

**UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO**

*“Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq”*

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**



**Tesis**

**Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de  
educación de la Universidad para el Desarrollo Andino - 2025**

Para optar el título profesional de:

**Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe**

Presentado por:

**Mayeli Torres Ichpas**

Asesor:

**Mg. Sadit Mónica Díaz Cuba**

**Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú**

**2025**

**UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO**  
*“Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq”*  

---

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**



**Tesis:**

Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025

**Líneas de investigación:**

Gestión y calidad educativa

**Campo del conocimiento (OCDE)**

Ciencias de la Educación

**Autor:**

Mayeli Torres Ichpas

DNI N.º 63188182

<https://orcid.org/0009-0005-1100-8387>

**Asesor:**

Mg. Sadit Mónica Díaz Cuba

DNI N.º 40069425

<https://orcid.org/0009-0001-0970-9564>

**Para optar el Título Profesional de:**

Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

**Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú**

**2025**

N.º 052-2025-AIBR-II-UDEA

## CONSTANCIA

### DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE TESIS POR EL SOFTWARE DE TURNITIN

El Instituto de Investigación, hace constar por la presente, que la tesis titulada “**JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO–2025**”.

Autor                                   : **MAYELI TORRES ICHPAS**  
Carrera Profesional               : **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**  
Facultad                               : **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**  
Asesora                                 : **Mg. SADIT MÓNICA DÍAZ CUBA**

Que fue presentada en fecha **19/09/2025**, después de haberse realizado el análisis con el software de Turnitin, excluyendo la bibliografía y similitudes menores a 1%, presenta un porcentaje de similitud de **12%** al día 19 de septiembre de 2025.

En tal sentido, de acuerdo con los criterios establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos, se declara que la tesis cumple con el porcentaje aceptable de similitud.

En señal de conformidad y verificación se firma la presente constancia.

Lircay, 19 de septiembre de 2025.



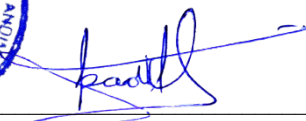
**Asistente de Investigación, Responsable  
de Repositorio y Biblioteca  
Instituto de Investigación**

## CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

En condición de asesor designado bajo Resolución Decanal N.º 215-2025-DFHCS.-UDEA de fecha 23 de mayo de 2025 de la tesis titulado: **“JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO - 2025”** cuyo autor es la bachiller **MAYELI TORRES ICHPAS** para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, luego de la revisión exhaustiva al contenido del documento, doy fe y considero que se encuentra apto para ser aprobado y con méritos suficientes para ser sometido para la sustentación.

En señal de conformidad se firma y sella la presente constancia.

Lircay, 22 de setiembre de 2025.



Firma

Asesor: Mg. SADIT MÓNICA DÍAZ CUBA

Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-0970-9564>

### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lircay, provincia de Angaraes, Región Huancavelica, a los 02 días del mes de octubre del año 2025, siendo las 16 horas con 30 minutos, en el Aula Magna de la Universidad para el Desarrollo Andino se instaló el Jurado designado con Resolución Decanal N.º 420-2025-DFHCS. -UDEA de fecha 04 de setiembre de 2025, teniendo como Miembros de Jurado:

**PRESIDENTE : Mg. EDWIN HECTOR GUZMAN ZUÑIGA**

**SECRETARIA : Mg. SADITH JIMENA LACHO CHANCHA**

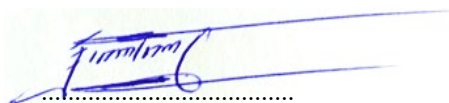
**VOCAL : Mg. EDDY GLADYS ESPLANA PAITAN**

Con la finalidad de llevar a cabo el acto académico de sustentación de tesis de la bachiller: **MAYELI TORRES ICHPAS** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, de la Facultad de **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**, quien sustenta la tesis titulada: “**JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO - 2025**”, aprobado mediante Resolución Decanal N.º 443-2025-DFHCS.-UDEA de fecha 22 de setiembre de 2025, para optar el Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, bajo la modalidad de **TESIS**.

Luego, de haber absuelto las preguntas que fueron formuladas por los Miembros del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Aprobado por : Unanimidad  Mayoría   
Mención : Excelente  Muy bueno  Bueno  Regular   
Desaprobado por: Unanimidad  Mayoría

En conformidad a lo actuado firmamos al pie.



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIA

### **DEDICATORIA**

Dedicado a mi mamita, por su apoyo y amor me enseña cada día a ser una mejor persona e inculcarme en el camino de la educación con una virtud hacia la perseverancia, las cuales me han hecho fuerte y afrontar con valentía el presente esfuerzo, al cual me siento muy orgullosa de mí misma.

## AGRADECIMIENTO

- Primeramente, quiero agradecer a Dios, quedándome con la frase “Todo lo puedo en Cristo que me fortalece”, ya que ha transmitido mi fe en la motivación necesaria para culminar con mi tesis; a pesar de las adversidades que he tenido, me han hecho más fuerte para lograr el presente estudio.
- Del mismo modo agradezco a mi madre Betzabe Ichpas Huincho por su apoyo y amor incondicional y a mis hermanos, Jeremi, Esther y Jafet.
- De la misma manera, a mis docentes de la universidad por la formación académica que me dieron y los consejos académicos que me han brindado; gracias a ellos mis conocimientos se han fortalecido y hoy en día puedo reflejarlo con mis estudiantes.
- En seguida quiero dar mis sinceros agradecimientos al decano de la Facultad de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino, por permitirme realizar el estudio en la universidad; del mismo modo, a los estudiantes, por estar prestos para ser partícipes del estudio.
- Finalmente, quiero agradecer a mis amistades y colegas quienes de alguna forma me han ayudado con conocimiento a través de su experiencia para realizar el estudio.

## INDICE

DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
RESUMEN .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
CHINTI.....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	15
CAPÍTULO I .....	17
TEMA, MARCO TEÓRICO Y METODOLOGICO .....	17
1.1 Tema, planteamiento y delimitación del problema.....	17
1.1.1 Tema de investigación .....	17
1.1.2 Planteamiento del problema.....	17
1.1.3 Delimitación del problema.....	19
1.2 Pregunta e Hipótesis de investigación. ....	19
1.2.1 Preguntas de la investigación .....	20
1.2.2 Hipótesis de la investigación .....	20
1.3 Objetivos y justificación de la investigación .....	21
1.3.1 Objetivos de la investigación .....	21
1.3.2 Justificación de la investigación .....	23
1.4 Marco teórico .....	23
1.4.1 Antecedentes e la investigación .....	23
1.4.2 Bases teóricas o científicas sobre el tema de investigación.....	28
1.4.3 Juegos tradicionales .....	28
1.4.4 Habilidades sociales.....	31
1.5 Estado de la cuestión.....	35
1.5.1 Juegos tradicionales .....	35
1.5.2 Habilidades sociales.....	37
1.6 Marco metodológico .....	38
1.6.1 Clasificación de la investigación.....	38
1.6.2 Población y muestra.....	39
1.6.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	40
1.6.4 Proceso y análisis de datos.....	40
1.6.5 Aspectos éticos.....	41

CAPÍTULO II.....	42
PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS .....	42
2.1 Análisis de la confiabilidad del instrumento.....	42
2.2 Cantidad de estudiantes por especialidad .....	44
2.3 Escala de varemos para la interpretación de los resultados .....	45
CAPÍTULO III.....	48
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	48
3.1 Análisis cuantitativo para juegos tradicionales .....	48
3.2 Análisis cuantitativo para las habilidades sociales .....	53
3.3 Prueba de hipótesis .....	61
3.3.1 Prueba de normalidad de los datos.....	61
3.3.2 Pasos para la prueba de hipótesis.....	62
3.4 Discusión de los resultados .....	66
CONCLUSIÓN.....	70
RECOMENDACIÓN .....	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73
ANEXOS .....	78
Matriz de consistencia.....	78
Matriz de operacionalización de variable .....	80
Instrumentos de recolección de datos .....	81

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> <i>Total, de estudiantes de la UDEA matriculados al 2025, semestre I</i> .....	39
<b>Tabla 2:</b> <i>Número de estudiantes considerados para la muestra de estudios</i> .....	40
<b>Tabla 3:</b> <i>Cuadro comparativo para la confiabilidad de los datos</i> .....	42
<b>Tabla 4:</b> <i>Fiabilidad de las habilidades sociales</i> .....	42
<b>Tabla 5:</b> <i>Fiabilidad de los juegos tradicionales</i> .....	42
<b>Tabla 6:</b> <i>Análisis de fiabilidad para los ítems de las habilidades sociales</i> .....	43
<b>Tabla 7:</b> <i>Análisis de fiabilidad para los ítems de los juegos tradicionales</i> .....	43
<b>Tabla 8:</b> <i>Cantidad de estudiantes por especialidad y ciclos considerados para el estudio</i> ..	44
<b>Tabla 9:</b> <i>Baremos para los 9 ítems de los juegos tradicionales</i> .....	45
<b>Tabla 10:</b> <i>Escala de baremos para 3 ítems de las dimensiones motora, cognitiva y social</i> ..	45
<b>Tabla 11:</b> <i>Escala de baremos para 15 ítems de las habilidades sociales</i> .....	46
<b>Tabla 12:</b> <i>Escala de baremos para 3 ítems de las dimensiones motora, cognitiva y social</i> ..	47
<b>Tabla 13:</b> <i>Escala de baremo para 2 ítems</i> .....	47
<b>Tabla 14:</b> <i>Juegos tradicionales según el genero</i> .....	48
<b>Tabla 15:</b> <i>Los juegos tradicionales</i> .....	49
<b>Tabla 16:</b> <i>Dimensión motora de los juegos tradicionales</i> .....	50
<b>Tabla 17:</b> <i>Dimensión cognitiva de los juegos tradicionales</i> .....	51
<b>Tabla 18:</b> <i>Dimensión social de los juegos tradicionales</i> .....	52
<b>Tabla 19:</b> <i>Habilidades sociales basado en el genero</i> .....	53
<b>Tabla 20:</b> <i>Habilidades sociales</i> .....	54
<b>Tabla 21:</b> <i>La comunicación efectiva</i> .....	55
<b>Tabla 22:</b> <i>La autoestima</i> .....	56
<b>Tabla 23:</b> <i>La interacción social</i> .....	57
<b>Tabla 24:</b> <i>En el desarrollo de sentimiento y emociones</i> .....	58
<b>Tabla 25:</b> <i>Resolución de conflictos</i> .....	59
<b>Tabla 26:</b> <i>Relaciones interpersonales</i> .....	60
<b>Tabla 27:</b> <i>Prueba de normalidad de los datos</i> .....	61
<b>Tabla 28:</b> <i>Cuadro de correlaciones por rho de spearman</i> .....	62
<b>Tabla 29:</b> <i>Prueba de hipótesis general</i> .....	63
<b>Tabla 30:</b> <i>Prueba de hipótesis específica 01, 02 y 03</i> .....	63
<b>Tabla 31:</b> <i>Prueba de hipótesis específica 04, 05, 06, 07, 08 y 09</i> .....	64

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> <i>Diagrama de barras de los participantes según la especialidad y ciclo.</i> .....	44
<b>Figura 2:</b> <i>Diagrama de barras de juegos tradicionales según género.</i> .....	48
<b>Figura 3:</b> <i>Juegos tradicionales</i> .....	49
<b>Figura 4:</b> <i>Dimensión motora de los juegos tradicionales</i> .....	50
<b>Figura 5:</b> <i>Dimensión cognitiva de los juegos tradicionales</i> .....	51
<b>Figura 6:</b> <i>Dimensión social de los juegos tradicionales</i> .....	52
<b>Figura 7:</b> <i>Habilidades sociales basado en el genero</i> .....	53
<b>Figura 8:</b> <i>Habilidades sociales</i> .....	54
<b>Figura 9:</b> <i>La comunicación efectiva</i> .....	55
<b>Figura 10:</b> <i>La autoestima</i> .....	56
<b>Figura 11:</b> <i>La interacción social</i> .....	57
<b>Figura 12:</b> <i>En el desarrollo de sentimiento y emociones</i> .....	58
<b>Figura 13:</b> <i>Resolución de conflictos</i> .....	59
<b>Figura 14:</b> <i>Las relaciones interpersonales</i> .....	60
<b>Figura 15:</b> <i>Histograma de normalidad de los juegos tradicionales</i> .....	61
<b>Figura 16:</b> <i>Histograma de normalidad de las habilidades sociales.</i> .....	62

## RESUMEN

La siguiente tesis tiene como objetivo principal de determinar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025. Se aplicó una metodología con un enfoque cuantitativo, de tipo básica, con nivel correlacional con diseño no experimental de corte transversal, considerando una población de 367 estudiantes de las especialidades de educación inicial, primaria y secundaria, de los cuales se extrajo probabilísticamente una muestra de 188 estudiantes de las tres especialidades. La técnica que se empleó fue la encuesta y el instrumento fue un cuestionario validado por tres expertos, cuya confiabilidad interna alcanzó un alfa de 0.928 en juegos tradicionales y 0.921 en habilidades sociales, evidenciando la existencia de una alta consistencia. Los resultados indicaron a 100 estudiantes (53%) participaron siempre en los juegos tradicionales y 56 (30%) casi siempre; mientras que, en las habilidades sociales, 76 (40%) y 84 (45%) señalaron emplearlas siempre o casi siempre, lo que favoreció la inclusión e interacción con sus pares. Se ha concluido que existió una relación significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales, con un valor de  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) y un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0.644.

*Palabras clave:* cognitivo, motor, motivación, social, relaciones interpersonales, comunicación.

### ABSTRACT

The thesis was carried out with the main objective of determining the relationship between traditional games and the social skills of Education students at the University for Andean Development - 2025. A methodology with a quantitative approach, of a basic type, with a correlational level and a non-experimental cross-sectional design was applied, considering a population of 367 students from the specialties of early childhood, primary and secondary education, from which a probabilistically sample of 188 students from the three specialties was extracted. The technique used was the survey and the instrument a questionnaire validated by three experts, whose internal reliability reached an alpha of 0.928 in traditional games and 0.921 in social skills, evidencing the existence of a high consistency. The results indicated that 100 students (53%) always participated in traditional games and 56 (30%) almost always; While in social skills, 76 (40%) and 84 (45%) reported using them always or almost always, which favored inclusion and interaction with their peers. It was concluded that there was a significant relationship between traditional games and social skills, with a value of  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) and a Spearman's Rho correlation coefficient of 0.644.

*Keywords:* cognitive, motor, motivation, social, interpersonal relationships, communication.

## CHINTI

Kay tesis nisqanqa hatun munayninmi karqa, Universidad para el Desarrollo Andino hatun yachay wasipa. Educación nisqapi yachakuqkunapa kay munayninmi karqa juegos tradicionales y habilidades sociales nisqanmanta ima tupanakuyninku, Metodología nisqanmi enfoque cualitativo tipo básica nivel correlacional nisqawan, diseño transversal no experimental nisqawan ima, churakurqa. Chaypaqmi qawarisqa karqa 367 yachaqkuna especialidades de educación inicial, primaria, secundaria nisqakunamanta. Chay muestramanta qurqusqam huk muestra probabilísticamente 188 yachakuqkunamanta kimsa especialidadkunamanta. Chay técnico llamkachisqankuqa encuesta nisqa karqa, chay instrumentotaqa kimsa yachaqkunawanmi qawachisqa. Ukupi confiabilidad nisqa alfa nisqaman chayarqan 0,928 nisqan juegos tradicionales tradicional, 0,921 nisqamantaq habilidades sociales nisqapaq, chaymi rikuchirqan hatun consistencia nisqa. Chay ruwasqakunam qawarichirqa 100 yachakuqkuna (53%) ñawpaqmantapacha pukllaykunapi sapa kuti participasqankuta, 56 (30%)taq yaqa sapa kuti. Chaykamataq, habilidades sociales nisqamanta rimaspaqa, 76 (40%), 84 (45%) ima, sapa kuti utaq yaqa sapa kuti chaykunata llamkachisqankuta willarqanku, chaymi favorecerqa inclusión nisqatapas, compañerosinkuwan interacción nisqatapas. Tukuchikurqa, ñawpaqmantapacha pukllaykunawan, kawsay yachaykunawan ima, ancha riqsisqa relación kasqanmanta, p valor 0,000 ( $p < 0,05$ ) chaymanta coeficiente de correlación Rho de Spearman 0,644.

Sapaq simikuna: cognitivo, motor, motivación, relaciones sociales, interpersonales, comunicación.

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los juegos tradicionales son considerados expresiones culturales importantes en el desarrollo infantil y los jóvenes, no solo como diversión, sino también como una estrategia de formación y socialización en el entorno educativo. Lejos de ser actividades pasadas, los juegos fortalecen habilidades físicas, cognitivas, emocionales y, sobre todo, sociales. Permitiendo fomentar los valores como la colaboración, la solidaridad, el respeto a las normas y el reconocimiento de sus pares, siendo importantes además en la aceptación para la inclusión social.

Diversos estudios a nivel mundial y local han estudiado la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales. Para Jara (2020), en Ecuador, demostró que los juegos tradicionales promueven el desarrollo psicosocial e intercultural de los niños, al incentivar la participación activa y solidaria. Del mismo modo, Atencia et al. (2024), en España, determinaron que las estrategias de juegos mejoraron notablemente las habilidades sociales, cooperación y expresión emocional en niños de 5 años. Asimismo, Rodríguez (2023), desde un enfoque cualitativo, determinó que el uso de un manual de juegos tradicionales favoreció la socialización infantil en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe.

Berzosa (2021) determinó que los juegos tradicionales son claves para un buen desarrollo de las habilidades sociales en la infancia, y su inclusión en el currículo mejora el rendimiento académico. Ydrogo (2022) determinó una fuerte correlación de  $\rho = 0.789$  entre juegos tradicionales y habilidades sociales, destacando las dimensiones motora, cognitiva e intercultural. También, Morocco (2020) determinó que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa en las habilidades sociales en los niños, contrastando significativamente con  $p < 0.05$ . También, Chahuailacc (2021) determinó que los juegos tradicionales aportan en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de 5 años, lo que resalta la relevancia de estas actividades lúdicas en la educación.

No obstante, a pesar de la considerable evidencia en contextos educativos iniciales, hay escasa producción académica sobre el efecto de los juegos tradicionales en niveles avanzados, especialmente en la formación de profesores. Por lo tanto, esta investigación pretende llenar este vacío al analizar la conexión entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino - 2025. Esta comunidad, en camino a ser agentes educativos, requiere cultivar habilidades interpersonales fuertes para interactuar con empatía, respeto y eficacia en contextos multiculturales y variados.

Por lo tanto, el estudio busca encontrar la relación entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales de los alumnos de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025, empleando un enfoque cuantitativo, con tipo básico, con diseño no experimental de corte transversal y nivel correlacional. Se busca las bases empíricas que avalen la incorporación de juegos tradicionales en la formación docente, destacando su contribución pedagógica, cultural y social.

La tesis está estructurada en tres capítulos basado en la estructura del reglamento. El **primer capítulo** se realizó sobre la realidad problemática, donde se consideró la formulación de los problemas, los objetivos y las hipótesis de la investigación. Del mismo modo, se realizó el marco teórico, donde se consideró los antecedentes, bases teóricas y el estado de la cuestión, y el marco metodológico se desarrolló basado en la clasificación de la metodología. En el **segundo capítulo**, se consideró el procesamiento de la base de datos como la determinación de la confiabilidad del instrumento y los baremos que han sido determinados para mostrar los resultados. En el **tercer capítulo**, se ha considerado el análisis de los resultados de la investigación basado en la presentación de diagrama de barras y tablas de frecuencia; del mismo modo, la prueba de hipótesis y la discusión de los resultados. Finalmente, se han elaborado las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas conjuntamente con los anexos.

## CAPÍTULO I

### TEMA, MARCO TEÓRICO Y METODOLOGICO

#### 1.1 Tema, planteamiento y delimitación del problema

##### 1.1.1 Tema de investigación

El estudio se realizó sobre los juegos tradicionales que han sido practicados en su niñez por los mismos estudiantes y su relación con el desarrollo de habilidades sociales, en el contexto formativo de la carrera profesional de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino, durante el año 2025. El estudio busca comprender de qué manera el conocimiento, la práctica y la valoración de estos juegos por parte de los futuros docentes contribuyen al fortalecimiento de competencias sociales en la infancia, promoviendo una educación inclusiva y principios.

##### 1.1.2 Planteamiento del problema

Los niños en la actualidad ya no interactúan fuera de su centro educativo como se solía hacer antes, antes los niños jugaban entre ellos con diversos juegos. Por otra parte, en los hogares la comunicación entre los miembros de la familia se ha visto limitada por el uso de la tecnología ya que muchas personas en general prefieren los medios tecnológicos a la interacción en el hogar. La tecnología cada año avanza de manera significativa en muchos ámbitos, ha brindado muchos beneficios para la sociedad sin embargo también ha traído consecuencias negativas, entre las que se destaca es el escaso desarrollo de sus habilidades, principalmente en los niños. El uso de dispositivos digitales como celulares, tabletas u otros, genera que los niños no logren tener un buen desarrollo, según Neuro Centro (2023) menciona que el uso excesivo de dispositivos digitales genera problemas en el desarrollo físico (sedentarismo, problemas de postura), cognitivo (problemas de atención, concentración, retraso en el desarrollo del lenguaje) y problemas socioemocionales (aislamiento social, dependencia, adicción) entre otros.

Según una encuesta realizado por la empresa Ciberseguridad Kaspersky (2023) a 11,000 padres de familia de 19 países encontraron que el 61% de padres mencionó que sus niños recibieron su primer Smartphone o tabletas entre la edad de 8 a 12 años y el 11% de niños recibieron su primer contacto con dispositivos móviles antes de los 5 años.

Por otro lado, según El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2023), en un estudio realizado en Chile, encontró que se viene incrementando el uso de celulares en los niños ya que menciona que entre el 2016 al 2022 se dio un incremento del 2% al 9% en el uso de celulares con internet en niños de 0 a 5 años.

En el Perú según El Instituto Nacional de Estadística e Informática – INEI (2023) indica que hay incremento de 4,2% de la adquisición del teléfono móvil en niños de entre 6 y 12 años respecto del año 2022 al 2023.

De lo mencionado es evidente el incremento de uso de tecnología como celulares y tabletas y otros dispositivos en los niños tanto a nivel mundial como en nuestro país, y como se mencionó nos trae beneficios, pero también consecuencias en niños principalmente, según Vásquez (2022) menciona que genera aislamiento y problemas para desarrollar habilidades sociales.

Es importante que los niños desarrollen habilidades sociales según logopedia fonema. (2022) lo define a las habilidades sociales como conjunto de ciertos comportamientos y hábitos que observamos, pensamientos y sentimientos que impulsan a una comunicación efectiva, relaciones satisfactorias y respeto por los demás.

Gracias a estas habilidades depende muchos el éxito de un niño en su vida ya que es primordial el poder relacionarnos de manera adecuada con las personas que nos rodean. Por lo cual es de interés poder analizar este problema, entre las alternativas para solucionar el problema del uso excesivo del celular y fomentar el desarrollo de habilidades sociales está el poder revalorar los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales según Zuni (2023) se refieren a prácticas propias de un territorio y que no requieren el uso de juguetes técnicamente complejos, y utilizan únicamente el cuerpo o recursos que brinda la naturaleza, como piedras, ramas, tierra, flores o corbatas, hilos, cuerdas, tablas y otros artículos del hogar.

En un estudio realizado en niños de 5 años en Granada, España por Rodríguez & Alcaide (2024) concluyeron que los niños que participaron de los juegos y danzas mejoraron en cuanto a sus habilidades de interacción social y de conversación así también sus habilidades para colaborar, compartir y sus habilidades para relacionarse con los sentimientos y emociones.

A nivel Nacional se tiene en un trabajo realizado en Juliaca por Morocco (2020) menciona que la aplicación de juegos tradicionales incidió en el mejoramiento de las habilidades sociales de 397 niños de cinco años de la escuela primaria del Distrito de Juliaca.

A nivel local según la investigación realizada en el distrito de Congalla por Chahuailacc (2021) menciona que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en las habilidades comunicativas en los niños de 5 años.

De lo mencionado se tiene que los juegos tradicionales es una buena alternativa para poder desarrollar las habilidades sociales que son afectadas en estos tiempos por el uso de la tecnología en niños.

Sin embargo, con el paso de los años cada vez más se van olvidando los juegos tradicionales y es necesario que se fomente la práctica de estos juegos en las instituciones educativas de la ciudad de Lircay.

Como centro de formación de docentes en la ciudad de Lircay se tiene a la Universidad para el Desarrollo Andino, que durante muchos años viene formando docentes del nivel inicial, primaria y secundaria, por lo cual es de interés poder conocer si los futuros docentes que saldrán de dicha universidad tienen conocimiento acerca de estos juegos tradicionales y cuál fue el impacto que tuvo en sus habilidades sociales a lo largo de su vida.

En tal sentido el presente trabajo de investigación se limitará a los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino durante el periodo 2025, por lo que se plantea el siguiente objetivo:

Saber cuál fue la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

### ***1.1.3 Delimitación del problema***

**Juegos tradicionales.** Esta investigación se centra en el papel de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de los niños en la educación inicial, prestando especial atención a los aspectos motores, cognitivos y sociales. A pesar de que ofrece los beneficios pedagógicos que estos juegos ofrecen, como la mejora de la coordinación motora, la atención, la memoria y la interacción social, su uso en el ámbito educativo ha ido en declive, siendo cada vez más sustituidos por actividades pasivas o digitales. En tanto, estudiar es importante que los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino, comprendan y hacen el uso de los juegos tradicionales que permiten al desarrollo psicomotor, el pensamiento lógico y las habilidades sociales en los niños.

