

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD
DEL CUSCO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**JUEGOS RECREATIVOS Y SU RELACIÓN CON HABILIDADES
SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA I. E. LOS
PATRIOTAS – CUSCO- 2019**

PRESENTADA POR:

Bach. Yulissa Elario Oruro

Bach. Guido Quispe Jancco

**Para optar al Título Profesional de
Licenciado en Educación Secundaria,
Especialidad Educación Física**

Asesor:

Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza

CUSCO – PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios, sinónimo de fuerza en mis momentos de debilidad, al que es todo poderoso y majestuoso por ser mi guía y apoyarme a lograr mis objetivos, gracias señor mío.

A los miembros de mi familia por apoyarme de forma imparcial, brindándome comprensión, bondad y amor incondicional en cada momento de mi vida y por cada logro obtenido, a mi querido padre Cirilo Elario Arahualpa, a mi querida madre Simiona Oruro Sapa y a mis hermanos Edeliza, Elizabeth y Jefferson quienes me dieron su apoyo incondicional y su amor fraternal, les dedico mi esfuerzo y perseverancia a ustedes hermanos.

Yulissa Elario Oruro

Este trabajo va dedicado en primer lugar a Dios, a mis padres Señor Gregorio Quispe Flores y mi hermosa madre Cristina Jancco Condori por apoyarme a lo largo de mis proyectos, siendo pieza importante en mi formación en los aspectos cotidianos y formativos, por su apoyo sin condición durante toda mi vida, a mis hermanos Werner, Benjamín, Violeta, Amalia y también un agradecimiento grande a mis primos, tíos y amigos por haberme brindando su apoyo y motivado en este trabajo de investigación.

Guido Quispe Jancco

AGRADECIMIENTO

A nuestro prestigioso centro de estudios Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco – UNSAAC, a cada maestro quienes se tomaron el trabajo completo de compartir con nosotros sus nobles conocimientos, especialmente a nuestros maestros de la Escuela profesional de Educación, y sin olvidar a quien nos asesoró el Dr. Edwards Jesús Aguirre Espinoza.

A nuestros familiares debido a su dedicación con la que cada día cuidan de nosotros por la cual ayudaron a encaminar nuestro futuro, por confiar en nosotros y creer, por la disponibilidad a acompañarnos en jornada.

Yulissa Elario Oruro

Guido Quispe Jancco

PRESENTACIÓN

Señor Decano de la Facultad de Educación

Señores Miembros del Jurado de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco.

De acuerdo al Reglamentos de Grados y Títulos de la Universidad de San Antonio Abad del Cusco, hacemos llegar el estudio que lleva por título: **“Juegos Recreativos y su Relación con Habilidades Sociales de los estudiantes Primaria de la Institución Educativa Los Patriotas – Cusco- 2019”**. La finalidad fue titularse en Educación Primaria como Licenciado en Educación, Especialidad Educación Física

La presente investigación consiste en describir y comprender la relación que existe entre los juegos recreativos y las habilidades sociales de los estudiantes de la primaria de la I.E. Los Patriotas – Cusco-2019.

La relación de los juegos recreativos en las habilidades sociales de los estudiantes tiene diversas consecuencias, se consideró lo más relevantes para nuestro contexto, lo cual se entiende como factores sociales, personales, emocionales, de aprendizaje y empatía. La presente investigación nos permite determinar la relación de estos factores que aumentan las habilidades sociales de los estudiantes de la primaria de la I.E. Los Patriotas – Cusco-2019.

Yulissa Elario Oruro

Guido Quispe Jancco

RESUMEN

El estudio intitulado” Juegos Recreativos y su relación con habilidades sociales de los estudiantes de la primaria de la I.E. los Patriotas – Cusco- 2019” con el fin principal de la determinación de qué manera los juegos recreativos se relacionan con el desarrollo en las habilidades sociales de los estudiantes de la primaria de la I.E. los Patriotas – Cusco- 2019. Metodológicamente es de tipo de investigación sustantivo básica, descriptivo correlacional, entre los encuestados se encuentran los alumnos del ambiente de estudio siendo 68 en total. La técnica correspondiente es la encuesta y el instrumento es el cuestionario. Así, la presente investigación concluye que los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Los Patriotas – Cusco – 2019, teniendo un chi-cuadrado con p-valor de 0,000 evidenciando una relación positiva. Donde se observó que el 35.3% de los alumnos de la institución Educativa Los Patriotas la UGEL – Cusco no hacen uso de juegos recreativos en su desarrollo educativo, es decir se mostraron poco interesados, esto debido al uso de la tecnología y de los juegos de computadora, sin embargo, estos juegos son fundamentales para un desarrollo óptimo y se hace evidente en cada etapa del crecimiento siendo fundamental para los estudiantes.

Palabras Clave: Juegos, empatía, habilidades desempeño, juegos sociales, estrategia, amistad, capacidad, confianza, conductas, memoria, aprendizaje, creencias, sentimientos.

ABSTRACT

The study entitled "Recreational Games and their relationship with social skills of elementary school students from the I.E. los Patriotas - Cusco- 2019" with the main purpose of determining how recreational games are related to the development of social skills in elementary school students from the I.E.Los Patriotas - Cusco- 2019. Methodologically it is of a basic substantive, descriptive correlational type of research, among the respondents are the students of the study environment, with a total of 68. The corresponding technique is the survey and the instrument is the questionnaire. Thus, the present research concludes that recreational games are significantly related to the social skills of Primary Education students of the Private Educational Institution Los Patriotas - Cusco - 2019, having a chi-square with p-value of 0.000 evidencing a positive relationship. Where it is found that 35.3% of the students of the Private Educational Institution Los Patriotas la UGEL - Cusco do not use recreational games in their educational development, that is, they show little interest, this due to the use of technology and games However, these games are essential for optimal development and it becomes evident at each stage of growth being essential for students.

Keywords: Games, empathy, performance skills, social games, strategy, friendship, ability, confidence, behaviors, memory, learning, beliefs, feelings.

INTRODUCCIÓN

Los estudiantes a nivel de educación primaria hoy en día tienden a usar más la tecnología por lo que suelen ser más retraídos, introvertidos y tímidos por lo que suelen ser muy poco expresivos. Algunos prefieren pasar más tiempo solos porque no se sienten incluidos a otro grupo de niños, otros se encuentran desmotivados, estresados ya que llegan a sentirse atrapados por las tradiciones escolares y sometidos a una enseñanza tradicional. En consecuencia, surge la creación de este trabajo de investigación, para emplear los juegos recreativos con el fin de mejorar las habilidades sociales del estudiante y es por ello que se hace inevitable que los docentes empleen tácticas en forma de juegos recreativos que estos ayuden al estudiante para poder desarrollarse libremente, mejorar su lenguaje expresivo, que creen lasos de amistad, y puedan desarrollarse libremente en sociedad de esta manera lograr mejor calidad de vida a futuro,

De esa manera, se practica un sistema recreativo en forma de juegos para poder moldear las habilidades del estudiante y pueda afinar sus habilidades sociales, demostrando mejor empatía con sus compañeros, maestros, amigos y familiares, y más aún mejorar sus habilidades cognitivas y de esa manera mejorar el entorno social dentro de aula, colegio, social.

El estudio a continuación se planteó determinar cómo los juegos recreativos se relacionan con el desarrollo en las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Los Patriotas – Cusco, 2019. Por ello la presente investigación se encuentra estructurada en 4 capítulos.

Primer Capítulo: Se realizó la formulación de los problemas que guían el estudio, planteando los problemas describiéndolos, se describió el lugar de aplicación, objetivos, importancia.

Segundo Capítulo: Se describe las bases teóricas y conceptuales, así como los estudios previos en relación con las variables.

Tercer Capítulo: Descripción metodológica se presenta la tipología, la cantidad de los evaluados, así como la técnica y el instrumento para recolectar la data, por último, se describe como se analizará la información.

Cuarto Capítulo: Desarrollo de los análisis y las interpretaciones de los hallazgos.

Por último, se presenta la conclusión, sugerencias, bibliografía y anexo sucesivamente.

ÍNDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO	ii
PRESENTACIÓN	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiv
CAPITULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción del problema	1
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema general	5
1.2.2. Problemas específicos	5
1.3. Objetivos de investigación	5
1.3.1. Objetivo general	5
1.3.2. Objetivos específicos	5
1.4. Justificación de la investigación	6
1.4.1. Justificación teórica	6
1.4.2. Justificación pedagógica	6

1.4.3.	Justificaciones metodológica	¡Error! Marcador no definido.
1.4.4.	Justificación práctica.....	7
1.5.	Hipótesis	8
1.5.1.	Hipótesis general.....	8
1.5.2.	Hipótesis específicas.....	8
1.6.	Variables de la investigación	8
1.6.1.	Variable 1	8
1.6.2.	Variable 2.....	8
CAPÍTULO II		9
MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN		9
2.1.	Bases legales	9
2.2.	Bases teóricas.....	10
2.2.1.	Teoría del juego en la escuela.....	10
2.2.1.1.	El juego pedagógicamente explicado en educación primaria	11
2.2.1.2.	Características del Juego en la Escuela.....	12
2.2.1.3.	Valor Educativo del Juego En la Vida Escolar	13
2.2.1.4.	Didáctica de la enseñanza de los juegos en la Escuela	13
2.2.1.5.	Reglas del juego y el escolar.....	15
2.2.1.6.	Tipos de juegos escolares.....	15
2.2.1.7.	El juego como mejora para procesar aprendizajes.....	16
2.2.1.8.	Significación de los juegos en las primarias	17
2.2.1.9.	Influencias en la evolución durante el juego.....	18
2.2.1.10.	Juegos sensomotores/funcionales	19

2.2.2.	Teoría del aprendizaje social	22
2.2.2.1	Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura	23
2.2.2.2	Teoría del aprendizaje social cognoscitivo de Mischel	23
2.2.2.3	Consideraciones de las Habilidades sociales	23
2.2.2.4	Habilidades sociales criterio de infancia.....	24
2.2.2.5	Habilidades sociales en el contexto educativo.....	25
2.2.2.6	Clasificaciones de habilidades sociales	25
2.2.2.7	Evaluación de las habilidades sociales	26
2.2.2.8	Análisis de las producciones de los alumnos	27
2.2.2.9	Entrenamiento en habilidades sociales	27
2.2.2.10	Importancia de Habilidades Sociales para interactuar.....	29
2.3.	Antecedentes de la investigación	30
2.3.1	Investigaciones internacionales	30
2.3.2	Investigaciones a nivel nacional	31
2.3.3	Investigaciones a nivel local	32
2.4.	Términos básicos conceptuales.....	33
2.5.	Conceptos Básicos	36
2.6.	Juegos de mesa.....	37
2.7.	Juegos con objetos	38
2.8.	Habilidades manuales	39
2.9.	Juego de las tabas.....	40
2.10.	Alta actividad física	40
2.11.	De expresión corporal.....	40

2.12. Recursos para la ejecución del juego	40
CAPÍTULO III	42
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	42
3.1. Tipo de investigación.....	42
3.2. Nivel de investigación.....	42
3.3. Diseño de investigación	42
3.4. Población y muestra	42
3.4.1. Población.....	42
3.4.2. Muestra	43
3.5. Técnicas e instrumentos de investigación.....	43
3.5.1. Técnica.....	43
3.5.2. Encuesta	43
3.5.3. Instrumento	43
CAPÍTULO IV	44
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	44
4.1 Descripción	44
4.2 Resultados de la variable juegos recreativos	45
4.3 Resultados de la variable juegos recreativos por dimensiones	47
4.3.1 Dimensión Juegos sensomotores	47
4.3.2 Dimensión Juegos simbólicos.....	48
4.3.3 Dimensión juego de reglas.....	49
4.4 Resultados de la variable Habilidades sociales.....	50

4.5	Prueba de Hipótesis.....	51
4.5.1	Prueba de Hipótesis general.....	51
4.5.2	Prueba de Hipótesis específica juegos sensomotores y HH.SS	54
4.5.3	Prueba de Hipótesis específica juegos simbólicos y HH.SS.....	55
4.5.4	Prueba de Hipótesis específica juego de reglas y HH.SS	57
	CONCLUSIONES	59
	RECOMENDACIONES	61
	BIBLIOGRAFÍA	62
	ANEXOS	65

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Género.....	45
Tabla 2 Juegos recreativos.....	45
Tabla 2 Juegos sensomotores.....	47
Tabla 3 Juegos simbólicos.....	48
Tabla 4 Juegos de regla.....	49
Tabla 3: Habilidades sociales.....	50
Tabla 4 Tabla cruzada general.....	53
Tabla 5 Juego sensomotor y habilidades sociales.....	55
Tabla 6 Juegos simbólicos y habilidades sociales.....	56
Tabla 7 Juego de reglas y habilidades sociales.....	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Juegos recreativos.....	46
Figura 2 Juegos sensomotores	47
Figura 3 Juegos simbólicos.....	48
Figura 4 Juegos de regla	49
Figura 5 Habilidades sociales	50

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción del problema

Los juegos son aquellas acciones que tienen fines recreativos, propio de los humanos, colectivo. Las primeras interacciones han sido aprendidas gracias a estas relaciones desde la familia, sociedad, la cultura entre otras. (ICARITO, 2010)

Los juegos son habilidades propias de las personas, siendo un acto natural, social para el ser humano y más en su etapa de desarrollo en los niños, siendo el juego una habilidad denominada polisémica ya que es inherente agregarle un solo significado es por ello que el juego es dinámico, variado, combinado, estructurado por reglas tacitas que ayuda a llenar al cuerpo de energía creando una dinámica y unificación en quienes lo realizan, es la actividad que se realiza entre varias personas, la cual se llegan a satisfacer de forma grupal y dinámica, un acto sin fines de lucro desinteresada, libre y espontánea.

