



# **Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

## **Facultad de Educación**

### **Escuela Profesional de Educación Primaria**

#### **Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

**El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la Institución Educativa N°21004 Provincia de Canta 2022**

## **Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Primaria  
Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

### **Autoras**

**Mirtha Rita Ricapa Llacsá**

**Elizabeth Bilha Ricapa Llacsá**

### **Asesor**

**Lic. Aldo Washington Gonzales Rivera**

**Huacho – Perú**

**2024**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

**Facultad Educación**  
**Escuela Profesional de Educación Primaria**  
**Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

### INFORMACIÓN DE METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Elizabet Bilha Ricapa Llaca	41987870	30-11-2023
Mirtha Rita Ricapa Llaca	43053958	30-11-2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o) Aldo Washington Gonzales Rivera	15596423	0000-0002-3022-860X
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CODIGO ORCID
Dra. Delia Violeta Villafuerte Castro	15744241	0000-0002-1284-7255
Dra. Paulina Celina Rojas Rivera	15695019	0000-0001-7564-0449
Dra. Felipa Himner Hilem Apolinario Rivera	15688054	0000-0003-1250-6220

# EL JUEGO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°21004 PROVINCIA DE CANTA 2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD

**20%**

INDICE DE SIMILITUD

**20%**

FUENTES DE INTERNET

**4%**

PUBLICACIONES

**13%**

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unjfsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>pirhua.udep.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>7%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.usmp.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>5</b>	<b>repositorio.undac.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>6</b>	<b>dspace.unitru.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>uniminuto-dspace.scimago.es</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

## DEDICATORIA

Amis padres Silvio y Rosalía por habernos procreado y apoyado en todas las etapas de nuestras vidas, en los pilares de formación y a nuestros esposos y hermanas.

Mirtha y Elizabet

## AGRADECIMIENTO

A nuestro creador por darnos la iluminación de la luz de la vida, por el apoyo constante de forma espiritual, a mis maestros que me enseñaron día a día y ser maestras con calidad de ética profesional.

Mirtha y Elizabet

## RESUMEN

La importancia que se llega nuestra investigación siendo la importancia de nuestro tema el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 Provincia de Santa Cruz del Sur, 2022; se desarrolló un enfoque descriptivo correlacional en las dos variables y así mismo se trabajó con una población de 130 estudiantes del nivel primaria y muestra constituida de 46 alumnos de las aulas A y B del tercer grado. Se tabularon los cuadros estadísticos y figuras; Se visualiza en la variable 1, el 84,07% muestra participación de concursos de cuentos de cuentos narrativos de su zona manifiestan con mucho entusiasmo el cuento el obrajillo, Santa Rosa de Quives según sus padres les han contado; un 15,03% muestra desconocimiento.; La participación de los estudiantes el 87,00% de los estudiantes del tercer grado reconoce los productores que produce la provincia de Santa Cruz, papa, la ganadería, las frutas y el maíz de cancha y un 13,04% manifiesta que los alimentos son muy agradables y ricos. En relación si participan en juegos en equipo demostrando la identificación de la costa, sierra y selva se suman en una participación interactiva puede visualizarse que el 86,96% de los estudiantes muestran trabajo en equipo y un 13,04% muestra un poco de desconocimiento podemos ahí hacer una retroalimentación, por su situación económica carecen de un televisor y radio. En relación con la importancia de trabajo que se les deja a los estudiantes muestran que a pesar de ser pequeños son muy organizados y cumplen con sus tareas escolares que el 82,61%; el 17,39% cumplen, pero con pocas dificultades hacen mención que poco le ayuda sus padres de familia.

**PALABRAS CLAVES:** Juego, instrumento, desarrollo, habilidades, alumnos.

## ABSTRAC

The importance of our research is the importance of our topic, social play as an instrument for the development of skills in third grade students at the primary level of educational institution No. 21004 Provincia de Canta 2022; A descriptive correlational approach was developed in the two variables and likewise we worked with a population of 130 population consisting of 46 students from classrooms A and B of the third grade. Statistical tables and figures are tabulated; It is visualized in variable 1, 84.07% show participation in the story contest of narrative stories in their area, they express with great enthusiasm the story El Obrajillo, Santa Rosa de Quives according to what their parents have told them; 15.03% show ignorance.; Student participation: 87.00% of third grade students recognize the producers that the province produces of canta, potatoes, livestock, fruits and field corn and 13.04% state that the food is very pleasant. and rich. In relation to whether they participate in team games demonstrating the identification of the coast, mountains and jungle, they add up to an interactive participation, you can see that 86.96% of the students show teamwork and 13.04% show a little lack of knowledge. We can give feedback there; due to their economic situation they lack a television and radio. In relation to the importance of work that is left to the students, they show that despite being small, they are very organized and complete their school tasks than 82.61%; 17.39% comply, but with few difficulties they mention that their parents help them little.

**KEYWORDS:** Game, instrument, development, skills, students.



## INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa N°21004 provincia de cantá 2022. Es un estudio descriptivo correlacional, para determinar la relación que existe entre las variables autoestima y habilidades comunicativas.

Ser niño es una etapa feliz pero mucho va a perder de la formación de los padres de familias en casa si es una familia bien constituida donde brinda amor y cariño el niño se mostrará feliz y muestra el aporte de su conocimiento en el colegio, casa y sociedad.

El niño por naturaleza es bien hiperactivo muestra sus habilidades y transmite entre sus compañeros dándole un sentido en su vida y marcando como recuerdo en sus primeras etapas formativas de conocimientos.

El **juego social** permite la interacción en los niños ayuda a relacionarse, a socializarse y forma en sus etapas de motricidad construyendo el entendimiento que va desarrollar en sus inicios de vida en los alumnos.

Como hace mención el autor Albert Bandura (1977) El análisis que demuestra se enmarca en la vida social del niño que todo depende de los hogares como educan a sus hijos hogares violentos se tiene hijos compulsivos, hogares socializados de comunicación relación esposa y esposo se obtiene hijos con enfoques y valores que aportan en su clase.

La determinación de nuestro trabajo enfocado lo analizamos para partir de una hipótesis y desarrollar haciendo énfasis en el aporte de los estudiantes que son los pilares principales en el sistema de la educación para darle un cambio en el sentido de sus vidas de los niños que en un futuro van a hacer autoridades donde desempeñaran en cargos públicos.

## INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRAC

INDICE

INTRODUCCION

### CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.1 Descripción de la realidad problemática

1.1.1 Formulación del Problema

1.1.2 Problema General

1.1.3 Problemas Específicos

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo General

1.2.2 Objetivos Específicos

1.3 Justificación de la investigación

### CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.2. Bases teóricas

2.3. Definición de términos

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

2.4.2. Hipótesis Específicas

2.5. Operacionalización de variables e indicadores

### CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Diseño Metodológico

3.1.1 Tipo

3.2. Población y Muestra

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.4 Técnicas de recolección de datos

3.5 Tratamiento estadístico

CAPITULO IV: RESULTADOS E INTERPRETACIONES

4.1 Resultados

CAPITULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1 Análisis y discusión de resultados

CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

5.2 Recomendaciones

CAPITULO VI: FUENTE DE BIBLIOGRAFIA

ANEXOS

INSTRUMENTO

GRÁFICOS ESTADÍSTICOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

# **CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

## **1.1.Descripción de la realidad problemática**

Los maestros trabajan en forma diaria en sus clases se involucra en sus aportes de formar niños, estudiantes, adolescentes para un futuro y dejar un legado en su aprendizaje que les motiva a los estudiantes. El rol del docente tiene que crear sus estrategias para lograr un aprendizaje feliz y transmitir el conocimiento en lo observativo, visual y auditivo.

