

UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
FACULTAD DE DERECHO Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS
ESTRATEGIA RECREATIVA Y HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN INFANTES DE CUATRO
AÑOS DE LA I.E.I. N° 011, JAÉN.

PARA OBTENER TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autor:

BACH: MASHINCACH TSAJUPUT, MARGOT

Asesor:

MG. PATRICIA ELIZABETH RODRIGUEZ SIFUENTES

Pimentel, Perú

Año 2022

Índice de contenidos

Dedicatoria:.....	¡Error! Marcador no definido.
Agradecimiento	¡Error! Marcador no definido.
Índice de contenidos	ii
Índice de tablas	iii
Índice de figuras.....	iv
Índice de abreviaturas	¡Error! Marcador no definido.
Resumen	v
Abstract.....	vi
I. INTRODUCCIÓN.....	7
II. DESARROLLO	11
III. METODOLOGÍA.....	21
3.1. Tipo y diseño de investigación:	21
3.2. Diseño de investigación	22
3.3. Variables y operacionalización	23
3.4. Población, muestra y muestreo	25
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
3.6. Procedimientos de recolección de datos	26
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	27
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	28
4.1. Resultados en tablas y figuras	28
4.2. Discusión de resultados	32
V. CONCLUSIONES	35
VI. RECOMENDACIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	38
Referencias.....	38
ANEXOS	42

Índice de tablas

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	24
Tabla 2. Alfa de cronbach	26
Tabla 3. Matriz operacional del instrumento V1 (Cuestionario)	43
Tabla 4. Matriz operacional de los instrumentos V2 (Lista de cotejo)	44
Tabla 5. Matriz de consistencia.....	45

Índice de figuras

Figura 1. Dimensión Facultad Lúdica del Maestro.....	28
Figura 2. Dimensión Material	28
Figura 3. Dimensión Reciprocidad Lúdica	29
Figura 4. Dimensión Desarrollo Personal	30
Figura 5. Dimensión Expresión Oral.....	30
Figura 6. Dimensión Socialización	31

Resumen

El motivo de la presente investigación es determinar el efecto de las estrategias de recreación en el desarrollo de habilidades socioemocionales en el marco del desarrollo educativo de infantes de 4 años del nivel inicial de la institución I.E.I. N° 011, Jaén. El método fue desarrollado de forma no experimental - exploratoria con un método cuantitativo de corte. La investigación fue documentada y basada en una revisión de la literatura basada en investigaciones previas sobre la práctica de estrategias recreativas en la enseñanza y el aprendizaje. en los estudiantes del nivel inicial tomando una población de 50 estudiantes de 4 años del nivel pre escolar, donde 25 de ellos formaron un grupo piloto y 25 como grupo experimental. Lo cual dejó en evidencia que las maestras en el desarrollo de sus sesiones no se familiariza con las estrategias recreativas arrojando nivel más frecuente es el bajo (46.9%). Además, debido a la ausencia de las estrategias recreativas el factor socioemocional de los infantes se manifestó con un nivel bajo del (50.0%). Esto generó la interpretación de argumentos relevantes de diferentes autores para el diseño del marco teórico.

Palabras clave: Socioemocional, recreativa, Estrategia, Aprendizaje, Metodología.

Abstract

The reason for this research is to determine the effect of recreation strategies on the development of socio-emotional skills within the framework of the educational development of 4-year-old infants at the initial level of the I.E.I institution. N ° 011, Jaén. The method was developed in a non-experimental - exploratory way with a quantitative cut-off method. The research was documented and based on a review of the literature based on previous research on the practice of recreational strategies in teaching and learning. in initial level students, taking a population of 50 4-year-old pre-school students, where 25 of them formed a pilot group and 25 as an experimental group. Which made it clear that the teachers in the development of their sessions are not familiar with recreational strategies, the most frequent level being low (46.9%). In addition, due to the absence of recreational strategies, the social-emotional factor of infants was manifested with a low level (50.0%). This generated the interpretation of relevant arguments from different authors for the design of the theoretical framework.

Key words: Socio-emotional, recreational, Strategy, Learning, Methodology,

I. INTRODUCCIÓN

La educación inicial es la piedra angular de toda persona en los lineamientos del desarrollo humano, académico y social. Ésta fortalece la parte intrínseca de los infantes; como también en reducir problemas sociales, familiares; siempre y cuando, tenga un enfoque claro y constructivista. El MINEDU a través del diseño curricular que a largo de los años ha sufrido diversos cambios, los cuales siempre postula el aprendizaje por descubrimiento del niño, donde él, sea el partícipe de su aprendizaje, a través de las herramientas y estrategias que la maestra le proporcione, donde ella ejerce un rol de mediadora de conocimientos.

La realidad actual del MINEDU presentan algunos índices de aprendizaje de los pequeños estudiantes que cursan el nivel inicial en la etapa de 4 años, dejando al descubierto un porcentaje preocupante al desarrollo educativo; manifestándose en situaciones donde el infante debe enfrentarse a una actividad significativa ya sea individual o grupal; éste trata de desertar o no cumplir con su asignación, debido a que sus capacidades, como también sus competencias han sido desarrolladas de una forma mecánica o monótona, o en los peores casos ni estos indicadores toman en cuenta. En términos generales en diversas situaciones donde la maestra suele ser siempre la protagonista y donde los infantes deben ser los coprotagonistas de su propio aprendizaje. Algunas docentes por el tiempo de servicio en sus labores, suelen tener todo preparado, planificado; pero, omiten el diagnóstico de sus alumnos en todo el desarrollo del año escolar, mediante actividades recreativas donde éstas puedan evidenciar cuáles son sus destrezas, fortalezas y también sus debilidades.

En algunos casos esto de facilitar los aprendizajes de los pequeños estudiantes genera que la parte sensorio – motriz no desarrolle su lenguaje y como también perjudicando la socialización con las personas de su entorno estudiantil y familiar. Ellos omitirán la necesidad de buscar una solución mediante una práctica social, a consecuencia que la maestra no buscó una estrategia bajo los lineamientos constructivistas del aprendizaje por descubrimiento que consolide su socialización de aprendizajes.

En el contexto actual de la educación inicial internacional y nacional, las teorías psicopedagógicas incitan, invitan y también solicitan a todos maestros(as) estar

capacitado y manejar diferentes estrategias recreativas para diversas necesidades de los estudiantes; por consiguiente, ellos representan un mundo diferente; y más aún, en su proceso de formación de sus primeros años en la escuela. Un docente debe ser creativo, flexible a los saberes de los infantes, a no optar por un trabajo rutinario que suele ser siempre mecanizado.

En la especialidad de educación inicial es sus diferentes áreas que lleven de acuerdo al ciclo de estudio. Es necesario que el estudiante deba matematizar, comunicar, tolerar, comparar, investigar a través del material concreto que le comparte la docente, buscando soluciones de su asignación o actividad, generando actitudes de socialización a través de las estrategias recreativas que puede desarrollar la docente tomando en cuenta su desarrollo biopsicosocial. La consigna del experto conozca las propiedades más aun beneficios de las estrategias o técnicas recreativas en los infantes de inicial de 4 años. Estas estrategias recreativas brindan un ambiente cálido, armonioso, dinámico, facilitador, entretenido y motivador; las cuales fortalece su autoestima y también consolida los lazos comunicativos con sus compañeros y sus familiares. Además a través del juego ellos puedan desarrollar sus actitudes, aptitudes de forma natural y espontánea, teniendo en cuenta los lineamientos de sus normas de convivencia del aula incluso la importancia del argumento de sus ideas.

El programa de formación es para la formación actual en una institución pre escolar denominada IE-Pública Jardín 011- sector educación. 011, según la etapa inicial del jardín; Calle Lambayeque 501 está ubicada en el centro de Pueblo Nuevo en la provincia de Jean, en la provincia de Cajamarca, en el área metropolitana según el departamento de la escuela 060801. Los estudiantes de la escuela eran hombres y mujeres. Mujeres (hombres y mujeres y mujeres) mujeres de 3 años en adelante y 6 E. Luego, el estudio pasó al horario normal en compañía de la mañana y la tarde. El número total de alumnos es 279 y el número de profesores responsables del proceso educativo es 10. La parte que divide el primer nivel en 10 apartados es el idioma de alumnos, padres y profesores español. El 95% de las madres de la familia trabajan como amas de casa y el 97% de los padres trabaja en trabajos no remunerados y distraídos durante algunas semanas o dos semanas.

Debido a esta realidad, se plantea desarrollar la siguiente investigación donde evidencie el aumento de las habilidades socioemocionales; a través de la práctica de estrategias recreativas en el aula, en infantes de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 011, JAÉN; en vista que se ha comprobado que la práctica docente se nota una ausencia de construcción, falta de hábitos y sobre todo el manejo de los fundamentos al momento de aplicar estrategias recreativas en sus sesiones de aprendizajes; en la modalidad de clases virtuales o distancia, donde éstas no pueden fortalecer sus habilidades socioemocionales internas con sus compañeros de clase, en cambio las perjudica, desenvolviéndose de una forma monótona, desertando toda indicación, generando conflictos, actitudes egoístas, soluciones sin la necesidad de ayuda de otro compañero y la poca comunicación de sus argumentos para un ambiente armonioso, cálido y facilitador de sus aprendizajes. También se corroboró los efectos negativos que genera esta problemática como es la ausencia de estrategias recreativas en el aula de estos infantes, donde sus habilidades socioemocionales con sus familiares son perjudicadas, y por lo tanto no motivan, facilitan, enseñan y educan a codificar sus ideas, lo cual establecerían lazos más fuertes, comunicativos, confiables con sus familiares.