En el aspecto global se han realizado estudios sobre la influencia de los juegos de video en la evolución de habilidades de tipo social, se determinó que existe efectos predominantes más en niñas que en niños. (Hobby, 2019) Psicólogos y sociólogos al realizar analizaron la situación actual de que la tecnología audiovisual causa un gran impacto en la población y más aún en los niños, la tv, radio, internet, videojuegos influyen ellos y suelen ser más nocivos para los niños más menores lo cual no solo preocupa a sus padres sino a los profesores es entonces que se encuentra que las niñas son aquellas que presentan habilidades sociales débiles debido a los video juegos mientras que en una proporción similar los niños con Índice de Masa Corporal (IMC) mayor también tienden a jugar , a diferencia de los niños con índices de masa corporal menor.

A nivel internacional en Chile (2017): se demostró que los infantes que tienen más tiempo recreándose poseen mejor capacidad lógica matemática, expresión y de HHSS. (Chile, 2017) En otros países se reconoce que los juegos que realizan los niños impactan de una forma positiva a las habilidades sociales de los educandos es por ello que se busca recrearlos de diferentes maneras, se reconoce también los derechos del niño y el día del niño que llega a impactar en la vida del niño es por ello que a nivel internacional se orientan a que los niños deben de jugar como mínimo quince mil horas al menos hasta sus 7 años de edad, pero en otros países como Chile estas horas están disminuidas a ocho mil setecientos sesenta horas para esa edad y en Perú viene siendo menor. Y sin olvidarnos en China los estudiantes llegan a pasar hasta 14 horas en sus instituciones educativas, es por ello que se busca formas de recreación diferentes para los estudiantes.

A nivel nacional en la ciudad de San Martín, se dio la noticia de que veintiocho entidades educativas recibieron juguetes, por el medio de comunicación de la Agencia Peruana de Noticias (2019): el juego en la recreación permite que los procesos de enseñanza y los formativos generen mejores formas de aprendizaje fomentando el trabajo en equipo. (Andina, 2019). La creación de recursos de juegos son medios por el cual el niño pueda hacer uso de estos y ayuda a mejorar sus habilidades sociales, intelectuales, físicas, psicológicas, la entrega del material de juegos de recreación es la iniciativa que dan las instituciones de autoridad para que su población tenga calidad al momento de realizar un juego, por ello la importancia que el gobierno brinda a sus ciudadanos brindándoles espacios físicos que cuentan las condiciones adecuadas brindando enseñanza y formación.

A nivel local en la ciudad de Cusco, distrito de Cusco en el Instituto Peruano del Deporte (IPD) se realiza la inauguración de los juegos deportivos inter institucionales (2019).

“Este evento recreativo denominado “Los juegos deportivos de amistad institucional”, se lleva a cabo en el Cusco por primera vez” (Deporte, 2019). La iniciativa de crear, reunir, compartir, estimular la participación de los niños a realizar cualquier actividad recreativa en forma de juego ayuda a que estos niños tengan mejor desempeño en sus habilidades, ayudan a que conozcan otros niños, ayudan a mejorar sus habilidades inherentes y propias recreando su imaginación mediante la participación, en nuestra ciudad, sabiendo que desde antes del año 2019 los niños siempre han jugado diferentes juegos. El Instituto Peruano del Deporte (I.P.D.) ayuda con la creación de esta recreación y permite la participación de cualquier institución sin limitaciones, todo con el fin de mejorar las habilidades propias del niño.

En el estudio realizado en la Institución Educativa Escuela Los Patriotas, se encuentra localizadas en San Sebastián distrito, de la provincia de Cusco, de la región Cusco en la Avenida Luis Vallejo Santoni Mz A Lote 1; que educacionalmente depende de la unidad de gestión educativa local, el fin es brindar servicios referentes al aspecto de la educación, la entidad es parte de la DRE Cusco. Actualmente se pudo evidenciar que los niños durante la hora de recreo, generalmente utilizan el móvil o juegan con sus dispositivos electrónicos, esta situación propicia que sea complicado generar mejor tipo de relación entre los demás por lo tanto la habilidad del tipo básico, es así que cuando hay interacción es posible identificar problemáticas en las interacciones grupales o se hace visible el problema de la presente se centra en la ausencia de la recreación del juego para desarrollar las HHSS de los alumnos de primaria de Los Patriotas- San Sebastián, de esta manera se busca incorporar distintas habilidades a que los ayuden a desarrollarse y tener un mejor desenvolvimiento dentro de clases, los juegos recreativos son necesarios para que puedan desarrollarse y tener un mejor desenvolvimiento dentro de clases, los juegos recreativos son necesarios para que puedan

desarrollar tanto sus puntos débiles en estos aspectos los juegos sensomotores se encargan de que descubran el mundo de distintas formas como desarrollando la confianza en sí mismo como sus habilidades motrices, la cual está relacionada a los juegos simbólicos que buscan desarrollar sus capacidades de imaginación y tratar de comprender al entorno que los rodea, de esta forma los juegos de reglas cumplen la función de desarrollar la capacidad de socialización con su entorno así como el poder de razonamiento frente a distintas situaciones. Cabe destacar que los juegos recreativos dentro del nivel primario son básicas y necesarias para que los menores puedan desenvolverse frente al mundo y puedan desarrollar la confianza en sí mismos.

De seguir con la ausencia de juegos recreativos que crea un déficit en desarrollar las capacidades de los menores no les permitiría desenvolverse de manera correcta frente a los demás, creando una falta de confianza en ellos frente a los demás, generando una incapacidad de imaginación y un desarrollo emocional incorrecto volviéndolos personas incapaces frente a los demás ya que la enseñanza no solo se basa en la introducción teórica, si no en el reforzamiento de capacidades por medio de juegos recreativos que los vuelvan más llamativos frente a los alumnos, durante solo una hora se realizan conversaciones en base a HHSS sin poder practicarlas.

Entonces los docentes de la I.E. Los Patriotas deben buscar nuevos métodos y estrategias de aprendizaje para hacer uso de los juegos recreativos como herramienta básica para que los alumnos aprendan de forma rápida e innovadora, por medio de los juegos lúdicos y así mejorar el accionar a nivel pedagógico. Por otro lado, se recomienda a la Municipalidad de San Sebastián que invierta más en la educación del Distrito con capacitaciones y talleres para los docentes quienes son la imagen y el medio de aprendizaje y desarrollo de los menores

de edad aprovechando las dinámicas de forma socializadora creando amistades entre los niños y niñas.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los juegos recreativos tienen relación con las habilidades sociales de los estudiantes del nivel Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es la relación de los juegos sensomotores en las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019?
- b) ¿Cuál es la relación de los juegos simbólicos en las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019?
- c) ¿Cuál es la relación de los juegos de reglas en las habilidades sociales en los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar de qué manera los juegos recreativos tienen relación con el desarrollo en las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Determinar cuál es la relación de los juegos sensomotores en las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.
- b) Establecer cuál es la relación entre los juegos simbólicos y las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.

- c) Explicar cuál es la relación entre los juegos de reglas y las habilidades sociales en los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas – Cusco – 2019.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

Se basa para poder hacer practico cada uno de las teorías utilizadas para insertarlas dentro de las herramientas de enseñanza en las programaciones de cada año.

Al tener conocimiento de la teoría se hará posible la mejor toma de decisiones para los alumnos de Institución Educativa I.E.Los Patriotas - Cusco- 2019.

Debido a que se valora mucho más el aspecto cognitivo por sobre lo emocional existen muchas diferencias, es así que al tener como base los aspectos socioemocionales se podrá forjar una mejor formación como miembros de una sociedad exitosa.

1.4.2. Justificación pedagógica

Las bases teóricas están sustentadas en el estudio de Gómez quien sustenta que el termino es aquella acción generando placer, autonomía y espontaneidad aspectos importantes en la evolución de los niños.

Es por ello que para Gómez los infantes son motor para desarrollar el escoltamiento adecuado de una persona adulta y el juego adecuado le da libertad al desarrollo empático e inteligente y que termina siendo tan transcendental que propicia el desarrollo creativo y trae consigo hechos favorables dentro del desarrollo del participante tales como aprender a solucionar problemas, acercamiento para socializar y el aprestamiento social.

Para Gómez es resaltante la fase escolar que tiene un niño porque es ahí donde se ha de promocionar el desarrollo de la creatividad, inteligencia, ideas, ilusiones, empatía, siendo capaces de solucionar problemáticas, adquiriendo aprestamientos sociales, psicosociales, físicos, motores, siendo el juego una especie de terapia y posible rehabilitación a posibles enfermedades mentales que pueden asechar al niño, es por ello que en la etapa escolar los juegos llegan a ser la aceptación a pautas y aprestamientos sociales futuras como cumplimiento de reglas del juego se asemeja al cumplimiento de la ley.

1.4.3. Justificaciones metodológicas

La investigación tiene sus bases en el proceso netamente científico, es decir se respetos todos los procesos de elaboración, con especial cuidado en la elección de autores con base científica, así como el análisis de la información, la cual ha sido validada y presenta confiabilidad. Debido a ello servirá de base para investigaciones futuras con similares problemáticas.

1.4.4. Justificación práctica

El presente estudio se enfoca en brindar información sobre la relación entre ambas variables, de esta manera se podrá evidenciar como es la situación del plantel educativo. Así también se propone estrategias que puedan ayudar a resolver dichas problemáticas, de la misma manera la institución educativa puede hacer uso de la información para generar acciones con el fin de dar soluciones a los problemas.

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis general

Los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.

1.5.2. Hipótesis específicas

- a) Los juegos sensomotores se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.
- b) Los juegos simbólicos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.
- c) Los juegos de reglas se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.

1.6. Variables de la investigación

1.6.1. Variable 1

- Juegos Recreativos.

1.6.2. Variable 2

- Habilidades Sociales.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Bases legales

CONSTITUCIÓN POLÍTICA PERUANA DE 1993, EN EL TÍTULO I, QUE SE REFIERE AL INDIVIDUO Y EL GRUPO SOCIAL

CAPITULO I SOBRE LAS FACULTADES DE UN INDIVIDUO QUE CONSIDERA:

Art. dos. – Facultades del individuo todas las personas deberán considerar:

- A la completa formación desde lo físicos hasta lo psíquico, así como la evolución.
Todos los derechos son favorables.
- Ser iguales, sin ningún tipo de desigualdad ni justificación.
- Ser libres para ejercer la espiritualidad o lo que se profese. Toda opinión debe ser respetada a menos que no cause alteraciones en la sociedad.
- Poder expresar los pensamientos de manera libre en todas las formas.
- Fomentar actividades de tipo artístico, científico entre otras con ayuda del ejecutivo para poder difundirlas.
- A tener tranquilidad, y la capacidad de poder tener un tiempo de ocio.

DE LOS DERECHOS SOCIALES Y ECONÓMICOS

- Art. Trece: libre acceso a ser educados con la relación de los parientes consanguíneos a elegir una institución donde se reciba educación.
- Art. Dieciséis: evitar la centralidad en los procesos educativos, el ejecutivo se encargará de brindar políticas en educación. Supervisando la respectiva calidad en los servicios.

- Art. Diecisiete: el ejercicio de la educación deber ser cumplida con obligatoriedad. En las entidades públicas son gratis, garantizando el cumplimiento de las normativas.

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN N° 28044

Art. 8. Principios de la educación nos dice:

- En el Perú se pone al individuo como el central en los procesos educativos.
- Ser creativo e innovador promoviendo los saberes en el gran espectro de las áreas.

Art. nueve. Finalidad educativos peruanos:

- El fin es la formación en capacidades que haga posible el cumplir con las normas, el aspecto cognitivo, artístico, cultura, afectivo, físico, espiritual y en religiosidad, promueve formar y consolidar los aspectos de identidad, autoconceptos e integridad, transformando a las personas como parte de la sociedad de forma armónica. También se enfoca en el desarrollo con habilidad y capacidad para hacer frente a los aspectos laborales futuros afrontando las transformaciones del ambiente y los aspectos del saber.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría del juego en la escuela

Se encuentran como elementos lo racional y la evolución de la persona, tomando en cuenta las problemáticas de la sociedad actual (UNESCO, 2016)

Pestalozzi nos habla principios como el: Principio de naturalidad, que nos habla de que la educación se hará hecho por ser natural del sujeto tomando en cuenta el método, espontaneidad, intuición, equilibrio en fuerzas, colectividad que dejan que el niño pueda expresarse de forma libre. Principio de educación elemental, que nos habla que la educación surgirá por medio de la observación del niño y de sus experiencias vividas. Principio de educación física que se basa en los movimientos del cuerpo donde pone a prueba su fuerza. Todo esto con el fin de buscar la

libertad autónoma, competitiva, la iniciativa de hacer esfuerzos para realizar el un desarrollo pleno. (Monica, 2015)

De esta manera se puede evidenciar que ,los juegos son una parte básica para el desarrollo y formación mental no solo de los más pequeños sino de todos en general ya que los ayuda a desenvolverse y tener mejor desenvolvimiento frente a los demás de esta misma manera es como un ejercicio vital tanto como para el cerebro y el cuerpo a los cuales hacen jugar y tener una rutina de ejercicios por así mencionarlo, estas de otras manera ayudan de manera significativa al desarrollo de capacidades de manera objetiva a los mejores de edad los que necesitan aprender de manera divertida para perder ciertos temores frente a los demás los juegos ayudan no solo a desenvolverse o perder la timidez si no a poder observar las actitudes que ellos tienen y de esta manera se pueda trabajar de manera más precisa en los aspecto y puntos débiles que los menores puedan carecer.