Materiales donde tiene que enfocar un aprendizaje que se dé mucha relevancia porque son niños de primeros grados; utilizando laminas, videos, músicas y juegos que sean motivantes.

Es importante trabajarlo y cuidarlo con el fin de que cuando se llegue a la etapa de la adultes se puedan apreciar todos los sentidos.

Como expresa el autor hace énfasis para construir un aprendizaje se utiliza los órganos sensitivos y se enfatiza en relacionar; determina que todo niño desde el proceso del vientre de formación de su madre tramite movimiento haciendo énfasis que atreves de la comunicación se forma al feto que en futuro ya es un párvulo y luego niño. Las normas que establece el currículo nacional es trabajar y enfatizar de acuerdo a las programaciones para lograr el aprendizaje feliz en los niños.

Las habilidades son netamente parte de cada persona, pero a medida que va creciendo va descubriendo sus nuevas capacidades que les permiten hacer una diferencia ante los demás, también es bueno porque puede generar mayor desarrollo y énfasis en su educación.

## **Formulación del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Analizar la relación que existe entre el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022?

### **1.2.2 Problemas específicos**

¿Categorizar la relación que existe entre el juego social como instrumento para el desarrollo de destrezas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022?

¿Compara entre el juego social como instrumento para el desarrollo de experiencias en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022?

¿Considera entre el juego social como instrumento para el desarrollo de técnicas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022?

## **1.3 Objetivo de la investigación**

### **1.3.1 Objetivo general**

Formular en qué medida influye el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

### **1.3.2 Objetivo específico**

Enumerar los tipos de juego social como instrumento para el desarrollo de destrezas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

Especificar en qué medida influye el juego social como instrumento para el desarrollo de experiencias en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

Mencionar como influye el juego social como instrumento para el desarrollo de técnicas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

## **1.4. Justificación de la investigación**

El proyecto se desarrolló con la ayuda de los maestros y estudiantes desarrollándose en la institución mencionada líneas arriba, se determinó por el análisis lógico que se observó como futuras maestras el aportar un granito de arena en los niños es muy valioso, creándose materiales de mucho significado y de juegos enfocando el aprendizaje social y kinestesico.

Donde se observó que atreves de los juegos se construye un buen aprendizaje sobre todo en los juegos se trasmite una enseñanza de motivación y valores.

### **1.5 Delimitación del estudio**

Servirá de aporte en el marco para la institución y otras investigaciones.

### **1.6 Viabilidad del estudio**

Es subvencionado sus gastos económicos por las mismas tesis donde enfocan sus experiencias plasmadas y vividas.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1.1 Antecedentes de la investigación

#### 2.1.2 Investigación Internacional

Daniela Alejandra, (2014) con el estudio *"La lúdica como metodología para optimizar las técnicas de atención en los niños del 1er grado del colegio americano de Ibagué"*. El mejoramiento de los procesos educativos son un factor clave para tener un avance y respuestas más idóneas al impulso educativo, trabajar con nuevas herramientas no solo implica hacer nuevas estrategias sino también nos permite tener un control diferente y poder hacer un nuevo moldeamiento de trabajo que permite alcanzar y tener un desarrollo mejor de la educación, es importante conocer cada aspecto en la educación, sobre las clases ya que esta nos va ayudar a tener un alcance mejor un desarrollo de habilidad y participaciones más imperativas buenas que ayude más que todo al docente a cumplir su gran reto en la educación así como a los estudiantes a tener un alcance más práctico de todo, el poder tener la atención de los estudiantes es algo muy bueno porque de ese modo la información o la enseñanza sea más precisa así como también el estudiante se mantiene entretenido en clases pero aprendiendo. (p,22).

Según el autor hace énfasis en su determinación de su investigación se consideramos de mucha relevancia porque un factor determinante es la familia para la construcción de su conocimiento, porque muchos padres de familias no toman conciencia en la educación de sus hijos el solo engendrarlo piensa que ya es suficiente cuando nace un problema más para la sociedad, porque es el rol donde los padres tienen que asumir.



Marta Lucia (2016) presenta el siguiente estudio *“elevar el nivel de atención y enfoque de los alumnos de grado 2° de la escuela Isabel de castilla”*. Existen muchas formas de poder hacer que los escolares sean mejores estudiantes pero lo indicado siempre va a ser buscar maneras como potenciar los aspectos en la educación así como las informaciones o bien datos que se les brindan, pero lo relevante siempre será poder llegar a que los estudiantes todos el grupo pueda entender el contenido, de esta manera se podría dar a conocer que existe una verdadera educación, para ellos también es importante siempre tomar exámenes que se sirva y permitan al docente conocer como los alumnos forman sus capacidades educativas, de acuerdo a estudios se menciona que los alumnos siempre están prestos aprender el problema puede ocurrir al tener miedo a expresarse o a la burla como también al sentido estricto del docente. (p,31).

Así mismo considera la autora Maria Lucia; donde todo aprendizaje se tiene que lograr la sensibilización para crear un clima de confianza en el niño para que se sienta importante el maestro desarrolla ese papel en clases y en casa si su hogar del niño es feliz se logra el producto que aprenda.

Vanessa (2016) presenta el tema *“Estrategias didácticas ejercidas por los profesores para impulsar el incremento de atención y habilidades de pensar”*. Las estrategias son las herramientas más adecuadas para poder tener una educación más completa que permita que los conocimientos estén siendo entendidos por esa razón la gran mayoría de docentes hacen pruebas con el fin de terminar los saberes previos de los estudiantes ya que esto aportaría, para ver qué tipo de enseñanza se puede aplicar o bien como una base fundamental en el que estos se encuentran, en el campo educativo es importante que se tenga mucha atención , esto ayudaría a que se pueden tener mejores habilidades, ya que

al tener una buena enseñanza la persona tiende a mejorar de forma paulatina, por en el desarrollo básico de cada estudiante dependerá de los docentes y también de los progenitores o apoderados, ya que en sus primeros años los niños siempre necesitan mayor apoyo y atención. (p,29)

La demostración en su investigación la Autora considera la importancia de los materiales educativos que tienen que utilizar el docente en sus clases materiales donde son de primera importancia que cada niño aprenda a construir con sus manos porque le traerá más sensibilización y motivación logrando un aprendizaje feliz.

Vejar (2019) desarrolla la tesis *“métodos usados por los maestros para el enfoque de habilidades blandas en alumnos de enseñanza básica”* en el campo de la educación se deben de impulsar mucho el desarrollo de cada estudiante ya que son el futuro y muy aparte de ello se les debe dejar una buena enseñanza, ya que también ellos será futuros profesionales, así mismo se hace esta investigación la cual es relevante para todos porque el uso de nuevas metodologías de estudio son algo que pueden alzar e impulsar más la educación, a medida que los años han pasado la educación ha ido cambiando ya que las tecnologías también han ido avanzando lo cual son un factor importante para las personas, se usó una muestra de 40 participantes de diferentes grados, así como también se realizaron encuestas a los maestros para ver si estos contaban con las capacidades necesarias para brindar una clase completa, se llegara las conclusiones que deberán aplicarse estrategias de estudio y verificar más las enseñanzas para poder corregir ciertos problemas con la educación. (p,25).