En cuanto a la formulación del problema del siguiente estudio se plantean las siguientes interrogantes que serán disipadas en cuando a la fundamentación teórica: ¿Cuál es la relación de la relación entre la estrategia recreativa y habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011, Jaén? ¿Cuál es la relación de la facultad lúdica del maestro en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011? ¿Cuál es la relación del uso de materiales en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011?

La importancia de este trabajo de estudio se basa en su utilidad y el impacto positivo que genera en el contexto actual, sobre todo en el proceso de enseñanza de las escuelas del nivel inicial; las maestras notarán las propiedades y beneficios que aportan las estrategias recreativas en su práctica de cada sesión de aprendizaje y el aumento gradual de las habilidades socioemocionales de sus pequeños estudiantes donde garanticen un aprendizaje, motivador, socializador, facilitador y armonioso a través del juego. Por ello se puede afirmar

que este estudio contribuirá con una información técnico – práctica para las instituciones educativas, docentes y estudiantes de educación que deseen garantizar un desarrollo de sus habilidades socioemocionales de sus estudiantes de cuatro años del nivel de inicial y evitar un desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje donde el estudiante se motive, argumente, socialice con las personas de su entorno escolar y familiar a través de las estrategias recreativas.

El objetivo general de este estudio es de determinar la relación entre la estrategia recreativa y habilidades socioemocionales en infantes de 4 años del nivel inicial de la IEI N° 011, Jaén.

En cuanto a su desarrollo de habilidades socioemocionales; a través, de una información pertinente basándose en las teorías de aprendizaje, estudios de tesis anteriores, artículos; además con ellos corroborar la utilidad e importancia del maestro de hoy deba aplicar estrategias recreativas para consolidar el desarrollo de habilidades socioemocionales y cognoscitivas

Los objetivos específicos son de identificar el nivel predominante de las habilidades socioemocionales mediante la inclusión de actividades recreativas como estrategias pedagógicas en el proceso de aprendizaje de los infantes de cuatro años del nivel inicial de la I.E.I. n° 011, Jaén. Identificar las habilidades socioemocionales desarrolladas en los infantes con la inclusión de actividades recreativas como estrategia pedagógica; Determinar la relación de la facultad lúdica del maestro en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011. Determinar la relación del uso de materiales en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011. Determinar la relación de la reciprocidad lúdica en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011.

II. DESARROLLO

Como sustento científico en la presentación del marco teórico bajo los estudios más destacados en relación a las variables de estudio (estrategias recreativas y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los infantes de 4 años del nivel inicial):

En contexto nacional Guerra (2018) en su investigación bajo el título “Programa de Actividades Lúdicas y desarrollo de Habilidades Sociales en infantes de 5 años I.E.I.104 UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016”, tuvo como objetivo específico buscar indicadores positivos incrementar su conocimiento social y emocional dentro y fuera del entorno escolar, así como aplicar y aplicar estrategias de juego. Este estudio fue desarrollado probando, digamos, el tipo de investigación utilizada, la estructura experimental y la población de muestra estuvo conformado por 51 estudiantes donde sus edades oscilan de los 4 a 5 años de edad y otro grupo clasificado como “control” con una población de 30. Los resultados del pos test, no son tan alentadores, ya que arrojaron un porcentaje deficiente en cuanto al desarrollo de sus habilidades socioemocionales con sus compañeros y familiares entre un nivel deficiente de (11.76%), un nivel regular de (31.37%), bueno (35.29) y (21.37%) excelente. Además los porcentajes obtenidos en las habilidades socioemocionales entabladas con sus pares, muestran porcentajes negativos como: (7.48%), regular (39.33%), bueno (21.57%) y (31.37%) excelente. También se logró determinar las habilidades socioemocionales en función de relación con sus docentes o maestras, donde arrojó porcentajes deficientes (23.53%), regular (33.33%), bueno (29.42%) y (13.73%) excelente. Al final de este estudio de investigación se logró determinar que la hipótesis formulada por la autora logró corroborar la importancia de aplicar estrategias recreativas en las sesiones de aprendizajes de los estudiantes y familiares, los cuales si estas se omiten los porcentajes mostrados se podrían agravar y perjudicar las relaciones socioemocionales afectivas de los estudiantes de 4 del pre escolar.

Araujo (2021) desarrolló un estudio bajo el título “Actividades lúdicas en las estrategias pedagógicas a los alumnos cuatro años del PRONOEI casita del niño UGEL 01, 2020”; la metodología fue aplicada bajo el estudio no

experimental, transversal y correlacional, con una población de 55 participantes de forma no probabilística intensional con indicadores de inclusión y exclusión. La gestión de los cuestionarios de las actividades recreativas y estrategias pedagógicas aplicados en el contexto arrojó un porcentaje estadístico a nivel descriptivo e inferencial con la prueba de regresión lineal con un porcentaje significativo de 0.05. Donde se pudo corroborar que el 43.6% en una categoría medio y bajo las estrategias recreativas permitieron facilitar los aprendizajes de los estudiantes, entablando actitudes positivas en ellos al momento de relacionarse con sus demás compañeros, evidenciando así la importancia de su aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Lupuche (2017) en esta siguiente investigación titulada "Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en infantes de 4 años de la I.E.I. 323 agosto B. Leguía, Puente Piedra-2017" trabajó bajo los objetivos de poder corroborar y Determinar asociaciones en el desarrollo de actividades recreativas entre los estudiantes de pregrado del IEEI y aquellos con habilidades motoras completas. Un estudio detallado de la correlación con el diseño experimental. Fuerza laboral total 137. La herramienta de evaluación de este estudio fue verificada por el juicio de expertos en investigación que evaluaron la confiabilidad de las herramientas alfa de Cronbach. Al final de la investigación, 323 Augusto B. Leguna trató los datos recolectados del programa SPPSS para concluir que los bebés de 4 años eran un indicador de "práctica" en línea con el primer nivel de la institución educativa. No lo sé. . Es difícil aplicar nuevas estrategias de entretenimiento a la hora de desarrollar sesiones de estudio, manifestando una actitud positiva y solidaria con sus compañeros, consolidando así sus habilidades socioemocionales con los demás. La recomendación de este estudio está en reforzar, retroalimentar a los infantes que se encuentre en un nivel de "Inicio" debido a que presentaron algunas dificultades en el desarrollo de sus actividades, desarrollo de sus habilidades socioemocionales con sus compañeros, manifestando incomodidad o molestia y sobre todo en su motricidad gruesa.

Ccorahua (2017) en su investigación titulada "El impacto de las estrategias de juego en las habilidades sociales en estudiantes de cuarto grado", I.E.P. "Angelitos de Jesús", Hochipa, 2016. "Un estudio que utilizó métodos

objetivos con un semi-diseño experimental y supuestos basados en tales deducciones, que involucró a 450 alumnos de cuarto grado, donde la muestra fue dividida en dos grupos bajo la modalidad de experimental y de control cada uno de 25 estudiantes. La encuesta fue corroborada por el criterio de juicio de expertos para garantizar su confiabilidad en relación al estadístico Alpha de Cronbach, además se aplicó el análisis de prueba U de Man de Witney no paramétrica. Los efectos generados por la aplicación de los postest, afirman que las estrategias y técnicas recreativas generan aspectos positivos en el desarrollo de sus habilidades socioemocionales, emocionales, consolidando su autoestima y además benefician a sus capacidades cognoscitivas de los infantes de 4to primaria. Los resultados obtenidos del pretest fueron en el grupo empírico 88% (22 encuestados) expresó habilidades socioemocionales moderadas y el grupo de control 80% (20 encuestados) tuvo un desarrollo moderado de habilidades socioemocionales. Después de la prueba, el grupo experimental mostró un alto nivel de 32% (8) y el grupo de control de infantes evaluados evaluó un alto nivel de habilidades socioemocionales 76% (19). Por lo tanto, este estudio determina la influencia de las estrategias recreativas como herramienta de los docentes, aplicadas en sus sesiones aprendizaje, mediante sus actividades diarias en las diversas áreas de estudio, además estas proporciona una gran mejoría en cuanto a sus socialización con sus maestros, compañeros de clase y también con sus lazos familiares como pueden ser sus padres.

A nivel internacional, encontramos estudios como el elaborado por Chamorro y Ramos (2019) realizaron el siguiente tratado bajo el título “El método lúdico en la distribución de la función primordiales del estudiante de primero de la empresa educativa con la experiencia educativa “República de Venezuela”. El designio del estudio fue de determinar la influencia de sus variables de estudio en la institución educativa, la misma que evidencia porcentajes negativos en los estudiantes y sus entornos sociales. El estudio posee un enfoque cualitativo – cuantitativo, más aun de ser una investigación exploratoria, bibliográfica y de campo. Su población fue dividida entre estudiantes y docentes, la primera consistió de setenta y nueve estudiantes y el resto de grupo conformados sólo por maestros de la escuela. El objetivo de estudio corrobora la prioridad de aplicar las estrategias y técnicas recreativa en las aulas, las cuales al terminar el

año escolar los estudiantes podrán consolidar sus competencias en cuanto a la escritura, el cálculo, el razonamiento, expresión oral, la investigación, comparación, localización, matematizar y el desarrollo de sus habilidades socioemocionales mediante la aplicación en conjunto de diversas estrategias que estén ligadas al juego como práctica de la enseñanza diaria.