2.2.1.1.El juego pedagógicamente explicado en educación primaria

Desde el enfoque educativo se determinan dos tipos de clases: el primero llamado activo representado como Froebel, apostando por la experimentación a través de las sensaciones, manipulando para conocer. (Ministerio de Educacion , 2014) un ejemplo de la metodología es Montessori quien considera a el juego como una técnica de enseñanza. En segundo lugar, se encuentra Freinet quien considera a el juego y el trabajo la primera como placer y el siguiente un objetivo. El juego es el deseo de hacer mientras que el trabajo va dirigido a construir el conocimiento.

De acuerdo a muchos autores consideran que ,los juego lúdicos son pieza clave para el desarrollo de habilidades de los menores de edad ya que por medio de estos juegos pueden desenvolverse prender de manera más rápida, de otro lado uno de los autores mencionan que dentro de esta se encuentran métodos uno de ellos el método juego- trabajo el que indicó que primero los juegos sensomotores son esenciales para divertir a los menores, relajan la mente y están aptas a desarrollar los trabajos designados, de esta manera se puede observar que la manera más directa de enseñar a los educandos es por medio del juego ya que de esta manera pueden desarrollar distintas habilidades como manejo de situaciones por tal razón los trabajos designados serian desarrollados sin mayores problemas dentro de las aulas, ya que la manera incorrecta de generar aprendizaje es por medio de la presión y la memorización porque no obtiene resultados mientras que el juego logra el aprendizaje de manera correcta.

2.2.1.2.Características del Juego en la Escuela

Se presenta los aspectos a continuación:

- Libertad sin punitones.
- Cualquier estimulo interfiere con su ambiente.
- Capacidad de fantasear.
- No tiene interés de por medio.
- Presenta límites.
- Brinda evolución y sistematización expresada en ritmo y armonía.
- Evolución de capacidades.
- Capacidad de representar.
- El juego debe ser libre, en relación con nuestra investigación concordamos con este autor, porque por medio del juego los individuos logran mejorar facultades y

habilidad manual e intelectuales dentro de un proceso de adaptación a nuevos escenarios y formas de aprendizaje.

2.2.1.3. Valor Educativo del Juego En la Vida Escolar

Hace posible la satisfacción de necesidades de tipo motor, desgastando a los niños, incentivando el accionar. Sistematizando las actividades dentro de este. Hace posible que los individuos puedan tener evolución de tipo motor afinando sus capacidades para realizar movimientos. Las cuales mejoran cada vez más con el tiempo.

A través del juego, según el autor y en relación con nuestro trabajo, se desarrollan habilidades motrices, pero también como participan más de uno en el juego, se desarrollan habilidades sociales conducentes a ser un buen ciudadano. Por otra parte, nos manifiesta que hay diferentes tipos de juegos que dependerán del maestro la selección que haga para cada situación de aprendizaje.

2.2.1.4. Didáctica de la enseñanza de los juegos en la Escuela

Se sugiere que se los docentes apliquen:

- Ser paciente a la hora de la enseñanza y las correcciones.
- Reconocer y ser partícipes de los incidentes con criterio.
- Formar parte del equipo.
- No fingir diversión si no se divierte.
- Reconocer lo positivo.
- En las equivocaciones corregirlas o ignorarlas.
- Prestar atención ante cualquier incidente.

- Compórtese como un líder
- Conozca todos los aspectos del juego.
- Permanecer con las normas de inicio a final.
- Si hay competencias anuncie a los ganadores.
- Variación en las dinámicas.
- Trate de jugar con todos.
- Participación de todos los interesados.
- Conozca la dinámica antes.
- Presente interés en la dinámica.
- Dar indicaciones positivas evite usar no.
- Ser claro y preciso.
- Ejemplifique los ejercicios.
- Asegúrese de que todos lo escuchen
- Aceptar sugerencias.
- Evitar ridiculizar a los participantes
- Mantenerse preparado.

Según el autor, en concordancia con nuestra investigación el maestro tiene que tener y mejorar, al mismo tiempo, sus habilidades para el juego, tiene que integrarse al juego y manejar una serie de estrategias para que en forma libre se relacione con sus niños y estos con sus semejantes. El juego requiere de ciertos parámetros para que se logren los propósitos en cada situación de aprendizaje significativo.

2.2.1.5.Reglas del juego y el escolar

El termino es un indicador de funcionamiento físico y psíquico, siendo capaz de desenvolver emociones de tipo social. Una vez dentro de las dinámicas los participantes crean sus propias normas a la cuales deben seguir sintiéndose incomodos al no cumplirlas, las normas establecidas son un punto de inicio para establecer valores y por lo tanto leyes.

2.2.1.6.Tipos de juegos escolares

Se tomó lo expresado por Olórtegui en la misma página web:

- Juegos de tipo sensorial: a base de las sensaciones percibidas por el físico. Es una actividad placentera ya que podrá con facilidad cada sensación y de forma divertida.
- Juegos de tipo recreativo y ficticio: Causan emociones positividad y disposición para adquirir aprendizajes, motivando y provocando más situaciones imaginarias con aplicación de la creatividad.
- Juegos de tipo motor: son de cantidades inmensurables ayudando a desarrollar un movimiento coordinado se encuentran entre ellos los clásicos en los que se usan el cuerpo y diferentes destrezas.
- Juegos de tipo intelectual: son aquellos en los cuales los que se comparan diversos tipos de elementos con el objetivo de saber la relación.
- Juego de tipo social: se caracteriza por ser de grupo, dicho juego ayuda a la mejora de las capacidades de tipo social aprendida llegando a sensibilizar y lograra un aprendizaje en grupo.

- Juego para ser ágil: las dinámicas en el ambiente y el nivel de recorrido con variaciones en el cuerpo.
- Juego de inhibición: tiene por objetivo el agruparse, cooperar similar al social.
- Juego colectivo: se caracteriza por involucrar a más de dos personas con fines dentro de las competencias.
- Juego de tipo libre: se basa en ser libres sin supervisión ni intervenciones.
- Juegos de vigilancia: son supervisados, se incentiva en primer lugar y luego solo se vigila.
- Juego organizado: Son pensados con anterioridad. El docente es quien supervisa.

Los autores nos plantean diversos tipos de juegos, los mismos que debemos tener en cuenta al utilizarlo según las posibilidades, edad, situación, interés y aspecto a lograr con los niños y niñas. Considero que es interesante porque nos plantean retos, no solo a los educadores, sino a todos los elementos dentro de la institución en bien de lograr más conocimiento para los alumnos para que sean mejores ciudadanos.

2.2.1.7.El juego como mejora para procesar aprendizajes

Dentro del ambiente de estudio, los alumnos se encuentran en una constante interacción entre compañeros y con los docentes, sin embargo, esto no siempre ocurre así, puesto que siempre existen problemas que disminuyen o afectan el proceso de socialización, partiendo desde las actitudes familiares hasta aspectos internos a la familia y la escuela. En tal medida, como docentes tenemos que observar las actitudes de los niños y niñas y cuando se presente algún problema tratar de solucionarlo a través de los procesos de investigación. Piaget, Rosado, G. (s. f) en relación a

esta parte nos dice: Por medio de las dinámicas del juego se llega a interiorizar diversos tipos de reglamentos que impactan en el comportamiento, en especial del medio que lo rodea. Entre los medios para asimilar y acomodar se encuentra la lengua. Llegando a permitir que se integren elementos socializadores en equipo y emociones como la ayuda al otro, integrándose cooperativamente.

El autor nos da a entender que el juego es fundamental para los alumnos en los diferentes niveles. Es aquí donde plasma sus sentimientos y sus formas de vida que trae desde la familia y ha ido aprendiendo a través de sus interrelaciones con los demás. Para Piaget como vemos es una herramienta clave para ir mejorando los procesos de asimilación y acomodación en el proceso constante de mejora de las capacidades cognitivas y emocionales para convertirse en verdaderos ciudadanos.

2.2.1.8. Significación de los juegos en las primarias

Los juegos para el niño es parte fundamental de su existencia, siendo el más efectivo para aprender y preparador a futuro. Con el juego se sabe cómo establecer comunicación, ejercitar la mente imaginativa, explorar y probar nuevas competencias y pensamientos, desarrollo motriz con el contexto mientras se estimula su capacidad. Se resalta que jugar significa estar saludable.

Las dinámicas dentro de los juegos se encuentran dirigidos a desarrollar íntegramente ser libres, ser espontáneos, creativos, ingenuidad y aspectos de reflexividad, los cuales son aspectos importantes. Permite a los participantes exteriorizar las presiones internas. Se refiere a la capacidad de poder poner en exterior los procesos internos del individuo. Mediante el juego se podrá conocer

cuáles son los comportamientos futuros de los niños tanto en su inclinación y deficiencia. Pedagógicamente aplica conceptos psicológicos.

La finalidad de las dinámicas es:

Evolución en el cuerpo: esencial para la evolución de tipo motriz es decir es participe de funciones básicas en el cuerpo tal como la circulación y la respiración, musculación y sobre el coordinar teniendo impacto a todo el cuerpo. Entre los efectos el más destacado es el neurológico

2.2.1.9. Influencias en la evolución durante el juego

A. Para el desarrollo mental

A medida que se crece aumentan las capacidades de procesar la información lo cual se hacen mediante los juegos. Lo realiza en su mayoría por la satisfacción desenvolviéndose de forma íntegra. Mediante el control de su organismo y sus aspectos psicológicos puede observar de mejor manera el contexto. Mediante sus acciones al jugar puede desarrollar y hacer practica de sus inteligencias lo cual en un futuro ayudara a mejorar sus conflictos cotidianos.

Mediante el juego la fantasía cumple un rol esencial ya que ayuda a la identificación con los aspectos de su alrededor, dichas formas de actuar en las dinámicas son base para la ocupación que pueda desarrollar en un futuro.

B. Para la formación del carácter

Al momento de las dinámicas se puede observar aprendizajes sobre moralidad y ejercicio de ciudadano. Mediante el juego se debe enseñar comportamientos correctos con sus contrincantes.

C. Para el cultivo de los sentimientos sociales

En las poblaciones vulnerables, las dinámicas son deficientes por lo cual la socialización es un limitante. Los elementos básicos en el juego no se encuentran a su alcance.

Como podemos apreciar el autor nos manifiesta que el juego permite el aprendizaje en forma integral, es decir en los campos: mental, motriz, actitudinal, social, etc. A nivel social los individuos pueden generar amigos, usos de materiales, desarrollo de la observación y aspectos morales. Las dinámicas del juego ayudan a socializar y mejorar aspectos comunicativos, se generan en ambientes grupales donde se concentran diversas personas. Se puede realizar confidencias y en el grupo mejorar aspectos como ser colaborativos, ayudar solidariamente, ser responsables, dichas consecuencia a lo largo ayudara a formar un ciudadano respetuoso de su comunidad.

2.2.1.10. Juegos sensomotores/funcionales

Se puede observar la intensión de ejercer control en cómo se mueve, coordinación de gestualidad y las consecuencias. Se esfuerza por intentar moverse y ejercer control en sus sensaciones y sintiendo placer al lograrlo. Lo cual podría entenderse como los efectos placenteros del descubrimiento.

Son logros más de tipo funcional fisiológico lo cual ayuda a generar sistemas de acciones para actuar y generar conductas con fines de desarrollo neuronal, afectando todo el organismo. Efectos básicos como los movimientos de las extremidades.

A. Juegos simbólicos

Al empezar con las identificaciones de elementos no físicos mediante palabras se puede entender que ya puede comportarse de forma distinta., desde los dos años.

De acuerdo a los aspectos motores se hace presente las imágenes mentales para Piaget se hace interna los aspectos imitativos. Se refiere que las acciones imitativas se interiorizan produciendo esquemas memorizados. Los niños podrán representar lo mediante conductas en el juego. Se puede evidenciar cuando se juega con elementos como juguetes donde se puede ver que realizan acciones previamente observadas.