**Habilidades sociales.** La presente investigación se ha delimitado al análisis de los componentes de las habilidades sociales en el contexto del nivel inicial, tomando en cuenta componentes fundamentales como la comunicación efectiva, la autoestima, la interacción social, el desarrollo de sentimientos y emociones, la resolución de conflictos y las relaciones interpersonales. Donde se ha visto que muchos niños presentan dificultades para expresar sus emociones, establecer vínculos positivos con sus pares y resolver conflictos de manera adecuada, lo que perjudica de alguna la educación de los niños. En este contexto, se ha visto la necesidad desde la perspectiva de los estudiantes universitarios de pensar sobre el manejo de las habilidades sociales en los niños y cómo aporta una convivencia escolar adecuada que contribuye a un aprendizaje más armonioso.

### **1.2 Pregunta e Hipótesis de investigación.**

### ***1.2.1 Preguntas de la investigación***

#### **1.2.1.1 Pregunta principal**

¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?

#### **1.2.1.2 Preguntas específicas**

- a) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales en su dimensión motora y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?
- b) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales en su dimensión cognitiva y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?
- c) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales en su dimensión social y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?
- d) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la comunicación efectiva de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?
- e) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la autoestima de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?
- f) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la interacción social de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?
- g) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de sentimientos, emociones de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?
- h) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la resolución de conflictos de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?
- i) ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?

### ***1.2.2 Hipótesis de la investigación***

#### **1.2.2.1 Hipótesis general**

Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

#### **1.2.2.2 Hipótesis específicas**

- a) Los juegos tradicionales en su dimensión motora se relacionan significativamente

con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

- b) Los juegos tradicionales en su dimensión cognitiva se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- c) Los juegos tradicionales en su dimensión social se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- d) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la comunicación efectiva de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- e) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la autoestima de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- f) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la interacción social de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- g) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el desarrollo de sentimientos y emociones de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- h) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la resolución de conflictos de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- i) Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

### **1.3 Objetivos y justificación de la investigación**

#### ***1.3.1 Objetivos de la investigación***

##### **1.3.1.1 Objetivo general**

Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

##### **1.3.1.2 Objetivos específicos**

- a) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales en su dimensión motora y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

- b) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales en su dimensión cognitiva y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- c) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales en su dimensión social y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- d) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la comunicación efectiva de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- e) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la autoestima de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- f) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la interacción social de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- g) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de sentimientos, emociones de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- h) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la resolución de conflictos de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- i) Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025

### **1.3.2 Justificación de la investigación**

**1.3.2.1 Justificación teórica.** La justificación teórica según Lima (2024) se refiere a cómo la investigación se relaciona con el conocimiento existente en un campo de estudio, llena vacíos o proporciona nuevas perspectivas y ayuda a ampliar o profundizar la comprensión de un tema o teoría en particular. A través del presente trabajo se va poder contrastar lo que dice la teoría acerca de la Juegos tradicionales y las habilidades sociales en un determinado contexto, y los resultados servirán para profundizar acerca de las variables en estudio.

**1.3.2.2 Justificación metodológica.** La presente investigación se justifica desde el punto de vista metodológico ya que se utilizará un enfoque cuantitativo, según Sampieriv & Fernández (2014) los métodos cuantitativos utilizan la recopilación de datos para probar hipótesis basadas en mediciones numéricas y análisis estadístico para identificar patrones de comportamiento y probar teorías. Bajo este enfoque el estudio será objetivo y brindará resultados confiables para entender las variables estudiadas.

**1.3.2.3 Justificación práctica.** En cuanto a la justificación práctica, Lima (2024) indica que describe cómo los resultados de la investigación se pueden aplicar en áreas prácticas para resolver problemas o mejorar el statu quo en un contexto particular, cómo un trabajo tiene un impacto positivo en la comunidad, la industria o el sector público.

Por tanto, en cuanto a la justificación practica la investigación brindará información pertinente para la toma de decisiones para la mejora de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

## **1.4 Marco teórico**

### **1.4.1 Antecedentes e la investigación**

Jara (2020) en su trabajo titulado “*Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la unidad educativa pensionado olivo Riobamba*”, realizado por el Instituto de Posgrado de la Universidad Nacional de Chimborazo. Ecuador. En el cual el trabajo fue de un enfoque cuantitativo de diseño no experimental y de método inductivo, el autor describe el siguiente problema: En la Unidad Educativa Pensionado Olivo se ha observado que, debido a la diversidad cultural, es difícil llevar a cabo juegos tradicionales y motricidad en los niños y niñas, por otra parte, los docentes no aplican juegos tradicionales lo que podría estar afectando a los niños en cuanto su desarrollo del enfoque intercultural. Y como objetivo principal fue: Determinar cómo el juego tradicional fortalece el desarrollo del enfoque intercultural de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo” de la ciudad de Riobamba en Ecuador. El autor utilizó la técnica de la observación Estructurada y como instrumento la ficha de observación y la población que se trabajó en la Unidad Educativa

Pensionado Olivo” utilizada para esta investigación estuvo constituida por 25 estudiantes de educación inicial y no utilizó muestra debido a que trabajó con el total de la población. Las conclusiones que obtuvo el autor fueron lo siguiente: Se analizaron los tipos de juegos tradicionales con un enfoque intercultural y se encontró que promueven el desarrollo psicosocial de los alumnos de primaria, pues estimulan de forma creativa, participativa y solidaria. Se ha vinculado la conexión e influencia de los juegos tradicionales en la creación de un enfoque intercultural, identificó la interacción mutua entre los niños, lo que conduce al desarrollo del entorno físico, mental y social común.

Atencia et al. (2024) en su trabajo titulado “*Desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos y danzas del mundo en niños de 5 años*”, realizado por la revista científica Education, Sport, Health and Physical Activity (ESHPA) en Granada España, dónde se planteó el siguiente objetivo: Verificar cual es el efecto de un programa de motricidad que esta basado en juegos y danzas para el desarrollo y la mejora de habilidades sociales en niños de 5 años de preescolar, trabajando las propuestas interculturales. Como muestra se consideró 22 preescolares de CEIP PIO XII de Torrenueva Costa, Granada. El instrumento que se usó fue “Escala de Apreciación de las Habilidades Sociales en la Infancia” y para el análisis de datos se uso el programa de estadística SPSS, seguidamente hacer una comparación las medias de los ítems analizados y cuál es la correlación entre pretest y postest. Como resultados se obtuvo una media de 4,19 sobre 5, de las cinco dimensiones evaluadas. Y respecto a la conclusión los autores mencionan que: Los niños que participaron de los juegos y danzas mejoraron en cuanto a sus habilidades de interacción social y de conversación así también sus habilidades para cooperar, compartir y sus habilidades para relacionarse con las emociones y sentimientos.

Y también se cuenta con la investigación Rodríguez (2023) en su estudio denominado “*Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial*”, realizada en la unidad de Posgrado de la Universidad Católica de Ecuador sede Ambato, el cual se realizó para obtener el título de Magíster en Innovación en Educación. El trabajo fue llevado bajo un enfoque cualitativo, de tipo descriptivo, modalidad de campo y bibliográfico documental. La autora planteó el siguiente objetivo: “Propuestas de juegos tradicionales para la mejora de la socialización de los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”. Como población la autora consideró a los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”, y está conformada por 20 estudiantes en edades comprendidas entre los 4 y 5 años, y no se consideró muestra ya que la autora trabajo con toda la población. La técnica para la recolección de datos fue la observación y como instrumento utilizó la ficha de observación, en el cual encontró las siguientes conclusiones: Los

estudiantes de la institución no practican los juegos tradicionales de manera consecutiva, es por ello que no se ve que los estudiantes hayan mejorado la socialización entre los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”. Es por ello que se ha elaborado un manual con diversos juegos tradicionales para su uso y se pudo observar que a funcionado de manera efectiva pues los estudiantes lograron socializar en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Llangahua”

A si mismo se cuenta con el estudio realizado por Berzosa (2021) titulado “*Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños de licenciada en ciencias de la educación, mención educación inicial y parvularia*”, realizado por la Unidad Académica de Educación de la Universidad Católica de Cuenca en Ecuador, trabajo realizado para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Inicial y Parvularia. El trabajo fue realizado bajo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo. El trabajo tuvo el siguiente objetivo general: “Analizar la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación preescolar”. Los resultados muestran que los juegos tradicionales juegan un papel esencial para el buen desarrollo de las habilidades y de esa manera una buena coexistencia de los niños, con efectos significativos en su vida escolar. Y la conclusión fue lo siguiente: “La intervención de los niños en el juego tradicional brinda mayores oportunidades para el desarrollo integral, por lo que el Guía de Juego Tradicional está diseñada para mejorar sus habilidades sociales en preescolar”.

Tenemos un estudio realizado por el Calderón et al., (2025) lleva por título “*Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Vesta Cevallos Intriago, del cantón Bolívar, período lectivo 2024-2025*”. El trabajo tiene un enfoque mixto: Cualitativo y cuantitativo de diseño no experimental, tipo de investigación acción. La investigación tuvo como objetivo: La implementación de los juegos recreativos promueva en los niños el desarrollo de habilidades sociales fundamentales (cooperación, empatía, respeto y comunicación), de esa manera se fortalezca su confianza y autonomía en la interacción con las personas que le rodea”. Los resultados muestran que Los juegos recreativos han proporcionado un lugar significativo para que los niños interactúen socialmente y desarrollen habilidades como la cooperación, resolución de conflictos y la empatía. Y la conclusión fue lo siguiente: Los juegos recreativos van a favorecer la interacción social y el desarrollo de habilidades sociales, Pero debe haber una presencia activa de los docentes para una buena implementación de estrategias de inclusión Y de esa manera maximizar los beneficios que se puede obtener a través de los juegos recreativos”.

En cuanto a estudios nacionales tenemos el realizado por Ydrogo (2022) Titulado *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de chiguirip*, trabajo realizado por el Programa Académico de Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo en la ciudad de Chiclayo. El trabajo se realizó bajo un enfoque cuantitativo de diseño no experimental y de tipo correlacional. En el cual el autor planteó el siguiente objetivo: “Determinar cuál es la relación entre juegos tradicionales y habilidades sociales de los estudiantes de una institución educativa inicial de Chiguirip”. Y el trabajo según el autor consideró como población y muestra censal a 22 estudiantes de una Institución educativa inicial de Chiguirip, matriculados en el año lectivo 2022. Para obtener la información, el autor utilizó un cuestionario de 31 ítems; de los cuales, 15 estaban vinculados a juegos tradicionales y 16 a habilidades sociales. El autor tuvo el siguiente resultado: Existe realacion entre los juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de la institución donde se realizo el estudio, se confirma una sig. Bilateral de  $0,000 < 0,05$ ; es decir, se aceptó la H1 y se rechazó la H0; según Rho Spearman de 0,789, la correlación que se disponía es positiva muy fuerte; además, hay correlación positiva considerable entre las dimensiones motora, cognitiva, intercultural y creativa con las habilidades sociales. Por lo que se llega a la conclusión: Se afirma una correlación significativa entre las variables juegos tradicionales y habilidades sociales en los estudiantes de la institución inicial de Chiguirip.

De igual modo tenemos una investigación que fue realizado Quispe y Nuñez (2024), titulado “*Juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales en niños(as) de 5 años de la IEI 285, Bagua Grande, 2023*”, para optar el grado profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación inicial. El trabajo se realizó con un enfoque cuantitativo de un diseño preexperimental y de tipo correlacional. En el cual el autor planteó el siguiente objetivo: Determinar la influencia del taller de juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en niños(as) de 5 años de la IEI 285, Bagua Grande, 2023". Las autoras consideraron la población a 18 estudiantes de la Institución educativa inicial Bagua Grande. Es este caso se ha empleado una lista de cotejo en dos instancias siendo pre test y post test. Los resultados obtenidos a través de la prueba estadística Wilcoxon van a respaldar la incidencia positiva de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades sociales.

También tenemos la investigación del Sarmiento (2024), denominada “*Juegos tradicionales para fortalecer habilidades sociales en niños de 5 años en la I.E.I N° 35, Lircay, 2024*”, tesis para optar el título profesional Para optar el título profesional de: Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe, la metodología que usó la autora fue aplicada, el nivel de

investigación fue explicativo, con diseño pre experimental, de enfoque cuantitativo. Tuvo como objetivo general: "Determinar si los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna-Jardín Zoraida Manrique N° 35, Lircay, 2024". La población que tuvo en consideración fue de 82 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 35 y la muestra fue de 21 niños del aula turquesa. Se ha usado la rúbrica para medir las habilidades sociales con 15 preguntas y el empleo de diversas sesiones como estrategias pedagógicas. Los resultados obtenidos fueron: Los juegos tradicionales tienen una influencia significativa ( $p=.000$ ) para la mejora de las habilidades sociales de los niños quienes han logrado expresar sus sentimientos, necesidades y opiniones, y gracias a ello una mayor integración social entre sus pares, también, se obtuvo una confiabilidad por alfa de Cronbach de .867 para la variable dependiente y fiabilidad de .607 y .767 por dimensiones.

También se tiene el trabajo realizado por Morocco (2020) titulado *Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 397 del distrito de Juliaca, provincia de san Roman, region puno año- 2020*, trabajo realizado por la Escuela profesional de Educación Inicial de la Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica los Angeles de Chimbote, tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, fue realizado bajo un enfoque cuantitativo de nivel explicativo diseño pre experimental con un pretest y posttest. El autor planteó el siguiente objetivo: "Determinar la influencia de juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la institución educativa inicial N.º 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región puno año- 2020". Como población el autor consideró a 93 niños de 3,4, y 5 años, y como muestra a 20 niños de 5 años. La técnica que utilizó el autor fue la observación y el instrumento fue ficha de observación que se consideró 15 ítems según las dimensiones de variable de habilidades sociales. Los resultados obtenidos fueron: En pre test demuestran el 55% (11) niños en nivel inicio una disminución significativa en post test al 30% (6) niños, en proceso, pre test el 25% (5) niños un incremento significativo en post-test al 45% (9) niños en logro esperado y post test 20% (4) niños, en logro destacado. Concluyendo de acuerdo a la hipótesis general que el valor p nivel de significancia es  $0,000 < 0,05$ . Por lo que el autor concluye que: La aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en la mejora de habilidades sociales en niño de cinco años.

En un estudio a nivel local se cuenta con el trabajo realizado por Chahuailacc (2021) titulado *Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 150 de Yunyaccasa, Congalla*, trabajo realizado por Escuela profesional de Educación

Inicial y Bilingüe de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad para el Desarrollo Andino, trabajo realizado para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe, el trabajo se realizó bajo un enfoque cuantitativo de nivel explicativo, el diseño es experimental la modalidad pre experimental de solo grupo único Pre Test y Post Test. La autora planteó el siguiente objetivo: “Determinar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 150 de Yunyaccasa, Congalla”. En el cual como población la autora consideró 16 niños de 5 años de la I.E.I. N° 150 de Yunyaccasa, Congalla la muestra fue no probabilístico y lo conformó toda la población mencionada, en cuanto a la técnica usada para la recopilación de datos fue la encuesta y como instrumento el cuestionario de 20 preguntas. Y como resultados encontró lo siguiente: Se sometieron a las variables al análisis de la prueba t de Student para muestras relacionadas, teniendo un 95% de confiabilidad y 5% (0,5) de margen de error, se tiene para 12 grados de libertad, la t calculada (tc) de 0,775; con una significancia bilateral de 0,53 el resultado indica que la  $t_c > t_t$ , el cual valida la hipótesis de investigación y rechazan la hipótesis nula. Por lo cual concluye: los juegos tradicionales influyen significativamente en las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 150 de Yunyaccasa, Congalla, con un nivel de confiabilidad del 95%.

#### ***1.4.2 Bases teóricas o científicas sobre el tema de investigación***

##### ***1.4.3 Juegos tradicionales***

1.4.3.1 **Definición.** De acuerdo a Pesántez (2016), el juego está presente en nuestras vidas desde épocas antiguas, pues se han hallado algunos juguetes simples y pinturas donde se observan a niños y niñas realizando actividades lúdicas, por lo que se llega a la conclusión de que es una actividad muy importante para el ser humano y su evolución continua. Hasta hace poco tiempo, los juegos no estaban tan relacionados a la educación, pues se tenía una idea de que las actividades lúdicas pueden ser útiles en la educación. Actualmente ya se toma importancia a la transmisión de contenidos a través del juego. La expresión lúdica posibilita diversas habilidades y valores necesarios al momento que vivimos, a las innovaciones que vislumbran esperanzas. (p.48)

1.4.3.2 **La importancia de los juegos en la educación.** Edutechnia (2024), el juego es una actividad mental y física que favorece el desarrollo de los niños de una manera integral y armónica. Jugar no solo es un modo de diversión sino les ofrecerá a los niños diversas posibilidades para lograr un buen desarrollo y de esa manera investigar, crear y descubrir. Gracias a todo esto el niño logra entrar en contacto con el mundo de manera satisfactoria y más sencilla. *Pero ¿Qué papel juega en el aula?, ¿Cuál es la importancia del juego en la*

*educación?* La neurociencia demuestra que el juego es mucho más que solo diversión. Sino es una herramienta importante para el aprendizaje, se adquieren aptitudes que utilizaremos en nuestra vida cotidiana, y a su vez va fomenta la motivación, la habilidad para la resolución de problemas, y maneras sencillas de afianzar conocimientos. Gracias a la neurociencia tenemos el conocimiento que al momento de jugar el cerebro activa regiones para seguir aprendiendo, además de que focalizan la atención, sin desviar el interés y enfocarse en lo que se está haciendo. También entendemos que todos los cerebros no son iguales, y que por ende el modo de aprender y comprender es diferente.

**1.4.3.3 Tipos de juegos.** Según Morocho (2016), clasifica los tipos de juegos desde diversas prácticas que se realizan, las cuales se encuentran clasificadas de la siguiente manera.

**Tradicional.** Son aquellas actividades que se transmiten de generación en generación, que viene de una comunidad o una región no tienen reglas específicas ya que varía depende el contexto y cultura. No necesitan materiales complejos solo materiales sencillos y accesibles.

**Popular.** Son los que pasa de generación en generación de forma oral, las reglas cambian de acuerdo a la región o país donde se practica e inclusive los nombres son distintos pero un mismo juego.

**De mesa.** Estos juegos a diferencia del resto necesitan un tablero donde se realizará la acción y muchos de estos juegos necesitan más de dos participantes.

**De Rol.** Como ya hace referencia, el juego de roles es cuando los que juegan entran en un papel dependiendo la situación e imitan el papel del personaje basándose en la característica de un personaje elegido a través de diálogos y/o acciones.

**Videojuegos.** Los videojuegos con el tiempo han ido evolucionando y actualmente tienen una aceptación en la sociedad pues abarca diversas edades y se utiliza consola para jugarlos. (p.23)

**1.4.3.4 Los juegos tradicionales.** Según Pérez (2020), los juegos tradicionales son aquellos que se han transmitido de generación en generación, es por ello que muchos han sido modificados y adaptados a entornos y culturas es por ello que también no encontramos una única versión. Estos juegos tienen una esencia popular que permitió interiorizar el medio cultural y fundamentalmente, son juegos de la sociedad. Esta emplea aprendizaje como los demás juegos. A través de los mismos se puede transmitir a los niños diversas características, valores, ciertas formas de vida, tradiciones dependiendo del contexto, como otros aspectos de los mismos, por ejemplo, qué juego se jugaba en determinado lugar o región y de qué manera.

Según Guy (1996) El juego es una acción espontánea y desinteresada que requiere seguir reglas elegidas libremente u obstáculos elegidos deliberadamente para superar. La

función principal del juego es darle al niño la alegría de la victoria moral, fortaleciendo su personalidad y anteponiéndola a sí mismo y a los demás.

El juego es una actividad innata para niños. como parte importante de su desarrollo general tenemos Juegos funcionales, juegos asertivos, juegos simbólicos, juegos prosociales, etc., que permiten a los niños construir tu personalidad.

Variedad de juegos existentes Innumerables, por lo que puedo recomendar. Sigue cambiándolos para lograr Buscó integridad. Finalmente, los juegos brindan a las personas experiencias valiosas y versátiles. desarrollo holístico, por lo que deben ser considerados en cualquier plan Educación formal y no formal.

**1.4.3.5 Dimensiones.** En cuanto a las dimensiones se tomará según el Ministerio de Educación (2018) citado por Cuellar (2021) los cuales son juego motor, juego cognitivo y juego social.

***Dimensión motora.*** De acuerdo a Cuellar (2021) se refiere al uso de movimiento y experimentación del juego usando cuerpo, se realiza al aire libre de manera recomendable, esta ayudara al desarrollo psicomotor de manera óptima en esta etapa.

De acuerdo a De la Cruz (2021) menciona que está vinculado a las partes del cuerpo y las diferentes sensaciones que surgen como efecto del movimiento del mismo. La cual es más vivencial que el mismo juego. Este va permitir una adopción del esquema del cuerpo y una asimilación de relaciones de causa-efecto. El estudiante va tomando consciencia de las cosas que realiza y de esa manera va transformar su entorno, causando reacciones en los demás, y de esa manera reconocerse como sujeto de cambios.

***Los indicadores.*** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión juegos tradicionales (motora) se va considerar a Ydrogo, Y. (2022) que considera comprensión del cuerpo, movimiento del cuerpo, valoración y cuidado.

- Conocimiento del cuerpo
- Movimiento del cuerpo
- Valoración y cuidado

***Dimensión cognitiva.*** De acuerdo a Cuellar (2021) se refiere a uso del conocimiento y la curiosidad intelectual y de esa manera resolver problemas. Rompecabezas.

De la Cruz (2021) menciona que el juego construye pensamiento y empatía. Este permite la reflexión sobre situaciones, desafíos o problemas. Este aporta una buena convivencia y permite entender los sentimientos del otro como expresión humana y educadora de

socialización. Para esta dimensión se ha considerado dos indicadores: Desarrollo del Pensamiento y Desarrollo emocional.

**Indicadores.** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión juegos tradicional cognitivo se va considerar a Ydrogo (2022) que considera al Reflexión y solución de problemas, Recuerdo de hechos y Control de los impulsos agresivos.

- Reflexión y solución de problemas.
- Recuerdo de hechos.
- Control de los impulsos agresivos.

**Dimensión social.** De acuerdo a Cuellar (2021) nos dice que: es el juego que usa la interacción como protagonistas. Rondas.

De la Cruz (2021) menciona que el juego como medio cultural mejora la comunicación y la convivencia social. Al niño se considera como protagonista de la interacción. Aquí va perfeccionar su cordialidad, su forma de vivir con reconocimiento y vinculación. Para esta dimensión se ha considerado cuatro indicadores los cuales son: Integración, Equidad, Convivencia y Empatía.

**Indicadores.** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión "Juegos tradicional social" se va considerar a Ydrogo (2022) que considera la Convivencia, Inclusión y equidad y Comprensión a los demás.

- Convivencia
- Inclusión y equidad
- Comprensión a los demás.

#### **1.4.4 Habilidades sociales**

1.4.4.1 **Las habilidades.** Echtelt (2024), es una capacidad que un ser humano posee para poder realizar ciertas tareas y resolver de manera satisfactoria problemas que se le presenta y esto es considerado un alto nivel de competencia. Y estas se adquieren a través de:

**Educación académica.** Al realizar estudios dentro de una institución guiado por maestros en diferentes áreas generalmente de manera teórica.

**Formación.** Está centrada en conjuntos de habilidades y destrezas específicas generalmente suelen ser prácticas académicas.

1.4.4.2 **Tipos de habilidades.** Gómez, (2024), es posible clasificar las habilidades en dos categorías principales: generales y específicas. Las habilidades generales o básicas son todas aquellas que se utilizan en varios campos, mientras que las habilidades específicas se refieren a tareas específicas. Por ejemplo, tocar varios instrumentos es considerado una

habilidad general, mientras que tocar la guitarra con destreza es una habilidad específica. Además, las habilidades se clasifican en duras y blandas. Las habilidades duras son competencias técnicas y específicas, como el manejo de diversas herramientas. En cambio, las habilidades blandas se considera aptitudes interpersonales y emocionales, como la comunicación efectiva o la empatía.

También podemos clasificar las habilidades es según el área en la que se aplican. De esta manera se distinguen: habilidades cognitivas, habilidades sociales, habilidades físicas y habilidades emocionales.

**Habilidades cognitivas.** Las habilidades cognitivas se refiere a los procesos mentales, como la memoria, la rapidez del pensamiento, la deducción lógica y otras capacidades vinculadas con el conocimiento y el aprendizaje. Estas habilidades, a su vez, pueden ser:

**Habilidades verbales.** Esta es cuando hay una expresión buena y fluida al comunicarse y la expresión del lenguaje y la palabra. Por ejemplo, entender un texto, expresión oral adecuada, vocabulario amplio y narración de historias.

**Habilidades visoespaciales.** Esta se refiere a la capacidad de utilizar y poder manipular objetos mentalmente, esta permite poder entender el espacio, distancia y ubicación. Esta capacidad es esencial para realizar tareas diarias como ubicarse, orientarse, leer mapas, armar rompecabezas, etc.