Martínez y Ramos (2019) la temática de la investigación titulada “Estrategia pedagógica para la formación del educador de la primera infancia en las actividades lúdicas y el establecimiento de las relaciones sociales” está inmersa bajo los argumentos teóricos y lineamientos didácticos de la educación del nivel inicial, además está relacionada con el área de formación laboral de investigación, por consiguiente esta especialidad permite que el docente sea un trabajador competente en cuanto al uso y conocimiento de las herramientas, y pueda aplicar con ellas las estrategia; conocedor de las teorías de aprendizaje para educar y evaluar de acuerdo a la capacidades cognoscitivas de cada infantes, conocedor de métodos que puedan desarrollar las capacidades y competencias, evalúe las necesidades que tiene cada estudiante de acuerdo al ritmo de sus aprendizaje. El objetivo de este estudio se centra el apoderamiento de los fundamentos teóricos y didácticos de los docentes y actuación en sesiones de clase en diversos contextos educativos. Estos mismos en la enseñanza de la primera infancia en el proceso de aprendizaje bajo un enfoque recreativo, motivador, entendible desde una perspectiva constructivista con enfoques transversales en todas sus áreas de estudio. El recurso de las estrategias recreativas como herramienta necesaria de los docentes bajo una perspectiva desarrolladora de habilidades, capacidades y competencias en los niveles de pre – escolar permitirá estimular sus aprendizajes, creando un ambiente armonioso y flexible sustentado en la teoría histórica cultural.

Cortés y García (2017) realizó la siguiente investigación bajo el título “La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los infantes del sexo femenino y masculino del nivel preescolar de la institución educativa San Francisco” analizado con el método cualitativo – experimental se pudo determinar que el contexto observado en este estudio se caracterizaba por la gran mayoría de sus maestros aplican alguna estrategia en el desarrollo de sus clases y conocen diversas de ellas, pero lo más relevante es la ausencia

de alguna investigación sobre la sistematización de las estrategias, técnicas y la re-creatividad en conjunto, por consiguiente esta pueda ser de soporte y guía para los docentes, convirtiéndoles en profesionales más competentes, conocedores de la teoría, dinámica y favorecidos en la práctica de las estrategias en sus conjunto, interviniendo también en su apropiación y aprendizaje de los estudiantes, sus padres y el todo el entorno familiar. Los datos determinaron la prioridad de las actividades que tengan en relación con el juego, y que éstas se apliquen en sus sesiones de aprendizaje y se catalogue como una herramienta estratégica la cual en cuanto a porcentajes beneficiará a los infantes del pre escolar de forma significativa y flexible su aprendizaje motriz, convirtiéndose en una consigna no sólo del maestro, sino del entorno de los padres y de toda la familia.

En el aspecto de las bases teóricas del estudio, en esta parte enfocaremos la primera variable a las estrategias recreativas:

La teoría sustentada por Vygotsky (1924), (citado por Sánchez y Castillo, 2020) sostiene en base a los fundamentos del autor mencionado relacionado con la teoría del aprendizaje con la recreativa, que el sistema educativo debe renovar en cuanto a las necesidades de los estudiantes del nivel pre escolar y estos infantes puedan incrementar sus capacidad simbólica, comprendida para el autor Vygotsky como un desarrollo psíquico, el cual, le permite su conexión social con los demás, el favorecimiento en cuanto a su capacidad cognoscitiva de los procesos mentales del infante, por consecuencia cuando esté desglose sus sistemas de signos convencionales o instrumentos psicológicos de apoyo. Este sistema mencionado será de gran ayuda para del infante ya que le permitirá construir y reconstruir de manera gradual sus funciones psicológicas elementales y superiores. Estos signos convencionales podrían clasificarse dentro de un grupo materializada, donde se manifieste de manera oral, escrita, auditiva, multimedia, representativa o de incertidumbre las cuales se convertirán en una experiencia significativa para ellos y por lo tanto esta se podría utilizar en diferentes escenarios. En la edad de los estudiantes del nivel inicial la actividad que prioriza y rige en sus procesos de enseñanza y aprendizaje es la actividad lúdica, acciones que permitan exteriorizar las emociones de los infantes de pre escolar. A lo largo de la historia se han presentado diferentes postulados con la

actividad lúdica y sus sustentos teóricos, pero los aportes de Vigotsky ensalzan la redirección y reformulación de la educación del siglo XXI, admitiendo que el juego es la herramienta principal para la apropiación de signos convencionales y el desarrollo de sus capacidades cognoscitivas, psicológicas y sociales. En la actualidad en la especialidad de educación y de la psicopedagogía y la neurociencia la teoría del psicoanalista Vigotsky ha traído consigo una tendencia en cuanto explicar el rol que cumple los agentes educativos como los docentes, los infantes y el entorno familiar, debido a esto cuando poderosa puede ser su influencia y relación en el desarrollo de las capacidades cognoscitivas y el incremento gradual de éstas, en cuanto a la aplicación de instrumentos, signos convencionales.

De acuerdo al aporte del juego se sustenta la teoría de Jean Piaget (1967), (citado por Almora y Emila, 2018) sustenta en base a la teoría anteriormente relacionada con la variable “estrategias recreativas”, que toda herramienta o estrategia que se aplique en el contexto educativo y también familiar de los infantes en el nivel pre escolar, representará y se consolida como un canal de asimilación de los signos y los materiales concretos que se le pueda compartir, generando actitudes positivas en cuanto a pensamiento operacional concreto, y es este mismo juego que lo empleará para poder resolver el medio, realidad que le rodee, asimismo que también tiene en su posesión de acuerdo a sus procesos mentales. “Piaget”, también es consciente del decrecimiento que tiene el juego en los infantes del nivel pre escolar, siempre y cuando este haya desarrollado a plenitud sus capacidades cognoscitivas e intelectuales permitiéndole interpretar su realidad de una forma más concreta o exacta.

Olivares (2017) sustenta lo siguiente a base de los lineamientos teóricos de Gross (1901) Donde este cataloga al juego como una actante subordinado para fortalecer las capacidades y competencias congénitas, donde serán planificadas al desarrollo de un ejercicio de vida cotidiano. La concepción del juego está ligado a sus atributos en cuanto al fortalecimiento de motivar, y poner en práctica los saberes previos que estén completamente direccionados al desarrollo del estudiante del nivel pre escolar con miras hacia una edad adulta donde haya alcanzado todos los estándares de aprendizaje en función y relación del juego, como herramienta principal en el proceso. Esta teoría es importante,

en cuanto al desarrollo emocional, social, cognoscitivo y de autoafirmación natural, por lo tanto, sostiene como conclusión que el juego es de vital importancia como una herramienta que aviva, estimula y motiva el aprendizaje.

De tal manera Cuellar y Tenreiro (2018) de acuerdo a la teoría de Gross (1901) determina que la aplicación de la actividad lúdica, romperá las barreras de la educación monótona, mecánica y sistémica; debido a que ella posee las virtudes de la retroalimentación, de la repetición de sus contenidos, facilitándoles el aprovechamiento de sus contenidos, además el actante principal en este contexto es del estudiante, por consiguiente él será partícipe de sus aprendizajes y actividades que interactúan en su medio escolar. Para "Gross", el juego es una preparación a futuro, que se pondrá en evidencia, cuando éste se enfrente a problemas más complejos, de por medio deberá buscar una solución que responda a las dificultades que pueda encontrar; entonces, la actividad recreativa es el origen para el desarrollo de estas situaciones, donde el actante tenga el desarrollo completo de esta capacidad, la cual ha sido anticipada en las actividades diarias en el nivel pre escolar.

En el aspecto de las bases teóricas del estudio, en esta parte enfocaremos la segunda variable enfocada al desarrollo de habilidades socioemocionales:

Delgado (2019) De acuerdo a la teoría de Albert Bandura (1977) sostiene en los lineamientos de la concepción del aprendizaje social, afirman que los estudiantes del nivel pre escolar su aprendizaje se basa en colectividad de diversos agentes y que estos suelen ser el ejemplo o molde para la adquisición de sus cometidos cognoscitivos, la apropiación de sus personalidades, siendo de gran influencia los agentes de su entorno social, educativo y familiar. Estas teorías se sustentan en tres concepciones claves: que los humanos en cuanto a su aprendizaje se les puede facilitar a través de la observación de moldes, acciones y conjeturas; el estado psicológico y mental es el nexo para el aprendizaje; los contenidos, estereotipos, acciones y ejecuciones aprendidas no serán siempre consecuentes en la personalidad del ser humano, ya que para esto suceda deberán de existir diversos factores para la realización completa del comportamiento de la persona. Bandura sustenta sus lineamientos que sería extremadamente perjudicial si todas las personas aprendiéramos mediante nuestra propia experiencia, como en años anteriores era concebido y aceptado,

en caso contrario de que sea mediante a la observación de las acciones y consecuencias de otros. Ventajosamente en todos los casos de las personas, sus rasgos conductuales se forman a través de la observación de su entorno, y ellos son la respuestas a sus dudas y prácticas de acciones, como el conocimientos de las acciones que pueden favorecer y perjudicar al momento de ser aplicadas en sus diversos contextos y realidades, siempre y cuando esta información aprendida por otros sea decodificada y serviría como una guía de acciones, esto fue dicho en su libro Social Learning Theory (1977).