La dinámica de juegos puede ser aprovechadas por especialistas para intervenir a los niños. Simbólicamente se podrá enseñar porque su forma de darse permite que se procesen de mejor manera implicando como participantes activos. (María G. G., 2010)

B. Habilidades sociales

Últimamente la parte social ha sido notablemente investigada entendiendo que es fundamental. Es así que las personas tienden a interactuar especialmente más socialmente. Es por ello que un clima sea eficaz. Es así que se podría entender como un área de estudio fundamental al tener complicaciones internas.

Es evidente reconocer a alguien que posea habilidades sociales, además que es considerada como una competencia aprendida con la experiencia. Actualmente no existe un concepto explícito sobre el término. A través del tiempo se ha podido llegar una definición la cual indica que se refiere a las capacidades complejas para comportarse y premiado positivo o negativamente o ser castigado o en algún caso extinguir la conducta por los otros.

Se conceptualiza que son las habilidades para estar en búsqueda, mantención, mejoramiento el refuerzo dentro de situaciones de demanda social expresando emociones a pesar de someterlo a perder el refuerzo o castigos.

Conjunto de capacidades en la cual se interactúa con los otros en un ambiente en un tiempo, el cual podrá tener valor como no a nivel social, de la misma forma tiene beneficios propios tanto para el otro como para uno mismo.

C. Juego y habilidades sociales

Se entiende que las actividades recreativas son fundamentales para la relación entre el entorno sea con los demás individuos, naturaleza, etc. Mediante las acciones recreativas que tienen repetición se encuentra satisfacción y se descubre capacidades en el cuerpo y se sabe cómo describir los elementos. Este tiempo ayudara a hacer descubrimientos, creaciones e incentiva la imaginación. De acuerdo a el autor citado el termino es aquel proceso vital donde se generan experiencias continuas en el ambiente y a temporalidad.

Espacio de libertad para actividades creativas, desde el aspecto social es lo reflejado de cada una de las culturas de las que se proviene. Los niños imitan en el juego lo observado en su sociedad es por ello que se considera como una manera de elaborar y formar lo culturalmente observado a su alrededor. Se puede observar que dentro de estas dinámicas se repiten una serie de juegos que pasan de generación en generación como tradición, asentándose como base de normas.

De acuerdo al autor citado es fundamental el acompañamiento de un superior para incentivar las normas. De esta manera se podrá complejizar más o reinterpretar las normas. En conclusión, se puede indicar que el juego tiene un fuerte impacto social, así como personal.

2.2.2. Teoría del aprendizaje social

Durante el tiempo varios teóricos definen como se aprende. Entre ellos se destaca el aprender con socialización la cual tiene dos vertientes: un periodo de asocialización donde prima el egoísmo y no se puede comprender al otro, se conocen las normas, pero no a profundidad. De acuerdo a Piaget se podría evidenciar autonomía en ciertos comportamientos. A la edad de cinco años el sujeto comienza a ser más social. En esta fase se entiende que debe incluirse a algo más que su propio ser. Lo cual le brindara herramientas para la interiorización de normas más complejas, se resalta la competencia entre pares, así como con los adultos. Se mejora aspectos comunicativos y por lo tanto las interacciones grupales. Hay mejoras en los comportamientos individuales.

2.2.2.1 Teoría cognoscitiva social de Albert Bandura

El autor citado menciona que los docentes tienen como fin sistematizar con influencias dirigidas al desarrollo de la capacidad de supuestos con los que puedan ejercer control. El modelamiento es lo planteado y funciona de la siguiente manera:

Facilidad en responder: reproducción de comportamientos

Inhibiciones y desinhibiciones: lo modelado puede que se repita o imite en comportamientos.

Aprender observando: se clasifica en estar atento, reteniendo, produciendo y motivando. Se sostiene que se aprende mediante el ejemplo que se le dé al individuo es así que se priorice a quien observa para tener modelos que lo impregnen de conductas funcionales.

2.2.2.2 Teoría del aprendizaje social cognoscitivo de Mischel

De acuerdo al autor citado incluso los cambios más pequeños podrán afectar el desarrollo de una conducta es así que si no se tiene las herramientas para afrontar distintas situaciones será complicado hacer frente a los problemas. Los modelos de tipo vicarios son la experiencia directa. Se resalta la adaptación como parte fundamental de la teoría.

2.2.2.3 Consideraciones de las Habilidades sociales

Cuando los individuos no tienen procesos de socialización adecuados podrían ser rechazados o aliados en contraposición de aquellos que presentan habilidades adaptativas con su entorno y los otros, lo cual se evidencia en el aspecto académico.

Ser socialmente hábil tare consigo formación de lazos, mejores reacciones ante problemas, adaptación a los ambientes, mejor convivencia con el otro y crecimiento personal, se tiene las siguientes funciones:

- Se conoce personalmente y a los otros, formando de esta manera su propia forma de ser y como se ve ante los demás en asociación con su contexto.
- Se conoce como son las relaciones sociales en el contexto. Dando y recibiendo por medio de emociones y saberes.
- El sujeto se autocontrol y autorregula, siendo juez para los demás también.
- Función de regulación emocional y satisfacciones ya que el medio puede provocarlo.
- Impacto en la sexualidad y formación del valor. Se encuentra más capaz de socializar y por lo tanto presenta más seguridad.
- Procesos empáticos mediante la recompensa.

2.2.2.4 Habilidades sociales criterio de infancia

Considerando la etapa del infante se podría considerar:

Es aquel conjunto de conductas expresadas con palabras o acciones que los menores realizan en respuesta al otro dentro del ambiente de tipo social. Se enfocan en el reforzamiento y el castigo social.

- Comportamientos recíprocos de interacción con el otro.
- Michelson,), aportan una definición operacional, considerando los elementos justificables dentro del entendimiento de las HH.SS.

- Se dan aprendiendo de los otros.
- Están comprendidas aspectos de tipo verbal o no verbal.
- Incorporan estímulo y respuesta de tipo afectivo.
- Mejoran el aspecto social.
- Se requiere de respuestas del otro.
- El entorno afecta el cómo se reacciona hacia los demás.
- Si presentan exceso son intervenidos.

2.2.2.5 Habilidades sociales en el contexto educativo

Los centros educativos tienen como fin ser sociales a sus estudiantes ya que tendrán que estar preparados para la realidad fuera de ella. Uno de las problemáticas puede ser la incapacidad de socializar con conductas de agresión las cuales límites tanto a padres como docentes.

El autor citado indica que los aprendizajes para socializar son aprendidos: observando rectamente, escuchando al ambiente. Se consideran:

Se plantea la necesidad de incorporar dentro de los planes educativos las habilidades sociales para el mejoramiento de estas capacidades dentro y fuera de la familia. Los docentes son los encargados de incentivar dichas competencias formando a si a seres más funcionales para la sociedad.

2.2.2.6 Clasificaciones de habilidades sociales

El autor citado incorpora teoría sobre las reacciones en las HH. SS. Por ejemplo, saber cuándo negarse, peticiones sobre un favor entre otras.

Entre las más importantes se encuentran:

- Recibir halagos
- Expresión de emociones
- Mantenimiento e iniciación de una conversación
- Defensa de fundamentalismos
- Realizar peticiones
- No aceptar peticiones.
- Decir lo que se desea.
- Comunicación de molestias
- Pedir transformaciones en comportamientos
- Pedir perdón o aceptar que se desconoce
- Hacer frente a críticas

Podría ser agregados a los planes de educación los siguientes tipos de capacidades: saber negociar, ser asertivos, conductas dirigidas a la socialización.

2.2.2.7 Evaluación de las habilidades sociales

Se podrán examinar de acuerdo a tres tipos a continuación:

Se realiza estructuradamente, con intencionalidad y control:

- Escala para observar, test para evaluación a estudiantes de acuerdo a años.
- Lista de cotejo.
- Registros situacionales.
- Cuestionario de respuesta emocional.

2.2.2.8 Análisis de las producciones de los alumnos

- Autoevaluaciones
- Investigación sobre la realidad actual
- Juego de roles
- Redacción propia de canción u obras de tipo literario realizando debates sobre ello.
- Entrevista a cada uno de los estudiantes y docentes.
- Debate e intercambio de ideas.
- Mesas redondas intercambios de ideas.
- Organizar eventos que luego se puedan debatir.

2.2.2.9 Entrenamiento en habilidades sociales

Se realiza para generar mejoras en las competencias de tipo prosocial. Dentro de un ambiente educativo tiene como fin las mejoras en las interacciones en un entorno sin ningún tipo de modificación, también dirige a la prevención de problemas relacionados a la falta de aspectos sociales. Se interviene a través de un psicólogo experto el cual mediante el proceso evita problemáticas como un deficiente clima escolar o específicos tales como la agresividad mejorando poco a poco capacidades que impacten en las diferentes áreas del sujeto. Científicamente presentan eficacia en la aplicación de ambientes estudiantiles.

De acuerdo a diferentes autores, pero primordialmente el citado se sugiere que el entrenamiento se pueda realizar en el ambiente educativo.

Es fundamental la enseñanza de estas competencias dentro de los primeros años de desarrollo ya que incentiva y mejora capacidades sociales que impactan en el área psicológica,

académica mientras que un mal funcionamiento trae deficiencias y problemas de inclusión llegando a despertar enfermedades o hasta delincuencia.

Es tarea de un centro educativo impartir dichas habilidades por ser un ente socializador y porque los jóvenes pasan más tiempo en este, es por tal que se plantea que un buen entrenamiento tiene:

- Posee contenido, técnica y procesos con parte específicas aun que puede sufrir modificaciones.
- Basada en valores fundamentales.
- Dentro de un contexto de competencias personales y sociales centrándose en construir seres asertivos y emotivos.
- Contiene materiales para que los docentes apoyen.
- Se es explícito, directo y ordenado.
- Implica enseñanza intencional: explícita, directa y sistemática.
- Basado en aspectos científicos cognitivo conductual
- Sigue el modelo cognitivo-conductual con sus técnicas respectivas
- Debe ser bien entendido por los docentes antes de aplicarlos prácticamente.

A. Componentes de las habilidades sociales

Contienen aspecto de tipo verbal y no verbal:

B. Componente verbal

Hablar es aquel tipo de instrumento capaz integrar personas existiendo conciencia, siendo directos y con capacidad de control. Si se da algún tipo de

falencia es atribuido a la falta de instrucción. Hay competencias al encontrarse en constante comunicación, preguntando y realizando feedback. Ser veloces, fluidos, con adecuados tonos y volúmenes son considerados.

C. Componente no verbal

A parte de lo expresado de forma verbal aspectos como lo que se ve son funcionalmente importantes entre los cuales tenemos

Observar al receptor, mantener la mirada hace que la conversación sea entendible.

D. Componente paralingüístico

Dentro de las voces se pueden analizar:

- Latencias previas a las repuestas dan a entender que una conversación es o puede ser mejor.
- Los volúmenes pueden suponer características de timidez o agresividad.
- Las tonalidades desde las agudas a las graves. Se interpretan en los mensajes.

2.2.2.10 Importancia de Habilidades Sociales para interactuar

Con el tiempo se ha ido incrementando la cantidad de estudios dirigidos a las HH SS. Dentro de los estudios psicológicos se han encontrado más material objetivos de teorías y

aplicaciones. Es por ello que diversos tipos de expertos indican que incorporar las HHSS desde temprana edad es necesario para un desarrollo óptimo. Siendo un factor de protección

Durante el desarrollo evolutivo ser sociales se complica cada vez más es por ello que esos encuentran en constate aprendizaje, es así que mientras hay individuos que apliquen HHSS a su vida tendrán más posibilidades tales como las resoluciones de conflictos, entre otras. Son tan básicas que una simple sonrisa puede indicar muchos significados. Los gestos son capaces de evidenciar información al comunicarse.

- Aspectos posturales
- Posición de la mano
- Proxemia.

2.3. Antecedentes de la investigación

2.3.1 Investigaciones internacionales

Melissa Arevalo Berrio- Yonely Carreazo Torres con la indagación por nombre: “El Juego como estrategia Pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín- “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos”, de Colombia- Cartagena, con fines de ser pedagoga en infantes, 2016 se concluyó:

Se ha realizado por que se detectó falta de motivación en la enseñanza. Tiene como objetivo poder tener desarrollo en las practicas la capacitación de los miembros del plantel educativo sobre dinámicas de juegos dentro de las enseñanzas. De esta manera desarrollar y potenciar los elementos

que ya se tienen. Se concluyó que, en el día de hoy que estas capacidades son se aplican en grados menores. Se sugiere que se consideren para la mejora de los procesos educativos.

Ángela Cristina Urbina Hernández con la tesis titulada “Habilidades Sociales en adolescentes que practicaron en sus Niñez Juegos Tradicionales Guatemaltecos” de Guatemala de la Universidad Rafael Landívar para optar el grado de Licenciada, 2013, sostiene que: de los evaluados existen diez y siete juegos que se han puesto en práctica lo cual justifica las capacidades actuales en lo social. Destaca que la competencia adquirida más relevante fue la facilidad de integrarse con el par. No se presenta dificultades para la interacción en los entornos. Se resalta que hay deficiencias para las peticiones en toda la población. En varones existe facilidad para dar negativas en cualquier situación.