**Habilidades matemáticas.** Como dice su nombre habilidades matemáticas se refieren al manejo de los números y del cálculo en sus distintas formas. Por ejemplo, resolución de problemas matemáticos, cálculos mentales, operaciones, estimación de cantidades, solución de ecuaciones.

**Habilidades sociales.** Las habilidades sociales permiten una buena interacción con nuestros pares. Son esenciales e importantes para desenvolverse en todos los ámbitos de la vida.

**Habilidades físicas.** Las habilidades físicas permiten una buena coordinación de nuestro cuerpo y las capacidades motoras. Son fundamentales para un buen desempeño deportivo y para el bienestar del cuerpo y mente.

**Habilidades emocionales.** Estas habilidades permiten comprender, reconocer y regular nuestras emociones de manera efectiva. Son esenciales para dar una respuesta emocional en diversas situaciones e identificar los factores que producen tensión.

**1.4.4.3 Las habilidades sociales.** Las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto habilidades interpersonales y las habilidades que nos permiten hacer conexiones capaces de comunicarse y expresarse apropiadamente nuestros sentimientos, opiniones, deseos

o necesidades de diferentes maneras contexto o situación sin sentirse estresado, ansioso o de otra manera emociones negativas.

El comportamiento de habilidades sociales se refiere al conjunto de comportamientos que un individuo exhibe en interacciones interpersonales, expresando los sentimientos, actitudes, deseos, creencias o derechos del individuo de una manera apropiada para la situación, y respetando el comportamiento de los demás, en general, abordando problemas inmediatos mientras hay riesgo, probabilidad de problemas futuros. Las habilidades sociales son los comportamientos necesarios para interactuar e interactuar con compañeros y personas mayores de una manera efectiva y mutuamente satisfactoria.

**1.4.4.4 Dimensiones.** En cuanto a las dimensiones para la variable habilidades sociales se va considerar lo mencionado por Roca (2014), en el cual menciona las siguientes dimensiones

**1.4.4.4.1 Dimensión de comunicación afectiva.** Ydrogo (2022) “definida este un proceso de interrelación entre 2 o más persona permitiendo la adquisición de conocimientos, la configuración en las relaciones sociales, la solución de los conflictos y la construcción de consensos”. (p.02)

**Indicadores.** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión "Comunicación afectiva" se va considerar a Ydrogo (2022) que considera la interrelación, el uso del dialogo y las destrezas comunicativas.

- Interrelación
- Uso del diálogo
- Destrezas comunicativas

**1.4.4.4.2 Dimensión de autoestima.** González (2009) “Se puede definir la autoestima como la valoración positiva o negativa que el sujeto hace de su autoconcepto, valoración que se acompaña de sentimientos de valía personal y auto aceptación” (p.224)

**Indicadores.** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión "Autoestima" se va considerar a Ydrogo (2022) que considera el auto reconocimiento, la auto aceptación y la auto valoración.

- Auto reconocimiento
- Auto aceptación
- Auto valoración

1.4.4.4.3 **Dimensión de la interacción social.** Para Ydrogo (2022) “En relación a la interacción social, la relación entre seres humanos, donde se evidencia cortesía como muestra de un buen trato, y este permite a los infantes interactuar en distintos ambientes sociales, asimilando habilidades y destrezas para poder comunicar las emociones y pensamientos a sus pares” (p.2).

**Indicadores.** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión Interacción social" se va considerar a Ydrogo (2022) que considera la amabilidad y cortesía y la "Cooperación y solidaridad

- Amabilidad y cortesía
- Cooperación y solidaridad

1.4.4.4.4 **Desarrollo de sentimientos y emociones.** Para Ydrogo (2022) “hace posible la identificación de diversos factores implicados en el actuar de las personas para autorregularlo teniendo en cuenta la práctica de valores y condiciones de un estado emocional adecuado frente a los demás. El infante va construyendo su yo, autoestima, seguridad y confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea mediante interacciones que va estableciendo con los de su alrededor, reconociéndose como único y distinto” (p.3)

**Indicadores.** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión desarrollo de sentimientos y emociones se va considerar a Ydrogo (2022) que considera la "regulación de la conducta" y el "Control de emociones"

- Regulación de la conducta
- Control de emociones

1.4.4.4.5 **Resolución de conflictos.** Para Wolff y Nagy (2024) “la resolución de conflictos es el proceso de encontrar una solución pacífica a un desacuerdo entre dos o más personas u organizaciones. El objetivo es llegar a un acuerdo que satisfaga a todas las partes involucradas” (p.2).

**Indicadores.** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión resolución de conflictos se va considerar a Ydrogo, Y. (2022) que considera la exposición de ideas pacíficamente, pide y acepta disculpas y búsqueda de soluciones.

- Exposición de ideas pacíficamente
- Pide y acepta disculpas
- Búsqueda de soluciones

1.4.4.4.6 **Relaciones interpersonales.** Gómez (2024) “Son las interacciones sociales y emocionales recíprocas entre dos o más personas. Se basan en emociones, sentimientos, intereses comunes o actividades sociales, y están mediadas por la comunicación. Este tipo de relaciones son fundamentales para la vida en sociedad y se manifiestan en numerosos contextos cotidianos, como la familia, la amistad, el entorno laboral, los clubes deportivos, las parejas, entre otros”. (p.2)

**Indicadores.** En cuanto a los indicadores tomados para la dimensión relaciones interpersonales se va considerar a Ydrogo (2022) que considera la adaptación a los compañeros y hacer amigos con facilidad.

- Adaptación a los compañeros
- Hacer amigos con facilidad

## 1.5 Estado de la cuestión

### 1.5.1 Juegos tradicionales

1.5.1.1 **Definición.** Los juegos tradicionales se va considerar lo mencionado por Ardila (2022) Los juegos tradicionales es una forma de recreo que forma parte del patrimonio cultural de una región e identifica costumbres y tradiciones. Esta fortalece la identidad cultural, estas actividades recreativas también promueven habilidades sociales y estimulan el proceso de aprendizaje en un contexto educativo por su valor educativo.

**Definición operacional.** La variable juegos tradicionales será medido a través de un cuestionario el cual tiene las siguientes dimensiones: motora, cognitiva, social.

1.5.1.2 **Teoría que apoya a los juegos tradicionales.** Apoyada en la teoría sociocultural. Según (Vygotsky, 2009) resalta algo fundamental el papel del juego en el desarrollo social, cognitivo y motor, resalta el juego de una manera diferente dando énfasis al rol importante en la vida de los estudiantes ya que no solo en un modo de distracción más bien un fuerte apoyo al desarrollo cognitivo y social del niño.

**La función del juego en el desarrollo.** Vygotsky menciona que, mediante el juego, el niño va crear situaciones imaginarias, y este permitirá alejarse de la realidad de manera inmediata. Si un niño juega a ser profesor, si bien es cierto no lo es va actuar de esa manera asumiendo el rol de docente mediante el juego. La acción que realizamos de manera concreta dará pase a lo abstracto.

**El juego como zona de desarrollo próximo.** también considera el juego como una zona de desarrollo próximo. Significa que el juego va permitir al niño pueda lograr desarrollarse de mejor manera por sí solo en su vida cotidiana. Cuando el niño asume roles le permite seguir

ciertas reglas en un contexto de juego, al realizar el rol pone en práctica habilidades y comportamientos que inicialmente no domina, pero ello va abriendo paso a un mejor desarrollo y aprendizaje.

***El desarrollo social a través del juego.*** El capítulo resalta cuán importante es el juego en el desarrollo social del niño. El juego de roles, en específico, necesita que los niños interactúen entre sí, hagan negociaciones, apoyen y se unan a reglas sociales. En este tipo de interacción social es crítico para que los niños internalicen las normas de su cultura y puedan desarrollar sus funciones psicológicas superiores en un ambiente de cooperación y comunicación.

Menciona que el juego es un aspecto importante del desarrollo, pues fomenta un pensamiento abstracto y también promueve adquisición de habilidades nuevas y facilita la socialización, demostrando su función central en el desarrollo psicológico infantil.

También basado en la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget (1964) consideraba el juego como un instrumento útil e importante en el desarrollo cognitivo. En su teoría, el juego no es solo una actividad de ocio, sino la manera como los niños se forma, procesa y asimilan el mundo donde se desarrollan. El niño al crecer su pensamiento evoluciona, y la manera de percibir de juego también cambia.

***Piaget toma en cuenta tres tipos de juego que se corresponden a esta etapa.*** Juego de ejercicio (0-2 años): Propio de la etapa sensoriomotora, este juego se centra en repetir movimientos y acciones para formar los esquemas motores. Un bebé agita una sonaja se da cuenta que para escuchar el sonido nuevamente necesariamente tiene que agitar la sonaja una y otra vez y a su vez experimenta causa y el efecto de la acción que realizó.

Juego simbólico (2-7 años): Característico de la etapa preoperacional, este juego marca el inicio de una representación mental. Los niños toman objetos para dar vida a ciertos objetos como una escoba es un caballo y asumen roles de fantasía (jugar a ser un profesor). Esto les permite sobrellevar la realidad a su manera, explorando las diversas situaciones y emociones donde se siente seguro y de fantasía.

Juego de reglas (7 años en adelante): En la etapa de las operaciones concretas y formales, el juego ya no es representativo sino se vuelve más social y estructurado. Los niños siguen reglas compartidas y cooperan o compiten con otros, estos juegos les ayudan a poder ver y entender las normas sociales y a desarrollar el razonamiento lógico. Estos juegos son importantes puesto que ayudan el desarrollo de la moralidad y la socialización.

### 1.5.2 Habilidades sociales

**1.5.2.1 Definición.** Para definir la variable habilidades sociales se tomará lo mencionado por Dongil (2014) Conjunto de competencias y habilidades interpersonales que nos permiten comunicarnos correctamente con los demás y expresar como nos sentimos, nuestras opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos sin sentir tensión, ansiedad u otras emociones no positivas.

**Definición operacional.** Para medir la variable habilidades sociales se utilizará un cuestionario, el cual tiene las siguientes dimensiones: comunicación efectiva, autoestima, interacción social, desarrollo de sentimientos y emociones, resolución de conflictos y relaciones interpersonales.

**1.5.2.2 Teoría.** Basado en la teoría de las habilidades sociales. Según Alber Bandura (1986), en su teoría del aprendizaje social destaca menciona que las personas aprenden al observar a otros. Bandura destaca tres aspectos importantes que se desarrolla en el contexto social los cuales son: la observación, la imitación, y el modelo. Esta teoría centra en la idea de que el ser humano no solo aprende por un refuerzo directo, sino también al observar a sus pares es decir a la gente que le rodea, las consecuencias de las acciones que realizan los demás.

El proceso de aprendizaje observacional tiene cuatro fases: la atención, la retención, la reproducción y la motivación.

En la fase de atención, el que observa debe prestar atención al modelo.

La retención implica codificar y guardar la información observada en la memoria.

La reproducción es la acción de realizar lo observado es decir de manera concreta.

La motivación es la acción que se realiza dependiendo de las expectativas de recompensa o castigo.

Bandura usa el concepto de “autoeficacia”, que es capacidad de ejecutar diversas acciones de manera independiente y lograr resultados específicos. Al desarrollar la autoeficacia se están formando altas capacidades de persistir al desarrollar tareas desafiantes. Esta teoría resalta la interacción de del entorno, conducta y los factores cognitivos de las personas.

Como también apoyado en la teoría la inteligencia emocional de Daniel Goleman (1995), las habilidades sociales son el pilar de la inteligencia emocional y la clave para interactuar con los demás de forma efectiva. Constituyen la quinta y última competencia emocional, y se construyen sobre las cuatro anteriores: el autoconocimiento, la autorregulación, la motivación y la empatía. Son el resultado de poner en práctica las emociones de manera consciente y estratégica en las relaciones interpersonales.

Goleman sostiene que estas habilidades son fundamentales en los diferentes ámbitos de la vida, desde un hogar hasta un entorno laboral. Se detalla cómo la falta del desarrollo de estas áreas puede generar conflictos, puesto que las personas no comunican de manera efectiva sus necesidades, expresar sus desacuerdos o la construcción de relaciones sanas.

Las habilidades sociales, según Goleman, se manifiestan en competencias específicas como:

- **Liderazgo y persuasión.** Es la capacidad de dirigir, influir y llevar a sus pares a un objetivo colectivo.
- **Comunicación.** Esta habilidad se refiere a expresar de manera clara lo que se quiere transmitir y de esa misma manera escuchar a quien nos transmite la información.
- **Gestión del cambio.** La habilidad para promover ciertos cambios y motivar a los pares a poder adaptarse.
- **Colaboración y trabajo en equipo.** Es la capacidad de ayudar y crear coordinación en un grupo.

Al desarrollar estas habilidades tendremos un éxito personal y profesional, las habilidades sociales se desarrollan y perfeccionan a lo largo de nuestras vidas mediante las prácticas y ser conscientes de todo ello. Goleman da énfasis en su libro que el desarrollo de habilidades sociales no solo servirá para interactuar sino es una herramienta poderosa para la construcción de una sociedad más comprensiva.

## **1.6 Marco metodológico**

### ***1.6.1 Clasificación de la investigación***

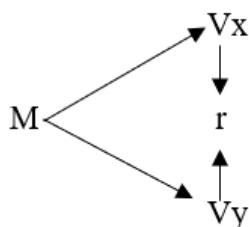
**1.6.1.1 Tipo de investigación.** La investigación que se hará es aplicada según Hernández (2024) menciona que: La investigación aplicada o empírica se caracteriza por un esfuerzo por aplicar o utilizar el conocimiento adquirido y al mismo tiempo adquirir otros conocimientos luego de ejecutar y sistematizar la práctica basada en la investigación. Utilizar el conocimiento y los resultados de la investigación para comprender la realidad de manera precisa, organizada y sistemática.

**1.6.1.2 Nivel de investigación.** El nivel es explicativo correlacional ya que se describirá y explicará la relación entre las dos variables de estudio, según Hernández (2010) acerca de los estudios descriptivos menciona que: El propósito de la investigación descriptiva es identificar los atributos, características y los perfiles de las personas, grupos, comunidades, procesos, objetos u otros fenómenos que requieran investigación.

Asimismo, Hernández et al (2010) menciona respecto a los estudios de nivel correlacional que: El propósito de este tipo de investigación es comprender el grado de conexión o asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto específico. A veces se analizan relaciones entre sólo dos variables, pero los estudios suelen encontrar relaciones entre tres, cuatro o más variables.

**1.6.1.3 Diseño de investigación.** El diseño que se utilizará es no experimental, según Hernández et al (2010) que: En estos estudios, no se varía adrede las variables independientes para observar los efectos sobre las otras variables. Lo que se realiza es en la investigación no experimental pues observamos los fenómenos que ocurren en entornos netamente naturales y luego pasamos al análisis.

Donde



M: Muestra de estudio de las tres especialidades de educación

Vx: Juegos tradicionales

R: Relación que representa ambas variables del estudio

Vy: Habilidades sociales

### 1.6.2 Población y muestra

**1.6.2.1 Población.** La población la conforma los estudiantes de la Universidad para el Desarrollo Andino, matriculados al 2025 es de 367 estudiantes.

**Tabla 1**

*Total, de estudiantes de la UDEA matriculados al 2025, semestre I*

Especialidad	TOTAL
Educación Inicial y Bilingüe	169
Educación Primaria y Bilingüe	15
Educación Secundaria y Bilingüe	183
<b>TOTAL</b>	<b>367</b>

*Nota.* Esta tabla muestra a los estudiantes matriculados al 2025, según la nómina de matrícula de la Universidad para el Desarrollo Andino.

**1.6.2.2 Muestra.** Para la muestra se tomará un muestreo no probabilístico Ortega (2024) menciona que:

El muestreo no probabilístico es un método de muestreo en el que el investigador selecciona la muestra basándose en un juicio subjetivo en lugar de una selección aleatoria.

La muestra estará conformada por los estudiantes de la facultad de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino matriculados en el 2025-I que es de 188 estudiantes.

### **Estimación de cantidad de muestra de estudio.**

$$n_o = \frac{Z^2 * N * P * Q}{Z * P * Q + (N - 1) * E^2}$$

Cuando:

$$Z = 1.96$$

$$N = 367$$

$$P = 0.5$$

$$Q = 0.5$$

$$E = 0.05$$

Remplazando

$$n_o = \frac{1.96^2 * 367 * 0.5 * 0.5}{1.96 * 0.5 * 0.5 + (367 - 1) * 0.05^2} = 188 \text{ estudiantes}$$

### **Tabla 2**

*Número de estudiantes considerados para la muestra de estudios.*

Especialidad	N° POBLACION	PORCENTAJE	N° MUESTRA	PORCENTAJE
Educación inicial	169	46%	87	46%
Educación primaria	15	4%	8	4%
Educación secundaria	183	50%	94	50%
Total	367	100%	188	100%

Fuente: estimación de muestra por especialidad (2025)

### **1.6.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

**1.6.3.1 Técnicas.** La técnica que se utilizará es la encuesta, Casas (2002) la técnica de la encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación porque permite recopilar y procesar información de manera rápida y eficiente.

**1.6.3.2 Instrumentos.** El instrumento para la recolección de los datos tanto para la variable dependiente e independiente se utilizará el cuestionario, según Medina y otros, (2023) menciona que:

Los cuestionarios son una herramienta importante para recopilar información y se utilizan ampliamente en diversos campos como la investigación, la evaluación, la educación y la evaluación del desempeño.

### **1.6.4 Proceso y análisis de datos.**

Para el procesamiento de la información previamente se solicitará el permiso de la Universidad para el Desarrollo Andino para poder aplicar los cuestionarios, luego de ser aplicados los instrumentos los datos obtenidos serán procesados por medio de la Estadística descriptiva Acosta (2024) Es una rama de la estadística que se ocupa de la recopilación, clasificación y reducción de información. La información recopilada se resume en tablas y gráficos que deben describir adecuadamente el comportamiento de la información recopilada.

Y también se utilizará la estadística inferencial para saber si hay correlación entre las variables en estudio, Acosta (2024) rama de la Estadística que va ocupar procesos de estimación (puntual y por intervalos), los análisis y pruebas de hipótesis. Tiene como finalidad la estadística inferencial tener buenas conclusiones y nos brinden una adecuada base científica para la toma de decisiones, se considera la información muestral que se ha recolectado. Para analizar sus datos obtenidos se va los programas Excel y SPSS por la facilidad de uso.

#### ***1.6.5 Aspectos éticos***

Cómo aspectos éticos se utilizarán el respeto y responsabilidad. Tenemos en cuenta a los autores que aportan el trabajo de investigación citándolos de manera correcta y apropiada según las Normas APA en su versión 7, en el aspecto de beneficencia se tuvo en cuenta los resultados finales, este se compartirá con la Universidad para el Desarrollo Andino, para que ellos puedan disponer las conclusiones como referente para las políticas de enseñanza.

## CAPÍTULO II

### PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

#### 2.1 Análisis de la confiabilidad del instrumento

En la siguiente tabla se muestra la confiabilidad del instrumento analizado para ambos instrumentos del cuestionario y de los juegos tradicionales y las habilidades sociales de acuerdo a la perspectiva de los estudiantes de la Universidad para el Desarrollo Andino, las cuales son comparadas con los valores estimados de Marroquín (2013).

**Tabla 3**

*Cuadro comparativo para la confiabilidad de los datos.*

<b>Rango</b>	<b>Interpretación</b>
0,90-1,00	Muy alta
0,80-0,89	Alta
0,70-0,79	Adecuada
0,60-0,69	Baja
0,50-0,69	Muy baja
<0,50	No confiable

Fuente: De acuerdo a Marroquin (2013).

**Tabla 4**

*Fiabilidad de las habilidades sociales*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.928	15

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 03, la confiabilidad para los juegos tradicionales en los 15 ítems propuestos del cuestionario de las habilidades sociales se ha obtenido un valor de 0.928, el cual es clasificado muy alto, en un rango de 0.90 a 1.00 de acuerdo a Marroquín, indicando que es apto para mostrar los resultados.

**Tabla 5**

*Fiabilidad de los juegos tradicionales*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,921	9

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 04, la confiabilidad para los juegos tradicionales en los 9 ítems propuestos del cuestionario de los juegos tradicionales se ha obtenido un valor de 0.921, el cual es

clasificado muy alto, en un rango de 0.90 a 1.00 de acuerdo a Marroquín, indicando que es apto para mostrar los resultados.

**Tabla 6**

*Análisis de fiabilidad para los ítems de las habilidades sociales.*

<b>Estadísticas de total de elemento</b>					
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
x1	27.07	80.36	0.725	0.384	0.835
x2	27.1	80.098	0.736	0.526	0.831
x3	27.07	79.538	0.770	0.538	0.830
x4	27.24	79.399	0.639	0.509	0.931
x5	27.34	76.764	0.738	0.605	0.929
x6	27.36	78.952	0.744	0.522	0.831
x7	27.33	77.587	0.753	0.624	0.928
x8	27.37	78.623	0.73	0.592	0.929
x9	27.2	78.815	0.772	0.510	0.830
x10	27.17	77.863	0.758	0.650	0.928
x11	27.22	77.269	0.750	0.655	0.928
x12	27.26	79.31	0.755	0.504	0.831
x13	27.22	80.218	0.716	0.483	0.832
x14	27.14	79.335	0.743	0.569	0.831
x15	27.16	77.723	0.697	0.585	0.930

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 06, se puede observar la confiabilidad del instrumento donde la media tiene un comportamiento uniforme además las correlaciones superan a 0.61 los cuales garantizan que el instrumento tiene una fiabilidad adecuada para mostrar los resultados en el estudio.

**Tabla 7**

*Análisis de fiabilidad para los ítems de los juegos tradicionales.*

<b>Estadísticas de total de elemento</b>					
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
y1	15.27	30.444	0.716	0.581	0.912
y2	15.33	30.242	0.705	0.578	0.912
y3	15.33	29.802	0.761	0.632	0.909
y4	15.33	30.576	0.743	0.579	0.910
y5	15.25	29.899	0.763	0.616	0.908
y6	15.30	30.275	0.695	0.564	0.913
y7	15.32	30.165	0.698	0.538	0.913
y8	15.25	30.810	0.666	0.531	0.915
y9	15.39	30.304	0.707	0.586	0.912

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 07, se observa que los ítems de los juegos tradicionales presentan una correlación entre los ítems por encima de 0.61, las cuales garantizan los resultados del estudio en la investigación.

## 2.2 Cantidad de estudiantes por especialidad

**Tabla 8**

*Cantidad de estudiantes por especialidad y ciclos considerados para el estudio.*

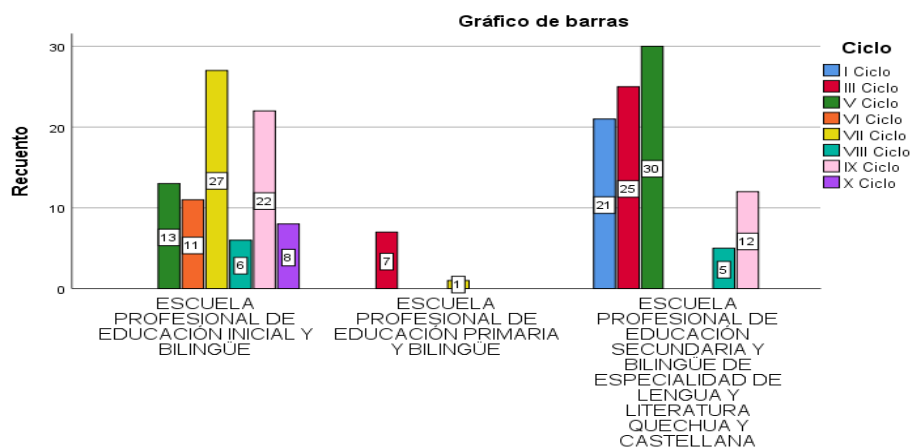
		Ciclo								Total
		I Ciclo	III Ciclo	V Ciclo	VI Ciclo	VII Ciclo	VIII Ciclo	IX Ciclo	X Ciclo	
Especialidad	• Escuela profesional de educación inicial y bilingüe	0	0	13	11	27	6	22	8	87
	• Escuela profesional de educación primaria y bilingüe	0	7	0	0	1	0	0	0	8
	• Escuela profesional de educación secundaria y bilingüe de especialidad de lengua y literatura quechua y castellana	21	25	30	0	0	5	12	0	93
Total		21	32	43	11	28	11	34	8	188

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 06 y figura 01, se puede observar la cantidad de estudiantes según la especialidad y ciclo, quienes han sido considerados para el análisis de la información de acuerdo a la estimación de la cantidad de estudiantes, considerando la fórmula de muestreo probabilístico para poblaciones finitas, determinados de este modo: en nivel inicial, a 87 estudiantes; en el nivel primaria, a 8 estudiantes; y, por último, en el nivel secundaria, a 93 estudiantes, los cuales conforman un total de 188 estudiantes considerados en el estudio.

**Figura 1**

*Diagrama de barras de los participantes según la especialidad y ciclo.*



Fuente: elaboración propia (2025)

### 2.3 Escala de varemos para la interpretación de los resultados

Para los varemos se empleó el concepto de percentiles para cuatro niveles las cuales se encuentran clasificadas en siempre:1, Casi siempre: 2, Casi nunca: 3 y Nunca:4, los cuales son contruidos basado en la escala de valoración para cuatro niveles en percentiles 25, 50 y 75.