De tal manera Guerri (2021) en función a los lineamientos de la teoría de la concepción del aprendizaje socioemocional, apoya la idea en que los estudiantes del nivel pre escolar tiene el recurso de siempre estar pendientes de observar el desarrollo personal, emocional y accionar de las personas que están inmersas en su entorno, el cual podría ser su familia, amigos, los espacios virtuales como los juegos en línea, aplicativos y sobre todo los espacios educativos que mayormente les brindan más tiempo. En base a esta observación los infantes codifican y personalizan su comportamiento, se puede afirmar que éstos copian o tratan de imitar las personalidades observadas, pero siempre con un margen o filtro el cual les impedirá desarrollarlas por completo, debido a que serán exteriorizados según los criterios que gradualmente se han ido consolidando.

Dado a que se busca comprobar la hipótesis: H_i : Existe relación entre la estrategia recreativa y habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011, Jaén.

H_o : No existe relación entre la estrategia recreativa y habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011, Jaén. al determinar el desarrollo y la influencia de las habilidades socioemocionales en los infantes de cuatro años del nivel inicial en la I.E.I. N° 011, JAÉN al inicio de este estudio, asimismo como los objetivos generales de determinar la relación entre las estrategias recreativas y el desarrollo de habilidades socioemocionales bajo un planteamiento metodológico del enfoque cuantitativo.

El enfoque cuantitativo es un grupo de procesos graduales, donde la estructura en cuanto a sus procedimientos son determinantes, por lo tanto no se pueden

omitir, ni adulterar su desarrollo secuencial; iniciada desde una idea, la cual se le van agrupando objetivos que pueden ser generales y específicos; luego, vendrían las preguntas de investigación, se revisa los fundamentos en prosa y se diseña un marco teórico sustentado con diversos planteamientos de autores en cuanto a las variables de estudio. De las interrogantes se establece la hipótesis, determinando en consecuencia las variables de estudios: dependiente e independiente, que estarán sujetas a un plan o también llamado “diseño”, donde se medirán las variables en un determinado contexto; para finalizar el estudio se hace la medición mediante métodos estadísticos, y se podrán argumentar conclusiones de acuerdo la hipótesis propuesta. (Toledo, 2014)

En cuanto a las dimensiones del presente estudio, se hace referencia las siguientes:

Facultad lúdica del maestro: habilidad intrínseca, caracterizada por armonizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, complementa sus actividades con factores recreativos, empleando los materiales posibles con la finalidad de facilitar los conocimiento de los infantes (MINEDU, 2020)

Materiales: Los materiales de instrucción son aquellos que se utilizan en una institución que son un método de enseñanza o aprendizaje. Los materiales educativos son una forma en que los maestros enseñan: leerles a los infantes para adquirir conocimientos a través de múltiples sentidos. Se trata de una forma eficaz y eficiente en la que los profesores encuentran resultados satisfactorios en la enseñanza-aprendizaje. (MINEDU, 2020)

Reciprocidad lúdica: Las funciones cognitivas se ven a menudo en los primeros juegos sociales, cuando un miembro de una comunicación se asemeja a ciertos aspectos de su comportamiento y aspectos inmediatamente generados por otro; La fuerte interacción y la imitación son dos complementos relevantes en los estudios del desarrollo psicológico. (MINEDU, 2020)

Desarrollo personal: El crecimiento personal es el resultado de un proceso de prueba en el que intentamos encontrar nuestra propia identidad para probar

nuestras habilidades, mejorar nuestra salud, cambiar nuestro estilo de vida y hacer lo que sea necesario para adaptarnos a nuestra mente y cuerpo. (MINEDU, 2020)

Expresión oral: En un sentido descriptivo, debemos decir que se trata de una colección de pensamientos, ideas y palabras creadas por el hombre. La expresión oral de un ser humano aquí es diferente de la expresión animal del habla porque es cierto que se logra mediante intenciones y deseos, pero es desestructurada, ignorante o llena de ciertos significados. La comunicación oral permite a una persona comunicarse e interactuar con sus compañeros, donde comienzan a establecer metas, objetivos y programas comunes. (MINEDU, 2020)

Socialización: Todos los procesos educativos (familiares y / o escolares) se adoptan a través de un sistema de valores, creencias y vivencias que se comunican e interiorizan para contribuir a la construcción del individuo como colectivo (sociedad). Todos los sistemas educativos contribuyen a la formación y configuración de valores individuales y colectivos. (MINEDU, 2020)

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación:

Este estudio tiene un enfoque cuantitativo, ya que la computación, la validación y la recolección de datos son las principales formas de reforzar los supuestos luego de seguir los siguientes criterios (Hernández y Mendoza, 2018).

De acuerdo al tipo de investigación Nicomedes (2018) reconoce al diseño de indagación básica aplicada o también conocido como tecnológica, se caracteriza por poseer en su objetivo la inclinación de resolver problemas que pueden suscitarse en los ejercicios de elaboración, tránsito y consumo de bienes y servicios de cualquier acción recurrente que pueda realizar un humano. Se clasifica aplicada, de acuerdo a sus objetos de estudios básicos, puros o prioritarios en las ciencias fácticas o formales se plantean problemáticas o hipótesis de trabajo con el único objetivo de poder dar solución a problemas de estudio de actividades productivas que beneficie a la persona y también la sociedad que le rodee. Se le puede reconocer como un tipo de investigación tecnológica, porque sus resultados no enteramente cognitivos de acuerdo a los conocimientos teóricos que se obtienen como resultado, sino también es conocido como un conocimiento práctico con aspectos positivos a su realización a futuro, por tal razón se le denomina investigación tecnológica. Estas clases de investigaciones están inclinadas a beneficiar gradualmente hasta llegar a la perfección, mejoramiento y la funcionalidad correcta de los sistemas, los procedimientos, normas, reglas tecnológicas de acuerdo a los lineamientos de la ciencia y la tecnología, por tal razón se concluye que tal investigación no sirve a un estudio para poder determinar “verdadero o falso”, sino clasificar y reconocer la eficiencia, deficiencia, ineficiencia, la eficacia o ineficacia de los resultados de nuestra investigación.

De acuerdo a los lineamientos de la investigación exploratoria, Hernández Y García (2020) estos lineamientos tienen los objetivos en cuanto a evaluar una realidad problemática de investigación, la cual su tema es ausente y no ha sido tomado en cuenta, a ciencia cierta, la revisión de la literatura determina que no

existen fuentes de estudio, además encontrándose con ideas efímeras o desorientadas en cuanto a la temática o problemática. Este tratado permitirá explicarnos el desarrollo del tema y las dimensiones que se han tomado en cuenta como fuente de estudio, y además al finalizar este trabajo aportará una hipótesis; como virtud los temas que se consideraban desconocidos, este trabajo los vuelve relevantes e importantes para seguir siendo investigados; finalmente sus resultados generan alguna tendencia entre el entorno, identificando las entre las variables y plantean hipótesis para someterse a una evaluación de prueba.

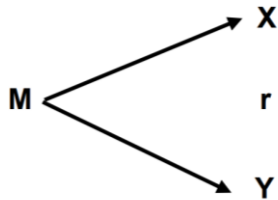
3.2. Diseño de investigación

Conforme al diseño no experimental Hernández y Ramos (2018) este tipo de diseño como resultado no se logran palpar las variables, por lo tanto, sólo se hace el estudio de los fenómenos de acuerdo al desarrollo del contexto natural, de cómo describir, analizar las variables y el poder de relación que poseen entre las variables dependiente e independientes, pero sin intervenir en algún cambio que pueda modificar al investigador en el desarrollo de su estudio. Las dimensiones en cuanto al factor del tiempo y las veces en cuanto este permita poder recolectar los resultados de los datos entre tipos de transversales y longitudinales. Los diseños transaccionales cuando manipulan sus métodos estos sólo podrán hacer aplicados una sola vez. Estos se caracterizan por facilitar y dar ventaja que se basa en la observación, medición sencilla y además en la aplicación de las técnicas incluyendo entrevista o las encuestas, o también en algunas situaciones la combinaciones de estas dos, en cuanto a sus resultados sobre el nivel, el estado o la presente de rasgos característicos o varios de ellos. Las limitaciones que resalta este diseño en cuanto a la simple observación es que se pueden determinar en los resultados algunos rasgos en generales, pero no se podrá corroborar las verdaderas causas de los fenómenos. Catalogándolo como un diseño simple en sus funciones, pero es de gran ayuda para poder describir los fenómenos y las diversas variables que se pueden presentar en cuanto a su desarrollo en tiempo diferentes.

Como afirman Hernández y Mendoza (2018), este estudio presenta un enfoque no experimental. El objetivo no es manipular las variables de forma

intencionada, sino observar los acontecimientos a un nivel natural. Salvo tratar entre sí, estudiarlos. Al mismo tiempo, entre dos o más variables aportan consistencia.

Está diseñado por el siguiente esquema.



M: muestra

X: estrategias recreativas

Y: desarrollo de habilidades socioemocionales

R: posible relación entre las variables

3.3. Variables y operacionalización

3.3.1. Variables

Variable independiente:

Estrategias recreativas: Son un grupo funcional que es muy útil para relajar, restringir y mejorar el crecimiento de los estudiantes, especialmente al participar en la creatividad, y también se puede utilizar como mejora en clases anteriores (Morales, 2010).

