudiante 8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Estudiante 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Estudiante 10	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0
12	Estudiante 11	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0
13	Estudiante 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Estudiante 13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Estudiante 14	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
16	Estudiante 15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
17	Estudiante 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
18	Estudiante 17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
19	Estudiante 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
20	Estudiante 19	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
21	Estudiante 20	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0
22																					


Matriz de consistencia lógica

VARIABLES	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
<p>1. Juego</p> <p>2. Habilidades de interacción social</p>	<p>¿Qué relación existe entre el juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316, Chimbote, 2022?</p>	<p>Objetivo General: Determinar la relación entre el juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316 – Chimbote, 2022.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de juego en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316 – Chimbote, 2022. • Determinar nivel de las habilidades de interacción social para relacionarse en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316 – Chimbote, 2022. 	<p>Existe relación entre el juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 316 – Chimbote,2022.</p>

Matriz de consistencia metodológica

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO
<p>El tipo de investigación es básica y el diseño es de corte trasversal – correlacional.</p>  <p>Donde:</p> <p>M = Representa la muestra de la Población.</p> <p>O₁ = Medición u observación de la variable 1</p> <p>R = Coeficiente de correlación entre las 2 variables</p> <p>O₂ = Medición u observación de la variable 2</p>	<p>La población muestral estará conformada por 22 niños y niñas de la I.E. N°316.</p>	<p>La técnica a emplearse será la observación.</p> <p>Los instrumentos que se empleará será las ficha de observación, la del juego se elaboró a base de sus 4 dimensiones que tiene en total 20 ítems y la ficha de las habilidades de interacción social que tiene 3 dimensiones y un total de 24 ítems.</p>	<p>Para el procesamiento de la información emplearemos el proceso de correlación empleando los estadísticos de Pearson o de Rho Spearman, dependiendo si los valores son paramétricos o no paramétricos respectivamente; en el mismo sentido y considerando que las muestras presentan valores independientes, se utilizó la escala tipo Likert. Para el proceso analítico de los datos obtenidos del instrumento se utilizó el programa estadístico SPSS, que es considerado el programa más confiable para el proceso de investigación. La comunicación de los resultados se dará mediante las figuras de barras.</p>

REPOSITORIO INSITUCIONAL



USP

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
ESCUDERO VILLANUEVA EDILMA ALEXA	72099908	alexescudero09@gmail.com	
Apellidos y Nombres	DNI	Correo Electrónico	
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Tests	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa 316 Chimbote, 2022			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público * (info:ru-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido * (info:ru-repo/semantics/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital


Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.


B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Dia	Mes	Año
Chimbote	22	02	2024

Huella Digital





Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 013-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2
- Ley N° 20015: Ley que regula el Repositorio Institucional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.E. 004-2015-PCM
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglo de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 008-2018-CONCYTEC-ENIG (Numeradas 1,2 y 6.2) que norma el funcionamiento del Repositorio Institucional Digital.
- Las Licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que promueve la Adopción de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que faciliten la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, del artículo 1.º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RNTI) las universidades, instituciones e escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación e innovar, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales prestando la con de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente reindexados por el Repositorio Digital (RDI), a través del Repositorio ALICIA.

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27446, art. 12, mod. 32.21.

REPORTE DE SIMILITUD

El juego y las habilidades de interacción social en niños de 4 años de la Institución Educativa 316 Chimbote, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	9%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	mindup-psicologos.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uwiener.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	www.593dp.com Fuente de Internet	

		<1 %
10	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1 %
12	www.infobae.com Fuente de Internet	<1 %
13	takey.com Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	doi.org Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repository.usta.edu.co Fuente de Internet	<1 %
19	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	

		<1 %
21	Submitted to Universidad Pontificia de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
22	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
23	ri.unsam.edu.ar Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
26	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
30	www.investigarmqr.com Fuente de Internet	<1 %

31	riunet.upv.es Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Ecuador - PUCE Trabajo del estudiante	<1 %
35	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
37	1library.co Fuente de Internet	<1 %
38	hipatiapress.com Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Corporación Universitaria Iberoamericana Trabajo del estudiante	<1 %
40	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1 %
41	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

42	www.portalveterinaria.com Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
44	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
46	idicap.com Fuente de Internet	<1 %
47	revistahorizontes.org Fuente de Internet	<1 %
48	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
49	rabida.uhu.es Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	revista.redgade.com Fuente de Internet	<1 %
53	univerciudad.redbogota.com Fuente de Internet	<1 %

54	acurrucate.com Fuente de Internet	<1 %
55	bibliotecadigital.academia.cl Fuente de Internet	<1 %
56	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
57	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
58	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
59	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
60	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
61	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
62	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
63	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
64	www.rcm.upr.edu Fuente de Internet	<1 %
65	www.sabiia.cnptia.embrapa.br Fuente de Internet	<1 %