*Escala de varemos para los juegos tradicionales.* Se ha considerado 9 ítems, los cuales se han determinado de acuerdo a la siguiente.

#### Escala de Likert

- Mínimo :1
- Máximo: 4
- Numero de ítems: 9
- Cantidad de niveles: 4

#### Tabla 9

*Baremos para los 9 ítems de los juegos tradicionales.*

	Mínimo	Máximo
Siempre	9	16
Casi siempre	17	23
Casi nunca	24	29
Nunca	30	36

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 9, se han considerado los baremos basados en percentiles para 9 ítems, los cuales se han utilizado para presentar los resultados de forma general en el cuestionario de juegos tradicionales.

*Escala de baremo para las dimensiones de los juegos tradicionales.* Se han formulado 3 ítems para cada una de las dimensiones de motora, cognitiva y social, las cuales son mostrados en la siguiente tabla.

#### Escala de Likert

- Mínimo :1
- Máximo: 4
- Numero de ítems: 3
- Cantidad de niveles: 4

#### Tabla 10

*Escala de baremos para 3 ítems de las dimensiones motora, cognitiva y social.*

	Mínimo	Máximo
Siempre	3	5
Casi siempre	6	8

Casi nunca	9	10
Nunca	11	12

Fuente: elaboración propia (2025)

Los baremos de la tabla 10, se han empleado utilizado para las dimensiones de juegos motoras, cognitivas y sociales.

**Escala de varemos para las habilidades sociales.** En las habilidades sociales se ha considerado 15 ítems las cuales se ha subdividido en las siguientes dimensiones de comunicación efectiva, autoestima, interacción social, desarrollo de sentimientos y emociones, resolución de conflictos y las relaciones interpersonales, los cuales se han baremado de acuerdo a las siguientes tablas.

#### **Escala de Likert**

- Mínimo :1
- Máximo: 4
- Numero de ítems: 15
- Cantidad de niveles: 4

#### **Tabla 11**

*Escala de baremos para 15 ítems de las habilidades sociales.*

	Mínimo	Máximo
Siempre	15	26
Casi siempre	27	38
Casi nunca	39	49
Nunca	50	60

Fuente: elaboración propia (2025)

En la escala de baremos se puede ver los rangos que han sido utilizados para 15 ítems de las habilidades sociales, los cuales sirven para mostrar los resultados de la investigación, basado en los percentiles 25, 50 y 75.

**Escala de baremos para las dimensiones.** Se ha formulado tres ítems para las siguientes dimensiones los cuales son.

- Comunicación efectiva
- Autoestima
- Resolución de conflictos

#### **Escala de Likert**

- Mínimo :1
- Máximo: 4
- Numero de ítems: 3

- Cantidad de niveles: 4

### Tabla 12

*Escala de baremos para 3 ítems de las dimensiones motora, cognitiva y social.*

	Mínimo	Máximo
Siempre	3	5
Casi siempre	6	8
Casi nunca	9	10
Nunca	11	12

Fuente: elaboración propia (2025)

*Escala de baremos para las dimensiones.* Se ha formulados 2 ítems para medir las siguientes dimensiones.

- Interacción social
- Desarrollo de sentimientos y emociones.
- Relaciones interpersonales

### Escala de Likert

- Mínimo :1
- Máximo: 4
- Numero de ítems: 2
- Cantidad de niveles: 4

### Tabla 13

*Escala de baremo para 2 ítems*

	Mínimo	Máximo
Siempre	2	4
Casi siempre	5	5
Casi nunca	6	7
Nunca	8	8

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 13, se puede ver la escala de baremo para 2 ítems donde se puede los rangos que varían de 2 a 8.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1 Análisis cuantitativo para juegos tradicionales

**Tabla 14**

*Juegos tradicionales según el género*

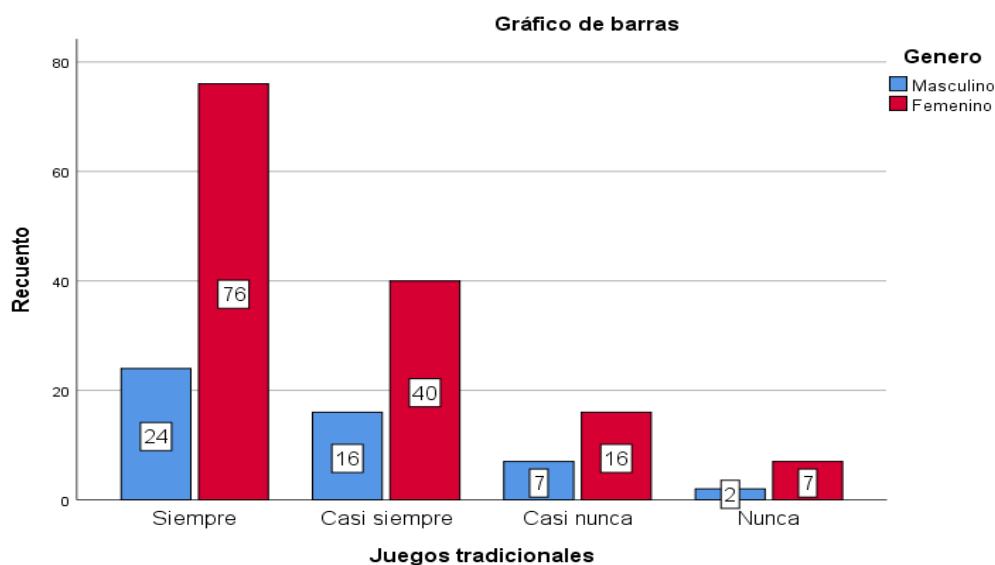
		Juegos tradicionales basado en su género						Escala de baremo basado en percentiles		
		Masculino		Femenino		Total		p	Mínimo	Máximo
		fi	%	fi	%	f	%			
Juegos tradicionales	Siempre	24	49%	76	55%	100	53%	p25	9	16
	Casi siempre	16	33%	40	29%	56	30%	p50	17	23
	Casi nunca	7	14%	16	12%	23	12%	p75	24	29
	Nunca	2	4%	7	5%	9	5%	>p75	30	36
Total		49	100%	139	100%	188	100%		ítems 1 al 9	

Fuente: elaboración propia (2025)

La tabla 14 y figura 2 se muestra que la mayoría de los estudiantes de la Universidad para el Desarrollo Andino 24 estudiantes que equivale el 49% de género masculino y 76 estudiantes que equivale el 53% de género femenino participan siempre de los juegos tradicionales, con mayor participación femenina, aunque ambos géneros presentan niveles similares de participación. Esta frecuencia se mide mediante una escala de baremo por percentiles aplicada sobre nueve ítems que abordan aspectos físicos, cognitivos y sociales, como el autoconocimiento, la resolución de problemas, el recuerdo de vivencias personales y familiares, el manejo de reacciones violentas, la convivencia armoniosa, la inclusión, la equidad y la empatía hacia los demás, lasado en los percentiles 25, 50 y 75.

**Figura 2**

*Diagrama de barras de juegos tradicionales según género.*



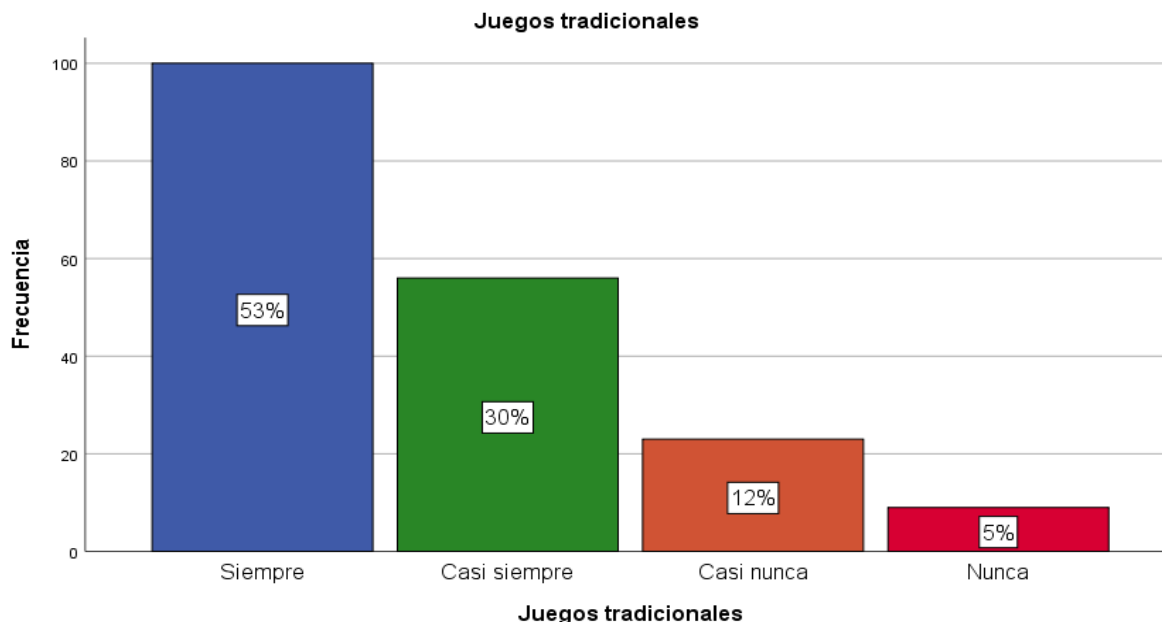
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 15***Los juegos tradicionales*

<b>Juegos tradicionales</b>		Total			Escala de baremo basado en percentiles	
		f	%	p	Mínimo	Máximo
Juegos tradicionales	Siempre	100	53%	p25	9	16
	Casi siempre	56	30%	p50	17	23
	Casi nunca	23	12%	p75	24	29
	Nunca	9	5%	>p75	30	36
Total		188	100%		ítems 1 al 9	

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 15 se pueden ver en los juegos tradicionales a 100 estudiantes, que equivalen al 53%, que siempre participan de los juegos tradicionales, como también 56 estudiantes, que equivalen al 30%, que han indicado participar casi siempre, y el resto de los estudiantes han indicado que casi nunca o nunca lo practican. Los juegos tradicionales, desde la perspectiva de los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino, los cuales se han determinado en los baremos basados en percentiles.

**Figura 3***Juegos tradicionales*

Fuente: elaboración propia (2025)

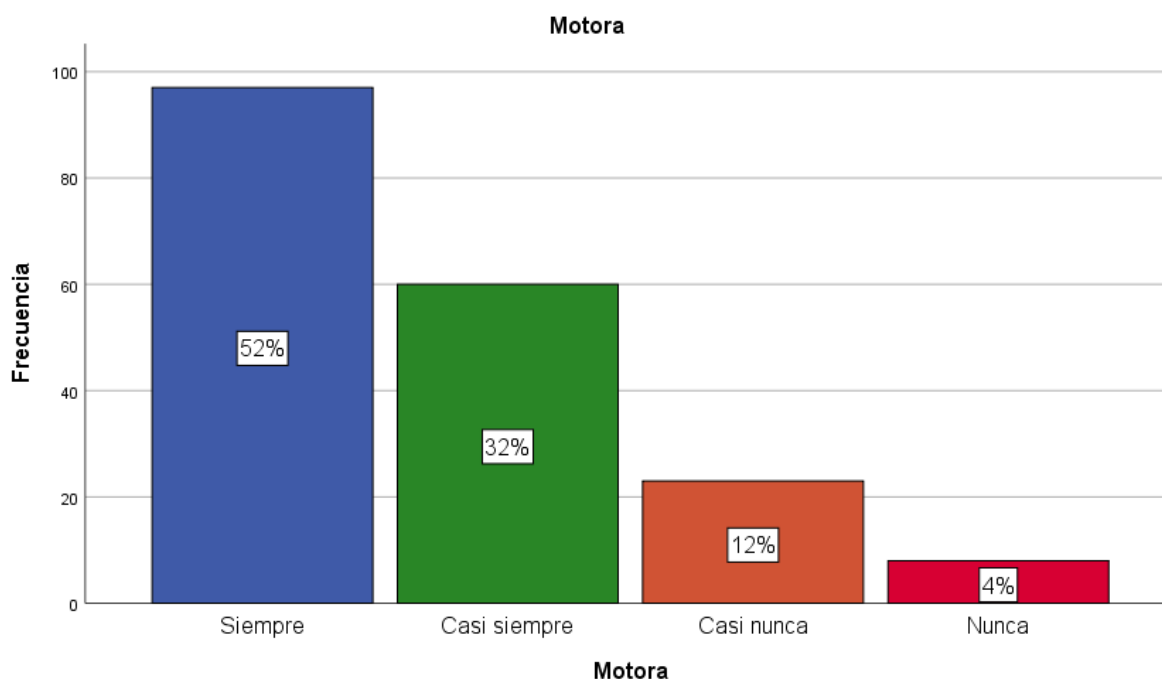
En la figura 3, se aprecia que el mayor porcentaje de los estudiantes han indicado que siempre están aptos para ser partícipes de los juegos motores, cognitivos y sociales que contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales.

**Tabla 16***Dimensión motora de los juegos tradicionales*

Dimensión motora		Total			Escala de baremo basado en percentiles	
		f	%	p	Mínimo	Máximo
Dimensión motora	Siempre	97	52%	p25	3	5
	Casi siempre	60	32%	p50	6	8
	Casi nunca	23	12%	p75	9	10
	Nunca	8	4%	>p75	11	12
Total		188	100%		ítems 1 al 3	

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 16 se puede observar la apreciación de los estudiantes de la universidad para el desarrollo andino en la dimensión motora de los juegos tradicionales 97 estudiantes que equivale el 52% siempre lo practican, 60 estudiantes que equivale el 32% a veces lo practica, el 23% que equivale el 12% casi nunca lo practicas y 8 estudiantes que equivale el 4% ha indicado que no le gusta prácticas, los cuales indican que la mayor parte está de acuerdo con la práctica de juego motores como movimientos corporales y otros, las cuales se encuentran clasificados dentro los baremos basado en los percentiles como se aprecia en la tabla.

**Figura 4***Dimensión motora de los juegos tradicionales*

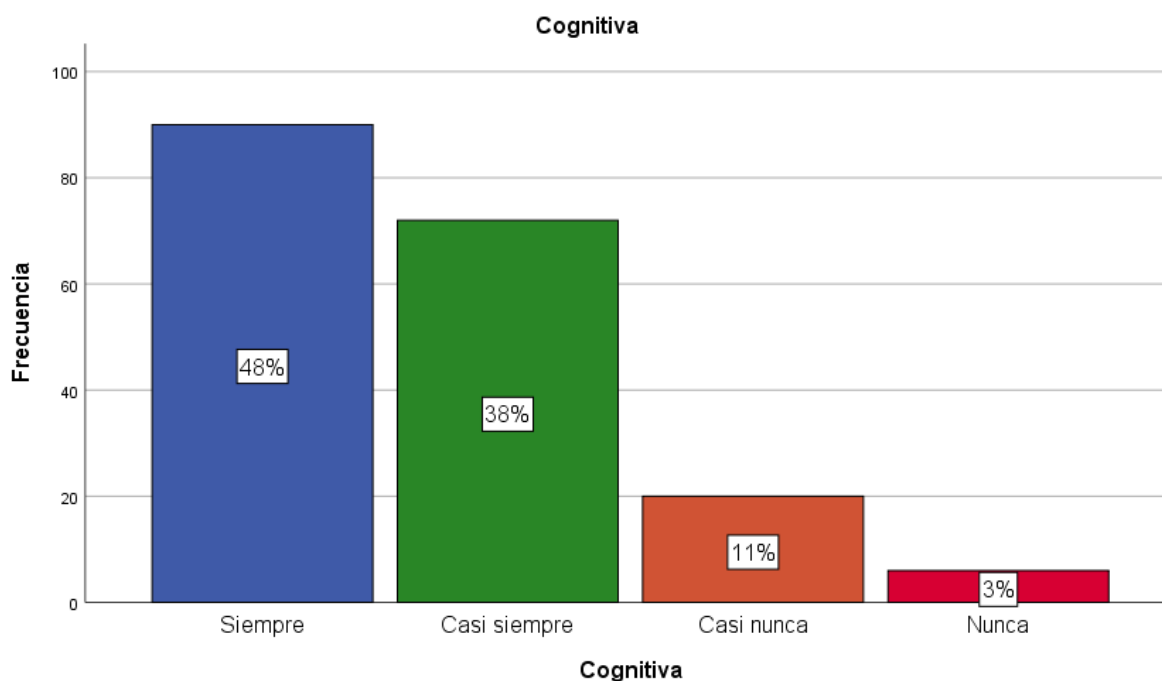
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 17***Dimensión cognitiva de los juegos tradicionales*

<b>Dimensión cognitiva</b>		Total		Escala de baremo basado en percentiles		
		f	%	p	Mínimo	Máximo
Dimensión cognitiva	Siempre	90	48%	p25	3	5
	Casi siempre	72	38%	p50	6	8
	Casi nunca	23	12%	p75	9	10
	Nunca	8	4%	>p75	11	12
Total		188	100%		ítems 4 al 6	

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 17 y figura 5, de la dimensión cognitiva de los juegos tradicionales, se puede observar que 90 estudiantes, que equivalen al 48%, consideran que siempre los juegos tradicionales aportan a la dimensión cognitiva, y 72 estudiantes, que equivale al 38%, casi siempre, y el resto de los estudiantes indica que en algunos casos no logran aportar al aspecto cognitivo de quienes los practican, siendo el mayor porcentaje que siempre es buena la práctica de los juegos en la dimensión cognitiva, las cuales se encuentran dentro de los baremos basado en los percentiles 25, 50 y 75, clasificadas para cuatro niveles.

**Figura 5***Dimensión cognitiva de los juegos tradicionales*

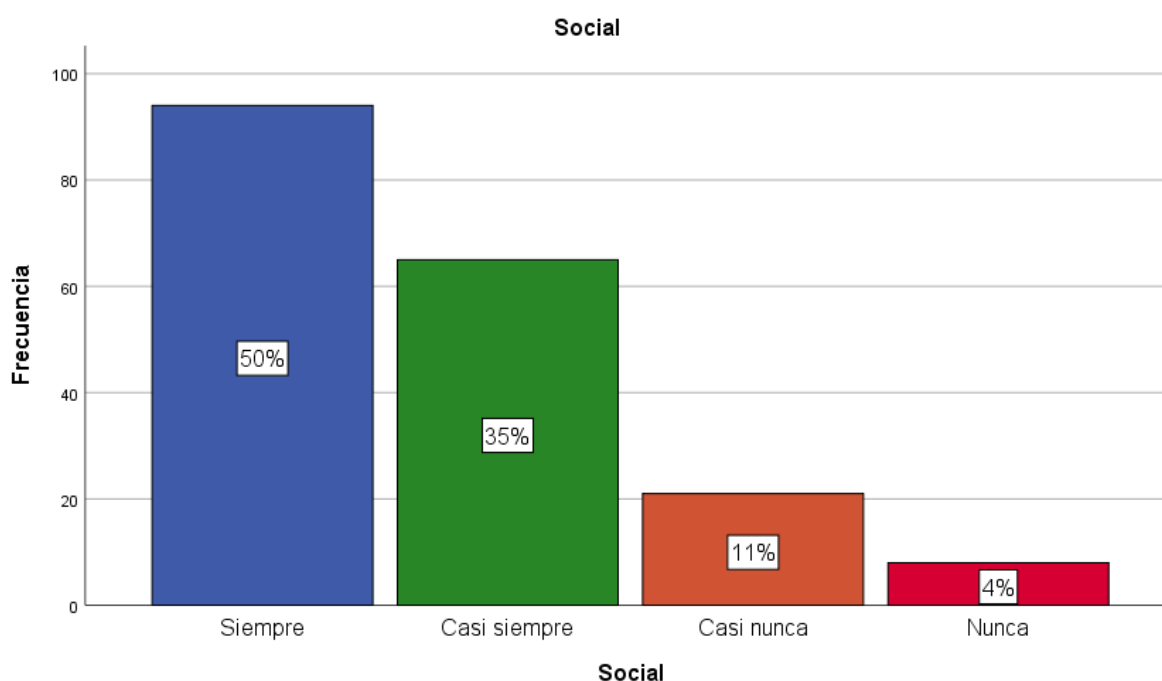
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 18***Dimensión social de los juegos tradicionales*

Dimensión social			Escala de baremo basado en percentiles			
Total						
	f	%	p	Mínimo	Máximo	
Dimensión social	Siempre	94	50%	p25	3	5
	Casi siempre	65	35%	p50	6	8
	Casi nunca	21	11%	p75	9	10
	Nunca	8	4%	>p75	11	12
Total	188	100%		ítems 7 al 9		

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 18 y la figura 06, se puede ver en la dimensión social de los juegos tradicionales, 94 estudiantes que equivale al 50% indican que siempre es necesario la para la convivencia la inclusión y equidad del mismo modo para la comprensión a los demás, como también han indicado 65 estudiantes que equivale el 35% considera que casi siempre es necesario y lo resto de los estudiantes indican casi nunca o nunca lo consideran necesario, estos resultados son determinados dentro de un baremo basado en los percentiles 25, 50 y 75, realizados para 4 intervalos.

**Figura 6***Dimensión social de los juegos tradicionales*

Fuente: elaboración propia (2025)

### 3.2 Análisis cuantitativo para las habilidades sociales

**Tabla 19**

*Habilidades sociales basado en el genero*

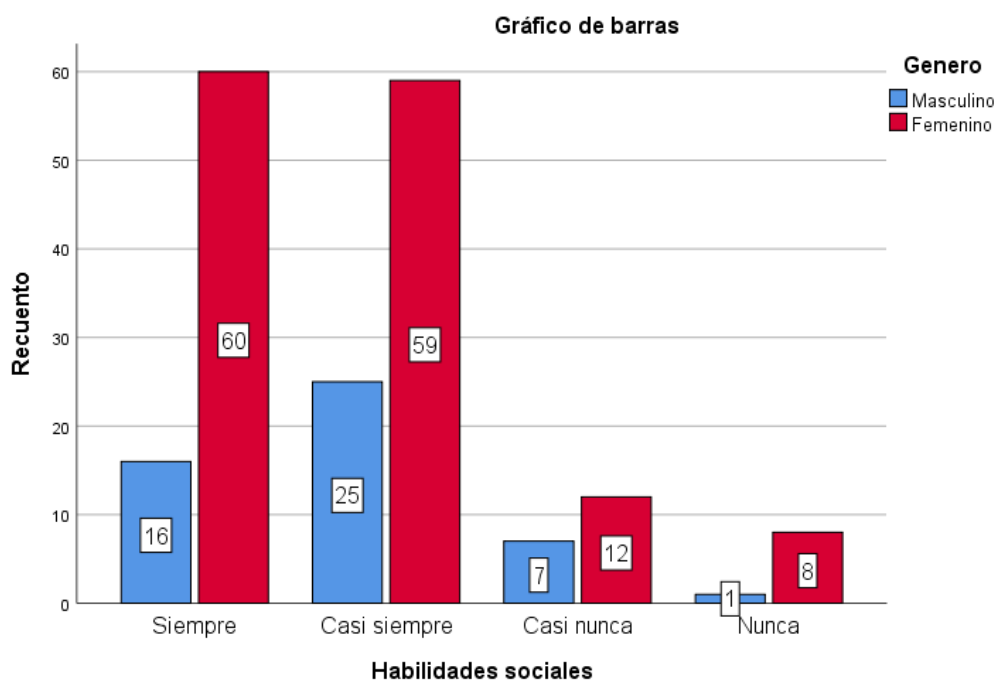
		Habilidades sociales basado en su genero						Escala de baremo basado en percentiles		
		Masculino		Femenino		Total		p	Mínimo	Máximo
Habilidades sociales basado en su genero		fi	%	fi	%	f	%			
	Siempre	16	33%	60	43%	76	40%	p25	15	26
	Casi siempre	25	51%	59	42%	84	45%	p50	27	38
	Casi nunca	7	14%	12	9%	19	10%	p75	39	49
	Nunca	1	2%	8	6%	9	5%	>p75	50	60
Total		49	100%	139	100%	188	100%	ítems 1 al 9		

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 19 y figura 07, se pueden observar las habilidades sociales basadas en su género, donde 16 estudiantes, que equivalen al 33% de género masculino, y 60 estudiantes, que equivalen al 43% de género femenino, siempre emplean las habilidades sociales, y 25 estudiantes, que equivalen al 51% de género masculino, y 59 estudiantes, que equivalen al 42%, casi siempre consideran la importancia de las habilidades sociales. Por otro lado, un bajo porcentaje ha indicado que no son necesarias las habilidades sociales básicas, dichos resultados son mostrados dentro de los baremos basado en percentiles como indica en la tabla.