Variable dependiente:

Habilidades socioemocionales: Es la capacidad de comportarse satisfactoriamente y no comportarse de una manera que otros valoren o ignoren (Libet y Lewinsohn, 1973).

3.3.2. Operacionalización

Tabla 1.

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumento
Estrategias recreativas	Facultad lúdica del maestro	- Facultad del maestro con la lúdica - Lúdica recreativa - Reciprocidad con el infante - Lúdicas novedosas	cuestionario
	Materiales	- Maestro con predisposición ante la lúdica - Usa materiales reciclables - Actividades entendibles para recrear - De acuerdo al espacio se realiza los juegos - Solvencia de objetos para realizar el juego - Juegos sin ningún margen de peligro	
	Reciprocidad lúdica	- Interacción de los infantes en relación con el juego - Gusto por la recreación del juego en el aula - Predominancia del juego en cada clase - Participación de la docente en el juego - Participación frecuente en las sesiones de aprendizaje	
Habilidades socioemocionales	Desarrollo personal	- Antes , durante y después de lava las manos - De manera individual logra amarrarse lo pasadores - Acata las consignas de la maestra con responsabilidad - De manera autónoma se asea antes y durante de cada clase - De forma autónoma y responsable ordena y organiza sus juguetes	Lista de cotejo
	Expresión oral	- Al momento de expresar sus argumentos lo hace con determinación y seguridad - Su pronunciamiento es el correcto - De manera coherente expresa algunas ideas - Lograr entonar algunas canciones para desarrollar sus actividades	
	Socialización	- Cuenta los números del 1 al 20 - Se relacionan con los grupos de compañeros con mayor facilidad - Participa en las actividades de forma democrática y tolerante - En las actividades que realiza aporta sus argumentos e ideas - Se relacionan y trabaja con sus compañeros - Asume la responsabilidad del equipo de trabajo	

Fuente: elaboración propia

3.4. Población, muestra y muestreo

Los participantes que conformaron esta investigación fueron un grupo de 32 estudiantes, que cursan el nivel inicial en la sección de 4 años de la institución Inicial - Jardín 011 Pública - Sector Educación, el cual lleva por nombre de IE. 011, de acuerdo al nivel inicial – jardín. Estos infantes oscilan sus edades entre 4 a 5 años edad, algunos de ellos, al desarrollo del año escolar han cumplido un año más en cuanto a su sección. Estos infantes provenientes de la región Cajamarca de la provincia de Jaén, toda la población de estudiantes son matriculados de acuerdo a la gestiones que realice los directivos, con la finalidad de fomentar la enseñanza pre – escolar en esta zona; la gran mayoría acude a la institución caminando bajo la compañía de sus madres o algún familiar, otro se transportan por vehículos el más usual en la ciudad de Jaén, la mototaxi. Todos ellos hablan el castellano como su lengua materna, el 60 % de estudiantes representa al género masculino y el 40% son del género femenino. Desde el 2020 ellos desarrollan su proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la modalidad de la enseñanza a distancia bajo el programa denominado “Aprendo en casa”, difundido por el MINEDU, de acuerdo a lo que determina gobierno de estado. La docentes interactúan con ellos a través de las redes sociales utilizando el aplicativo de WHATSAAPP, donde se oriente sobre las actividades de la semana que de irán a desarrollar por las mañanas, y por las tardes se realiza la retroalimentación de ciertos y pequeños grupos en el desarrollo de la semana.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

De acuerdo con (Sánchez & Fernández, 2020) existen un gran variedad de posibilidades referentes al empleo de técnicas, no obstante se prioriza considerar que estas técnicas van más allá de su estudio, asimismo puedo llegar a determinar de manera indirecta a la población participante en el proyecto, corroborando su idiosincrasia, motivaciones, ocupaciones, ideología, creencias, comportamiento, actitudes, sentimientos relacionado con el tema de interés en la investigación.

En los aspectos técnicos se aplicó para esta investigación una encuesta, la cual tuvo la prioridad de poder recoger, y analizar los datos de acuerdo a la variable “las estrategias recreativas” en las muestras de estudio y los estereotipos observados que se esperan a través de los instrumentos desarrollados para la investigación.

Lezcano y Vilanova (2017) Define al instrumento llamado “lista de cotejo” como un elemento organizado, sistematizada y bien estructurado, que posee una relación de desempeños y criterios de examinación establecidas, en los cuales se hacen presentes y ausentes relacionados por una escala dicotómica, donde se puede seleccionar entre dos alternativas: el sí y el no; lo logró o no logró; presente o ausente, etc. También nos permite examinar procesos educativos como, actividades, asignaciones, comportamientos, productos. Dentro de los procedimientos de observación la lista de cotejo es considerada y calificada como un instrumento de evaluación.

El resultado de alfa de cronbach de los instrumentos ha sido el siguiente:

Tabla 2.

Alfa de cronbach

Variable	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Estrategias recreativas	0.812	24
Habilidades socioemocionales	0.849	15

3.6. Procedimientos de recolección de datos

Se realizó mediante los subsecuentes pasos:

Etapa 1: Se analizó a través de la prueba de medición para la variable estrategias recreativas sometidas a confiabilidad por Alfa de Cronbach.

Etapa 2: Se obtuvo el permiso para desarrollar la investigación en en la institución Inicial - Jardín 011 Pública - Sector Educación, el cual lleva por

nombre de IE. 011, de acuerdo al nivel inicial – jardín; con dirección de calle Lambayeque 501 del centro poblado Pueblo Nuevo del distrito de Jaén, en la provincia de Jaén que pertenece a la región Cajamarca.

Etapa 3: Se emitió la aprobación de autorización, y luego de ello se administraron las escalas de evaluación.

Etapa 4: Los datos se almacenaron en una data de Excel; asimismo la data fue guardada, luego se efectuaron los análisis descriptivos e inferenciales.

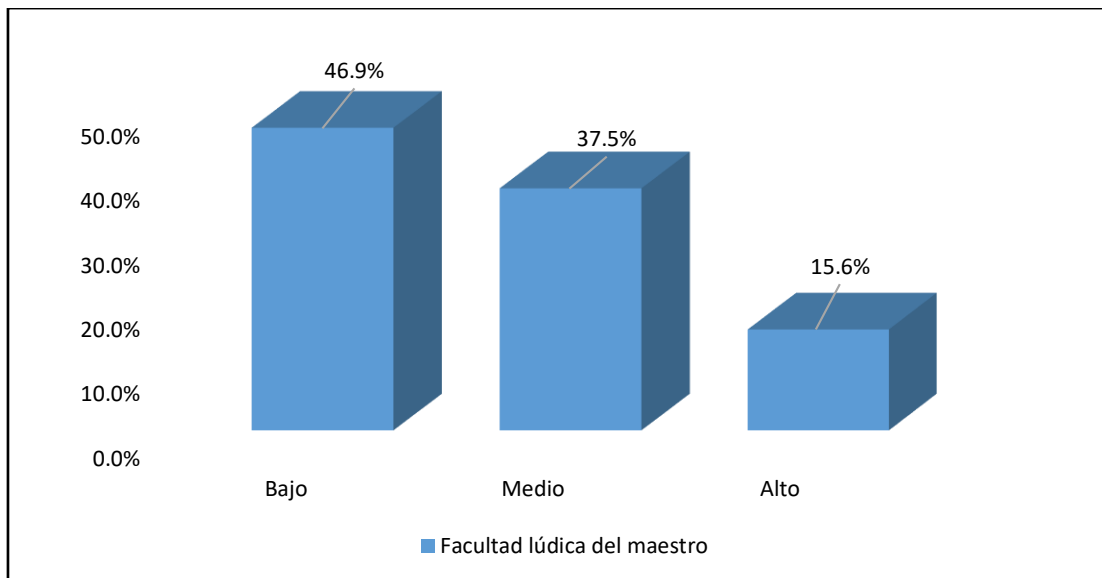
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se utilizó el software Excel, asignándose puntuaciones a las respuestas de los participantes, una vez llenado todos los datos se sumaron los ítems por dimensión tal como se indicó en el instrumento de recopilación de datos, luego el programa SPSS v. 25, en el que, se determinó las variables y su medida, posterior, para saber la normalidad de las variables se aplicó K-S (Kolmogorov-Smirnov), Presentaron una distribución normal, por lo que se utilizaron las estadísticas de Rho Spearman para determinar la correlación entre las variables de estudio..