Demostración que determina la investigadora es la utilización de habilidades blandas se considera de relevancia en construir que los niños aprendan y participen por en ello les permite lograr objetivos de comunicación y socialización entre alumnos maestros.

Naranjo (2018) realiza el tema *“La importancia de las habilidades blandas para la docencia universitaria en el contexto actual”* el ser maestro es un arduo trabajo en el cual los maestros debe afrontar grandes retos como es el enseñar a los escolares, si bien es cierto cada alumno tiene una forma de comprender y de actuar lo cual es algo muy interactivo o bien dicho algo diferente, mediante procesos de enseñanza los maestros deben de buscar la mejor manera de aplicar sus habilidades que han aprendido con el fin de que su enseñanza sea la más adecuada y pertinente así mismo cabe mencionar que en la educación todo puede ser un proceso cambiante lo cual es algo que se debe de entender ya que las informaciones o teorías muchas veces son comparadas y se contradicen a fondo, por eso existen las enseñanzas básicas y luego las normales y avanzadas a medida que se va aumentando o pasado de grado la evolución en la educación también va cambiando, se relajaron exámenes y en los resultados se denota que el compromiso y responsabilidad de los maestros es bueno aportando más conocimiento y llevando materiales buenos para mejorar la educación. (p,55).

La explicación que se demuestra en las habilidades blandas se logra una confianza de pensamiento creativo y participación en equipos entre niños don se brinda más afianzado en formar grupos y expones en sus clases.

### 2.1.3 Antecedentes nacionales

Katherine Yanteh (2016) realiza el tema *“Programa de canciones infantiles “Canta Conmigo” para mejorar la atención en los niños de 4 años del J.N. N° 215 de la ciudad de Trujillo.”* El uso de las canciones en los niños es algo que se viene aplicando desde antes ya que es un método muy bueno para que ellos aprendan palabras nuevas así como vocalizar mejor, de modo que es un proceso que abarca tiempo poder de responsabilidad, los niños siempre están prestos para atender y aprender dado el momento de su edad que es un factor bueno, sienten curiosidad por aprender y poder conocer más cosas, por eso se debe de aprovechar al máximo esos momentos y así conseguir mejores resultados en la educación, el proyecto es de tipo experimental, en los resultados se aprecia que el 46% de los participantes tiene un buen nivel mientras un 34% tiene un nivel promedio, finalizando con un 10% con bajo nivel, lo que conlleva a la conclusión, sabiendo estos resultados se puede saber de qué se deben de hacer más prácticas para trabajar en el grupo de estudio y así que todos los niños tengan un mejor desarrollo o ver métodos de enseñanza que puedan todos captar. (p,17).

El aporte de la música trae muchos beneficios en los estudiantes permite una sensibilización auditiva y demostrativa que se logra un conocimiento de mucha motivación e interacción en los estudiantes.

Rodríguez (2020) ejecuta el siguiente trabajo *“Las habilidades blandas como base para el buen desempeño del docente universitario”*, como los maestros aplican sus habilidades en la educación y como están pueden ayudar a proporcionar una mejor calidad educativa, si bien es cierto cada maestro tiene una

forma o estilo único de enseñar el cual es bueno para mejorar muchos aspectos y a la vez sumar más frecuencia en la educación, de acuerdo al autor en esta investigación se propuso hacer un análisis en los maestros en el cual participaron 78 a quienes se les realizaron tomas de encuestas para poder tener resultados detonantes que sirvan para poder tener una esencialidad de resultados, el trabajo es de tipo descriptivo, también se aplicó el método de observación, se llega a la conclusión que se deben hacer más capacitaciones para algunos docentes y poder trabajar en ellos las capacidades blandas y mejorar algunos aspectos. (p,41).

Considerando autor que las determinaciones de las habilidades blandas se logra la construcción de un conocimiento formativo significativo en los niños donde expresan, dialogan y participan.

De la Cruz (2019), presenta “*capacidades blandas en relación a interacciones de los maestros de la Institución Educativa Karol Wojtyla,*” el enseñar no es solo mostrar contenido o nuevas informaciones a los estudiantes, sino también es orientar saberlos corregir y enseñarles los errores, de modo que los alumnos desarrollan un tipo de aprendizaje más específico más cálido, lo que indicaría también que tendrían más confianza en sí mismo para avanzar, la índole de la educación es también de que los alumnos tengan una maravillosa calidad educativa, que les permita participar y desarrollar más sus habilidades como persona, lo cual esto permitirá que cuando estén en las universidades adquieran un conocimiento más centrado y mejor, el trabajo es no experimental con una población de 70 participantes, llega a la conclusión que las habilidades se van desarrollando cada vez conforme se ganen más experiencias. (p,38).

Esta demo tratada que construyen una motivación en los niños las habilidades blandas donde todo maestro tiene que aplicarlos para brindarle un aprendizaje feliz en los alumnos.

Coronado (2019) con el estudio *“Habilidades blandas en la experiencia del profesor en instituciones educativas de la RED N°06 de San Juan de Lurigancho”*, la construcción de los conocimientos e algo que se viene de un origen pequeño hacia uno más grande es decir siempre será de modo creciente por lo que es algo muy importante para las personas a la vez que nos permite mejorar la calidad educativa, la mayoría de docente organiza trabajos en grupo con el fin de los estudiantes aprendan a compartir y también sepan lo que es trabajar con los demás, de esta manera fomentaría el aumento y proporción de que los estudiantes compartan más datos y aprendan entre ellos mismo, a la vez que el trabajo grupal permite que se puedan ir generan más competencias. (p,14).

Se construye en el proceso de formación que el sujeto llegue a un conocimiento don logre su aprendiza deseada como comunicativo, expresivo, ético, social, pensamiento crítico, participativo etc.

Reyes (2016) con el trabajo denominado *“capacidades sociales y el esmero del docente desde un punto de vista estudiantil de una universidad privada en Lima”* los desempeños siempre van a formar parte de la educación y esta se va ir dando en proporciones de modo que los estudiantes aprenden una lógica mi clara así como también fomentan más el trabajo y desarrollo de ellos mismos, está claro decir que la gran cantidad de personas que comprenden sobre los estudios siempre se enfocan en un desarrollo más centrado que les permite tener una razón más

propia lo mismo es en la educación, a medida que van pasando de grados los alumnos estos tienen una forma de pensar única o una de resolver sus propios problemas, así como fomentan teorías las cuales les permiten alcanzar un nuevo desarrollo en sus vidas, está bien sabido decir que los estilos de aprendizaje siempre serán diferentes pero que están estarán ligadas a los cambios es decir nuevas informaciones, nuevas estrategias así como también la aplicación de las tecnologías por lo cual es un desarrollo que complementa y es constante que se debe de realizar, en el trabajo participaron 100 escolares, de ambos sexos y para la recaudación de datos se aplicó el cuestionario de 25 preguntas relacionadas con el tema. (p,10)

Como hace mención el autor se construye un aprendizaje feliz porque se logra muchas habilidades en el estudiante el de comunicarse, aplica ideas de motivación, permite que sean siempre los primeros en participar en cantar expresar ideas etc.