**Figura 7**

*Habilidades sociales basado en el genero*



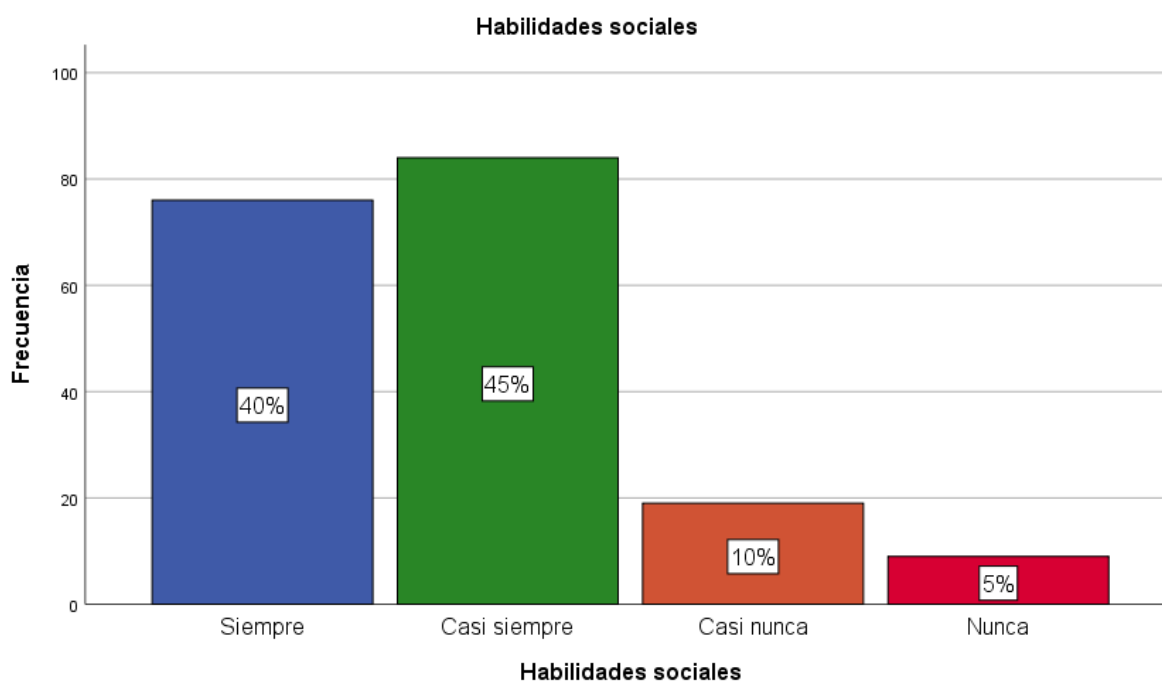
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 20***Habilidades sociales*

<b>Habilidades sociales</b>		Total		Escala de baremo basado en percentiles		
		f	%	p	Mínimo	Máximo
Habilidades sociales	Siempre	76	40%	p25	15	26
	Casi siempre	84	45%	p50	27	38
	Casi nunca	19	10%	p75	39	49
	Nunca	9	5%	>p75	50	60
Total		188	100%	ítems 1 al 15		

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 20 y figura 8, se pueden observar las habilidades sociales de acuerdo a las consideraciones por parte de los estudiantes, donde 76 estudiantes, que equivalen al 40%, y 84 estudiantes, que equivalen al 45%, han indicado que las habilidades sociales son empleadas siempre o casi siempre, las cuales son muy importantes para la inclusión e interacción con sus pares. Por otro lado, un bajo porcentaje de los estudiantes ha indicado que no, que casi nunca o nunca han sido necesarios; dichos resultados son mostrados dentro de los percentiles 25, 50 y 75.

**Figura 8***Habilidades sociales*

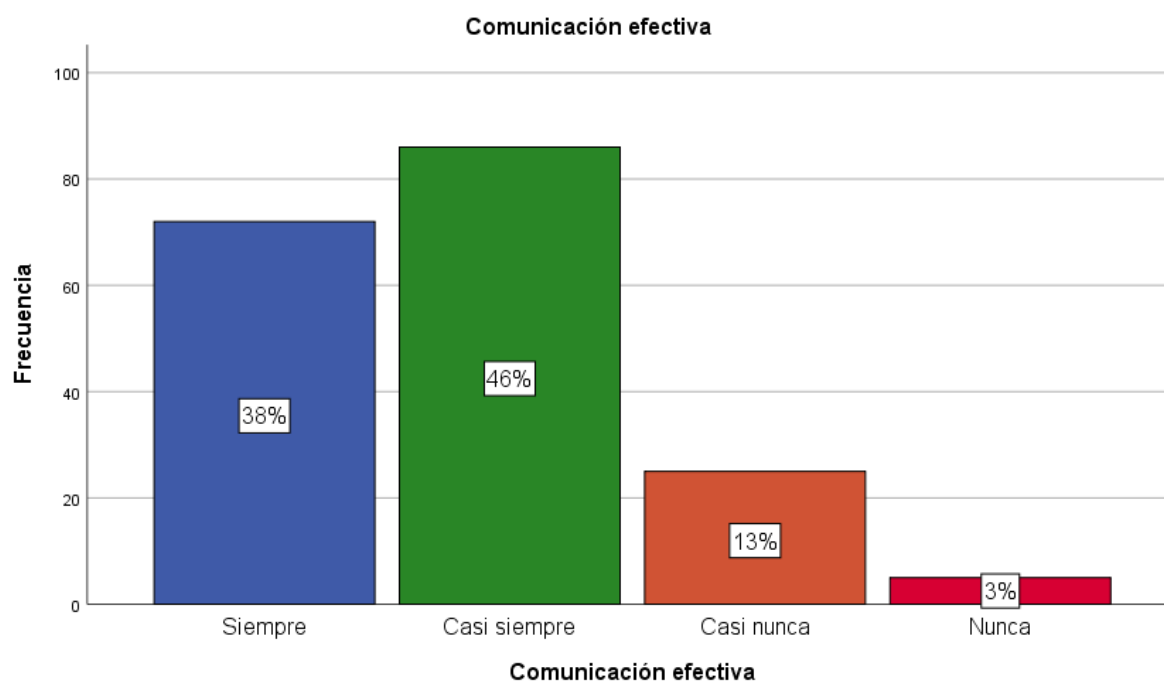
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 21***La comunicación efectiva*

<b>Comunicación efectiva</b>		Total		Escala de baremo basado en percentiles		
		f	%	p	Mínimo	Máximo
Comunicación efectiva	Siempre	72	38%	p25	3	5
	Casi siempre	86	46%	p50	6	8
	Casi nunca	25	13%	p75	9	10
	Nunca	5	3%	>p75	11	12
Total		188	100%		ítems 1 al 3	

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 21 y figura 9, los estudiantes consideran en la comunicación efectiva a 72 estudiantes, que equivalen al 38%, y 86 estudiantes, que equivalen al 46%, siempre o casi siempre; que la interrelación, el uso del diálogo y las destrezas comunicativas son muy importantes para una comunicación efectiva. Por otro lado, el 18% de los estudiantes han indicado que no es necesario para las habilidades sociales. Dichos resultados se encuentran dentro de los baremos basados en los percentiles 25, 50 y 75, indicando un mayor porcentaje estar de acuerdo.

**Figura 9***La comunicación efectiva*

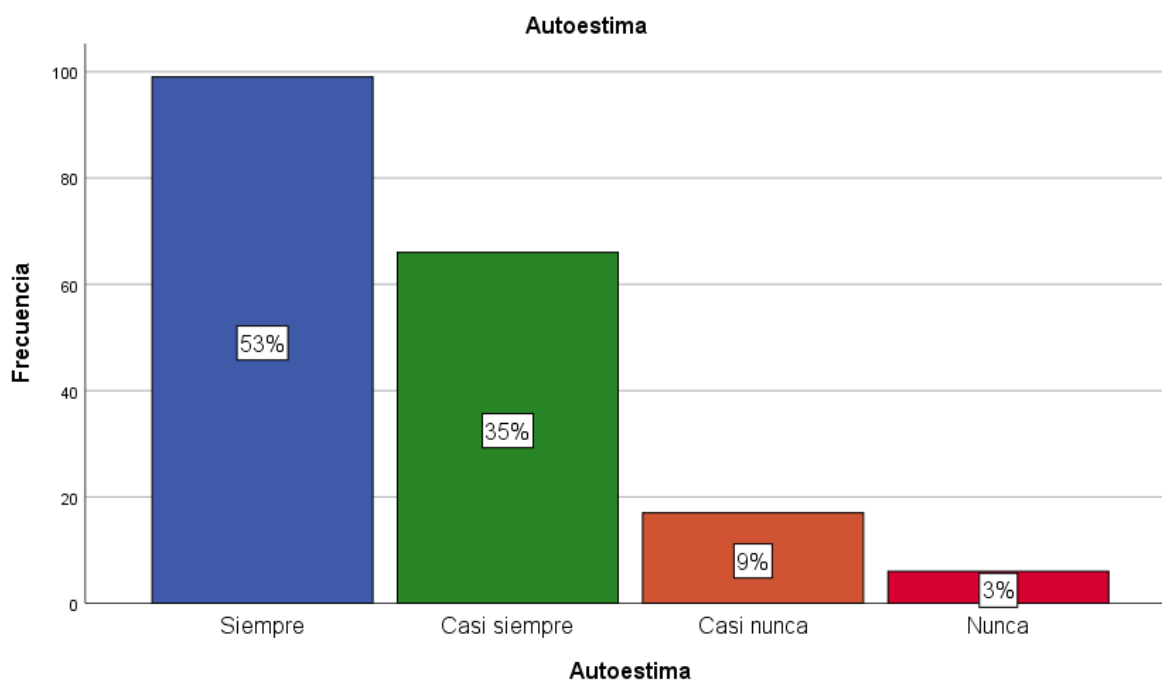
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 22***La autoestima*

<b>Autoestima</b>		Total		Escala de baremo basado en percentiles		
		f	%	p	Mínimo	Máximo
Autoestima	Siempre	99	53%	p25	3	5
	Casi siempre	66	35%	p50	6	8
	Casi nunca	17	9%	p75	9	10
	Nunca	6	3%	>p75	11	12
Total		188	100%		ítems 4 al 6	

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 22 y figura 10, se puede observar a 99 estudiantes, que equivalen al 53%, que han indicado que siempre es importante la autoestima en las habilidades sociales, como también se puede ver a 66 estudiantes, que equivalen a un 35%, quienes han indicado que casi siempre es importante la autoestima y, por consiguiente, un bajo porcentaje de los estudiantes considera que no siempre es importante la autoestima para las habilidades sociales, como en el autorreconocimiento, la autoaceptación y la autovaloración de sí mismos; dichos resultados son determinados dentro de los baremos basados en percentiles.

**Figura 10***La autoestima*

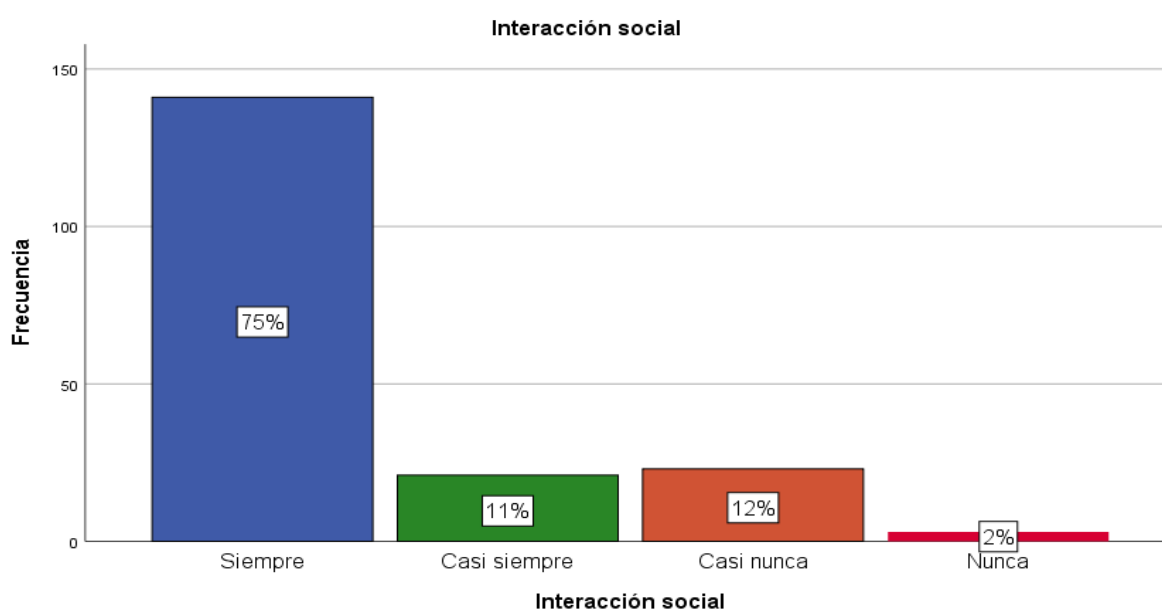
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 23***La interacción social*

Interacción social			Escala de baremo basado en percentiles			
Total				Mínimo	Máximo	
	f	%	p			
Interacción social	Siempre	141	75%	p25	2	4
	Casi siempre	21	11%	p50	5	5
	Casi nunca	23	12%	p75	6	7
	Nunca	3	2%	>p75	8	8
Total	188	100%		ítems 7 al 8		

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 23 y figura 11, se puede ver la interacción social de los estudiantes, donde la mayor cantidad de estudiantes de 141 estudiantes que equivale el 75% consideran que siempre deben ser utilizados la interacción social ya que aporta en la amabilidad y cortesía, del mismo modo en la cooperación y solidaridad dentro de las habilidades sociales, como también se aprecia a 21 estudiantes que equivale un 11% que han considerado que casi siempre debe ser empleado la interacción social y finalmente el resto de los estudiantes han considerado que casi nunca o nunca han empleado las interacción social en las habilidades sociales, dichos resultados han sido determinado bajo los baremos en los percentiles 25, 50 y 75, en los ítems 1 y 8 evaluados a los estudiantes de la facultad de educación de la Universidad para el Desarrollo Andino.

**Figura 11***La interacción social*

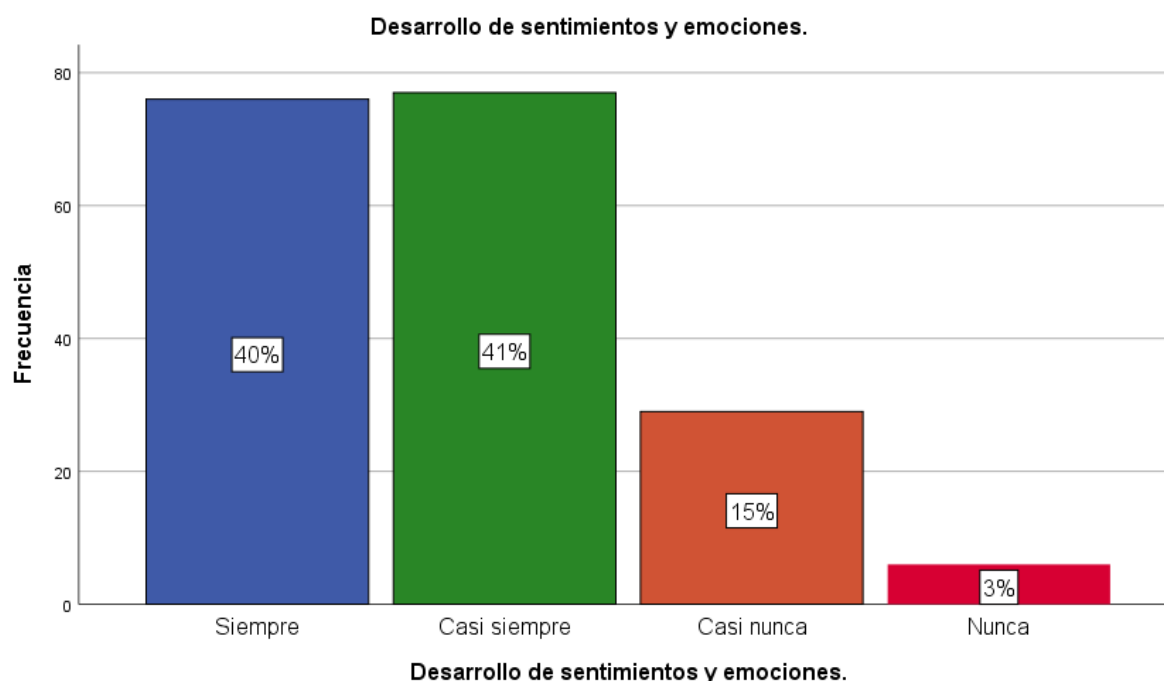
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 24***En el desarrollo de sentimiento y emociones*

<b>Desarrollo de sentimiento y emociones</b>		Escala de baremo basado en percentiles				
		Total		p	Mínimo	Máximo
		f	%			
Desarrollo de sentimiento y emociones	Siempre	76	40%	p25	2	4
	Casi siempre	77	41%	p50	5	5
	Casi nunca	29	15%	p75	6	7
	Nunca	6	3%	>p75	8	8
<b>Total</b>		<b>188</b>	<b>100%</b>		<b>ítems 9 al 10</b>	

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 24 y figura 12, de acuerdo a la perspectiva de los estudiantes, se puede observar a 76 estudiantes, que equivalen al 40%, y de forma similar a 77 estudiantes, que equivalen al 41%, que han indicado que siempre o casi siempre es importante la regulación de la conducta y el control de emociones para el desarrollo de los sentimientos y emociones. Por otro lado, el 15% y el 3% han considerado que casi nunca o nunca ha considerado de importancia. Dichos resultados han sido determinados bajo un baremo basado en percentiles de los ítems 9 y 10 evaluados del cuestionario de habilidades sociales.

**Figura 12***En el desarrollo de sentimiento y emociones*

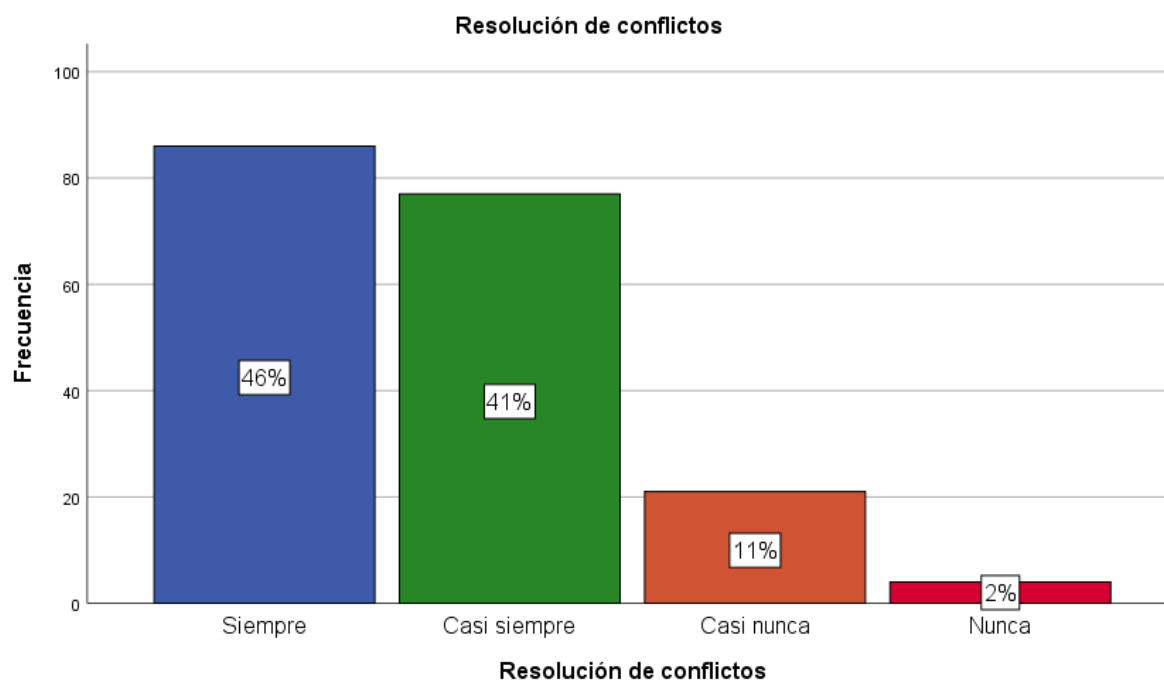
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 25***Resolución de conflictos*

<b>Resolución de conflictos</b>		Total		Escala de baremo basado en percentiles		
		f	%	p	Mínimo	Máximo
Resolución de conflictos	Siempre	86	46%	p25	3	5
	Casi siempre	77	41%	p50	6	8
	Casi nunca	21	11%	p75	9	10
	Nunca	4	2%	>p75	11	12
Total		188	100%	ítems 11 al 13		

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 25 y figura 13, se puede observar que 86 estudiantes, que representan el 46%, y 77 estudiantes, que representan el 41%, han considerado que la exposición de ideas pacíficamente, del mismo modo pedir y aceptar disculpas, como también la búsqueda de soluciones ante cualquier situación, siempre o casi siempre es importante para el manejo de las habilidades sociales de los estudiantes. Por otro lado, también se puede ver al resto de los estudiantes que nunca o casi nunca han considerado de importancia para la resolución de conflictos; dichos resultados han sido determinados bajo una escala de baremo basada en los percentiles de los ítems 11 al 13.

**Figura 13***Resolución de conflictos*

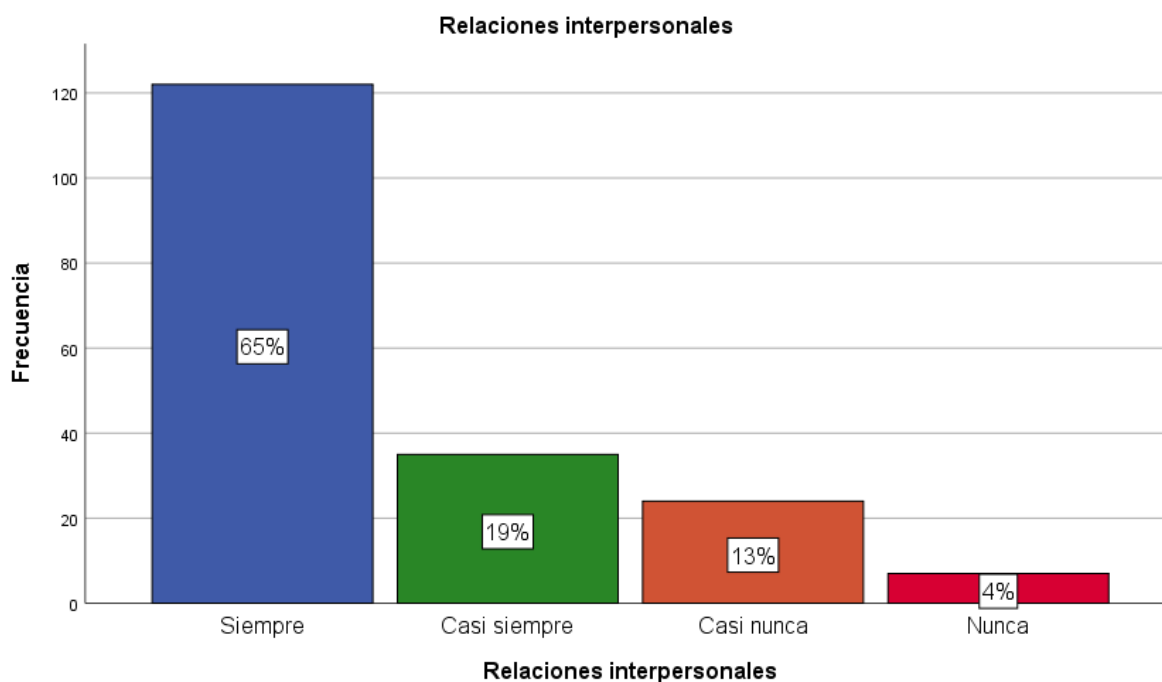
Fuente: elaboración propia (2025)

**Tabla 26***Relaciones interpersonales*

<b>Relaciones interpersonales</b>		Escala de baremo basado en percentiles				
		Total		p	Mínimo	Máximo
		f	%			
Relaciones interpersonales	Siempre	122	65%	p25	2	4
	Casi siempre	35	19%	p50	5	5
	Casi nunca	24	13%	p75	6	7
	Nunca	7	4%	>p75	8	8
Total		188	100%	ítems 14 al 15		

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 26 y figura 14, se pueden ver las relaciones interpersonales de los estudiantes. La mayor cantidad de 122 estudiantes, haciendo un 65% del total, han indicado que la adaptación a las actitudes de los compañeros y las habilidades de hacer amigos con facilidad son siempre de importancia para las relaciones interpersonales, como también 35 estudiantes, que equivalen al 19%, han considerado de importancia las relaciones interpersonales. Por otro lado, el 17% de los estudiantes ha considerado que nunca o casi nunca es de importancia las relaciones interpersonales. Dichos resultados son determinados en los ítems del 14 al 15, bajo la escala de baremos basada en los percentiles.