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

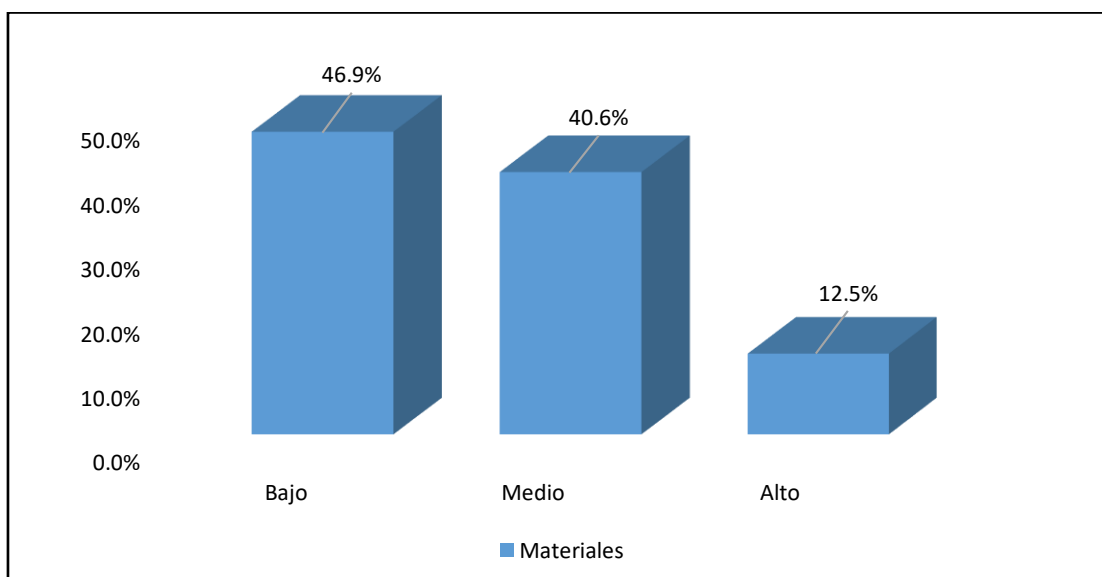
4.1. Resultados en tablas y figuras

Figura 1. Dimensión Facultad Lúdica del Maestro



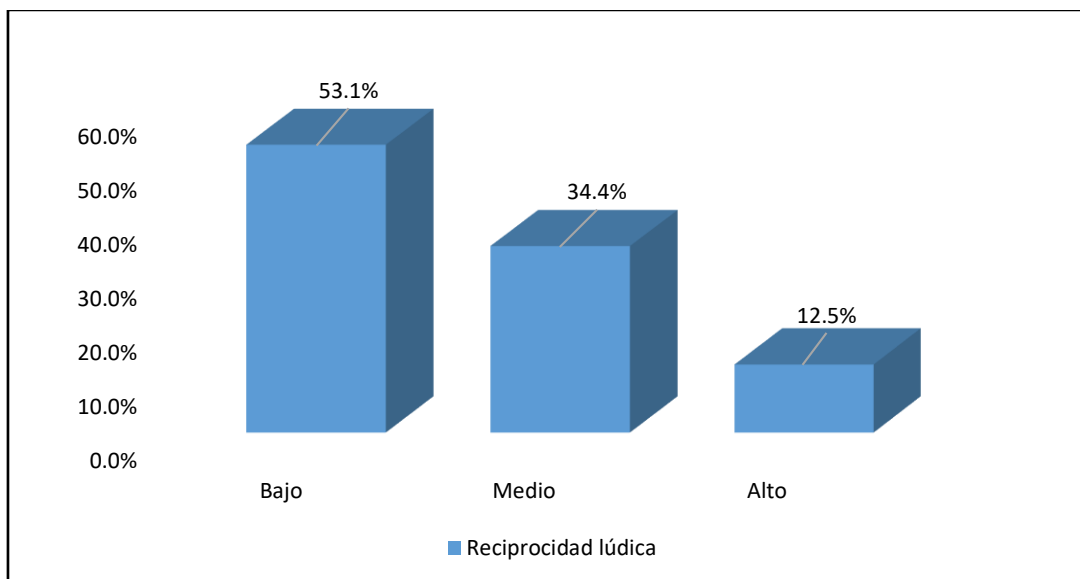
En la figura número 1 correspondiente a la dimensión de la facultad lúdica del maestro: se puede observar que el nivel más elevado es el bajo (46.9%), seguido del nivel medio con un porcentaje (37.5) y finalmente el nivel alto con un (15.6%). Con esto se puede evidenciar que los maestros no se encuentran capacitados y no tiene la noción de la lúdica en sus prácticas diarias, no están orientados mediante ella, y por tal razón la ausencia de ellas.

Figura 2. Dimensión Material



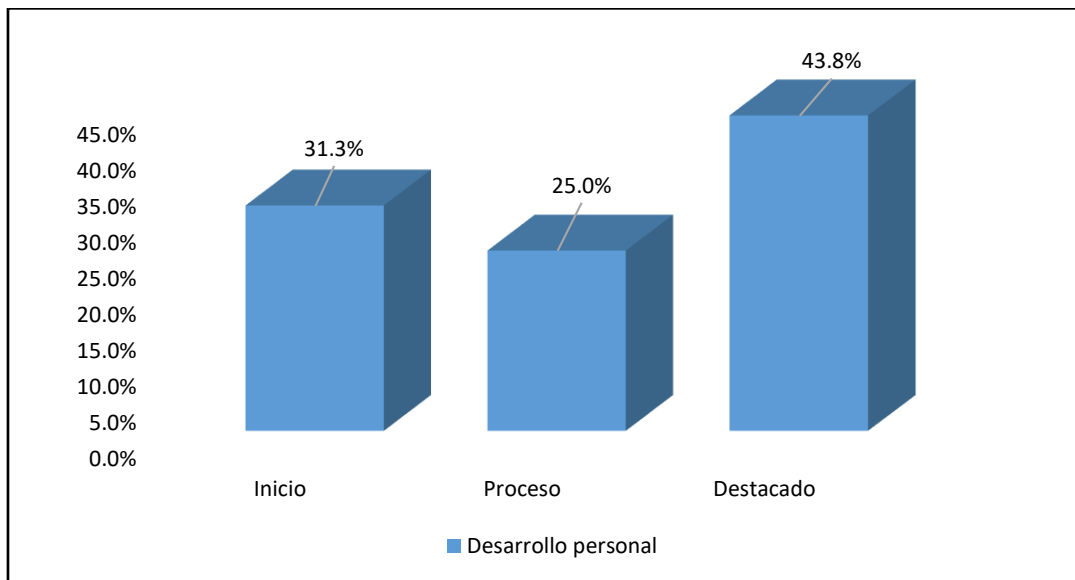
En la figura número 2°, correspondiente a la dimensión del material: se puede observar según los datos obtenidos; el nivel más elevado es el bajo con un porcentaje de (46.9%), seguido del nivel medio con un (40.6%) y finalmente el nivel alto con un (12.5%). Esto deja en evidencia que los materiales en clase no son frecuentes en el desarrollo de la sesión de aprendizaje, lo cual no genera la interacción mediante sus saberes previos.

Figura 3. Dimensión Reciprocidad Lúdica



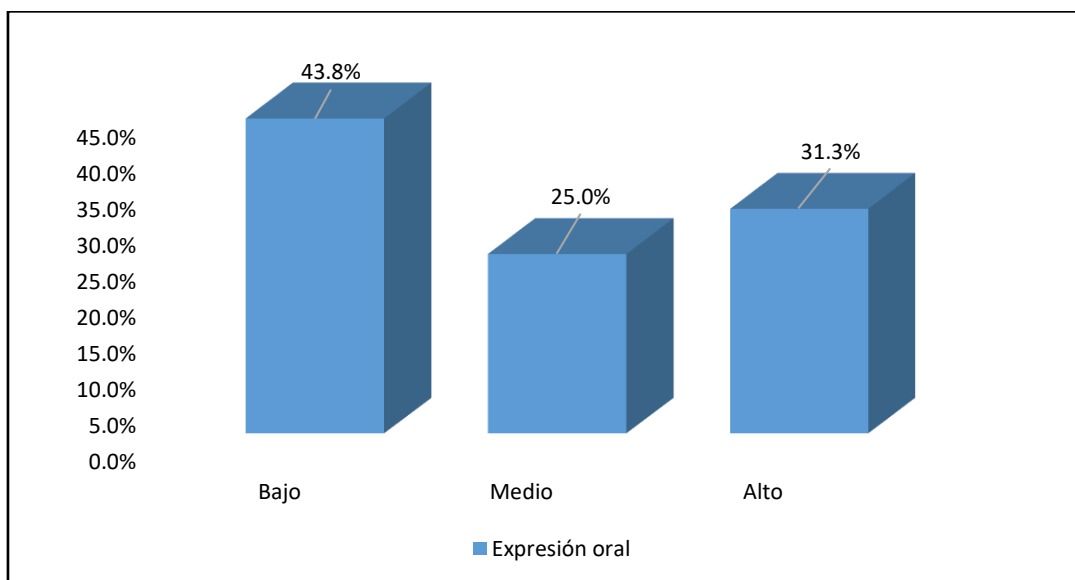
En la figura número 3°, en cuanto a la dimensión de la reciprocidad lúdica, se puede evidenciar el nivel más frecuente en de nivel bajo con un porcentaje (53.1%), seguido del nivel medio con un resultado de (34.4%), y finalmente el nivel alto con un (12.5%). Lo cual deja en evidencia que la interacción entre maestros e infante de 4 años, no es la más óptima en el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje, esto como consecuencia trae que los pequeños no puedan tener mejores orientaciones en el desarrollo de sus actividades y la maestra a través de la lúdica pueda brindarle la mejor orientación y guía de sus aprendizajes.