## **2.2 Bases Teóricas**

### **JUEGO SOCIAL:**

Los juegos en la educación son algo muy común y usados en los primeros años escolares, esto con el fin de llevar una educación en la que no se le sature mucho al estudiante y otro por que es un buen factor que aporta nuevas ideas y a la vez genera interacción en los escolares, es importante conocer que en las estimulaciones tempranas se aplican mucho los juegos ya que también son un método de poder comprender más al estudiante y en el cual se forma un vínculo bueno para el aprendizaje, a medida que los niños van

conociendo mas cosas se van aplicando diversas metodologías que permiten un desarrollo mas concreto y a la vez abarcar mas ideas redundantes que realcen los procesos educativos.

Para Orlick (1998) los juegos son algo en el que se transmiten información, así como también sirve para poder observar las acciones de cada niño, permitiendo conocer más a fondo como este puede hacer o ejercer una idea no bien al actuar, siendo un factor importante para la enseñanza, ya que al conocer estas actividades se puede hacer un método bueno para enfocar su desarrollo.

### **Juego motor:**

En este juego entran más en contacto el aspecto psicomotor ya que se dan en contacto y la vez en acciones que pueden llevar a una comprensión mejor para los estudiantes, abarcan los juegos como el futbol, vóley entre otros, así mismo los niños se sienten más cómodos porque hay una mayor interacción, lo que también aporta es más manejo de las destrezas que cada uno de ellos puede tener.

### **Juego cognitivo**

Como el juego va ayudar en la educación, es muy simple está más a sido enfocada en la distracción sin embargo esta nos permite darnos una distracción sino también una mejor calidad de aprendizaje mediante los juegos, la información es más fluida y es as entendible ya que es una forma más idónea de aprender.

El juego se logra motivación y felicidad que demuestra que su aprendizaje de lograr es mejor por que se construye una participación y interacción en los niños.



**Lev Vygotsky** (1896-1934) psicólogo, refiere las actividades son buenas por que proporciona salud, distracción para la mente y cuerpo, así mismo estas deben de ser practicadas por que dan salud.

El estar bien de salud aporta a un conocimiento más completo así como también genera nuevas expectativas y habilidades para las personas, la comprensión y el enfatizar más las culturas ocasiona que debemos compartir ideas, sin embargo la mayoría de las personas no suelen hacer este tipo de cosas por lo cual es importante conocer y saber más acerca de los juegos porque esta puede ser una forma también de ayudarnos y hacer conexiones con las demás personas así como también nos aporta cosas nuevas y habilidades y motivaciones.

### **El juego simbólico**

Huizinga (1972) siendo esta una forma también de poder preservar las culturas, es decir en muchas zonas o pueblos tiene tradiciones las cuales se pasan de padres a hijos con el fin de preservar estas tradiciones por lo cual también tienen sus propios juegos que les ayuda a tener una mejor distracción así como también perspectiva de sí mismos, la mayoría de las personas tienen una estructura bien programada de estas la cual es algo bueno lo que también genera una mejor predisposición, se les enseña a los niños desde que tiene las edades de 7 y 8 años hasta más, con el fin de que estas habilidades también sean las mejores y puedan participar en competencias las cuales puedan resaltar su propio desarrollo o forma de aprender.

## **JUEGO LIBRE EN SECTORES**

a. el jugar es algo natural que suele darse en todas las personas, como medio de relajación o de distracción.

b. todo juego debe tener reglas y estas se imponen para que el juego tenga un sentido de diversión así mismo los integrantes pueden ser muchos la intención de esta es más que todo poder divertirse compartir un momento agradable y tener más estado de ánimo bueno, así como el de aprender de otras personas.

c. en los juegos que se realizan siempre se expresan emociones estas con el fin de generar un estado de armonía o bien de suspenso.

d. los juegos por lo general son indicados para diversas edades ya que las personas al ser mayores ya no pueden jugar los juegos que solían hacer antes por lo mismo que el organismo ya no es el mismo, el cuerpo deja de ser flexible volviéndose más denso.

## **DESARROLLO DE HABILIDADES:**

Existen diversas habilidades dentro de cada niño o ser humano lo que le impulsa a tener un coeficiente bueno que aumente el desarrollo y tengan mayor ventaja en la educación, pero también tienen problemas complejos que evitan que ciertas habilidades puedan desarrollarse, tal es el sentido de algunos estudiantes que no tienen la capacidad de poder demostrar sus verdaderas ideas y nociones, se dice que a medida que un estudiante aprende va formando nuevas experiencias y este genera un concepto propio acerca de lo que está viviendo teniendo una perspectiva diferente de las cosas.

Durante la etapa de la infancia es en donde se deben aplicar métodos y estrategias estimulaciones tempranas para que el niño pueda no solo comprender sino formarse, tener el periodo de inculcación desde etapas tempranas lo que va permitir formar de una manera más practica al estudiante, en los primeros años es decir entre los 4 años hasta los 10 años la mayoría de niños aprenden con rapidez porque están con los ánimos y motivaciones buenas es en donde también forman su carácter y manera de ser y si desde etapas muy tempranas se le enseña el sentido de responsabilidad se adquiere un conociendo más limpio adecuado y de ideas novedosas.

### **El desarrollo de habilidades del pensamiento en el aula**

A medida que los escolares están en las escuelas estos aprenden y tienen nuevas ideas conocimientos que los llevan conocer o querer aprender, así como el de aplicar las ideas que tienen compartiendo con los demás estudiantes para tener un grupo de practica mejorado, sabiendo esto la mayoría de estudiantes prefieren estar con compañeros que aporten nuevas ideas.

### **Se destacaron las siguientes orientaciones:**

Se menciona que deben de existir programas en los que permita el desarrollar habilidades y capacidades nuevas así mismo estas deben estar consigo para alcance un amplio prospecto o mejor dicho una forma buena de poder corresponder al pensamiento de las personas, a medida que se ejecutan nuevas ideas practicas se deben también de ir generando nuevas teorías que cumplan con las expectativas que se están englobando de modo que habría una coexistencia buena y cognitiva.

Los talleres no solo deben de servir para alcance un objetivo sino para poder mejorar e inculcar nuevas ideas, el sentido de la investigación es un ámbito que nos permite poder adquirir nuevas ideas, así como también tener nuevas estrategias visibles, es apropiado mencionar que cada asceta en la educación no solo se desarrolla como parte del estudiante, sino que este debe de buscar maneras para poder tener un concepto más centrado.

Existen diversos programas que a medida que los estudiantes tienen problemas estos nos permiten ayudar y demostrar que todo tiene un sentido y un resultado, es decir el desarrollo de cada aspecto a tratar se puede mencionar por un desarrollo específico lo importante en el programa es que puede enfocarse en los estudiantes para mejorar su calidad y eficiencia de estudio, así como también de proporcionarle técnicas de estudio para un desarrollo retroalimentativo de conocimientos.

El correcto programa va apoyar de manera general y no siendo una específica, se dice muchas veces que hay diversas especificaciones y enfoques solo en ciertos temas y es por lo mismo que hay programas que son solo para un trabajo o herramienta sin embargo es meritorio saber que una habilidad se debe de desarrollarse en todo aspecto para tener un resultado bueno.

### **Desarrollo cognitivo**

Una habilidad de razonar en niños empieza en los primeros años, esta les permite tener un inicio y poder explorar el mundo de varias formas, ir conociendo poco a poco y poder obtener innumerables resultados:

- Empieza a tener más sentido de las palabras.
- Tiene más ideas antes de hacer una acción
- Observa y hace su propio concepto
- Muchas veces tienen dificultades ya que quieren hacer el trabajo por sí mismos
- A medida que leen la palabra puede ir recordando por medio de nemotecnia, así como de escuchar y repetir, ya no es complicado aprender.
- Empiezan a observar el tiempo y se preguntan acerca de los horarios, su percepción aumenta.
- Saben reconocer sus acciones
- Pueden contar hasta 100 sin confundirse
- Su sentido de desarrollo es cada vez mejor al punto de familiarizar números
- Logran hacer sumas grande no tan complejas.