**Figura 14***Las relaciones interpersonales*

Fuente: elaboración propia (2025)

### 3.3 Prueba de hipótesis

#### 3.3.1 Prueba de normalidad de los datos

H0: tiene una distribución normal ( $p > 0.05$ )

H1: No tiene una distribución normal ( $p < 0.05$ )

**Tabla 27**

*Prueba de normalidad de los datos*

<b>Pruebas de normalidad</b>			
	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos tradicionales	0.111	188	0.000
Habilidades sociales	0.108	188	0.000

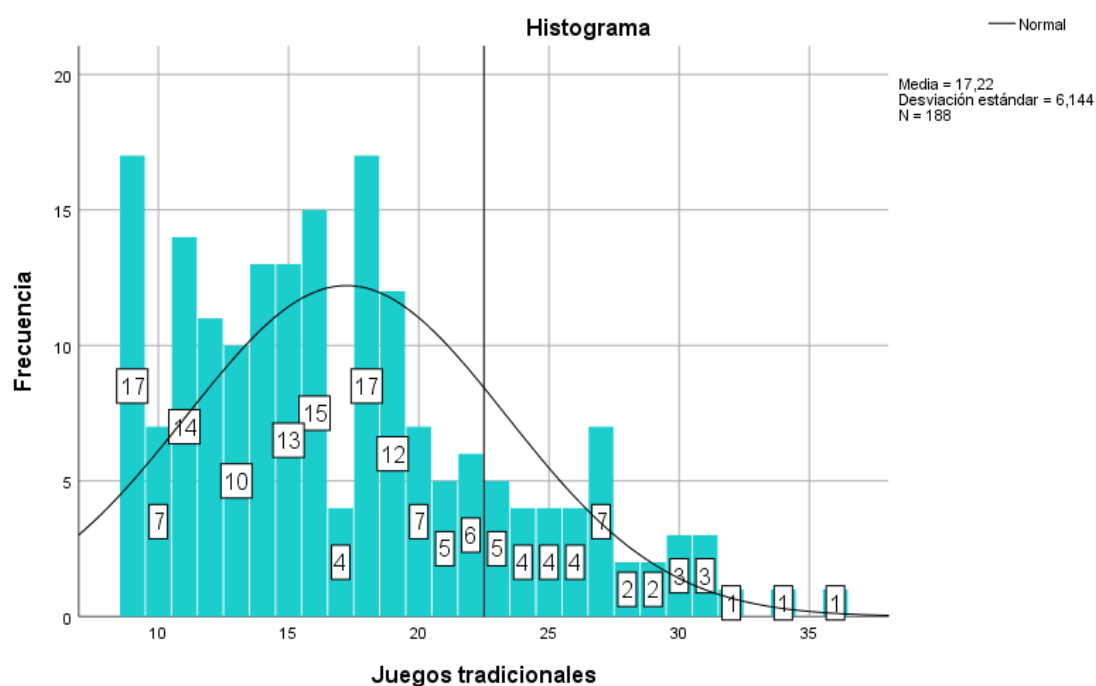
a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 27, se puede ver que los datos en ambas variables del estudio no siguen una distribución normal de los datos debido a que  $p < 0.05$ , indicando la aceptación de la hipótesis alterna y por consiguiente se emplea en la prueba de hipótesis para datos no paramétricos.

**Figura 15**

*Histograma de normalidad de los juegos tradicionales*

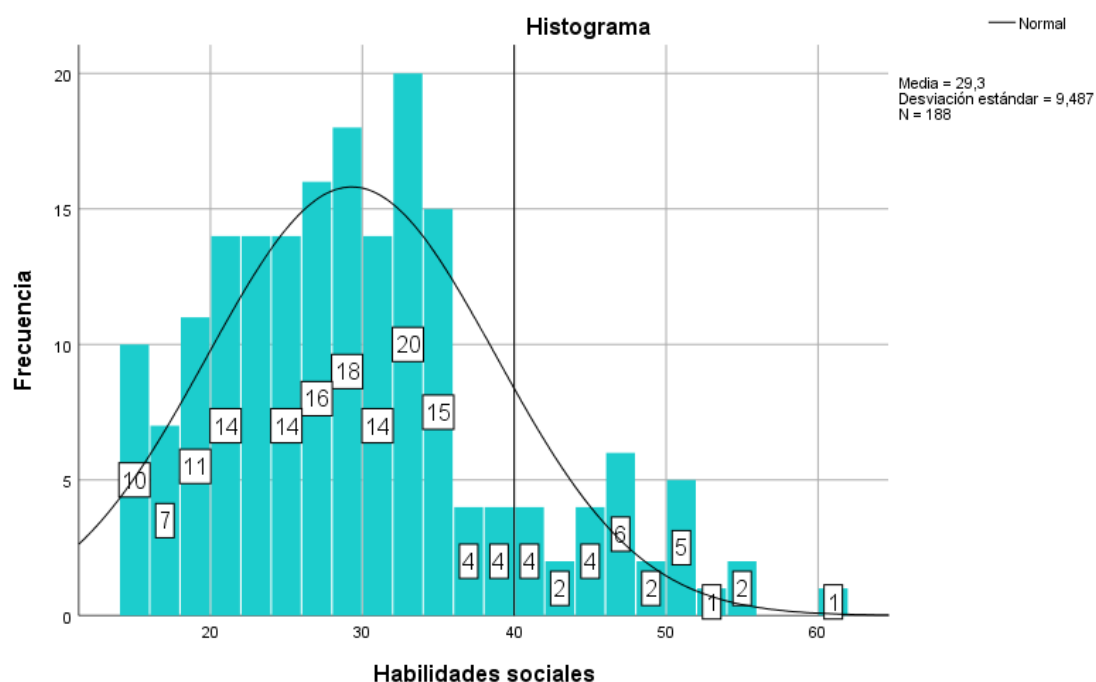


Fuente: elaboración propia (2025)

Se observa una gráfica con una asimetría hacia el lado derecho, el cual indica que los datos no tienen una distribución normal para los juegos tradicionales de acuerdo al cuestionario evaluado en los 188 estudiantes de la Universidad para el Desarrollo Andino.

**Figura 16**

*Histograma de normalidad de las habilidades sociales.*



Fuente: elaboración propia (2025)

En la figura 16 se puede observar en las habilidades una gráfica con una asimetría hacia el lado derecho indicando que los datos no tienen una distribución normal, de acuerdo al cuestionario empleado en los 188 estudiantes de la Universidad Para el Desarrollo Andino.

### 3.3.2 Pasos para la prueba de hipótesis

**Paso 01:** Planteamiento de la hipótesis.

- H0: No existe una relación significativa ( $p > 0.05$ )
- H1: Existe una relación significativa ( $p < 0.05$ )

**Paso 02:** Nivel de significancia

- $p: 0.05$

**Paso 03:** Establecer la prueba estadística

- Se emplea la correlación de rho de Spearman debido a que los datos no tienen una distribución normal.

**Tabla 28**

*Cuadro de correlaciones por rho de spearman*

Nº	Rango de Valores	Interpretación
1	De 0,00 a 0,19	Muy baja correlación
2	De 0,20 a 0,39	Baja correlación

3	De 0,40 a 0,59	Moderada correlación
4	De 0,60 a 0,79	Buena correlación
5	De 0,80 a 1,00	Muy buena correlación

Fuente: Martínez (2020)

#### **Paso 04:** Determinación de las correlaciones

**Tabla 29**

*Prueba de hipótesis general*

Correlaciones			Habilidades sociales
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	,644**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188

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

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 29, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 que es menor a  $p < 0.05$ , indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.644 clasificándose en una buena correlación, llegando a concluir que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Tabla 30**

*Prueba de hipótesis específica 01, 02 y 03*

Correlaciones de Rho de Spearman			Habilidades sociales
Hipótesis específica 01	Juegos tradicionales en su dimensión motora	Coefficiente de correlación	,565**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188
Hipótesis específica 02	Juegos tradicionales en su dimensión cognitiva	Coefficiente de correlación	,548**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188
Hipótesis específica 03	Juegos tradicionales en su dimensión social	Coefficiente de correlación	,642**
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188

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

Fuente: elaboración propia (2025)

**Hipótesis específica 01:** En la tabla 30, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 que es menor a  $p < 0.05$ , indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.565 clasificándose en una moderada correlación, llegando a concluir que los juegos tradicionales en su dimensión motora se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Hipótesis específica 02:** En la tabla 30, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 que es menor a  $p < 0.05$ , indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.548 clasificándose como una correlación moderada, llegando a concluir que los juegos tradicionales en su dimensión cognitiva se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Hipótesis específica 03:** En la tabla 30, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 que es menor a  $p < 0.05$ , indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.642 clasificándose en una buena correlación, llegando a concluir que los juegos tradicionales en su dimensión social se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Tabla 31**

*Prueba de hipótesis específica 04, 05, 06, 07, 08 y 09.*

<b>Correlaciones de Rho de Spearman</b>			Juegos tradicionales
Hipótesis específica 04	Comunicación efectiva	Coefficiente de correlación	,503 <sup>**</sup>
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188
Hipótesis específica 05	Autoestima	Coefficiente de correlación	,562 <sup>**</sup>
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188
Hipótesis específica 06	Interacción social	Coefficiente de correlación	,550 <sup>**</sup>
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188
Hipótesis específica 07	Desarrollo de sentimientos y emociones.	Coefficiente de correlación	,528 <sup>**</sup>
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188
Hipótesis específica 08	Resolución de conflictos	Coefficiente de correlación	,593 <sup>**</sup>
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188
Hipótesis específica 09	Relaciones interpersonales	Coefficiente de correlación	,575 <sup>**</sup>
		Sig. (bilateral)	0.000
		N	188

---

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

---

Fuente: elaboración propia (2025)

**Hipótesis específica 04:** En la tabla 31, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 que es menor a  $p < 0.05$ , indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.503 clasificándose en una correlación moderada, llegando a concluir que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la comunicación efectiva de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Hipótesis específica 05:** En la tabla 31, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 que es menor a  $p < 0.05$ , indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.562 clasificándose en una correlación moderada, llegando a concluir que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la autoestima de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Hipótesis específica 06:** En la tabla 31, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 siendo menor a 0.05, indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.550 clasificándose en una correlación moderada, llegando a concluir que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la interacción social de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Hipótesis específica 07:** En la tabla 31, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 siendo menor a 0.05, indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.528 clasificándose en una correlación moderada, llegando a concluir que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el desarrollo de sentimientos y emociones de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Hipótesis específica 08:** En la tabla 31, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 siendo menor a 0.05, indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.593 clasificándose en una correlación moderada, llegando a concluir que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la resolución de conflictos de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

**Hipótesis específica 09:** En la tabla 31, se puede observar el nivel de significancia de 0.000 siendo menor a 0.05, indicando la aceptación de la hipótesis alterna y el rechazo de la hipótesis nula, con una correlación de 0.575 clasificándose en una correlación moderada,

llegando a concluir que los juegos tradicionales se relacionan significativamente con las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

### **3.4 Discusión de los resultados**

Los resultados indican una correlación positiva y significativa con rho de Spearman  $r = 0.644$  y un nivel de significancia de  $p < 0.000$ , entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales, la cual ha sido comprobado en la contratación de la hipótesis general, la relación refleja que los estudiantes que participan con mayor frecuencia en juegos tradicionales presentan niveles más altos de habilidades interpersonales, como la comunicación efectiva, la empatía, la cooperación y el control emocional. El resultado encontrado se asemeja al estudio de Ydrogo (2022) y Morocco (2020), quienes determinaron una relación significativa entre juegos tradicionales y el fortalecimiento de habilidades sociales en niños del mismo modo con un  $p < 0.05$ . Como también, se alinea con lo desarrollado al marco teórico citado a Pesántez (2016), que posiciona al juego como una herramienta pedagógica vital para el desarrollo integral.

También se ha determinado la existencia de una relación significativa con un coeficiente de correlación de rho de Spearman  $r = 0.565$  y nivel de significancia de  $p < 0.001$ , de la dimensión motora de los juegos tradicionales mostró una correlación moderada y significativa con las habilidades sociales. Comprende el conocimiento del cuerpo, el desarrollo del movimiento corporal y el cuidado del mismo, aspectos que se consideran fundamentales para la socialización, especialmente en contextos educativos. El resultado concuerda con Cuéllar (2021) y De la Cruz (2021), quienes sostienen que el juego motor promueve la conciencia corporal, el esquema corporal y el control postural como base para la interacción social efectiva. Asimismo, Ydrogo (2022) destacó cómo la dimensión motora de los juegos tradicionales contribuye en la adquisición de habilidades sociales, en específico con el respeto a las normas, la participación activa y el trabajo colaborativo. En relación con el desarrollo teórico, esta relación se sustenta en el principio de que el cuerpo no solo es un instrumento físico sino también un canal de expresión social, como lo indican los aportes de la neuroeducación. La motricidad en el juego tradicional permite que los estudiantes se conozcan a sí mismos y se reconozcan como agentes dentro de un grupo, promoviendo la inclusión, la coordinación grupal y la autoestima a partir del movimiento.

Se ha determinado una correlación significativa con rho de  $r = 0.548$  y un nivel de significancia de  $p < 0.001$ , de la dimensión cognitiva del juego tradicional, que involucra la reflexión, la memoria de hechos y el control de impulsos agresivos, se correlaciona

significativamente con el desarrollo de habilidades sociales. El resultado evidencia que los juegos tradicionales no solo estimulan capacidades mentales, sino que también permiten aplicar estas habilidades en contextos de convivencia. Como señalan De la Cruz (2021) y Atencia et al. (2024), los juegos con componentes cognitivos como rompecabezas, secuencias lógicas o juegos de roles estimulan la toma de decisiones, la solución de conflictos y la empatía. En su esencia, trabaja sobre las habilidades metacognitivas y emocionales, permitiendo que los estudiantes reflexionen sobre sus emociones y actitudes, y modifiquen conductas inapropiadas. Según Ydrogo (2022), el control de impulsos en el juego promueve actitudes tolerantes y cooperativas. En conjunto, la evidencia apoya que los juegos cognitivos tradicionales son un medio eficaz para ejercitar la autorregulación emocional, la toma de perspectiva y el pensamiento crítico, todas habilidades sociales esenciales para la vida adulta.

Se ha determinado una Correlación  $r = 0.642$  y un nivel de significancia menor a 0.001, indicando que la dimensión social de los juegos tradicionales presentó una correlación fuerte con las habilidades sociales. Dicha dimensión contribuye a la convivencia armónica, la inclusión y equidad, y la comprensión hacia los demás, todos son determinados fundamentales de las relaciones humanas. Este resultado es respaldado por Rodríguez (2023), quien concluyó que los juegos tradicionales son fundamentales para fomentar la socialización en niños, del mismo modo Pérez (2020), afirma que el juego tradicional es una herramienta para internalizar normas sociales y valores colectivos. También, Berzosa (2021) destaca que la participación lúdica fortalece el reconocimiento mutuo y el respeto a la diversidad. En la práctica, los juegos tradicionales en grupo simulan la vida social real: requieren normas, roles, cooperación, resolución de conflictos y empatía, siendo una estrategia pedagógica eficaz para formar ciudadanos emocionalmente competentes y culturalmente sensibles. Coincide con el concepto de juego prosocial planteado por Jacquin (1996), que fomenta la interacción positiva, el compromiso grupal y el respeto mutuo.

En el estudio se ha logrado determinar una correlación de  $\rho = 0.503$  y un nivel de significancia de  $p < 0.001$ , indicando una correlación moderada entre juegos tradicionales y comunicación efectiva, entendida como la capacidad para interactuar mediante el diálogo, la escucha y el uso adecuado del lenguaje verbal y no verbal. El resultado es respaldado por Chahuailacc (2021), quien encontró en niños de 5 años, que la práctica constante de juegos tradicionales fortalece las destrezas comunicativas, especialmente en contextos interculturales. Donde el juego crea escenarios no específicos donde se ejercita el uso del lenguaje para negociar, establecer reglas y expresar emociones, cumpliendo una función comunicativa esencial. En contraste con la teoría, esta dimensión se vincula con las habilidades verbales

descritas por Echtelt (2024), que son considerados importantes para construir relaciones interpersonales, debido a que la comunicación efectiva en el juego también refuerza la seguridad lingüística, la expresión emocional asertiva y la empatía conversacional, todas características necesarias para una convivencia armoniosa.

También se ha logrado determinar la correlación de  $\rho = 0.562$  y un nivel de significancia de  $p < 0.001$ , los resultados muestran una correlación positiva moderada entre los juegos tradicionales y la autoestima, el resultado encontrado en el estudio es respaldado por González (2009) y Morocco (2020), quienes indican que los juegos, al generar experiencias de éxito, reconocimiento y valoración por parte del grupo, contribuyen a una autoimagen positiva y una mayor aceptación personal, donde los estudiantes que participan en juegos tradicionales expresan mayor confianza en sus capacidades y mayor seguridad para interactuar con los demás, como también en el juego como espacio libre de juicio permite que el estudiante explore su identidad, reconozca sus límites y fortalezas y desarrolle sentimientos de competencia, la dimensión está relacionada directamente con el autoconcepto, la autorregulación emocional y la percepción de autoeficacia, aspectos teóricos importantes para una educación centrada en el bienestar personal.

Del mismo modo se ha determinado una correlación de  $\rho = 0.550$  y un nivel de significancia de  $p < 0.001$ , determinando una relación significativa entre juegos tradicionales e interacción social, lo cual respalda lo señalado por Gómez (2024) y Berzosa (2021) de que forma el juego fomenta la cortesía, la cooperación y el reconocimiento del otro, siendo de importancia en entornos educativos, ya que permite que el estudiante aprenda a integrarse, a convivir con respeto y a compartir normas. En comparación con el aspecto teórico, durante los juegos los estudiantes se socializan bajo reglas compartidas, toman decisiones colectivas y establecen relaciones de confianza, fortaleciendo así las redes sociales dentro del aula, donde el juego facilita la creación de vínculos y el desarrollo de la empatía, como lo señalan también Ydrogo (2022) y Ardila (2022), al funcionar como catalizador de las relaciones humanas.

Como también se ha logrado determinar una correlación de  $\rho = 0.528$  y un nivel de significancia menor a 0.001, determinando que el desarrollo emocional es una de las competencias más beneficiadas por los juegos tradicionales, donde la correlación significativa determinada refleja que los estudiantes, al participar en juegos, desarrollan habilidades para identificar, expresar y regular sus emociones. Este resultado es similar a Edutechnia (2024), que afirma que el juego activa las regiones cerebrales responsables del bienestar emocional. Como también, Ydrogo (2022) plantea que a través del juego se construye el yo emocional en interacción con los demás. Permitiendo experiencias como la alegría, la frustración, el triunfo

y la pérdida, las cuales desarrollan la resiliencia, la tolerancia a la frustración y la empatía, habilidades emocionales clave para la vida social.

Del mismo modo se ha encontrado una correlación de  $\rho = 0.593$  con un nivel de significancia  $p < 0.001$ , indicando que una de las funciones más importantes del juego es ofrecer un espacio seguro donde los estudiantes pueden negociar, resolver desacuerdos y experimentar las consecuencias sociales de sus decisiones. Con una correlación moderada-alta respaldada por Wolff & Nagy (2024), quienes indican que el juego enseña a exponer ideas, pedir disculpas y buscar soluciones pacíficas. Como también, según Pérez (2020), los juegos tradicionales fortalecen el pensamiento estratégico, la toma de perspectiva y la cooperación, habilidades clave para el manejo de conflictos. Es esencial en entornos educativos que buscan formar ciudadanos dialogantes y respetuosos de la diversidad.

Se ha determinado una relación que existe entre los juegos tradicionales y las relaciones interpersonales, con una  $\rho = 0.575$  y un nivel de significancia de  $p < 0.00$ , los resultados muestran que el juego tradicional es un medio eficaz para fortalecer las relaciones interpersonales. Indicando que los estudiantes que juegan con frecuencia tienden a integrarse mejor, hacer amigos con facilidad y adaptarse a distintos entornos sociales. El resultado es similar con lo propuesto por Gómez (2024) y Jacquin (1996), quienes consideran al juego como el principal espacio de interacción social durante la infancia y la adolescencia. En estudiantes universitarios, los juegos tradicionales permiten vincular a los estudiantes con la cultura, el trabajo colaborativo y el sentido de comunidad, todos fundamentales para construir un tejido social sólido dentro y fuera del aula.

## CONCLUSIÓN

- a) Se concluye con la existencia de una relación significativa entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales, con un valor de  $p: 0.000$ , el cual es menor a  $p < 0.05$ , y un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de  $0.644$  en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- b) También existe una relación significativa entre los juegos tradicionales en su dimensión motora y las habilidades sociales, con un nivel de significancia de  $p: 0.000$ , siendo  $p < 0.05$ , y un valor de Rho de Spearman de  $0.565$ , lo cual indica una relación moderada en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025, lo que refleja que, al fortalecer la motricidad, también se estimulan las habilidades sociales.
- c) Se determinó que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales en su dimensión cognitiva y las habilidades sociales, con un  $p: 0.000$ , siendo menor a  $p < 0.05$ , y una correlación de Rho de Spearman de  $0.548$  en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025, indicando que el desarrollo del pensamiento reflexivo y el control emocional favorecen la socialización.
- d) Se concluye con la relación significativa entre los juegos tradicionales en su dimensión social y las habilidades sociales, con nivel de significancia de  $p: 0.000$ , siendo  $p < 0.05$ , y un coeficiente de Rho de  $0.642$ , indicando una relación fuerte en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025, donde la convivencia, inclusión y comprensión potencian el desarrollo social.
- e) Se dispone la correlación significativa entre los juegos tradicionales y la comunicación efectiva, con un nivel de significancia de  $p: 0.000$ , siendo  $p < 0.05$ , y una relación de Rho de  $0.503$ , lo que indica una relación moderada en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- f) Se logró determinar una relación significativa entre los juegos tradicionales y la autoestima, con un nivel de significancia de  $p: 0.000$  y una correlación de Rho de Spearman de  $0.562$ , lo cual indica una relación moderada en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- g) Se determina la relación significativa entre los juegos tradicionales y la interacción social, con un nivel de significancia de  $p: 0.000$ , siendo menor a  $0.05$ , y una correlación de Rho de Spearman de  $0.550$  en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

- h) También se determinó una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de sentimientos y emociones, con un nivel de significancia de  $p: 0.000$ , y una correlación de Rho de Spearman de  $0.528$ , lo cual indica una relación moderada en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- i) Finalmente, se determinó una relación significativa entre los juegos tradicionales y la resolución de conflictos, con un nivel de significancia de  $p: 0.000$  y una correlación de Rho de  $0.593$ , indicando una relación moderada-alta en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.
- j) Así mismo, se concluye que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y las relaciones interpersonales, con un nivel de significancia de  $p: 0.000$  y una correlación de Rho de Spearman de  $0.575$ , indicando una relación moderada en los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.