2.3.2 Investigaciones a nivel nacional

Mariela Beatriz Campos Cárdenas- Lissette Nathalie Flores Mateo con la tesis titulada “El Desarrollo De Habilidades Sociales En Infantes De 5 Años De la Ley N.º 465 “Sagrado Corazón De Jesús” – Huancayo” de la Universidad Nacional del centro del Perú, Huancayo con fin de ser Licenciada en educación especialidad educación inicial, 2014, concluyó después del procesamiento de datos:

- Previos a la experimentación existió deficiencias en las HHSS en la población.
- Se mejoró las HHSS en la población.
- El programa aplicado con confiabilidad de noventa y cinco por ciento genera mejorar en la población de estudio.

- La población en la que fue aplicada mejoró considerablemente en contraste con la otra.

Diana Angélica Núñez Zegarra- Adelaida Núñez Zegarra con la tesis titulada “Juegos Tradicionales en el Desarrollo de las Habilidades sociales en los Niños del III ciclo de a I.E. N° 54301 de Chuqinga Chalhuanca 2011” de la Universidad Nacional Micaela Bastidas De Apurímac, con fines de ejercer como educador con mención en movimiento y baile, 2011 donde concluye:

- Se demostró que aplicando el juego se pudo llegar a impactar en las habilidades sociales de altamente y en los porcentajes medios, el resultado es importante. En todas las edades se mejoró aspectos relacionados con las habilidades sociales.
- Se evidencia mejora en la población de tipo experimental en un 93% resaltando el cómo se presenta y la de seguimiento de indicaciones. Entre otras se encuentran el agradecimiento y saber escuchar.

2.3.3 Investigaciones a nivel local

Milagros Yesenia López Tito con la tesis titulada “El Juego Como Estrategia del Aprendizaje Significativo de los Contenidos del Área De Matemática En Los Alumnos Del 3° Grado del Nivel de educación Primaria De La Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq- Cusco” de la Universidad de San Antonio Abad Del Cusco con el propósito de titularse como profesional en docencia nivel primario, 2014, se concluyó que:

El estudio experimental influyo de forma positiva específicamente en matemáticas. Al evaluar a los profesores se pudo determinar que había deficiencias en el manejo de temas, así como

falta de capacitaciones. Existen poca aplicación del juego por los profesores a pesar de los resultados óptimos mostrados por los estudiantes.

2.4. Términos básicos conceptuales

A. Habilidades motrices

Capacidades para mejorar lo aprendido, se usa aspectos físicos básicos que llegan a complejizarse.

B. Aprendizaje motor

Transformación en el movimiento de estudiantes, efecto de los entrenamientos y prácticas.

C. Estrategias de juego

Son actividades satisfactorias de los estudiantes. Mediante los juegos estructurados en base a la información previa o que recién incorpore, se toma en cuenta las edades, interés, capacidad de aprender, etc.

D. Desarrollo cognitivo

Cambios producidos en elementos de la cognición al crecer, fundamentalmente al inicio de la vida, dichos aspectos influyen en como percibimos, pensamos, comprendemos y manejamos en entorno.

E. Socializar

Pasos mediante el cual los individuos adquieren habilidades, transmitidas durante el crecimiento, de acuerdo al tipo de sociedad donde vive.

F. Capacidad de movimientos

Se refiere a los cambios en las posiciones que incluyen a los músculos, contemplando a la persona con su medio.

G. Desenvolvimiento

Las primeras fases de los niños para el contacto con familia, donde se realiza la construcción de su propio lugar formando parte de los otros.

H. Comprensión por el entorno

Procesos en los cuales hay relaciones de diversos elementos de la cognición. El sujeto oyente relaciona la información con eventos pasados. Para seguidamente interpretar, infiriendo y entendiendo.

I. Representaciones mentales

Se entiende con dar valor cognitivo de tipo emotivo, cultural y con aspectos sociales.

J. Desarrollo de lenguaje

Es la estructura y condición de la cognición y la conducta. El termino hace posible aceptar la data del ambiente y actuar antes de cualquier acción.

K. Reglas de juego

Determina los tipos de labor, asumiendo reglas al inicio con un fin establecido.

L. Desarrollo de memoria

Procesos de mejor atencional y perceptivo. Tomando seria importancia al encéfalo.

LL. Desarrollo de razonamiento

Formación de imágenes en la mente seguidas de acciones con las que se podrá: ordenar, analizar, sintetizar, comparar, abstraer.

M. Aprendizaje y normas

Actitud en valor y reglas dentro del entorno educativo.

N. Introversión en clases

Se dan dentro de los procesos neurológicos con carga de herencia única.

O. Extroversión en clases

Salir fuera de uno mismo por medio de las sensaciones. Es aquel que causa evidencia en algún evento social.

P. Sentimientos positivos

Con fines de desarrollo, optimiza las capacidades de respuesta.

Q. Sentimientos negativos

Relacionado al sufrir psicológico. Acompañadas de dolor que el individuo padece.

R. Capacidad de resolver problemas

Capacidades para dar soluciones rápidas y eficaces a cualquier inconveniente por medio de comportamientos acertados.

S. Percepción de la realidad

Es dar sentido racional a cosas que se han visto con anterioridad.

T. Conductas agresivas

Limitantes de objetivos se dan en base a situaciones en su mayoría frustrantes.

U. Conductas asertivas

Expresión individual de emociones, formas de pensar, en una situación correcta, considerando las facultades de otros.

V. Ansiedad

Es aquella respuesta fisiológica ante un peligro real o imaginario.

2.5. Conceptos Básicos

A. Juego

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

B. Recreación

Se refiere a actuar y sus consecuencias. Donde se crea algo novedoso. Puede referirse también a la recreación saliendo de las distracciones del entorno. (Julian, 2008)

C. Habilidad

Es aquel que es capaz de realizar acciones correctamente y en poco tiempo. Se considera las aptitudes de tipo físico, psicológico y social. (María R. E., 11 de diciembre 2019)

D. Social

Aquellos seres parte de un grupo social. Puede referirse a ser una persona con buen aspecto comunicativo. (Navarro, 2011)

E. Juego Recreativo

Son las acciones donde se recrean personas con fines placenteros. (Ucha, 2011)

F. Habilidades Sociales

Competencias sociales y la habilidad por ser social en diferentes ambientes los cuales son reforzados por los otros. (Raffino, 4 de diciembre de 2019)

2.6. Juegos de mesa

Esta es una experiencia que se debe hacer en los estudiantes del nivel primario, pero es replicable en cualquier nivel, e incluso diría que con cualquier contenido. Como alumnos y alumnas observando los contenidos de geomorfología en se busca ir un paso más allá, y en lugar de repetir toda la teoría sobre agentes de modelado, procesos geológicos externos, etc. Esta vez serían ellos los que explicaran estos paisajes, y de la forma que mejor se les da... ¡jugando!

En esta experiencia de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) los alumnos, divididos en grupos, debían crear juegos de mesa sobre paisajes morfoclimáticos. Los únicos requisitos: que el que juegue aprenda sobre ese modelado, y por supuesto, como siempre, ser creativos.

COMO:



Juegos recreativos

Fuente: Tomada por los autores



Juegos de mesa recreativo

Fuente: Tomada por los autores

Para hacer el testeo de los juegos, los alumnos deben de jugar a los juegos que realicen, y viceversa, dejando con una rúbrica su evaluación y propuestas de mejora de los mismos. Cuando se obtenga las versiones definitivas, todos deben de jugar a los juegos. Una divertida forma de terminar el curso.

Vertientes

2.7. Juegos con objetos

Impacto en lo físico y psicomotriz:

- Brincar cuerda

Se realiza mediante los saltos encima de una cuerda la cual sobrepasa la parte inferior y superior. Es un juego antiguo con practica en la actualidad, presentado diferentes variaciones tomando en cuenta de lo que está hecho y el ambiente donde recrear.

(ROMMYDAYAN, 2015)

- Correr por medio de sacos

Dinámica que es tradicional en las familias, es un juego muy sencillo que se requiere una bolsa o saco, Objetivo: ser primeros en llegar antes que los participantes. Edad: A partir de 5 años. Número de jugadores: Como mínimo dos jugadores para que exista competición. Instalación: Terreno sin obstáculos los cuales no puedan superarse saltando con el saco. Organización: Los participantes se ubican al inicio, y comenzaran la carrera cuando alguien lo indique. Material: Sacos y algo para señalar línea de salida y meta (por ejemplo, tiza).

Desarrollo: los jugadores se tendrán que unir por medio de cuerdas, la finalidad es llegar a lo planificado sin caer. (Mazuecos Muñoz, 2015)

Entre otros juegos con objetos podemos encontrar diferentes variaciones.

2.8. Habilidades manuales

- Trompos (peón o peonza)
- Los juegos del Trompo:

Se utiliza el nombre mencionado, el cual está hecho de madera, y una salida de cuerda con la punta de metal. El fin es que se pueda ver bailando el juguete, viéndolo moverse. Se enrolla la pita por la madera y se tira hasta verlo bailar. Existen variaciones y técnicas dentro del juego. (Brayan, 2014)

- Cometa (juego)

Desde la antigüedad se popularizo dicho juego, tiene significados distintos desde los de la ciencia hasta los culturales. (Infantil, 2018)

Entre otros juegos de habilidad manual podemos encontrar: Gurrufío, Tiros, Yoyó, Perinola, Papiroflexia, Las cinco piedrecitas

2.9. Juego de las tabas

Es un juego llamado tradicional para la sociedad caso antiguo poco conocido, se usa los huesos de algunos animales especialmente del cordero, lo cual se juega apostando, también lo llaman gogos, consiste en lanzar el hueso o taba se puede pintar las tabas de colores deseados. Se encuentran variaciones.

2.10. Alta actividad física

Con más intensidad estos lo realizan más los niños que las niñas, ya que requieren energía y fuerza para realizarlos, normalmente lo juegan entre 2 niños o en grupo entre estos se puede mencionar: Lucha de pulgares, Calienta manos, Echar pulsos, Churro

2.11. De expresión corporal

En estos Juegos se usa más el movimiento del cuerpo, se pone a prueba la agilidad, habilidad física y óculo manual para poder tener más destreza en el juego, entre estos podemos encontrar el juego de película que se trata de (adivanzas mediante claves) se usa un lápices y papeles para poder realizarlo. Se pueden encontrar variaciones.

2.12. Recursos para la ejecución del juego

A. Actividades componentes del costo

- Taller de Planificación

- Materiales impresos
- Materiales de escritorio

B. Fortalecimiento de competencias sobre material educativo

- Materiales de escritorio
- Alquiler de equipo de filmación

C. Implementación del sector Juegos

- Ambientación del sector
- Insumos para la elaboración de materiales
- Incorporación de material estructurado

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Obedece al tipo sustantivo básico. Se escogió este tipo de investigación porque nos va a permitir conocer la presencia de las variables de estudio. El estudio es básico lo que hace es buscar el aumento del conocimiento sobre la realidad o fenómeno a estudiar y poder contribuir a la sociedad.

3.2. Nivel de investigación

De acuerdo al estudio se puede indicar que pertenece al nivel correlacional descriptivo, lo cual significa que se dirigió a determinar la relación entre las dos variables de los evaluados dentro del ambiente de estudio.

Metodológicamente se recoge la información de ambas variables y se prueban los supuestos con técnicas estadísticas. (Sampieri, 2011)

3.3. Diseño de investigación

No experimental, sin manipular cualquier variable dentro de los estudios.

Se analizaron los datos sin modificar su estado, sin tener intencionalidad un mucho menos la intervención. (Sampieri, 2011)

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Comprende a los 68 alumnos, de la I.E.los Patriotas - Cusco- 2019 UGEL-Cusco.

3.4.2. Muestra

Debido a la naturaleza de la investigación se trabajó con la totalidad de la muestra comprendida por un estimado de 68 alumnos de la institución Educativa Los Patriotas según la UGEL – Cusco.

3.5. Técnicas e instrumentos de investigación

3.5.1. Técnica

Normas y secuencias que se deben seguir para conocer el impacto de ambas variables. Dentro de las indagaciones se hizo uso de la encuesta, porque nos permitió establecer una relación con los alumnos a los cuales aplicaremos la encuesta.

3.5.2. Encuesta

Sirvió para obtener data primaria que nos permitirá concebir de mejor forma la percepción de los juegos recreativos de la I.E Los Patriotas-Cusco, para ello se aplicará un cuestionario cerrado a través de preguntas cerradas de acuerdo a la escala de Likert el cual permita obtener mencionada información.

3.5.3. Instrumento

Mecanismo que se ha usado para evaluar. En cuanto al instrumento que es el cuestionario se aplicara a los alumnos según la muestra, este instrumento constara de preguntas en la que se tomara en cuenta las dimensiones de las variables en cuestión.

- Cuestionario

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Descripción

Los datos fueron recogidos mediante la encuesta, es por ello en este capítulo se encuentra la información de las variables (independientes y dependientes) más relevantes para la investigación.

La presente investigación referida a los juegos recreativos y su relación con las habilidades sociales, tuvo como población de estudio a los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas de la ciudad de Cusco, lo que asciende a una cantidad de 68 estudiantes.

Para obtener los resultados se aplicó la técnica de la encuesta mediante el test con preguntas cerradas, donde se obtuvo los resultados necesarios para la comprobación de la hipótesis planteada.