### **Desarrollo del lenguaje**

El poder tener un amplio desarrollo en el lenguaje es ideal para los escolares así de esta manera pueden desarrollar sus procesos cognitivos, en el primer grado ya pueden crear frases grandes que involucran verbos y sustantivos, el fin de esto es poder comprender y razonar y a la vez la creatividad.

- El deletreo de las palabras
- Hay sentidos entre sinónimos y letras
- Conjugan oraciones con palabras diferentes
- Generan una interacción de letras
- Mejoran sus expresiones mediante la expresión
- Aplican las palabras para poder comunicarse
- Pueden hacer o crear chistes para generar risas

- Cuentan sobre su día en la escuela.

### **2.3 Bases filosóficas**

Schiller" (2002), los juegos son algo normal que todos deben de practicar siendo estas buenas para la salud, aportando nuevas ideas, compartiendo momentos buenos con todos, así mismo esta nos ayuda también al desarrollo psicomotor, por ende, siempre a nivel internacional promueven los juegos porque son una manera de distraer como también de generar una mejor concientización de la vida y las cosas que se deben de apreciar.

Según el autor lo innatos nace del niño todo depende la motivación de la maestra que demuestre juegos y estrategias a logran que aprenda.

Ortega (1992) acerca de los juegos como un símbolo o bien algo que se enseña para las generaciones futuras, esta puede variar mucho de acuerdo a la zona ya que en diversas regiones varían ya que cada costumbre es diferente a las días, también es debido saber que los juegos son más para poder relajarse estar más en tranquilidad, buscar una diversión sana que permita a todos generar una acción de satisfacción así mismo, los juegos pueden ser aplicados para estudiar enseñar en los niños ya que es una forma de que ellos aprendan y se mantengan informados, la mayor parte de padres de familia para dar de comer a sus hijos usan los juegos debido a que estas pueden ser más efectivas y distraen al niño.

La determinación el planteamiento del autor son de relevancia por que el alumno es el centro de la construcción que se logre a que aprenda para fortalecer su lenguaje y tenga un pensamiento crítico.

La música ayuda bastante en el sentido audito por que motiva a aprender, ha desestresarse y se siente feliz en el aula además se desestresa el estudiante como hacen menciones los autores donde se logran que promuevan un pensamiento crítico.

## **2.4 Definiciones conceptuales**

### **Desarrollo social y emocional**

Consiste en tener un alcance bueno de la autoestima para que esta tenga un factor bueno el cual pueda afrontar los problemas o sucesos que se originan, también es ideal poder transmitir informaciones y nuevas teorías a las personas para que así exista una mejor comprensión de las cosas, el desarrollo del aspecto emocional conlleva un trabajo desde que la persona es infante, ya que es entre las edades de 5 y 8 años en donde se empieza a formar el debido comportamiento.

- Suelen ser más individuales, con un grado de inseguridad.
- Suelen tener mistades por poco tiempo
- Tiene una autoestima alto y se pueden sentir heridos muy fácilmente
- Pueden compartir ante los demás y ayudar.

Los alumnos de primer grado suelen tener una forma de expresarse y comunicarse un lenguaje mediante señas algo novedoso.

Los niños en os primeros grados pueden parecer ya totalmente independientes, pero siempre necesitaran ayuda.

Cuando ocurren problemas de aprendizaje es una forma de buscar el problema y que los padres puedan ver que es lo que sucede.

Las canciones provocan en los niños un incremento de las capacidades de poder retener información, ya que al escuchar una melodía que les gusta lo pueden repetir de forma constante, ayuda también a estimular a la imaginación y en un punto poder bailar o bien tener una mejor perspectiva.

## **2.5 Formulación de la Hipótesis**

### **2.5.1 Hipótesis General**

Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

### **2.5.2 Hipótesis específicas**

Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de destrezas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022.



Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de experiencias en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022.

Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de técnicas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022.

## 2.6 Operacionalización de Variables

Las variables que se han considerado para la presente investigación son las siguientes:

- **Variable 1:** juego social
- **Variable 2:** desarrollo de habilidades

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	Dimensiones	Indicadores	INSTRUMENTOS
Juego social	Es una manera de poder tener un contacto con los demás a la vez de poder intercambiar ideas que nos permiten tener también tener una comunicación.	Juego simbólico Juego de reglas Juego cooperativo	Escritura Charla con los compañeros Participa en el aula Sabe escuchar a los demás Conoce acerca de los juegos	Encuestas Realización de las entrevistas.

Desarrollo de habilidades	<p>Hace un incremento de nuevas habilidades esta se puede trabajar desde que el niño esta pequeño con el fin de tener una mejor capacidad al crecer.</p>	<p>Sabe hacer sus trabajos en equipo</p> <p>Aplica estrategias para aprender a expresarse en público.</p> <p>Capta las enseñanzas del docente y participa en forma interactiva</p>	<p>Responsabilidad</p> <p>Aplica sus herramientas</p> <p>Trabajo grupal</p>	<p>Se aplica en la población educativa</p>
---------------------------	--	--	---	--

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Tipo y Diseño de Investigación**

##### **3.1.1 Alcance De Investigación**

De tipo no experimental con el finde poder recaudar información pertinentemente para que las variables de estudio sean comparadas y probadas a través de teorías de estudios, desarrollara métodos y planificaciones para la determinación investigativa.

##### **3.1.2 Tipo De Investigación**

No experimental y correlacional, ya que está orientado en la descripción de modo individual de las variables de estudio, para luego mediante métodos de estadística se procederán a verificar el grado de relación que exista.

##### **3.1.3 Diseño De Investigación**

Se determina es descriptivo que se relaciona en las dos variables para determinar la investigación demostrados en sus dos operacionalizaciones y matriz.

#### **3.2 Población y Muestra**

##### **ˆPoblación**

Se considera a 130 escolares del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa N°21004 provincia de canta 2022

##### **Muestra.**

Se determina la muestra de 46 estudiantes del tercer grado de las aulas A y B; del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022

#### **3.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos**

##### **3.3.1 Técnicas De Recolección De Datos**

Se hará uso de las siguientes técnicas:

- observar
- cuestionarios

- llevar un registro

### **3.3.2 Instrumentos De Recolección De Datos**

- guías de observaciones

-cuadernillo de campo

- encuestas para los maestros.

- guías para los escolares

- listado

### **3.4 Procedimiento Estadístico**

#### **3.4.1 Procesamiento De La Información**

Se genera una estadística de descripción con el fin de organizar y poder presentar los datos de información recopiladas.

#### **3.4.2 Análisis E Interpretación De Datos**

Los cuadros de estadística serán interpretados y comparados mediante un marco de teoría.

Tratamiento estadístico.

#### **3.4.3 Estadística descriptiva.**

- Representación tabular y gráfica.
- Medidas de tendencia central y variabilidad.