## RECOMENDACIÓN

- a) Se recomienda a los docentes del programa de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino implementar estrategias pedagógicas basadas en juegos tradicionales, debido a que se ha evidenciado una relación significativa y positiva con las habilidades sociales. Esta práctica debe estar orientada a fortalecer la dimensión motora, cognitiva y social del juego, ya que un alto porcentaje de estudiantes aún se encuentra en niveles intermedios de desarrollo social.
- b) También se recomienda diseñar actividades lúdicas que sean dinámicas, inclusivas y culturalmente relevantes, enfocadas en el desarrollo de habilidades sociales específicas, como la comunicación efectiva, la autoestima, la interacción social y el control emocional. Estas estrategias deben adaptarse a la realidad sociocultural andina de los estudiantes, considerando sus experiencias previas, su entorno comunitario y su diversidad lingüística.
- c) Finalmente, se recomienda que, al existir una correlación significativa en todas las dimensiones analizadas, se desarrollen programas integrales de formación que articulen el juego tradicional con la resolución de conflictos, las relaciones interpersonales y la empatía, a través de dinámicas como rondas, juegos por equipos, juegos de roles y competencias colaborativas, con el objetivo de consolidar el desarrollo integral y social de los futuros docentes dentro y fuera del aula.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, S. (2024, junio 4). *Manual académico*. Repositorio Académico UPC. [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/316022/ma148\\_manual\\_2014\\_01.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/316022/ma148_manual_2014_01.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ardila Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Actividad Física y Deporte*. <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2152/2270>
- Atencia Rodríguez, M., Muelas Alcaide, N., y Padial Ruz, R. (2024). *Desarrollo de las habilidades sociales a través de juegos y danzas del mundo en niños de 5 años* [Trabajo académico, Universidad de Granada]. [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/89159/\\_ESHPA-8-1-006-Atencia-2024-Desarrollo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/89159/_ESHPA-8-1-006-Atencia-2024-Desarrollo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Berzosa Cárdenas, L. A. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades sociales en niños* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Cuenca]. Repositorio Institucional UCACUE. <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ea97018c-120d-4c47-9dd7-5c4a4e61c891/content>
- Calderón Vera, M., Mera Carranza, M. E., González Vega, M. J., Vínces Vásquez, V. A., Estupiñán Rentería, T. D., & Macías Calderón, M. J. (2025). Juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes de Educación Inicial. *Redilat*, 1–13.
- Casas Anguita, J. (2002). *La encuesta como técnica de investigación: Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. Escuela Nacional de Sanidad. <https://core.ac.uk/download/pdf/82245762.pdf>
- Chahuailacc Janampa, G. (2021). *Juegos tradicionales en las habilidades comunicativas en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 150 de Yunyaccasa, Congalla* [Tesis de licenciatura, Universidad para el Desarrollo Andino]. <https://repositorio.udea.edu.pe/server/api/core/bitstreams/01a78264-995e-4ef1-a950-7ea5ddb286f4/content>
- Kaspersky. (2023, enero 25). *Estudio indica que los niños reciben su primer dispositivo digital desde los 8 años*. *Infobae*. <https://www.infobae.com/america/tecno/2023/01/26/estudio-indica-que-los-ninos-reciben-su-primer-dispositivo-digital-desde-los-8-anos/>

- Cuellar Boluarte, H. (2021). *Los juegos tradicionales y los logros de aprendizaje de los niños de nivel inicial en una institución educativa Apurímac 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80723/Cuellar\\_BH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80723/Cuellar_BH-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- De la Cruz Tantarico, M. Á. (2021). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de la Institución Educativa N.º 11049, Sigues-Kañaris* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67973/De%20La%20Cruz\\_TMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67973/De%20La%20Cruz_TMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dongil Collado, E. (2014). *Habilidades sociales*. Sociedad Española para el Estudio de la Ansiedad y el Estrés. <https://www.lineaprevencion.com/uploads/lineaprevencion/contenidos/files/guia-habilidades-sociales.pdf>
- Echtelt, R. V. (2024, febrero 12). ¿Qué son las habilidades? Explicaciones y ejemplos. AG5. <https://www.ag5.com/es/que-son-las-habilidades-explicaciones-y-ejemplos/>
- Edutechnia. (2024, enero 29). Importancia del juego en la educación. Edutechnia. <https://edutechnia.com/es/blog-articulo/1003/Importancia-del-juego-en-la-educacin->
- Goldstein, A. P., Sprafkin, R. P., Gershaw, N. J., & Klein, P. (1989). *Habilidades sociales y autocontrol en la adolescencia*. Barcelona, España: Libergraf.
- Gómez, M. I. (2024, diciembre 13). Habilidad. *Concepto*. <https://concepto.de/habilidad/#:~:text=Ver%20adem%C3%A1s:%20Cualidades%20de%20habilidades,habilidades%20f%C3%ADsicas%20y%20habilidades%20emocionales>
- González Martínez, M. T. (2009, noviembre 18). Algo sobre la autoestima: Qué es y cómo se expresa. *Revista de Psicología General y Aplicada*, 62(2), 233–245. <https://doi.org/10.14201/3530>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación* (5.ª ed.). México D. F.: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Hernández Sampieri, R., & Fernández Collado, C. (2014). *Metodología de la investigación*. México D. F.: McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2023). *Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO)*. Lima, Perú. <https://gestion.pe/peru/crece-uso-de-telefonía-movil-en-ninos-de-6-a-11-anos-que-mas-cambio-inei-movistar-claro-entel-bitel-noticia/>

- Jara Sanaguano, J. C. (2020). *Juegos tradicionales y enfoque intercultural en niños de educación inicial de la Unidad Educativa “Pensionado Olivo”* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.DOC-INTER.pdf>
- Lima Orbegoso, R. (2024, mayo 1). Cómo hacer la justificación para una tesis de éxito. Programa Online “Mi Tesis de Éxito”. <https://es.linkedin.com/pulse/c%C3%B3mo-hacer-la-justificaci%C3%B3n-para-una-tesis-de-%C3%A9xito-lima-orbegoso-rsxbe>
- logopediafonema. (2022, marzo 14). La importancia de las habilidades sociales en nuestro día a día. Logopediafonema. <https://www.logopediafonema.com/blog/la-importancia-de-las-habilidades-sociales-en-nuestro-dia-a-dia/>
- Medina Romero, M., Rojas León, C. R., Bustamante Hoces, W., Loaiza Carrasco, R. M., Martel Carranza, C. P, y Castillo Acobo, R. Y. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación. Puno, Perú: Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C.* <https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Morocco Mamani, V. (2020). *Juegos tradicionales en la mejora de habilidades sociales en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N.º 397 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio ULADECH. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26468/juegos\\_tradicionales\\_morocco\\_mamani\\_victoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26468/juegos_tradicionales_morocco_mamani_victoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Morocho Álvarez, M. N. (2016). *Propuesta metodológica basada en juegos tradicionales para desarrollar las nociones básicas en el área de motricidad fina y gruesa, en niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Quilloac, periodo 2015-2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio UNACH. [http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano..\\_DOC-INTER.pdf](http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/7002/1/Tesis%2011%20Septiembre%20Johanna%20Cecilia%20Jara%20Sanaguano.._DOC-INTER.pdf)
- Murillo Hernández, W. J. (2024, junio 4). Investigación científica. *Monografías.com*. <https://www.monografias.com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica>

- NeuroCentro. (2023, octubre 17). Uso de dispositivos digitales e impacto negativo en el desarrollo de los niños y niñas. NeuroCentro. <https://neuro-centro.com/uso-de-dispositivos-digitales-e-impacto-negativo-en-el-desarrollo-de-los-ninos-y-ninas/>
- Ortega, C. (2024, junio 4). Muestreo no probabilístico: Tipos y ejemplos. *QuestionPro*. <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>
- Pérez Bonachera, M. (2020). *El juego tradicional* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Almería]. Repositorio UAL. [https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307\\_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3634/1307_TFG.%20Manuela%20Perez%20Bonachera.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pesántez Palacios, M. D. (2016, marzo). El juego en los procesos de aprendizajes. *Mamakuna*, (48-55). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8380355>
- Quispe Rupay, M. N., & Nuñez Huanca, N. (2024). *Juegos tradicionales para desarrollar las habilidades sociales en niños(as) de 5 años de la IEI 285, Bagua Grande, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia, España: Gráficas Papallona, S. Coop. <https://www.cop.es/colegiados/PV00520/pdf/Habilidades%20sociales-Dale%20una%20mirada.pdf>
- Rodríguez Rodríguez, L. M. (2023). *Juegos tradicionales en la socialización de los niños de educación inicial* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/94e3bb63-1ed7-40c5-88ed-d1820bf5670c/content>
- Sarmiento, V. (2024). *Juegos tradicionales para fortalecer habilidades sociales en niños de 5 años en la I.E.I. N° 35, Lircay, 2024* [Tesis de licenciatura].
- Sullca Quispe, J. B. (2021). *Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio UJCM. [https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1917/Jesus\\_tesis\\_titulo\\_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1917/Jesus_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- UNICEF Chile. (2023, abril 25). Se adelanta a los 8-9 años el acceso al celular con internet y crece su uso. *UNICEF Chile*. <https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/se-adelanta-los-89-a%C3%B1os-el-acceso-al-celular-con-internet-y-crece-su-uso->



## ANEXOS

### Matriz de consistencia

#### TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO – 2025

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA						
<p><b>Problema general:</b> ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</p> <p><b>Problemas específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales en su dimensión motora y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales en su dimensión cognitiva y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales en su dimensión social y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales en su dimensión social y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la comunicación efectiva de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la autoestima de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la interacción social de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de sentimientos, emociones de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> </ul>	<p><b>Objetivo general:</b> Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales en su dimensión motora y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales en su dimensión cognitiva y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales en su dimensión social y las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la comunicación efectiva de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la autoestima de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la interacción social de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de sentimientos, emociones de los estudiantes de</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general.</b> Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</p> <p><b>Hipótesis específicas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• H1: Los juegos tradicionales en su dimensión motora se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• H2: Los juegos tradicionales en su dimensión cognitiva se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• H3: Los juegos tradicionales en su dimensión social se relacionan significativamente con las habilidades sociales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• H4: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la comunicación efectiva de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• H5: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la autoestima de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• H6: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la interacción social de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• H7: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con el desarrollo de sentimientos y emociones de los estudiantes de Educación de la</li> </ul>	<p><b>Variable:</b> Juegos tradicionales</p> <p><b>Dimensiones / Indicadores:</b></p> <p><b>a) juegos tradicionales (motora)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento del cuerpo</li> <li>• Movimiento del cuerpo</li> <li>• Valoración y cuidado</li> </ul> <p><b>b) juegos tradicionales (cognitiva)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión y solución de problemas.</li> <li>• Recuerdo de hechos</li> <li>• Control de los impulsos agresivos.</li> </ul> <p><b>c) juegos tradicionales (social)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Convivencia</li> <li>• Inclusión y equidad</li> <li>• Comprensión a los demás</li> </ul> <p><b>Variable:</b> habilidades sociales</p> <p><b>Dimensiones / Indicadores:</b></p> <p><b>a) Comunicación efectiva</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interrelación</li> <li>• Uso del dialogo</li> <li>• Destrezas comunicativas</li> </ul> <p><b>b) Autoestima</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auto reconocimiento</li> <li>• Auto aceptación</li> <li>• Auto valoración</li> </ul> <p><b>c) Interacción social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Amabilidad y cortesía</li> <li>• Cooperación y solidaridad</li> </ul> <p><b>d) Desarrollo de sentimientos y emociones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Regulación de la conducta</li> <li>• Control de emociones</li> </ul> <p><b>e) Resolución de conflictos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición de ideas pacíficamente</li> <li>• Pide y acepta disculpas</li> <li>• Búsqueda de soluciones</li> </ul>	<p><b>Método de investigación General:</b> Se utilizará el <b>método científico</b></p> <p><b>Nivel:</b> Es de nivel explicativo correlacional, se basan en objetivos de explicar o determinar la manera en que una variable independiente causa la variable dependiente.</p> <p><b>Diseño:</b> El diseño es no experimental, porque no se hará manipulación de variables, el esquema es el siguiente:</p> <p style="text-align: center;">Donde</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD     M --&gt; Vx     M --&gt; Vy     Vx --- r --- Vy             </pre> </div> <p>M: Muestra de estudio de las tres especialidades de educación Vx: Juegos tradicionales R: Relación que representa ambas variables del estudio Vy: Habilidades sociales</p>	<p><b>Población:</b> La población la conforma los estudiantes de la facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad para el Desarrollo Andino durante el 2025-I que es de 367 estudiantes.</p> <p><b>Muestra:</b> La muestra será los estudiantes de la facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad para el Desarrollo Andino, durante el 2025-I de los tres niveles Inicial, Primaria y Secundaria que es de 188 estudiantes.</p> <p><b>Muestreo:</b> La muestra se tomará considerando un muestreo no probabilístico ya que se escogerá a criterio del investigador.</p> <p><b>Técnicas e instrumento de recojo de dato.</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Técnicas</th> <th style="width: 50%;">Instrumentos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Encuesta</td> <td>Cuestionario para la variable Juegos tradicionales.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Cuestionario para la variable Habilidades sociales.</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Procesamiento:</b> Los datos recolectados se procesarán mediante la estadística descriptiva e inferencial, a través de los programas Excel y SPSS</p>	Técnicas	Instrumentos	Encuesta	Cuestionario para la variable Juegos tradicionales.		Cuestionario para la variable Habilidades sociales.
Técnicas	Instrumentos										
Encuesta	Cuestionario para la variable Juegos tradicionales.										
	Cuestionario para la variable Habilidades sociales.										

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y la resolución de conflictos de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> <li>• ¿Qué relación existe entre los juegos tradicionales y las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025?</li> </ul>	<p>Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la resolución de conflictos de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025</li> </ul>	<p>Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hs: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con la resolución de conflictos de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> <li>• H9: Los juegos tradicionales se relacionan significativamente con las relaciones interpersonales de los estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025.</li> </ul>			
---	---	--	--	--	--

*Nota:* Fuente: Elaboración propia, 2025

### Matriz de operacionalización de variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento				
Juegos tradicionales	Para definir la variable juegos tradicionales se va considerar lo mencionado por Ardila (2022) Los juegos tradicionales son una forma de entretenimiento que forma parte del patrimonio cultural de una región e identifica costumbres y tradiciones. Además de fortalecer la identidad cultural, estas actividades recreativas también promueven habilidades sociales y estimulan el proceso de aprendizaje en un contexto educativo por su valor educativo.	La variable juegos tradicionales será medido a través de un cuestionario el cual tiene las siguientes dimensiones: motora, cognitiva y social, se utilizará una escala linkert.	Motora	Conocimiento del Cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el conocimiento de las partes de mi cuerpo</li> <li>• La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el desarrollo de los movimientos de mi cuerpo.</li> <li>• Al practicar los juegos tradicionales mejoró el desarrollo de la psicomotricidad fina.</li> </ul>	Questionario				
				Movimiento del cuerpo						
				Valoración y cuidado						
			Cognitiva	Reflexión y solución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La participación en los juegos tradicionales me ayudó en la reflexión y la resolución de problemas.</li> <li>• Al participar en los juegos tradicionales recordaba hechos y sucesos personales y de mi familia.</li> <li>• La participación en los juegos tradicionales me ayudó a controlar mis reacciones violentas.</li> </ul>					
				Recuerdo de hechos						
				Control de los impulsos agresivos						
			Social	Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los juegos tradicionales me ayudaron a convivir en armonía con los demás.</li> <li>• La participación en los juegos tradicionales me ayudó a ser inclusivo y practicar la equidad.</li> <li>• La práctica de los juegos tradicionales me ayudó a ser comprensivo con los demás.</li> </ul>					
				Inclusión y equidad						
				Comprensión a los demás						
			Habilidades sociales	Para definir la variable habilidades sociales se tomará lo mencionado por Dongil (2014) Conjunto de competencias y habilidades interpersonales que nos permiten comunicarnos adecuadamente con los demás y expresarnos. Nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones sin sentir tensión, ansiedad u otras emociones negativas.	Para medir la variable habilidades sociales se utilizará un cuestionario, el cual tiene las siguientes dimensiones: comunicación efectiva, autoestima, interacción social, desarrollo de sentimientos y emociones, resolución de conflictos y relaciones interpersonales. Y se utilizará una escala linkert.		Comunicación efectiva	Interrelación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Me interrelaciono con las personas con mucha facilidad.</li> <li>• Hago uso del dialogo para la solución de conflictos</li> <li>• Expreso mis ideas de manera clara y precisa haciendo uso de recursos verbales y no verbales.</li> </ul>	Questionario
								Uso del diálogo		
								Destrezas comunicativas		
Autoestima	Auto reconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Me reconozco como un ser con fortalezas, debilidades y características propias.</li> <li>• Me acepto tal y como soy.</li> <li>• Siento que soy una persona única que cuenta con virtudes.</li> </ul>								
	Auto aceptación									
	Auto valoración									
Interacción social	Amabilidad y cortesía	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactúo con los demás con amabilidad y cortesía.</li> <li>• Me involucro en el trabajo en equipo y en el apoyo a otros.</li> </ul>								
	Cooperación y solidaridad									
Desarrollo de sentimientos y emociones.	Regulación de la conducta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Controlo y modulo mi comportamiento para adaptarme las diferentes situaciones.</li> <li>• Reconozco, comprendo y gestiono mis emociones de manera saludable.</li> </ul>								
	Control de emociones									
Resolución de conflictos	Exposición de ideas pacíficamente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expreso mis ideas respetando el punto de vista de los demás.</li> <li>• Frente a una falta echa soy capaz de pedir y aceptar disculpas.</li> <li>• Planteo alternativas de solución frente a los conflictos que se presentan.</li> </ul>								
	Pide y acepta disculpas									
	Búsqueda de soluciones									
Relaciones interpersonales	Adaptación a los compañeros	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendo los diversos cambios de mis compañeros.</li> <li>• Doy la iniciativa para conversar y conocer nuevas personas.</li> </ul>								
	Hacer amigos con facilidad.									

## Instrumentos de recolección de datos

### CUESTIONARIO

(Variable "Juegos tradicionales")

#### DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

ESPECIALIDAD: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES: lea detenidamente cada ítem y marque con (x), de acuerdo a la escala de valoración.

La escala de valoración posee valores de equivalencia de 1 al, en el cual 1= siempre, 2= casi siempre. 3= casi nunca y 4= nunca.

VARIABLE	JUEGOS TRADICIONALES	VALORACIÓN			
		(Escala Likert)			
		1	2	3	4
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>MOTORA</b>				
1	La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el conocimiento de las partes de mi cuerpo.				
2	La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el desarrollo de los movimientos de mi cuerpo.				
3	Al practicar los juegos tradicionales mejoró el desarrollo de la psicomotricidad fina.				
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>				
4	La participación en los juegos tradicionales me ayudó en la reflexión y la resolución de problemas.				
5	Al participar en los juegos tradicionales recordaba hechos y sucesos personales y de mi familia.				
6	La participación en los juegos tradicionales me ayudó a controlar mis reacciones violentas.				
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>SOCIAL</b>				
7	Los juegos tradicionales me ayudaron a convivir en armonía con los demás.				
8	La participación en los juegos tradicionales me ayudó a ser inclusivo y practicar la equidad.				
9	La práctica de los juegos tradicionales me ayudó a ser comprensivo con los demás.				

**CUESTIONARIO**  
(Variable "Habilidades sociales")

**DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

ESPECIALIDAD: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

INSTRUCCIONES: lea detenidamente cada ítem y marque con (x), de acuerdo a la escala de valoración.

La escala de valoración posee valores de equivalencia de 1 al 4, en el cual 1= siempre, 2= casi siempre, 3= casi nunca y 4= nunca.

VARIABLE	HABILIDADES SOCIALES	VALORACIÓN			
		(Escala Likert)			
		1	2	3	4
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COMUNICACIÓN EFECTIVA</b>				
1	Me relaciono con las personas con mucha facilidad.				
2	Hago uso del dialogo para la solución de conflictos				
3	Expreso mis ideas de manera clara y precisa haciendo uso de recursos verbales y no verbales.				
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>AUTOESTIMA</b>				
4	Me reconozco como un ser con fortalezas, debilidades y características propias.				
5	Me acepto tal y como soy.				
6	Siento que soy una persona única que cuenta con virtudes.				
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>				
7	Interactúo con los demás con amabilidad y cortesía.				
8	Me involucro en el trabajo en equipo y en el apoyo a otros.				
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>DESARROLLO DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES</b>				
9	Controlo y modulo mi comportamiento para adaptarme las diferentes situaciones.				
10	Reconozco, comprendo y gestiono mis emociones de manera saludable.				
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>				
11	Expreso mis ideas respetando el punto de vista de los demás.				
12	Frente a una falta echa soy capaz de pedir y aceptar disculpas.				
13	Planteo alternativas de solución frente a los conflictos que se presentan.				
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>RELACIONES INTERPERSONALES</b>				
14	Comprendo los diversos cambios de mis compañeros				
15	Doy la iniciativa para conversar y conocer nuevas personas.				

## **VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

## INSTRUMENTO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN DE ESTUDIOS	UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
AUTORA DEL INSTRUMENTO	TORRES ICHPAS, MAYELI
TÍTULO DEL PROYECTO	"JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO - 2025"
NOMBRE DEL INSTRUMENTO	Cuestionario para la variable "Juegos Tradicionales" y "Habilidades Sociales"

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

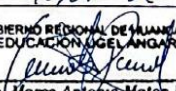
INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE		REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE						
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.													X								
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables												X									
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.														X							
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.														X							
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad												X									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los cambios con la propuesta pedagógica															X						
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnico-científicos.														X							
8. COHERENCIA	Entre las categorías, dimensiones, indicadores e ítems.														X							
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico															X						
10. PERTINENCIA	El instrumento es aplicable															X						

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD<sup>1</sup>:

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN

655

### V. DATOS DEL EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	Matos Ramos Marcos Antonio		
DOCUMENTO DE IDENTIDAD	20049217	TEL/CEL	985300954
LA MENCIÓN DEL GRADO	Administración de la educación		
PROCEDENCIA	Universidad Mayor de San Marcos		
SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO	<div style="text-align: center;">             GOBIERNO REGIONAL DE ILLIMAVEUCA            EDUCACIÓN UGEL ANGARAE S            Mg. Marco Antonio Matos Ramos            DIRECTOR DE UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL ANGARAE S         </div>		
FECHA DE VALIDACIÓN	19/06/2025		

<sup>1</sup> Se considera el instrumento validado por juicio de expertos cuando, el promedio de valoración alcanza un mínimo de 450 puntos y cada uno de los indicadores se ubica por lo menos en el nivel de bueno

## INSTRUMENTO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN DE ESTUDIOS	UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
AUTORA DEL INSTRUMENTO	TORRES ICHPAS, MAYELI
TÍTULO DEL PROYECTO	"JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO - 2025"
NOMBRE DEL INSTRUMENTO	Cuestionario para la variable "Juegos Tradicionales" y "Habilidades Sociales"

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE		REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE						
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.													X								
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables											X										
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.												X									
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.											X										
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.													X								
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los cambios con la propuesta pedagógica													X								
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.													X								
8. COHERENCIA	Entre las categorías, dimensiones, indicadores e ítems.													X								
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.													X								
10. PERTINENCIA	El instrumento es aplicable													X								

### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD<sup>1</sup>:

--	--

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN

660

### V. DATOS DEL EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	VILLA MACHUCA, ISMAEL		
DOCUMENTO DE IDENTIDAD	23270553	TEL/CEL.	942008787
LA MENCIÓN DEL GRADO	ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN		
PROCEDENCIA	UNIVERSIDAD "CÉSAR VALLEJO"		
SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO	 Lic. Ismael Villa Machuca		
FECHA DE VALIDACIÓN	18-06-2025		

<sup>1</sup> Se considera el instrumento validado por juicio de expertos cuando, el promedio de valoración alcanza un mínimo de 450 puntos y cada uno de los indicadores se ubica por lo menos en el nivel de bueno

## INSTRUMENTO DE OPINIÓN DE EXPERTOS

### I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN DE ESTUDIOS	UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
AUTORA DEL INSTRUMENTO	TORRES ICHPAS, MAYELI
TÍTULO DEL PROYECTO	"JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO - 2025"
NOMBRE DEL INSTRUMENTO	Cuestionario para la variable "Juegos Tradicionales" y "Habilidades Sociales"

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				REGULAR				BUENA				MUY BUENA				EXCELENTE				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.													X								
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables												X									
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.														X							
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.														X							
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad												X									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los cambios con la propuesta pedagógica												X									
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos.												X									
8. COHERENCIA	Entre las categorías, dimensiones, indicadores e ítems.													X								
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico													X								
10. PERTINENCIA	El instrumento es aplicable													X								


### III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD<sup>1</sup>:

--	--

### IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN

540
-----

### V. DATOS DEL EXPERTO

APELLIDOS Y NOMBRES	CARRILLO CAYLLAHUA JAVIER		
DOCUMENTO DE IDENTIDAD	20040555	TEL/CEL.	920551858
LA MENCIÓN DEL GRADO	DR. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN		
PROCEDENCIA	UNH		
SELLO Y FIRMA DEL EXPERTO	 Dr. Javier Carrillo Cayllhua PROFESOR PRINCIPAL D.E.		
FECHA DE VALIDACIÓN	13/06/2025		

<sup>1</sup> Se considera el instrumento validado por juicio de expertos cuando, el promedio de valoración alcanza un mínimo de 450 puntos y cada uno de los indicadores se ubica por lo menos en el nivel de bueno

## TRATAMIENTO ESTADISTICO

### Vista de variables en el Spss 27

\*resultados.nayelli.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
22	y4	Númérico	8	0	y4	{1, Siempre}...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
23	y5	Númérico	8	0	y5	{1, Siempre}...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
24	y6	Númérico	8	0	y6	{1, Siempre}...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
25	y7	Númérico	8	0	y7	{1, Siempre}...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
26	y8	Númérico	8	0	y8	{1, Siempre}...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
27	y9	Númérico	8	0	y9	{1, Siempre}...	Ninguna	8	Centro	Nominal	Entrada
28	HS	Númérico	8	0	Habilidades sociales	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
29	CE	Númérico	8	0	Comunicación efectiva	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
30	A	Númérico	8	0	Autoestima	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
31	IS	Númérico	8	0	Interacción social	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
32	DSE	Númérico	8	0	Desarrollo de sentimientos y emociones.	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
33	RC	Númérico	8	0	Resolución de conflictos	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
34	RI	Númérico	8	0	Relaciones interpersonales	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
35	JT	Númérico	8	0	Juegos tradicionales	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
36	Mo	Númérico	8	0	Juegos tradicionales en su dimension motora	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
37	Co	Númérico	8	0	Juegos tradicionales en su dimension cognitiva	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
38	So	Númérico	8	0	Juegos tradicionales en su dimension social	Ninguna	Ninguna	8	Centro	Escala	Entrada
39	hsrec	Númérico	8	0	Habilidades sociales	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
40	cerec	Númérico	8	0	Comunicación efectiva	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
41	arec	Númérico	8	0	Autoestima	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
42	isrec	Númérico	8	0	Interacción social	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
43	dserec	Númérico	8	0	Desarrollo de sentimientos y emociones.	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
44	rrec	Númérico	8	0	Resolución de conflictos	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
45	rirec	Númérico	8	0	Relaciones interpersonales	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
46	jrec	Númérico	8	0	Juegos tradicionales	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
47	Morec	Númérico	8	0	Motora	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
48	Corec	Númérico	8	0	Cognitiva	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
49	Sorec	Númérico	8	0	Social	{1, Siempre}...	Ninguna	10	Centro	Escala	Entrada
50											

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

3°C Despejado 5:53 31/07/2025

### Vista de datos en el Spss 27

\*resultados.nayelli.sav [ConjuntoDatos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 49 de 49 variables

	Genero	Ciclo	Especialidad	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14
1	2	5	1	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	2	3
2	2	5	1	1	1	2	4	2	3	2	1	2	3	3	4	3	3
3	2	5	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1
4	2	5	1	2	2	3	2	1	3	2	2	1	2	2	3	3	3
5	2	5	1	3	2	2	2	3	2	2	1	1	3	2	1	1	3
6	2	5	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
7	2	5	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2
8	2	5	1	3	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2	2	2	2
9	2	5	1	3	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
10	2	5	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1
11	2	5	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
12	2	5	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
13	2	5	1	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4
14	2	6	1	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2
15	2	6	1	1	2	2	1	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2
16	2	6	1	2	3	3	2	1	1	1	2	3	3	2	2	2	2
17	2	6	1	3	4	2	1	1	4	2	2	3	2	2	2	1	2
18	2	6	1	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3
19	2	6	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	3	1	3	2	3
20	2	6	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
21	2	6	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	3	2	2	3
22	2	6	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1
23	2	6	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2
24	2	6	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
25	2	7	1	2	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3	2	2
26	2	7	1	3	2	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3
27	2	7	1	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

3°C Despejado 5:55 31/07/2025

## Análisis de confiabilidad del instrumento

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode ON | H: 199, W: 274 pt.