Figura 4. Dimensión Desarrollo Personal



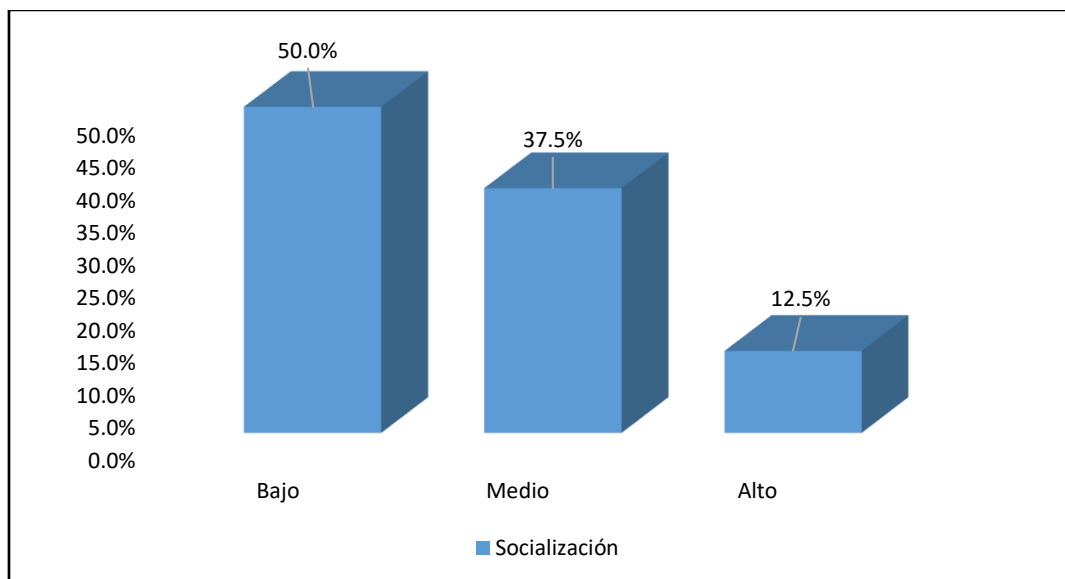
En la figura número 4°, en cuanto a la dimensión desarrollo personal: se puede observar que el nivel con mayor rango alcanzado fue el indicador destacado, con un porcentaje de (43.8%), seguido del indicador de inicio con un (31.3%), y finalmente el indicador en proceso con un (25.0%). Esto deja en evidencia que las capacidades autónomas en cuanto a sus expresiones y argumentos en su entorno se encuentran fortalecida y también familiarizada en espacios armoniosos y frecuentes de los infantes, pero bajo un estereotipo de desorden o indisciplina al momento de convivir.

Figura 5. Dimensión Expresión Oral



En la figura número 5, en cuanto a la dimensión expresión oral: se puede observar que el nivel más frecuente es el nivel bajo con un porcentaje (43.8%), seguido del nivel alto (31.3%), finalmente el nivel medio (25.0%). Esto corrobora que los estudiantes no argumenta sus ideas de manera coherente y ordena, optando por un trabajo monótono en ciertas actividades, cuando la maestra no ha generado el conflicto cognitivo a través de la lúdica.

Figura 6. Dimensión Socialización



En la figura número 6, en cuanto a la dimensión socialización: se puede corroborar que el nivel más frecuente a esta dimensión es el nivel bajo, con un porcentaje del (50.0%), seguido del nivel medio (37.5%) y finalmente el nivel alto con un porcentaje arrojado del (12.5%). Debido a la ausencia del estímulo de la lúdica, este no genera el trabajo en conjunto, por lo tanto no existe relación con su entorno para la realización de sus asignaciones o prácticas, además adopta posturas desordenadas y con indisciplina, no teniendo en cuenta las consignas e indicaciones de las maestras.

4.2. Discusión de resultados

De acuerdo a las apreciaciones del contexto estudiado, se priorizó la manera de cómo se desarrolla, la prioridad que le atribuye y capta el estudiante del nivel inicial sus conocimientos y habilidades socioemocionales con respecto a la aplicación de estrategias recreativas que desarrollan las maestras en la enseñanza de la institución Inicial - Jardín 011 Pública - Sector Educación, el cual lleva por nombre de IE. 011. En este contexto se percibe cómo la docente se desenvuelve en los entornos lúdicos y cómo los aplica e incentiva en cada momento de las clases, y además esté planificado en sus experiencias de aprendizajes. Como también un porcentaje de maestras se evidenció que siguen un modelo de enseñanza rutinario y mecánico, el cual no da oportunidad a la aplicación de la recreación, generando así un ambiente monótono, tedioso o poco motivador para el infante de 4 años. También se pudo corroborar otro grupo de maestras que en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, antes, durante y después de cada clase aplican la recreación para mantener la atención de los infantes, pero el problema que el porcentaje es menor a nuestras expectativas.

En la investigación realizada y presentada tuvo como primordial objetivo de estudio determinar el nivel de predominancia en cuanto a la relación de las variables, en las estrategias recreativas y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los infantes de la institución Inicial - Jardín 011 Pública - Sector Educación, el cual lleva por nombre de IE. 011, de acuerdo al nivel inicial – jardín; con dirección de calle Lambayeque 501 del centro poblado Pueblo Nuevo del distrito de Jaén, en la provincia de Jaén que pertenece a la región Cajamarca. Por tal motivo, se planificó como objetivo de estudio general determinar el nivel de predominancia de las variables mencionadas (estrategias recreativas y el desarrollo de las habilidades socioemocionales).

En el contexto del estudio de investigación donde las estrategias recreativas determinando el nivel de predominancia del desarrollo de habilidades socioemocionales en los infantes, en algunos estudios similares sostiene lo siguientes de acuerdo a sus afirmaciones:

Conforme a los lineamientos teóricos y las teorías de aprendizaje se ha determinado que la aplicación de las estrategias recreativas en el desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje, son un factor relevante para la fomentación de las capacidades y competencias de los infantes del nivel inicial y está descrita en los diseños curriculares que son parte de la gestión pública en el sector educativo, de acuerdo a la planificación curricular relacionadas con la ejecución de las estrategias recreativas en el servicio educativo que se brinda a la población estudiantil y esta toma gran relevancia porque se desarrolla en un trabajo bidireccional el juego y el infante, conforme a los diversos programas educativos que brinda el MINEDU. Se ha comprobado que en el Perú se puede fácilmente trabajar a la mano con las estrategias recreativas, que no se necesita de materiales concretos que sean costosos, ni tampoco entorno específico y sofisticado; simplemente es de poseer una actitud renovadora, creativa y social de los maestros en la actualidad.

De acuerdo al proceso y desarrollo de los instrumentos de recolección de datos obtenidos, así como el proceso estadístico arroja que la variable de las estrategias recreativas logró alcanzar un nivel medio en predominancia con el desarrollo de habilidades socioemocionales en los infantes de 4 años, esto es generado por la ausencia de factor de aplicación de estrategias recreativas en el desarrollo de cada sesión de clase, además se puede evidenciar en función de este resultado la poca socialización de los estudiantes, y algunas rasgos negativos en entablar alguna relación entre ellos, generando indisciplina.

Vásquez (2019) en su investigación las técnicas recreativas y la convivencia áulica en estudiantes de nivel inicial, llegó a la conclusión en el contexto educativo se encuentra una correlación sutil directa entre las estrategias recreativas y el comportamiento de los estudiantes en su entorno educativo. Asimismo Chero (2018) determinó peculiares resultados obtenidos entre la aplicación de la recreación y la disminución de conductas negativas y agresivas bajo un diseño cuantitativo corroborando que la lúdica tiene un porcentaje elevado en cuanto a la relación del desarrollo de habilidades socioemocionales en los infantes del pre escolar, y estas estrategias ayudan a reducir los problemas sociales que se presentan en el aula.

También Checmapocco (2017) encontró similitudes en cuanto a la predominancia de la lúdica y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los infantes bajo un programa llamado “PADA”, corroborando que el siguiente fomentó la participación activa y positiva del infante, generando en el ambiente estudiantil y del aula un trabajo colectivo con determinada predisposición.

Valencia (2018) en cuanto a su estudio de investigación desarrolló un diseño relacionado con las estrategias recreativas, con el objetivo de optimizar y facilitar la expresión verbal del infante. Llegando a la conclusión que los maestros tiene las facultades y conocimientos de las estrategias recreativas, pero no son aplicadas en las sesiones, lo cual no genera mayor incentivo en sus capacidades y habilidades socioemocionales. De otro lado (Cuya, 2019) en su investigación sobre la recreación y la aplicación de estrategias en cuanto al aprendizaje, llega al conclusión que las estrategias recreativas son de vital importancia para el desarrollo del proceso enseñanza y aprendizaje, y así contribuirá al óptimo desarrollo de sus capacidades, competencias y las habilidades en su entorno escolar, educando al infante de una manera integral, con gran incremento de su capacidad cognoscitiva.

V. CONCLUSIONES

Al culminar la expuesta investigación del presente estudio, con determinación y confiabilidad, se puede dar a conocimiento general las siguientes conclusiones:

- Hay una existencia correlativa de significancia que posee un nivel muy alto entre las variables de estudio: las estrategias recreativas y el desarrollo de habilidades socioemocionales, por lo cual deja en evidencia nuestra hipótesis generada en un inicio de esta investigación, corroborando su aspecto bidireccional y recíproco, que a la mayor aplicación de las estrategias los estudiantes vivirán un ambiente de armonía, predisponían y entendimiento entre los demás, generado un aprendizaje ameno y facilitador. Asimismo se observa con mayor frecuencia los niveles bajos en cuanto a las dimensiones de las estrategias recreativas, donde el maestro se encuentra asilado de las nociones de la lúdica en su práctica con un nivel bajo (46.9%), además de desarrollar un trabajo mecánica y monótono, sin rigor a la motivación, recreación, utilización de materiales; en cuanto a las habilidades socioemocionales, debido a la ausencia de la lúdica, esta no fomenta como parte intrínseca de los infantes el orden, la disciplina y el trabajo en conjunto.