## CAPÍTULO IV:

### 4.1. Descripción de los resultados

#### 4.1.1. Variable: 1 Juego social

Tabla N° 01

Juego simbólico – Participan en concursos narrativos de cuentos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Si	7	15,3	15,3	15,3
	NO	39	84,7	84,7	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

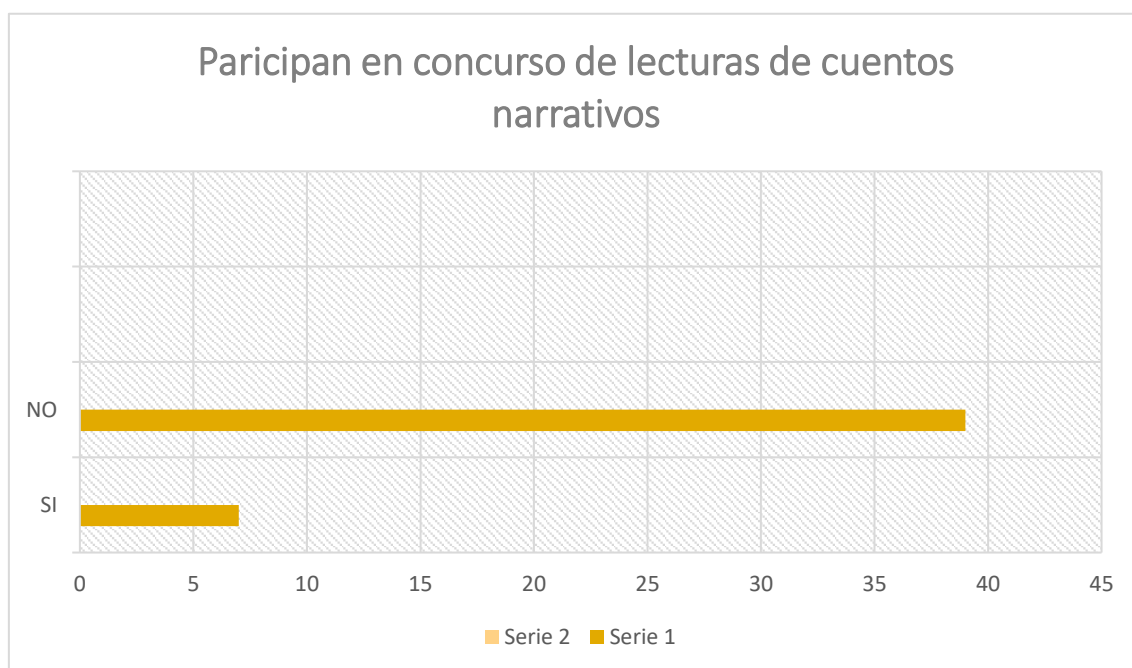


Tabla y figura N°01; Se visualiza en la variable 1, el 84,07% muestra participación de concurso de cuentos de cuentos narrativos de su zona manifiestan con mucho entusiasmo el cuento el obrajillo, santa rosa de quives según sus padres les han contado; un 15,03% muestra desconocimiento.

**Tabla N° 02**

Juego de reglas – Valoremos los alimentos de nuestra zona

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Si	6	13,0	13,0	13,0
No	40	87,0	87,0	100,0
Total	46	100,0	100,0	

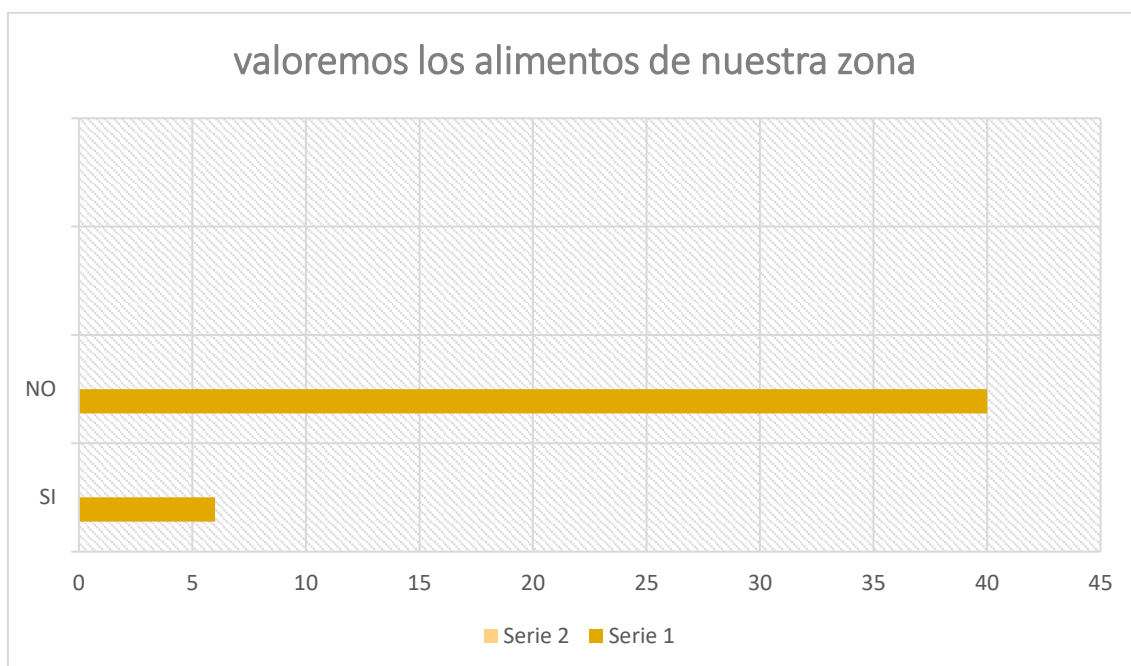


Tabla y figura 2 se puede observar la participación los estudiantes el 87,00% de los estudiantes del tercer grado reconoce los productores que produce la provincia de cantá, papa, la ganadería, las frutas y el maíz de cancha y un 13,04% manifiesta que los alimentos son muy agradables y ricos.

**Tabla N° 03**

**Juego cooperativo – concurso de bailes identificando la costa, sierra y selva**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
NO	6	13,0	13,0	13,0
Válidos SI	40	87,0	87,0	100,0
Total	46	100,0	100,0	