El trabajo de campo fue consecuente de la siguiente manera:

Primero: Se presentó una solicitud a la Institución Educativa Los Patriotas de la ciudad de Cusco, para lo cual poder realizar nuestras encuestas.

Segundo: Entrego los consentimientos informando (la autorización) a cada alumno (a), de la Institución Educativa Los Patriotas.

Tercero: Se aplicó los instrumentos para realizar la encuesta en los alumnos de 3ro, 4to, 6to grado de primaria de la Institución Educativa Los Patriotas.

Cuarto: Una vez recibida la información del trabajo de campo, se procedió a la descodificación de datos a través del paquete estadístico del SPSS-23.

Quinto: Para finalizar se presentó los hallazgos los cuales resultan de haber procesado con anterioridad la data.

Tabla 1 Género

		Género			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Masculino	33	48,5	48,5	48,5
Válido	Femenino	35	51,5	51,5	100,0
	Total	68	100,0	100,0	

Fuente: Elaboración propia

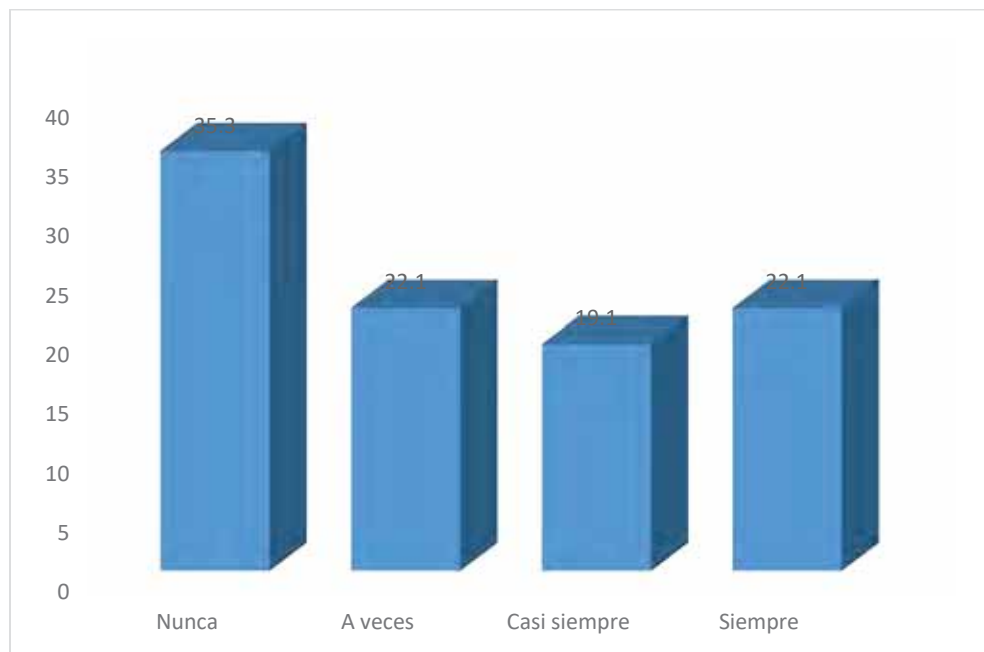
De acuerdo a la tabla que lleva por título Género se observa que de los evaluados el 48.5% pertenecen al género masculino mientras que el 51.5% son del género femenino. De lo cual se puede inferir que dentro de la institución educativa es mayor la cantidad de mujeres en comparación con los varones.

4.2 Resultados de la variable juegos recreativos

Tabla 2 Juegos recreativos

		JUEGOS RECREATIVOS3			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	24	35.3	35.8	35.8
	A veces	15	22.1	22.4	58.2
Válido	Casi siempre	13	19.1	19.4	77.6
	Siempre	15	22.1	22.4	100.0
	Total	67	98.5	100.0	
Perdidos	Sistema	1	1.5		
Total		68	100.0		

Fuente: Elaboración propia

Figura 1 Juegos recreativos

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En figura 1 que hace referencia a juegos recreativos, se observa que en mayor porcentaje representado por 35.3% que no hacen uso de juegos recreativos en su desarrollo educativo.

Análisis: Según los datos obtenidos se observa alumnos de la institución Educativa Los Patriotas la UGEL – Cusco manifiestan que están poco interesados en los juegos recreativos, así mismo no comparten los juegos con sus compañeros, no siendo muy divertidos y no teniendo un reconocimiento por haber ganado alguno de estos juegos; observando que los estudiantes sienten que pueden lograr los desafíos de los juegos, en cuestión del juego de cambio de roles no todos están interesados, muchos de los estudiantes cuando juegan no respetan las normas ni las acepta, así mismo no ayudan a solucionar algún problema que se pueda presentar cuando se está realizando algún juego.

4.3 Resultados de la variable juegos recreativos por dimensiones

4.3.1 Dimensión Juegos sensomotores

Tabla 3 Juegos sensomotores

JUEGOS SENSOMOTORES					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	21	30.9	30.9	30.9
	A veces	16	23.5	23.5	54.4
	Casi siempre	16	23.5	23.5	77.9
	Siempre	15	22.1	22.1	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

5 Fuente: Elaboración propia

Figura 2 Juegos sensomotores



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En figura 2 que hace referencia a juegos sensomotores, se observa que en mayor porcentaje representado por 30.9 % los alumnos de la institución Educativa Los Patriotas manifiestan los juegos sensomotores nunca se han usado.

Análisis: Según los datos obtenidos se observa alumnos de la institución Educativa Privada Los Patriotas según la UGEL – Cusco manifiestan algunos de los estudiantes no participan participar en los juegos como atrapas, futbol, etc.; así mismo de manera regular les parece divertido participar en juegos donde se debe de trabajar en equipo, muchos no reciben reconocimiento por lo ganado, sintiéndose rara vez que se sienten superar los desafíos de los juegos.

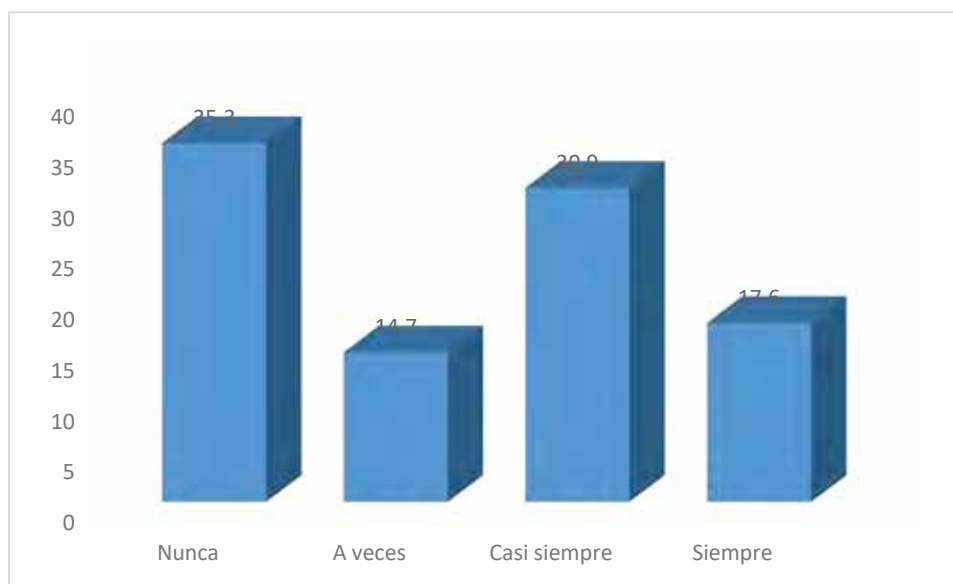
4.3.2 Dimensión Juegos simbólicos

Tabla 4 Juegos simbólicos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	24	35.3	35.8	35.8
	A veces	10	14.7	14.9	50.7
	Casi siempre	21	30.9	31.3	82.1
	Siempre	12	17.6	17.9	100.0
	Total	67	98.5	100.0	
Perdidos	Sistema	1	1.5		
Total		68	100.0		

Fuente: Elaboración propia

Figura 3 Juegos simbólicos



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En figura 3 que hace referencia a juegos simbólicos, se observa que en mayor porcentaje representado por 35.3% los alumnos de la institución Educativa Los Patriotas según la UGEL – Cusco manifiestan que nunca han participado de juegos simbólicos, mientras que un 14.7% manifiesta que a veces se han puesto en práctica.

Análisis: Según datos obtenidos se observa en los evaluados según la UGEL – Cusco no se sienten conformes en superar los desafíos tanto en su vida persona. Así mismo no sienten interés en estar aprendiendo nuevas experiencias, a los alumnos no practican juegos como los

de cambio de roles, observando que muchos de los alumnos no utilizan su imaginación ni expresan sus ideas.

4.3.3 Dimensión juego de reglas

Tabla 5 Juegos de regla

JUEGODEREGLAS					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	19	27.9	27.9	27.9
	A veces	22	32.4	32.4	60.3
	Casi siempre	13	19.1	19.1	79.4
	Siempre	14	20.6	20.6	100.0
	Total	68	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia

Figura 4 Juegos de regla



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En figura 4 que hace referencia a juegos de regla, se observa que en mayor porcentaje representado por 32.4% los alumnos de la institución Educativa Privada Los Patriotas según la UGEL – Cusco que a veces se ponen en práctica los juegos de regla, mientras que el 19.1% de los alumnos de la institución Educativa Los Patriotas según la UGEL – Cusco casi siempre han visto que participan dentro de los desarrollo de juegos de regla.

Análisis: Según los datos obtenidos se observa que los evaluados según la UGEL – Cusco manifiestan que a veces respetan las reglas de los juegos, así mismo el espacio para desarrollar los juegos; algunos no escuchan con atención el desarrollo de los juegos, no recordando de que se trata los juegos; teniendo como resultado que no toman en cuenta la normas que deben de cumplir no aceptándolas ni estando de acuerdo, originando que muchos alumnos no tomen en cuenta el interés de los juegos.

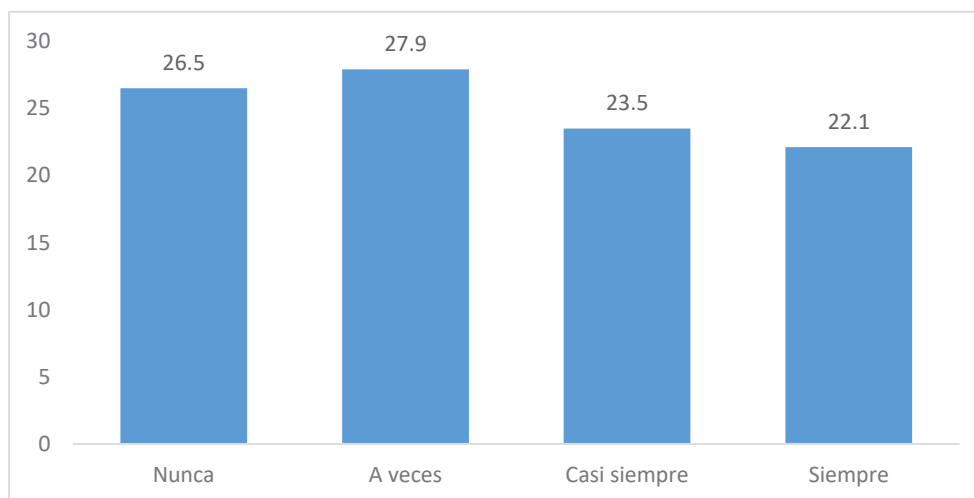
4.4 Resultados de la variable Habilidades sociales

Tabla 6: Habilidades sociales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	18	26.5	26.5
	A veces	19	27.9	54.4
	Casi siempre	16	23.5	77.9
	Siempre	15	22.1	100.0
	Total	68	100.0	100.0

Fuente: Elaboración propia

Figura 5 Habilidades sociales



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En figura 5 que hace referencia a habilidades sociales, se observa que en mayor porcentaje representado por 27.9% los alumnos de la Institución Educativa Los Patriotas según la UGEL – Cusco manifestando que la presencia de las habilidades sociales se da a veces, mientras que el 22.1% el porcentaje mínimo de los alumnos de la Institución Educativa Privada Los Patriotas según la UGEL – Cusco manifiestan que siempre se hace uso.

Análisis: Según lo hallado los alumnos de la institución Educativa Los Patriotas según la UGEL – Cusco manifiestan que a veces se consideran las habilidades sociales en la enseñanza, lo cual se entiende que dentro de la institución a pesar de insertar estas habilidades aún hay deficiencias que se deben incorporar para el beneficio de los estudiantes.

4.5 Prueba de Hipótesis

Los supuestos de la investigación se realizar bajo es estadístico Chi cuadrado quien se encargó de encontrar las posibles relaciones, comprobando así cuales son los niveles de correlación donde si el valor se encuentra cerca de uno o con valor mínimos de 0.05 tiende a ser positiva y fuerte.

4.5.1 Prueba de Hipótesis general

Los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la Institución Educativa Privada Los Patriotas – Cusco, 2019.

Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula (H₀)

No se encontró relación entre ambas variables

Hipótesis alterna (H₁)

Se encontró relación entre los niveles en juegos recreativos y habilidades sociales.