3°C Despejado | 5:56 | 31/07/2025

Estadísticas de fiabilidad

Casos	Válido	N	%
	Excluido <sup>a</sup>	1	,5
	Total	188	100,0

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

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,928	15

➔ Escala: ALL VARIABLES

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,921	9

RECODE HS (15 thru 26=1) (27 thru 38=2) (39 thru 49=3) (50 thru 60=4) INTO h3rec.  
EXECUTE.

RECODE CE A RC (3 thru 5=1) (6 thru 8=2) (9 thru 10=3) (11 thru 12=4) INTO c3rec arc rc3rec.  
EXECUTE.

RECODE IS RI (2 thru 4=1) (4 thru 5=2) (6 thru 7=3) (8 thru 9=4) INTO is3rec ri3rec.  
EXECUTE.

RECODE JT (9 thru 16=1) (17 thru 23=2) (24 thru 29=3) (30 thru 36=4) INTO jt3rec.  
EXECUTE.

RECODE Mo Co So (3 thru 5=1) (6 thru 8=2) (9 thru 10=3) (11 thru 12=4) INTO m3rec co3rec so3rec.  
EXECUTE.

Efectúe una doble pulsación para editar Tabla dinámica

## Análisis de cuantitativo en el Spss 27

IBM SPSS Statistics Processor está listo | Unicode ON | H: 199, W: 274 pt.

3°C Despejado | 5:58 | 31/07/2025

Recuento

		Ciclo								Total
		I Ciclo	III Ciclo	V Ciclo	VI Ciclo	VII Ciclo	VIII Ciclo	IX Ciclo	X Ciclo	
Juegos tradicionales	Siempre	10	15	18	10	15	8	18	6	100
	Casi siempre	7	12	17	0	7	2	10	1	56
	Casi nunca	4	3	6	0	5	0	5	0	23
	Nunca	0	2	2	1	1	1	1	1	9
Total		21	32	43	11	28	11	34	8	188

**Gráfico de barras**

Recuento

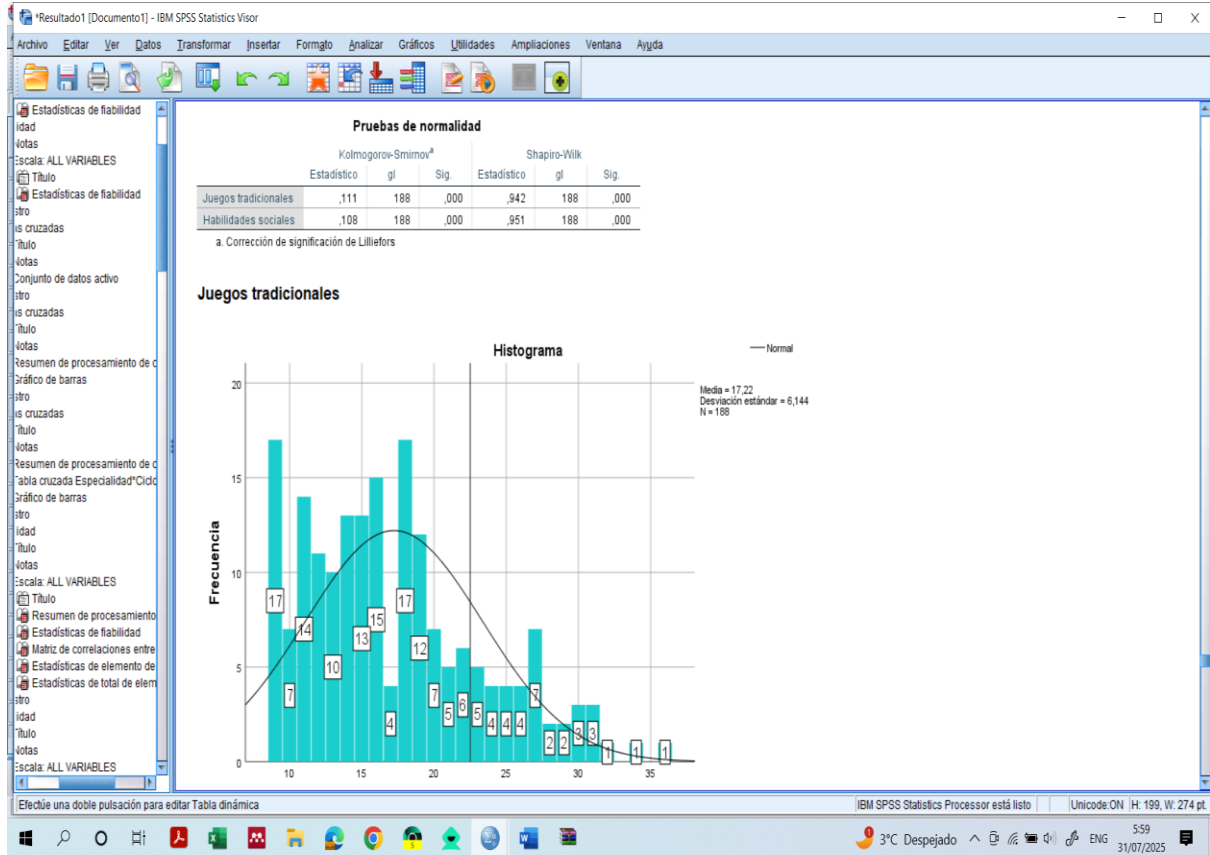
Juegos tradicionales

Ciclo

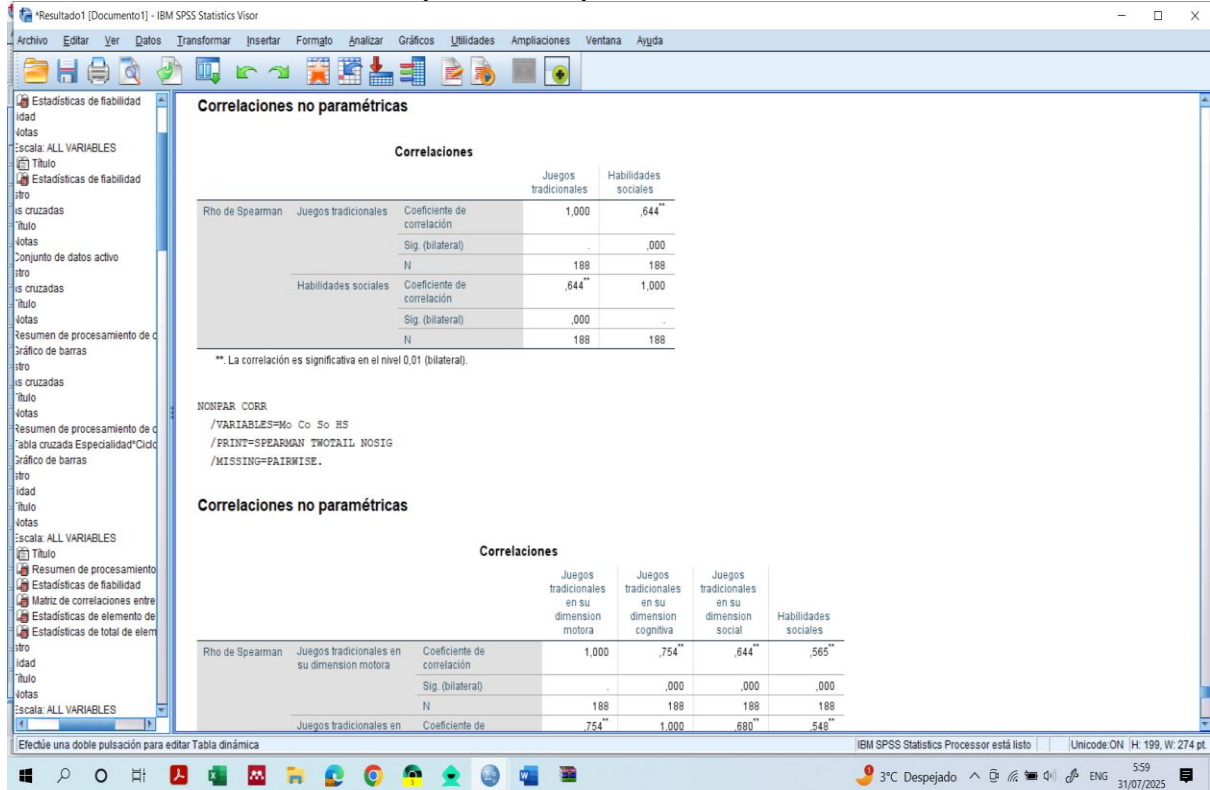
I Ciclo  
III Ciclo  
V Ciclo  
VI Ciclo  
VII Ciclo  
VIII Ciclo  
IX Ciclo  
X Ciclo

Efectúe una doble pulsación para editar Tabla dinámica

## Prueba de normalidad de los datos



## Coeficiente de correlación de la prueba de hipótesis de los datos



## RECOLECCION DE LOS DATOS

### CUESTIONARIO (Variable "Habilidades sociales")

**DATOS INFORMATIVOS:**

 ESPECIALIDAD: Educación Inicial FECHA: 09-07-25

 GÉNERO: femenino

INSTRUCCIONES: lea detenidamente cada ítem y marque con (x), de acuerdo a la escala de valoración. La escala de valoración posee valores den equivalencia de 1 al 4, en el cual 1= siempre, 2= casi siempre, 3= casi nunca y 4= nunca.

VARIABLE	HABILIDADES SOCIALES	VALORACIÓN (Escala Likert)			
		1	2	3	4
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COMUNICACIÓN EFECTIVA</b>				
ITEM 1.1	Me relaciono con las personas con mucha facilidad.	X			
ITEM 2.1	Hago uso del dialogo para la solución de conflictos		X		
ITEM 3.1	Expreso mis ideas de manera clara y precisa haciendo uso de recursos verbales y no verbales.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>AUTOESTIMA</b>				
ITEM 1.1	Me reconozco como un ser con fortalezas, debilidades y características propias.		X		
ITEM 2.1	Me acepto tal y como soy.	X			
ITEM 3.1	Siento que soy una persona única que cuenta con virtudes.	X			
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>				
ITEM 1.1	Interactúo con los demás con amabilidad y cortesía.	X			
ITEM 2.1	Me involucro en el trabajo en equipo y en el apoyo a otros.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>DESARROLLO DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES</b>				
ITEM 1.1	Controlo y modulo mi comportamiento para adaptarme las diferentes situaciones.		X		
ITEM 2.1	Reconozco, comprendo y gestiono mis emociones de manera saludable.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>				
ITEM 1.1	Expreso mis ideas respetando el punto de vista de los demás.		X		
ITEM 2.1	Frente a una falta echa soy capaz de pedir y aceptar disculpas.		X		
ITEM 3.1	Planteo alternativas de solución frente a los conflictos que se presentan.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>RELACIONES INTERPERSONALES</b>				
ITEM 1.1	Comprendo los diversos cambios de mis compañeros		X		
ITEM 2.1	Doy la iniciativa para conversar y conocer nuevas personas.		X		
	<b>TOTAL</b>				

**CUESTIONARIO**  
(Variable "Juegos tradicionales")

**DATOS INFORMATIVOS:**

ESPECIALIDAD: Educación Inicial FECHA: 09-07-25

GÉNERO: Femenino

INSTRUCCIONES: lea detenidamente cada ítem y marque con (x), de acuerdo a la escala de valoración.  
La escala de valoración posee valores de equivalencia de 1 al 4, en el cual 1= siempre, 2= casi siempre, 3= casi nunca y 4= nunca.

VARIABLE	JUEGOS TRADICIONALES	VALORACIÓN (Escala Likert)			
		1	2	3	4
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>MOTORA</b>				
ITEM 1.1	La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el conocimiento de las partes de mi cuerpo.	X			
ITEM 2.1	La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el desarrollo de los movimientos de mi cuerpo.		X		
ITEM 3.1	Al participar en los juegos tradicionales mejoró el desarrollo de la psicomotricidad fina.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>				
ITEM 1.1	La participación en los juegos tradicionales me ayudó en la reflexión y la resolución de problemas.		X		
ITEM 2.1	Al participar en los juegos tradicionales desarrolle la memoria y la concentración.		X		
ITEM 3.1	Al participar en los juegos tradicionales desarrolle el pensamiento flexible y la creatividad.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>SOCIAL</b>				
ITEM 1.1	Los juegos tradicionales me ayudaron a convivir en armonía con los demás.		X		
ITEM 2.1	La participación en los juegos tradicionales me ayudó a ser inclusivo y practicar la equidad.		X		
ITEM 3.1	La práctica de los juegos tradicionales me ayudó a desarrollar empatía.	X			
	<b>TOTAL</b>				

**CUESTIONARIO**  
(Variable "Habilidades sociales")

**DATOS INFORMATIVOS:**

ESPECIALIDAD: Educación Primaria FECHA: 09/07/2025

GÉNERO: femenino

INSTRUCCIONES: lea detenidamente cada ítem y marque con (x), de acuerdo a la escala de valoración.  
La escala de valoración posee valores den equivalencia de 1 al 4, en el cual 1= siempre, 2= casi siempre, 3= casi nunca y 4= nunca.

VARIABLE	HABILIDADES SOCIALES	VALORACIÓN (Escala Likert)			
		1	2	3	4
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COMUNICACIÓN EFECTIVA</b>				
ITEM 1.1	Me relaciono con las personas con mucha facilidad.	X			
ITEM 2.1	Hago uso del dialogo para la solución de conflictos			X	
ITEM 3.1	Expreso mis ideas de manera clara y precisa haciendo uso de recursos verbales y no verbales.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>AUTOESTIMA</b>				
ITEM 1.1	Me reconozco como un ser con fortalezas, debilidades y características propias.			X	
ITEM 2.1	Me acepto tal y como soy.	X			
ITEM 3.1	Siento que soy una persona única que cuenta con virtudes.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>				
ITEM 1.1	Interactúo con los demás con amabilidad y cortesía.	X			
ITEM 2.1	Me involucro en el trabajo en equipo y en el apoyo a otros.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>DESARROLLO DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES</b>				
ITEM 1.1	Controlo y modulo mi comportamiento para adaptarme las diferentes situaciones.		X		
ITEM 2.1	Reconozco, comprendo y gestiono mis emociones de manera saludable.	X			
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>				
ITEM 1.1	Expreso mis ideas respetando el punto de vista de los demás.		X		
ITEM 2.1	Frente a una falta echa soy capaz de pedir y aceptar disculpas.	X			
ITEM 3.1	Planteo alternativas de solución frente a los conflictos que se presentan.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>RELACIONES INTERPERSONALES</b>				
ITEM 1.1	Comprendo los diversos cambios de mis compañeros	X			
ITEM 2.1	Doy la iniciativa para conversar y conocer nuevas personas.	X			
	<b>TOTAL</b>				

**CUESTIONARIO**  
(Variable "Juegos tradicionales")

**DATOS INFORMATIVOS:**

ESPECIALIDAD: Educación Primaria FECHA: 09/07/2023

GENERO: Femenino

INSTRUCCIONES: lea detenidamente cada ítem y marque con (x), de acuerdo a la escala de valoración.

La escala de valoración posee valores de equivalencia de 1 al 4, en el cual 1= siempre, 2= casi siempre,

3= casi nunca y 4= nunca.

VARIABLE	JUEGOS TRADICIONALES	VALORACIÓN (Escala Likert)			
		1	2	3	4
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>MOTORA</b>				
ITEM 1.1	La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el conocimiento de las partes de mi cuerpo.			X	
ITEM 2.1	La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el desarrollo de los movimientos de mi cuerpo.		X		
ITEM 3.1	Al participar en los juegos tradicionales mejoró el desarrollo de la psicomotricidad fina.			X	
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>				
ITEM 1.1	La participación en los juegos tradicionales me ayudó en la reflexión y la resolución de problemas.			X	
ITEM 2.1	Al participar en los juegos tradicionales desarrolle la memoria y la concentración.		X		
ITEM 3.1	Al participar en los juegos tradicionales desarrolle el pensamiento flexible y la creatividad.			X	
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>SOCIAL</b>				
ITEM 1.1	Los juegos tradicionales me ayudaron a convivir en armonía con los demás.		X		
ITEM 2.1	La participación en los juegos tradicionales me ayudó a ser inclusivo y practicar la equidad.	X			
ITEM 3.1	La práctica de los juegos tradicionales me ayudó a desarrollar empatía.	X			
	<b>TOTAL</b>				

**CUESTIONARIO**  
(Variable "Habilidades sociales")

**DATOS INFORMATIVOS:**

ESPECIALIDAD: Educación Secundaria FECHA: 9-02-2025

GÉNERO: Masculino

INSTRUCCIONES: lea detenidamente cada ítem y marque con (x), de acuerdo a la escala de valoración.

La escala de valoración posee valores den equivalencia de 1 al 4, en el cual 1= siempre, 2= casi siempre,

3= casi nunca y 4= nunca.

VARIABLE	HABILIDADES SOCIALES	VALORACIÓN (Escala Likert)			
		1	2	3	4
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COMUNICACIÓN EFECTIVA</b>				
ITEM 1.1	Me relaciono con las personas con mucha facilidad.		X		
ITEM 2.1	Hago uso del dialogo para la solución de conflictos			X	
ITEM 3.1	Expreso mis ideas de manera clara y precisa haciendo uso de recursos verbales y no verbales.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>AUTOESTIMA</b>				
ITEM 1.1	Me reconozco como un ser con fortalezas, debilidades y características propias.		X		
ITEM 2.1	Me acepto tal y como soy.		X		
ITEM 3.1	Siento que soy una persona única que cuenta con virtudes.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INTERACCIÓN SOCIAL</b>				
ITEM 1.1	Interactúo con los demás con amabilidad y cortesía.			X	
ITEM 2.1	Me involucro en el trabajo en equipo y en el apoyo a otros.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>DESARROLLO DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES</b>				
ITEM 1.1	Controlo y modulo mi comportamiento para adaptarme las diferentes situaciones.		X		
ITEM 2.1	Reconozco, comprendo y gestiono mis emociones de manera saludable.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS</b>				
ITEM 1.1	Expreso mis ideas respetando el punto de vista de los demás.		X		
ITEM 2.1	Frente a una falta echa soy capaz de pedir y aceptar disculpas.		X		
ITEM 3.1	Planteo alternativas de solución frente a los conflictos que se presentan.		X		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>RELACIONES INTERPERSONALES</b>				
ITEM 1.1	Comprendo los diversos cambios de mis compañeros		X		
ITEM 2.1	Doy la iniciativa para conversar y conocer nuevas personas.		X		
	<b>TOTAL</b>				

**CUESTIONARIO**  
(Variable "Juegos tradicionales")

**DATOS INFORMATIVOS:**

ESPECIALIDAD Educación Secundaria FECHA 19-03-2020

GÉNERO Mujer

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada ítem y marque con (x), de acuerdo a la escala de valoración.

La escala de valoración posee valores de equivalencia de 1 al 4, en el cual 1= siempre, 2= casi siempre,

3= casi nunca y 4= nunca.

VARIABLE	JUEGOS TRADICIONALES	VALORACIÓN (Escala Likert)			
		1	2	3	4
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>MOTORA</b>				
ITEM 1.1	La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el conocimiento de las partes de mi cuerpo.			X	
ITEM 2.1	La práctica de los juegos tradicionales favoreció en el desarrollo de los movimientos de mi cuerpo.			Y	
ITEM 3.1	Al participar en los juegos tradicionales mejoró el desarrollo de la psicomotricidad fina.			X	
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>COGNITIVA</b>				
ITEM 1.1	La participación en los juegos tradicionales me ayudó en la reflexión y la resolución de problemas.			Y	
ITEM 2.1	Al participar en los juegos tradicionales desarrolle la memoria y la concentración.		X		
ITEM 3.1	Al participar en los juegos tradicionales desarrolle el pensamiento flexible y la creatividad.		Y		
<b>DIMENSIÓN</b>	<b>SOCIAL</b>				
ITEM 1.1	Los juegos tradicionales me ayudaron a convivir en armonía con los demás.		X		
ITEM 2.1	La participación en los juegos tradicionales me ayudó a ser inclusivo y practicar la equidad.			X	
ITEM 3.1	La práctica de los juegos tradicionales me ayudó a desarrollar empatía.		X		
	<b>TOTAL</b>				



FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES  
DECANATO

*"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"*

Lircay, 07 de abril de 2025

**CARTA N° 009-2025-DFHCS-UDEA**

**Srta. : Bach. Mayeli Torres Ichpas**

**PRESENTE .-**

**ASUNTO : Aceptación para la aplicación del Instrumento de Investigación**

Por medio del presente reciba mis saludos cordiales y a la vez informarle lo siguiente, que habiendo recepcionado la solicitud sobre el permiso para realizar la aplicación del instrumento de investigación en los estudiantes de Educación, de la Universidad para el Desarrollo Andino; y que habiendo coordinado y analizado su solicitud con el Dr. Jorge Armando Guevara Gil, Rector de nuestra casa de estudios, y teniendo la opinión favorable, se autoriza la aplicación del instrumento de investigación, del proyecto Titulada: "Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de Educación de la Universidad para el Desarrollo Andino – 2025, bajo las siguientes condiciones:

1. Respetar los protocolos de consentimiento.
2. Compartir los resultados de sus investigaciones.
3. Socializar el trabajo de investigación en las fechas festivos de nuestra Universidad.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para manifestar mi consideración más distinguida.

Atentamente;



Mg. Edwin Héctor Guzmán Zúñiga  
Decano de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

## EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS

### FOTO 01

Estudiantes del IX ciclo de la carrera de educación inicial realizando el cuestionario



### FOTO 02

*Estudiantes de educación realizando la encuesta*



**FOTO 03**

*Explicando a una de las estudiantes sobre el cuestionario*

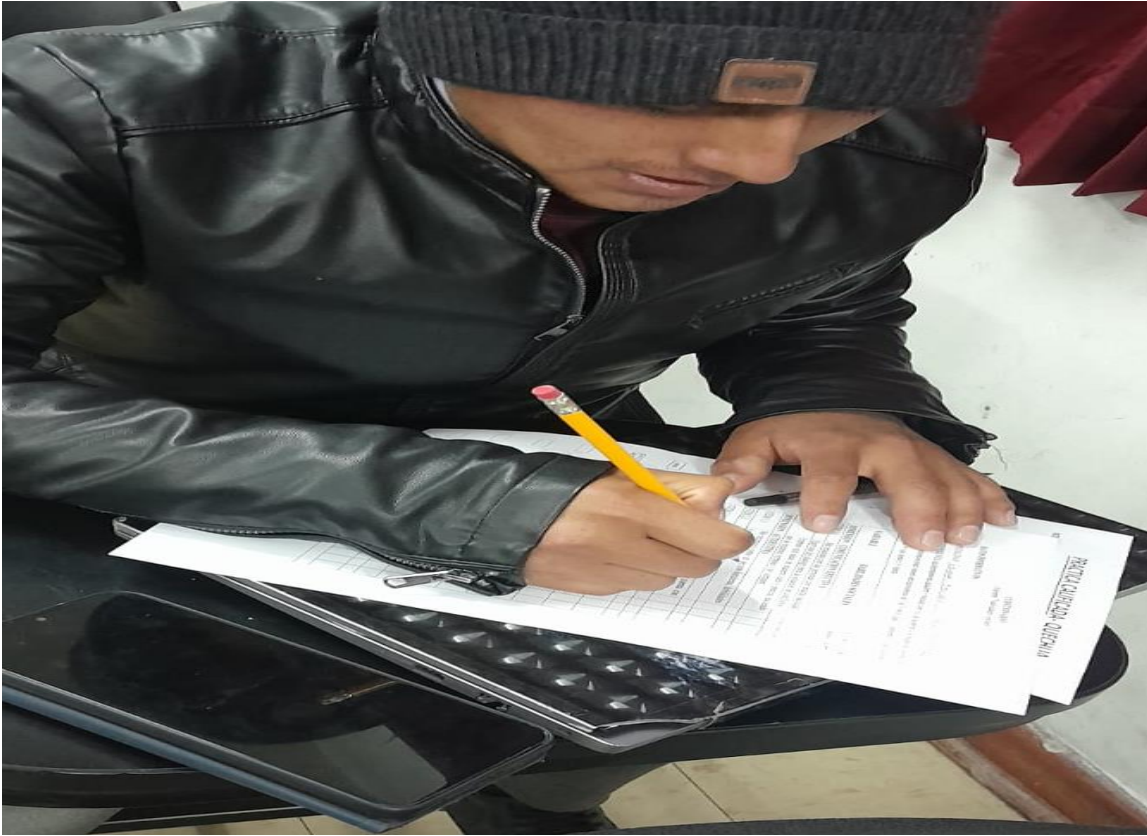
**FOTO 04**

*Repartiendo el cuestionario para que los estudiantes resuelvan el cuestionario*



**FOTO 05**

*Un estudiante del x ciclo de la carrera de educación secundaria resolviendo el cuestionario*

**FOTO 06**

*Estudiante de la carrera de secundaria del II ciclo resolviendo el cuestionario*