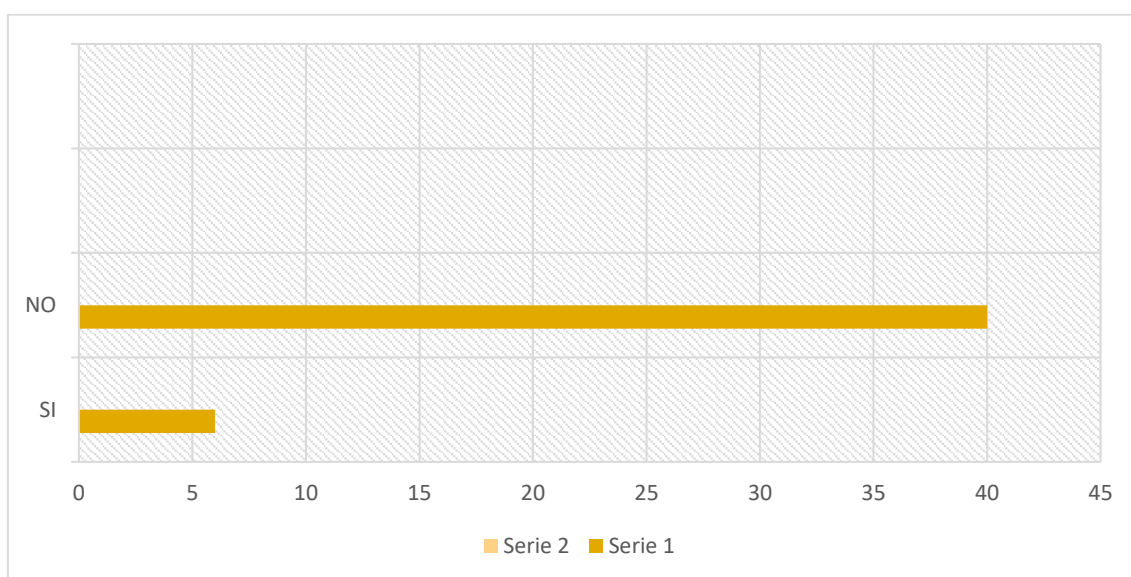


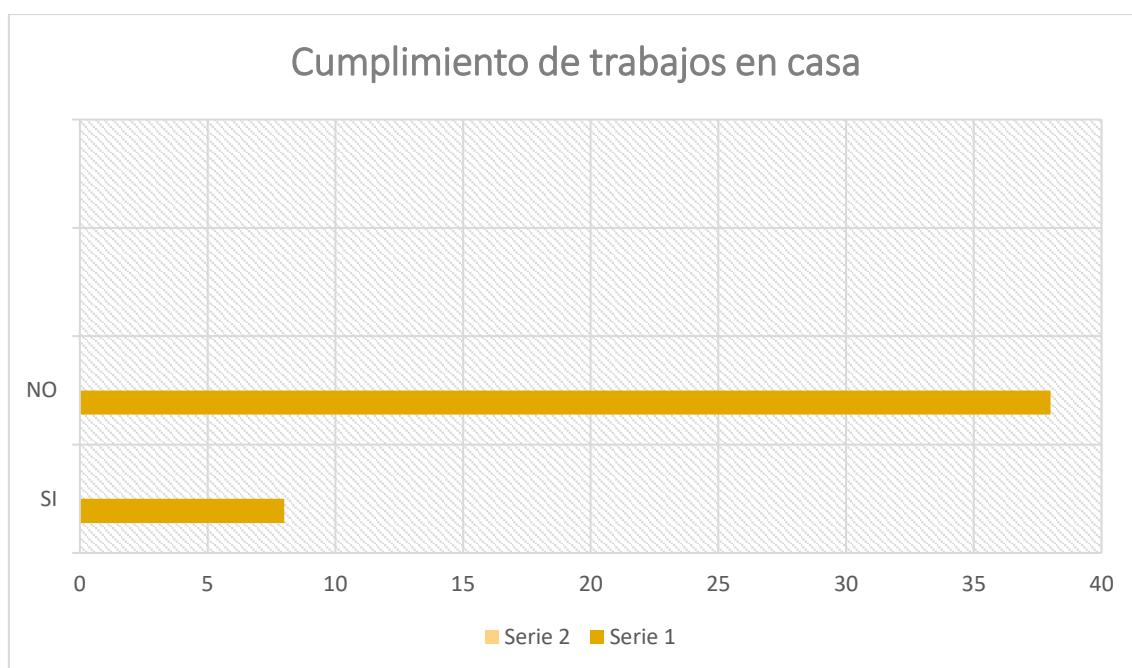
Figura n°3 En relación si participan en juegos en equipo demostrando la identificación de la costas, sierra y selva se suman en una participación interactuada puede visualizar que el 86,96% de los estudiantes muestran trabajo en equipo y un 13,04% muestra un poco de desconocimiento podemos ahí hacer una retroalimentación, por su situación económica carecen de un televisor y radio.

## VARIABLE 2- Desarrollo de habilidades

Tabla N° 04

Cumplimiento en la organización de los trabajos de casa

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
NO	8	17,4	17,4	17,4
SI	38	82,6	82,6	100,0
Total	46	100,0	100,0	



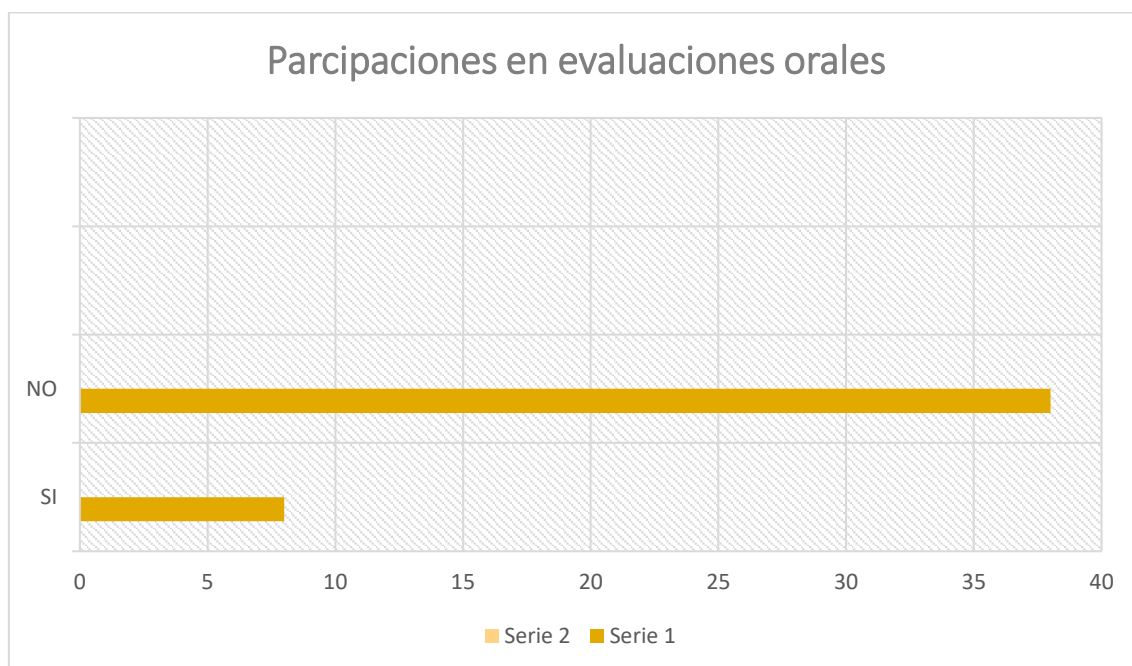
En relación con la importancia de trabajo que se les deja a los estudiantes muestran que a pesar de ser pequeños son muy organizados y cumplen con sus tareas escolares que el 82,61%; el 17,39% cumplen, pero con pocas dificultades hacen mención que poco le ayuda sus padres de familia.



**Tabla N° 05**

Evaluaciones orales que muestra láminas la maestra y explica de la contaminación ambiental.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos				
Si	7	15,2	15,2	15,2
No	39	84,8	84,8	100,0
Total	46	100,0	100,0	



**Figura n°5** En relación con la explicación que muestra la docente en la lámina de contaminación ambiental se observa la participación de habilidades cognitivas en las evaluaciones orales de los alumnos un 9,30% y solo el 8,70% tiene poca participación e involucramiento se observa que se quedan callado.

## 4.2. CONTRASTACION DE LA HIPOTESIS:

### **Hipótesis General**

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022.