Se hizo uso de Chi cuadrado como medio para conocer si a nivel estadístico se evalúa las preguntas dentro del test.

El valor de Chi cuadrada se calcula a través de la formula siguiente:

Donde:

$$X^2 = \frac{\sum (O_i - E_i)^2}{E_i}$$

X^2 = Chi cuadrado

O_i = Frecuencia observada (respuesta obtenidas del instrumento)

E_i = Frecuencia esperada (respuestas que se esperaban)

El criterio para la comprobación de la hipótesis se define así:

Nivel de Significancia: 0.05

Del Chi cuadrado de Pearson entre una variable independiente representativa y la variable dependiente representativa tenemos que:

De Chi cuadrado de Pearson: $0.000 < 0.05$

Tabla 7 Tabla cruzada general

			HABILIDADESSOCIALES3				Total
			Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
JUEGOSRECREATIVOS3	Nunca	Recuento	8	9	5	2	24
		% dentro de JUEGOSRECREATIVOS3	33,3%	37,5%	20,8%	8,3%	100,0%
	A veces	Recuento	5	6	2	2	15
		% dentro de JUEGOSRECREATIVOS3	33,3%	40,0%	13,3%	13,3%	100,0%
	Casi siempre	Recuento	2	2	4	5	13
		% dentro de JUEGOSRECREATIVOS3	15,4%	15,4%	30,8%	38,5%	100,0%
	Siempre	Recuento	2	2	5	6	15
		% dentro de JUEGOSRECREATIVOS3	13,3%	13,3%	33,3%	40,0%	100,0%
	Total	Recuento	17	19	16	15	67
		% dentro de JUEGOSRECREATIVOS3	25,4%	28,4%	23,9%	22,4%	100,0%

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	13,589 ^a	9	,000
Razón de verosimilitud	14,228	9	,114
Asociación lineal por lineal	9,620	1	,002
N de casos válidos	67		

a. 12 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,91.

Fuente: Elaboración propia

Contrastando:

A través de lo hallado se pudo observar que los valores son de 0.000 indicando que hay significancia, en consecuencia, se acepta el supuesto general y se deniega el nulo.

4.5.2 Prueba de Hipótesis específica juegos sensomotores y habilidades sociales

Los juegos sensomotores se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Privada los Patriotas - Cusco- 2019.

Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis nula (H₀)

No se encontró relación entre ambas variables

Hipótesis alterna (H₁)

Se encontró relación entre los niveles en juegos sensomotores con las habilidades sociales.

Se hizo uso de Chi cuadrado como medio para conocer si a nivel estadístico se evalúa las preguntas dentro del test.

El valor de Chi cuadrada se calcula a través de la formula siguiente:

Donde:

$$X^2 = \frac{\sum (O_i - E_i)^2}{E_i}$$

X² = Chi cuadrado

O_i = Frecuencia observada (respuesta obtenidas del instrumento)

E_i = Frecuencia esperada (respuestas que se esperaban)

El criterio para la comprobación de la hipótesis se define así:

Nivel de Significancia: 0.05

Del Chi cuadrado de Pearson entre una variable independiente representativa y la variable dependiente representativa tenemos que:

De Chi cuadrado de Pearson: 0.000 < 0.05

Tabla 8 Juego sensomotor y habilidades sociales

Tabla cruzada Habilidades Sociales y Juegos sensomotores						
		Recuento				Total
		Juegos Sensomotores			Siempre	
		Nunca	A veces	Casi siempre		
Habilidades Sociales	Nunca	3	6	8	1	18
	A veces	3	8	5	0	16
	Casi siempre	3	5	7	4	19
	Siempre	0	6	3	6	15
Total		9	25	23	11	68

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,949 ^a	9	,000
Razón de verosimilitud	18,400	9	,031
Asociación lineal por lineal	4,906	1	,027
N de casos válidos	68		

a. 8 casillas (50.0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1.99.

Contrastando:

A través de lo hallado se pudo observar que los valores son de 0.000 indicando que hay significancia, en consecuencia, se acepta el supuesto general y se deniega el nulo.

4.5.3 Prueba de Hipótesis específica juegos simbólicos y habilidades sociales

Los juegos simbólicos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Privada los Patriotas - Cusco- 2019.

Planteamiento de la hipótesis**Hipótesis nula (H₀)**

No se encontró relación entre ambas variables

Hipótesis alterna (H₁)

Se encontró relación entre los niveles en juegos simbólicos con las habilidades sociales.

Se hizo uso de Chi cuadrado como medio para conocer si a nivel estadístico se evalúa las preguntas dentro del test.

El valor de Chi cuadrada se calcula a través de la formula siguiente: Donde:

X^2 = Chi cuadrado

O_i = Frecuencia observada (respuesta obtenidas del instrumento)

E_i = Frecuencia esperada (respuestas que se esperaban)

El criterio para la comprobación de la hipótesis se define así:

Nivel de Significancia: 0.05

Del Chi cuadrado de Pearson entre una variable independiente representativa y la variable dependiente representativa tenemos que:

De Chi cuadrado de Pearson: $0.000 < 0.05$

Tabla 9 Juegos simbólicos y habilidades sociales

Tabla cruzada Juegos simbólicos y habilidades sociales						
Recuento						
Juegos Simbólicos						
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Habilidades Sociales	Nunca	7	8	2	0	17
	A veces	6	7	2	1	16
	Casi siempre	2	6	10	1	19
	Siempre	1	5	5	4	15
	Total	16	26	19	6	67

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	21,768 ^a	9	,010
Razón de verosimilitud	22,120	9	,009
Asociación lineal por lineal	14,894	1	,000

N de casos válidos	67
a. 11 casillas (68.8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1.34.	

Contrastando:

A través de lo hallado se pudo observar que los valores son de 0.010 indicando que hay significancia, en consecuencia, se acepta el supuesto general y se deniega el nulo.

4.5.4 Prueba de Hipótesis específica juego de reglas y habilidades sociales

Los juegos de reglas se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Privada los Patriotas - Cusco- 2019.

Planteamiento de la hipótesis**Hipótesis nula (H₀)**

No se encontró relación entre ambas variables

Hipótesis alterna (H₁)

Se encontró relación entre los niveles en juegos de reglas con las habilidades sociales.

Se hizo uso de Chi cuadrado como medio para conocer si a nivel estadístico se evalúa las preguntas dentro del test.

El valor de Chi cuadrada se calcula a través de la formula siguiente:

Donde:

$$X^2 = \frac{\sum (O_i - E_i)^2}{E_i}$$

X² = Chi cuadrado

O_i = Frecuencia observada (respuesta obtenidas del instrumento)

E_i = Frecuencia esperada (respuestas que se esperaban)

El criterio para la comprobación de la hipótesis se define así:

Nivel de Significancia: 0.05

Del Chi cuadrado de Pearson entre una variable independiente representativa y la variable dependiente representativa tenemos que:

De Chi cuadrado de Pearson: $0.000 < 0.05$

Tabla 10 Juego de reglas y habilidades sociales

Tabla cruzada Juego reglas y Habilidades Sociales						
		Recuento				
		Juego de reglas				
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Habilidades sociales	Nunca	10	5	3	0	18
	A veces	5	3	6	2	16
	Casi siempre	1	11	5	2	19
	Siempre	3	3	4	5	15
Total		19	22	18	9	68

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	22,843 ^a	9	,007
Razón de verosimilitud	24,135	9	,004
Asociación lineal por lineal	10,062	1	,002
N de casos válidos	68		

a. 10 casillas (62.5%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1.99.

Contrastando:

A través de lo hallado se pudo observar que los valores son de 0.007 indicando que hay significancia, en consecuencia, se acepta el supuesto general y se deniega el nulo.

CONCLUSIONES

Primera: Luego de haber llevado a cabo esta investigación podemos afirmar que los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Los Patriotas – Cusco – 2019, teniendo un chi-cuadrado con p-valor de 0,000 evidenciando una relación positiva. Donde se observó que el 35.3% de los alumnos de la institución Educativa Los Patriotas la UGEL – Cusco no hacen uso de juegos recreativos en su desarrollo educativo, es decir se mostraron poco interesados, esto debido al uso de la tecnología y de los juegos de computadora, sin embargo, estos juegos son fundamentales para un desarrollo óptimo y se hace evidente en cada etapa del crecimiento siendo fundamental para los estudiantes.

Segunda: Se concluye que los juegos sensomotores se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E.Los Patriotas - Cusco- 2019. Donde se encontró en la prueba chi-cuadrado un p-valor de 0.000 por lo que se puede indicar que existe una relación significativa entre los juegos sensomotores y las habilidades sociales. Se pudo observar que el 30.9 % de los alumnos de la institución Educativa Privada Los Patriotas nunca emplearon los juegos sensomotores, mientras que el 22,1% si lo hizo, esto debido a que por lo general los alumnos de la Institución Educativa no necesitan relacionarse con otros niños sino más bien ellos solos empiezan a crear un mundo paralelo alrededor.

Tercera: Se halló que los juegos simbólicos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019; sustentada en la prueba chi-cuadrado donde p-valor fue de 0,010 siendo menor a 0,05 donde se acepta la hipótesis alterna, habiendo una relación significativa entre los juegos simbólicos y las habilidades sociales. Donde se observó que el 35.3% de los alumnos de la Institución Educativa Los Patriotas según la UGEL – Cusco manifestaron que nunca han participado de juegos simbólicos, mientras que un 14.7% manifiesta que a veces lo ha puesto en práctica, esto debido a que no sienten interés en estar aprendiendo nuevas experiencias, donde los alumnos no practican juegos como cambio de roles, observando que muchos de ellos no utilizan su imaginación ni expresan sus ideas.

Cuarto: Se encontró que los juegos de reglas se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019, donde de acuerdo a la prueba de chi-cuadrado al 95% de confianza p-valor fue de 0,007 siendo menor a 0,05 lo que implica que existe una relación positiva entre los juegos de reglas y las habilidades sociales. Donde se observó que el 32.4% de los alumnos de la Institución Educativa Los Patriotas según la UGEL – Cusco, a veces ponen en práctica los juegos de regla, mientras que el 19.1% de ellos casi siempre participan dentro del desarrollo de juegos de reglas, por lo que muchos alumnos no toman en cuenta la normas que deben de cumplir no aceptándolas ni estando de acuerdo, originando el desinterés de los juegos. El uso de juegos basadas en normas establecidos por ellos o por reglamento de las dinámicas ayudan a la socialización y el compartir de diferentes capacidades de tipo social.

RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda fomentar los juegos recreativos en la Institución Educativa Privada los Patriotas de la Ciudad del Cusco a través de estrategias pedagógicas que permitan un aprendizaje significativo y de socialización, de este modo desarrollar las HH. SS en los alumnos.

Segunda: Se sugiere implementar dentro de las enseñanzas juegos de tipo sensomotor como estrategia pedagógica, debido a que fomenta el accionar y el desarrollo de la motricidad de esta forma se genera un impacto en el desarrollo de las habilidades sociales.

Tercera: Se hace necesario fomentar los juegos simbólicos en parte de la vida de los alumnos porque por medio de las acciones se puede crecer en capacidades los cuales son una forma de percibir nuestro ambiente y de este modo desarrollarán la comunicación con otros estudiantes expresando su creatividad e imaginación ya que ello permitirá el desarrollo psicosocial de los estudiantes.

Cuarta: Se recomienda a los docentes fomentar los juegos de reglas para potenciar las HH.SS. en estudiantes para que paulatinamente se adapten a la sociedad, así también a los padres de familia, puesto que por medio del juego los niños se organizan y crean normas sociales que muchas veces les quita el interés en otras clases de dinámicas, permitiendo el cambio de roles integración social y familiar.

BIBLIOGRAFÍA

- Andina. (10 de mayo de 2019). *Agencia peruana de noticias*. Obtenido de <https://andina.pe/agencia/noticia-san-martin-28-colegios-reciben-juegos-recreativos-hechos-madera-incautada-751116.aspx>
- Brayan. (23 de Enero de 2014). *Slideshare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/BRAYANSE89/el-juego-del-trompo>
- Chile, F. (4 de Agosto de 2017). *Futbolmas*. Obtenido de <https://futbolmas.org/dia-del-nino-el-juego-impacta-en-sus-habilidades-sociales/>
- Deporte, I. P. (13 de mayo de 2019). *I.P.D.* Obtenido de CUSCO-INAUGURACIÓN DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTER INSTITUCIONALES 2019: <http://www.ipd.gob.pe/noticias-regionales/cusco-inauguracion-de-los-juegos-deportivos-inter-institucionales-2019>
- Francisco, S. (2014). *Definición del Juego*. Mexico: Mexico.
- Gomez, J. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Mexico.
- Hobby. (24 de abril de 2019). *Hobby Consolas*. Obtenido de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/videojuegos-afectan-habilidades-sociales-ninas-nuevo-estudio-410535>
- ICARITO. (20 de Julio de 2010). <http://www.icarito.cl>. Obtenido de <http://www.icarito.cl/2010/05/33-8969-9-el-juego.shtml/>
- Infantil, G. (17 de Mayo de 2018). *Guiainfantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/como-y-donde-volar-una-cometa-con-los-ninos/>

- Julian, P. (01 de enero de 2008). *Definicion.de*. Obtenido de <https://definicion.de/recreacion/>
- María , R. E. (11 de diciembre 2019). *Habilidad*. Argentina: Editorial Kapelusz .
- María, G. G. (2010). EL JUEGO SIMBÓLICO. *Eduinnova*, 13.
- Mazuecos Muñoz, R. (23 de Octubre de 2015). *Juegos Populares*. Obtenido de <http://rogelioillora16.blogspot.com/2015/10/carrera-de-sacos.html>
- Ministerio de Educacion . (01 de Enero de 2014). *Ministerio de Educacion Nacional*. Obtenido de El Juego en la Educacion Inicial: <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Monica. (30 de enero de 2015). *Slideshare*. Obtenido de Principios y aportaciones de Dewey y Pestalozzi: <https://es.slideshare.net/monicamr941415t/power-terminado-44069177>
- Navarro, J. (01 de octubre de 2011). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/social.php>
- Raffino, M. E. (4 de diciembre de 2019). *Habilidades Sociales*. Argentina: Editorial Kapelus.
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: ACDE.
- ROMMYDAYAN. (17 de Octubre de 2015). *DEBLOGSYJUEGOS*. Obtenido de <https://deblogsyjuegos.wordpress.com/2015/10/17/saltar-la-soga/#comments>
- Sampieri. (2011). *Metodologia de la Investigacion*.
- Ucha, F. (01 de Octubre de 2011). *Definición ABC*. Obtenido de <https://www.definicionabc.com/social/juegos-recreativos.php>
- UNESCO. (01 de enero de 2016). *Johan Heinrich Pestalozzi*. Obtenido de Oficina Internacional de Educación): <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/pestalozzis.PDF>

ANEXOS

Matriz de consistencia

Título: “JUEGOS RECREATIVOS Y SU RELACIÓN CON HABILIDADES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA DE LA I.E. LOS PATRIOTAS- CUSCO, 2019”

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	MÉTODO E INSTRUMENTOS
<p>Problema General</p> <p>¿De qué manera los juegos recreativos tienen relación con las habilidades sociales de los estudiantes del nivel Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Cuál es la relación de los juegos sensoriales en las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Privada los Patriotas - Cusco- 2019?</p> <p>¿Cuál es la relación de los juegos simbólicos en las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. los Patriotas - Cusco- 2019?</p> <p>¿Cuál es la relación de los juegos de reglas en las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. los Patriotas - Cusco- 2019?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar de qué manera los juegos recreativos tienen relación con el desarrollo en las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Determinar cuál es la relación de los juegos sensoriales en las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.</p> <p>Establecer cuál es la relación de los juegos simbólicos en las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.</p> <p>Explicar cuál es la relación de los juegos de reglas en las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Los juegos recreativos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.</p> <p>Hipótesis Específica</p> <p>Los juegos sensoriales se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.</p> <p>Los juegos simbólicos se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.</p> <p>Los juegos de reglas se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de primaria de la I.E. Los Patriotas - Cusco- 2019.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Juegos Recreativos</p> <p>Variable 2:</p> <p>Habilidades Sociales</p>	<p>Tipo: Básica.</p> <p>Nivel: Descriptivo-Correlacional</p> <p>Diseño: No experimental.</p> <p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Población: Estudiantes de educación primaria de la I.E. LOS PATRIOTAS- CUSCO.</p> <p>Muestra: 68 Estudiantes de educación primaria de la I.E. LOS PATRIOTAS- CUSCO</p> <p>Técnica: Encuesta y fichas.</p> <p>Instrumento: Cuestionario.</p>

Matriz: Operacionalización de Variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES
Juegos recreativos	Son aquellas actividades placenteras que se dan en libertad de forma espontánea, sin tener algún tipo de objetivo que es base para el crecimiento de los niños. (Gomez, 2018)	Tomando los conceptos del teórico Piaget dentro de la Psicología se puede ver 3 clases de situaciones donde aparecen situándose dentro de la evolución psicológica de la persona. (Gomez, 2018)	Juegos sensomotores	Es un juego básico en el cual destaca la satisfacción placentera para observar el medio ambiente mediante sus dinámicas con impacto en el organismo. Llegando a imitar sus descubrimientos en base del juego. (Gomez, 2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra movimientos • Habilidades motrices específicas • Confianza en si
			Juegos Simbólicos	Imitar es integrar lo simbólico dentro de la subjetividad del niño, apropiándose de las imágenes que se encuentran en relación. Los individuos al realizar juegos con muñecos podrán imitar las acciones en su cotidianidad. (Gomez, 2018)	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar su capacidad de imaginar. • Asimilar y comprender el entorno que le rodea. • Desarrollarse emocionalmente. • Posibilidades de movimiento • Desarrollo de memoria • Aprendizaje de normas
			Juegos de Reglas	Está enfocado en como el individuo puede ser parte de la relación dentro de grupos. Se hacen presente las normas que se dan en sociedad, destacan las no coercitivas, no obligatorio y los intangibles sin obligatoriedad. (Gomez, 2018)	
	Con comportamientos que pueden ser observados, así como en cogniciones y expresión de emoción, la cual mantiene relación entre la	Según Roca, las habilidades sociales se disponen en tres categorías, la asertividad del	Asertividad	Actitudes de autoafirmaciones para defender las facultades de uno mismo, incluyen el cómo se comunica las emociones, gustos, cogniciones de	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de sentimientos positivos • Expresión de sentimientos negativos

Habilidades sociales	sociedad satisfaciéndola, también promueve el respeto a las facultades sin impedir las metas individuales. (Roca, 2014)	individuo conjuntamente con los pensamientos y creencias que posee el mismo y finalmente sobre la capacidad de realizar cambios de conducta.		manera que se presente respeto hacia el otro.	
			Pensamientos y creencias individuales	En esencia se enfoca en cómo se interpreta al medio y los individuos que se encuentran en ella.	<ul style="list-style-type: none"> • Adopciones de creencias irracionales básicas • Adopción del catastrofismo • Creencias sobre su estética
			Cambios de conducta	Los cambios de conducta se realizan a través de la contrastación del individuo sobre su vida actual y su pensamiento del cómo debería de ser, para ello es necesario el cambio de conducta.	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas y conductas agresivas al cambio de conducta • Respuestas y conductas asertivas al cambio de conducta

Matriz: Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
JUEGOS RECREATIVOS	Juegos sensomotores	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra movimientos 	¿Te gusta los juegos recreativos (atrapadas, futbol, escondidas, etc.)?
		¿Para ti cada cuanto deberían jugar tú y tus compañeros en el colegio?	
		<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades motrices específicas 	¿Te parece más divertido participar en juegos donde tengas el apoyo de un equipo?
		¿Tu objetivo de jugar es tener siempre un reconocimiento por haber ganado?	
		<ul style="list-style-type: none"> • Confianza en sí mismos 	¿Podrías decir que eres bueno al momento de competir en juegos que realizas?
		¿Sientes que puedes lograr superar todos los desafíos que puedas tener?	
	Juegos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar su capacidad de imaginar. 	¿Sientes que puedes lograr superar todos los desafíos que puedas tener?
		¿Te gusta estar aprendiendo cosas nuevas así como experimentar solo por curiosidad?	
		<ul style="list-style-type: none"> • Asimilar y comprender el 	¿Te gusta jugar juegos de roles como ser Ing., panadero., Economista, Profesor, Chofer, Policía, etc., etc.?

		entorno que le rodea.	¿Juegas mucho con tu imaginación y quisieras que se volviera realidad?
		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollarse emocionalmente. 	¿eres una persona que se le es fácil expresar lo que le sucede?
			¿Cuándo cometes algún error tu qué haces?
	Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • posibilidades de movimiento 	¿Cuándo se plantea un juego respetas el espacio determinado para jugar?
			¿Escuchas con atención como se va a desarrollar el juego?
		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de memoria 	¿Recuerdas de manera inmediata de tratar los juegos o debes ver a otras personas para recordarlo?
			¿Cuándo se empieza el juego tú sabes el objetivo que debes de cumplir?
		<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de normas 	¿Tu comprendes y aceptas las normas planteadas por el juego en todo momento?
			¿Eres una persona que en caso de problemas durante el juego tratas de solucionarlo?
	HABILIDADES SOCIALES	Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de sentimientos positivos
¿Cuándo intentas brindar opiniones tu sientes qué?			
			¿Cuándo sientes que no te toman importancia tu como actúas?

		<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de sentimientos negativos 	¿Cuándo sientes que un compañero te falta el respeto tu como actúas?
	Pensamientos y creencias individuales	<ul style="list-style-type: none"> • Adopciones de creencias irracionales básicas 	¿Te sientes amenazado en todo momento por algún motivo?
			¿Se burlaron de ti por creer en algo poco habitual?
		<ul style="list-style-type: none"> • Adopción del catastrofismo 	¿En ocasiones sueles pensar que todo ira mal por algún motivo?
			¿Sientes que esforzarte en algo es en vano porque no le ves sentido?
		<ul style="list-style-type: none"> • Creencias sobre su estética 	¿Te sientes cómodo/a siempre con la ropa que utilizas?
¿Te consideras una persona agradable?			
Cambios de conducta	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas y conductas agresivas al cambio de conducta 	¿Cuándo un compañero te golpea y no sabes el motivo tu como actúas?	
		¿Cuándo Encuentras a tu amigo robando las cosas de otra persona tu como actúas?	
	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas y conductas asertivas al cambio de conducta 	¿Ayudas en algunos problemas en el colegio o en su casa?	
		¿Serías capas de enseñar algún curso que no comprenda bien tu compañero solo porque lo necesita?	

Matriz de instrumentos

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	PESO	Nº DE ÍTEMS	ÍTEMS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Juegos recreativos	Juegos sensomotores	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra movimientos • Habilidades motrices específicas • Confianza en sí mismo 	5%	2	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Les gusta participar en los juegos recreativos? • 	
	Juegos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar su capacidad de imaginar. • Asimilar y comprender el entorno que le rodea. • Desarrollarse emocionalmente. 	15%	4	<ul style="list-style-type: none"> • 	
	Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Posibilidades de movimiento • Desarrollo de memoria • Aprendizaje de normas 	5%	2	<ul style="list-style-type: none"> • 	

Habilidades sociales	Asertividad	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de sentimientos positivos • Expresión de sentimientos negativos 	5%	2	•	
	Pensamientos y creencias individuales	<ul style="list-style-type: none"> • Adopciones de creencias irracionales básicas • Adopción del catastrofismo • Creencias sobre su estética 	30%	6	•	
	Cambios de conducta	<ul style="list-style-type: none"> • Respuestas y conductas agresivas al cambio de conducta • Respuestas y conductas asertivas al cambio de conducta 	25%	5	•	
TOTALES			100%			

Fotografias del trabajo de campo



Estudiantes completando cuestionarios



Desarrollo de cuestionario por los estudiantes



Desarrollo de cuestionarios por estudiantes



Directora de la institución educativa y evaluadora en la institución de educación primaria de la institución educativa Privada los Patriotas.



Docente de la institución educativa y
evaluador



Finalización de evaluaciones de la
aplicación de las encuestas.

Autorización para aplicación de instrumento



11/11/2019
U

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

Cusco, 16 de noviembre de 2019

Oficio N°604-2019- DEPE/FED y C. C-UNSAAC

SEÑORA:
LIC. HILDA PANTIGOZO HUILLCA
DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "LOS PATRIOTAS"
Presente. -

ASUNTO | **AUTORIZACION PARA REALIZAR ENCUESTAS A ESTUDIANTES DE EDUCACION PRIMARIA**

De mi mayor consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a su Usted, para saludarla muy cordialmente y hacer de su conocimiento que, los bachilleres en Educación SR. GUIDO QUISPE JANCCO y SRTA. YULISSA ELARIO ORURO con fines de alcanzar el Terminar su Tesis para obtener el Título Profesional requieren aplicar encuestas a los alumnos del nivel primario en la institución Educativa que usted dirige.

Por tal motivo, solicito a su digno Despacho, tenga a bien autorizar a quien corresponda se brinde el acceso y la autorización para la aplicación de las encuestas a los alumnos del nivel primario en los horarios que usted vea por conveniente.

Seguro de contar con su aceptación y apoyo a la formación de los futuros maestros, aprovecho la oportunidad para expresar a Ud. las muestras de mi especial distinción.

Atentamente:




Dra. Hilda Pantigozo Huillca
Directora



Constancia de APLICACIÓN DE Instrumento



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
UGEL – CUSCO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LOS PATRIOTAS CUSCO

“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD”

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA LOS PATRIOTAS CUSCO

HACER CONSTAR

Que los estudiantes **QUISPE JANCCO, Guido** y **ELARIO ORURO, Yulissa** estudiantes de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco de la Facultad de Educación Especialidad Educación Física, han aplicado una encuesta de carácter pedagógico a los estudiantes de tercero hasta quinto sección única de educación primaria en la institución educativa los patriotas – cusco, del 19 de diciembre del presente año.

Se expide la presente constancia a petición de los interesados, para fines que viera por conveniente.

Cusco, 23 de diciembre del 2019.

Atentamente