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

### **Hipótesis específicas 1**

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de destrezas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de destrezas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

## **Hipótesis específicas 2**

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de experiencias en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de experiencias en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

## **Hipótesis específicas 3**

Hipótesis Alternativa **H<sub>a</sub>**: Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de técnicas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

Hipótesis nula **H<sub>0</sub>**: Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de técnicas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 5.1 Análisis y discusión de resultados

La importancia que se fundamenta en todas las etapas de nuestra investigación siendo nuestro tema el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de cantá 2022. Considerando como referencia los autores que hacemos mención:

Podemos observar el tema desarrollado no guarda relación nuestra investigación se fundamenta en potenciar la enseñanza de una forma creativa donde le estudiante puede aprender a observar y participar en las muestras que se transmiten en su lenguaje y más aun dando el valor agregado a las zonas de donde viven.

Quico Calla, Eleodora Remunda (2019) *HABILIDADES SOCIALES Y JUEGOS COOPERATIVOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL EL ALTIPLANO CONO NORTE*. Los procesos educativos están compuestos por una serie de etapas las cuales se irán comprendiendo a medida que se van estudiando lo importante de todo esto es poder tener las nociones acerca de la educación, desde que estamos en los primeros grados de primaria se inculca lo que es el poder compartir, haciendo trabajos en grupo que el mismo maestro organiza con el fin de que haya una cooperación buena y que exista la armonía educativa, a medida que los alumnos van comprendiendo también van aportando más ideas e intercambiando más formas de perspectivas, el tipo de investigación fue descriptivo, con una población de 140 niños y niñas, se aplicaron los métodos de encuestas para poder recolectar una información más precisa. Se llega a la conclusión que las habilidades y la cooperación en los niños es buena

y que la edad es un factor muy propicio para inculcar nuevos desarrollos y enseñanzas. Como hace mención el autor los juegos son vital importancia por que se construye el tema de clases involucrando en un conocimiento sano participativo y involutivo convirtiéndolos a los estudiantes mas sociables y participativos.

Se fundamente el marco de nuestras etapas desarrolladas no guarde relación en el tema, en la introducción, hipótesis, se considera de referencia en los antecedentes como hace mención Hernández Sampiere; las tabulaciones estadísticas, las variables no guardan relación, las conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

Se determina los siguientes aportes de la investigación:

**PRIMERA:** Tabla y figura 2 se puede observar la participación los estudiantes el 87,00% de los estudiantes del tercer grado reconoce los productores que produce la provincia de canta, papa, la ganadería, las frutas y el maíz de cancha y un 13,04% manifiesta que los alimentos son muy agradables y ricos.

**SEGUNDA:** En relación con la explicación que muestra la docente en la lámina de contaminación ambiental se observa la participación de habilidades cognitivas en las evaluaciones orales de los alumnos un 9,30% y solo el 8,70% tiene poca participación e involucramiento se observa que se quedan callado.

**TERCERA:** Se demuestra que existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022.

Como se analiza la construcción del conocimiento se centra en el estudiante el maestro tiene que establecer estrategias para lograr un conocimiento deseado donde invite la participación y interacción de todos los alumnos.

## 1.1. Recomendaciones

Hacer énfasis institución educativa que los docentes deben dar el valor en el enfoque de acuerdo en las zonas donde trabajan.

Como muestra en las estadísticas padres responsables es muy bueno por que potencia el aprendizaje y el desarrollo emocional en los estudiantes.

Que los docentes promuevan reuniones donde involucren a los padres que faltan y así considerar la equidad y los valores que les tramite en cada narración de cuentos de sus zonas.

Los docentes deben incorporar estrategias como el juego social por que muestra mayor aprendizaje cognitivo y formativo en los alumnos.

Promover la retroalimentación en los niños que están recién iniciando sus estudios, pero con la perseverancia que desean aprender.

## CAPITULO VII

### REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Daniela Alejandra, (2014) con el tema *"La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué"*.

Marta Lucia (2016) presenta el siguiente estudio *"Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas"*.

Vanessa (2010) presenta el tema *"Estrategias didácticas implementadas por las docentes de Jardín, para promover el desarrollo de la atención como Habilidad de pensamiento"*.

Vejar (2019) desarrolla la tesis *"Estrategias utilizadas por docentes para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de enseñanza básica"*

Naranjo (2018) realiza el tema *"La importancia de las habilidades blandas para la docencia universitaria en el contexto actual"*



Katherine Yanteh (2016) realiza el tema *“Programa de canciones infantiles “Canta Conmigo” para mejorar la atención en los niños de 4 años del J.N. N° 215 de la ciudad de Trujillo. Universidad Nacional de Trujillo.”*

Rodríguez (2020) ejecuta el siguiente trabajo *“Las habilidades blandas como base para el buen desempeño del docente universitario”*,

De la Cruz (2019), presenta *“Habilidades blandas en las relaciones interpersonales en docentes de la Institución Educativa Karol Wojtyla, San Juan de Lurigancho – 2019-2”*

Coronado (2019) con el estudio *“Habilidades blandas en la práctica docente en instituciones educativas de la RED N°06 de San Juan de Lurigancho”*,

Reyes (2016) con el trabajo denominado *“Relación entre habilidades sociales y desempeño docente desde la percepción de estudiantes adultos de una universidad privada en Lima, Perú”*

# **ANEXO**

**ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**EL JUEGO SOCIAL COMO INSTRUMENTO PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN LOS ALUMNOS DEL TERCER GRADO DEL NIVEL PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°21004 PROVINCIA DE CANTA 2022**

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	VARIABLES	TÉCNICA/ INSTRUMENTO
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Analizar la relación que existe entre el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Formular en qué medida influye el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>no experimental y correlacional</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Correlacional y descriptivo</p>	<p><b>Población:</b> está constituida por 130 estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004</p> <p><b>Muestra</b> está constituida por 46 alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004</p>	<p><b>VARIABLE 1:</b></p> <hr/> <p><b>VARIABLE 2:</b></p>	<p>• <b>Técnica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Observación.</li> <li>-Encuestas.</li> </ul> <hr/> <p>- Registro de datos.</p> <p>• <b>Instrumento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guía de observación.</li> <li>-Cuaderno de campo.</li> <li>-Cuestionario para Docentes.</li> <li>-Cuestionario para estudiantes.</li> <li>-Lista de Cotejo.</li> </ul>

<p>n°21004 provincia de canta 2022?</p> <p><b>1.2.2 Problemas específicos</b></p> <p>¿Categorizar la relación que existe entre el juego social como instrumento para el desarrollo de destrezas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022?</p>	<p><b>1.3.2 Objetivo específico</b></p> <p>Enumerar los tipos de juego social como instrumento para el desarrollo de destrezas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022</p> <p>Especificar en qué medida influye el juego social como instrumento para el desarrollo de experiencias en</p>	<p><b>HIPOTESIS ESPECIFICO</b></p> <p>Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de destrezas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022</p> <p>Existe relación entre el juego social como instrumento para el</p>				
---	---	---	--	--	--	--

<p>¿Compara entre el juego social como instrumento para el desarrollo de experiencias en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022?</p>	<p>los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022</p> <p>Mencionar como influye el juego social como instrumento para el desarrollo de técnicas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa</p>	<p>desarrollo de experiencias en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022</p> <p>Existe relación entre el juego social como instrumento para el desarrollo de técnicas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa</p>				
<p>¿Considera entre el juego social como instrumento para el desarrollo de</p>						

técnicas en los alumnos del tercer grado del nivel primaria de la institución educativa n°21004 provincia de canta 2022?	n°21004 provincia de canta 2022	n°21004 provincia de canta 2022				
--	---------------------------------	---------------------------------	--	--	--	--