- Se obtuvieron resultados generales respecto a la aplicación de las estrategias recreativas, encontrando que los infantes de 4 años su aprendizaje está vinculado con la recreación, y ésta generará un aprendizaje de conocimientos de manera fácil e entretenida; por lo tanto, sólo un pequeño grupo está relacionado con esta dimensión de reciprocidad lúdica con un nivel bajo (53.1%), lo cual reafirma la problemática de falta de interacción de las estrategias recreativas mediante el uso de la lúdica.

- Se logró determinar el nivel predominante en cuanto a la dimensión estrategias recreativas de los infantes de cuatro años del nivel inicial, donde se obtuvo un nivel medio (34.4%), lo que los infantes del pre escolar en su práctica diaria la lúdica antes, durante y después del desarrollo de la sesión de aprendizaje.

- El nivel del desarrollo de habilidades socioemocionales en los infantes de 4 años del nivel inicial, se deja en evidencia que los infantes de la institución Inicial - Jardín 011 Pública - Sector Educación, el cual lleva por nombre de IE. 011, de acuerdo al nivel inicial – jardín; con dirección de calle Lambayeque 501 del centro

poblado Pueblo Nuevo del distrito de Jaén, en la provincia de Jaén que pertenece a la región Cajamarca, donde requieren el uso constante de las estrategias recreativas para el óptimo desarrollo de los estándares de la educación, según los lineamientos del CURRÍCULO NACIONAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA, cumpliendo con el trabajo y valoración de las capacidades y competencias de los estudiantes.

VI. RECOMENDACIONES

Conforme a los resultados analizados y corroborados mediante los instrumentos técnicos que desarrolló la presente investigación, en facultad del estudio se puede brindar las consiguientes recomendaciones:

- Es de vital importancia que los agentes de la gestión educativa y del proceso del desarrollo enseñanza y aprendizaje de la IE-Pública Jardín 011- sector educación. 011, inicial del jardín. Fomente la capacitación y desarrollo de novedosas prácticas docentes, donde en ellas incluyan las estrategias recreativas y conjuntamente lo complementen con la lúdica mediante el inicio, desarrollo y cierre de cada sesión de aprendizaje. Realizar dinámicas donde a los infantes puedan potenciar, fortalecer, interactuar, retroalimentar sus capacidades y competencias a través de la interacción con su entorno escolar y familiar, consoliden lazos afectivos manteniendo la práctica de valores en cualquier situación o contexto.
- Se recomienda a las docentes del nivel inicial, tener la predisposición y el empeño de poder renovar sus prácticas educativas en las diferentes áreas que se imparte en las aulas y que añaden a su labor estrategias recreativas que fomenten el desarrollo de sus habilidades como también generar la convivencia y participación socioemocional de cada infante.
- Se sugiera a la Unidad de Gestión Educativa Local de Cajamarca (UGEL), promover frecuentemente programas de actualización docente y de capacitación en cuanto a las estrategias recreativas y también conocer sobre el desarrollo socioemocional de los infantes, para optimizar el trabajo de las capacidades, competencias y cumplir con los estándares de la educación como se ciñe el Diseño Curricular de la Educación Básica Regular.
- A las actantes que se ahonda en estos temas de investigación sobre temáticas relacionadas con la pedagogía y el proceso enseñanza y aprendizaje, se les recomienda desarrollar sus estudios con las variables expuestas en esta investigación, teniendo en cuenta los niveles de predominancia de las dimensiones en cuanto a la población, entorno o contexto desarrollado.

BIBLIOGRAFÍA

- Almora, I., & Emila, Q. (2018). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Inicial Innova Schools, Huancayo 2018*. Tesis, Universidad Nacional De Huancavelica, Huancavelica, Huancavelica. Obtenido de <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2716/T.ACAD-SEGEPE-FED-2019-ALMORA%20DEL%20CASTILLO%20Y%20QUISPE%20MAYHUIRI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Araujo, L. (2021). *Actividades lúdicas en la estrategia pedagógica de los estudiantes de 4 años del PRONOEI Casita del niño UGEL 01, 2020*. Tesis, César Vallejo, Lima. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/56861/Araujo_SLM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cadena, P., & Rendón, R. (11 de Noviembre de 2017). Métodos cuantitativos, métodos cualitativos o su combinación en la investigación: un acercamiento en las ciencias sociales. *Revista Mexicana de Ciencias Agrícolas*, 8, 15. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/remexca/v8n7/2007-0934-remexca-8-07-1603-en.pdf>
- Ccorahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016*. Tesis, César Vallejo, Lima, Huachipa. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5874/Ccorahua_LJR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chamorro, M., & Ramos, M. (2019). *La metodología lúdica en la estructuración de las funciones básicas de niños y niñas de Primero de Educación General Básica de la Escuela de Experimentación Pedagógica "República de Venezuela" en año lectivo 2018-2019*. Tesis, UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR, Quito, Quito. Obtenido de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/19545/1/T-UCE-0010-FIL-530.pdf>

Cortés, A., & García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio-Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 125. Obtenido de <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/riiep/article/view/4746/4484>

Cuellar, E., & Tenreiro, M. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos históricos. *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020

Cuya, L. (2019). *Estrategias lúdicas y calidad de los aprendizajes en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Los Jilgueritos - INABIF, San Juan de Miraflores*. Universidad Nacional de Educación e Investigación Superior del Magisterio Nacional, Lima. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2646/TM%20CE-Ev%204233%20C1%20-%20Cuya%20Tineo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Delgado, F. (2019). La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió? (T. d. Monterrey, Ed.) *Observatorio de innovación Educativa*. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social>

Guerra, M. (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016*. Tesis, César Vallejo, Lima, Lima. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16095/Guerra_RMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guerri, M. (2021). La Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. *PsicoActiva*. Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/>

- Hernández, A., & Ramos, M. (2018). Metodología de la Investigación Científica. *Ciencias y Letras*, 174. Obtenido de <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cientifica-Arturo-Andres-Hernandez-Escobar.pdf>
- Hernández, R. (2018). Metodología de la investigación : las rutas cualitativas, cuantitativas y mixtas. En R. Hernández, *Metodología de la investigación : las rutas cualitativas, cuantitativas y mixtas* (pág. 754). México: Mc Grall - Hill Interamericana Editores, S.A de C.V. Obtenido de <file:///C:/Users/Silva/Downloads/HERNANDEZ%20SAMPIERI%20-%202018.pdf>
- Hernández, T., & García, R. (2020). *Tipos de Estudios de Investigación*. Artículo científico, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/icea/asignatura/administracion/2020/tipos-de-investigacion.pdf
- Lezcano, L., & Vilanova, G. (2017). *Instrumentos de evaluación de aprendizaje en entornos virtuales. Perspectiva de estudiantes y aportes de docentes*. Santa Cruz - Argentina: Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Obtenido de <file:///C:/Users/Silva/Downloads/Dialnet-InstrumentosDeEvaluacionDeAprendizajeEnEntornosVir-5919087.pdf>
- Lupuche, K. (2017). *Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 Augusto B. Leguía, Puente Piedra-2017*. Tesis, César Vallejo, Lima, Lima. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1763/Lupuche_PKE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martínez, B., & Ramos, I. (2019). Estrategia pedagógica para la formación del educador de la primera infancia en las actividades lúdicas y el establecimiento de las relaciones sociales. (C. U. Cuba, Ed.) *Atlante*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/06/formacion-educador-infancia.html>

- MINEDU. (26 de abril de 2020). *Resolución Viseministerial N° 0094-2020-MINEDU*. Obtenido de https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf
- Nicomedes, E. (2018). Tipos de Investigación. 4. Obtenido de <http://repositorio.usdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Olivares, S. (2017). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura*. Tesis, Universidad de Piura, Piura, Piura. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1
- Sánchez, J., & Castillo, S. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Sánchez, M., & Fernández, M. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *UISRAEL REVISTA CIENTÍFICA*, 8(1), 16. Obtenido de <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/400/197>
- Toledo, M. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta edición ed.). México, México: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario

Tabla 3.

Matriz operacional del instrumento V1 (Cuestionario)

DIMENSIONES	indicadores	Ítems	Escala de valores	Nivel o rangos
Facultad lúdica del maestro	Facultad del maestro con la lúdica	¿En clase la maestra realiza juegos?	Cuestionario	Alto: 57 – 72
		¿Te agradan los juegos en clase?		
	Lúdica recreativa	¿Juega contigo la maestra?		
		¿Realiza juegos nuevos tu maestra?		
	Reciprocidad con el infante	¿Realiza el mismo juego tu maestra?		
		¿Son divertidos los juegos que realiza tu maestra?		
	Lúdicas novedosas	¿Está disponible tu maestra para jugar contigo?		
Materiales	Maestro con predisposición ante la lúdica	¿Te gustan los juegos que realiza la maestra?	3: Sí 2: A veces 1: No	Medio: 41 – 56 Bajo: 24 – 40
	Usa materiales reciclables	¿La maestra en el juego usa botellas descartables, empaquetaduras, chapas, cartón, papel periódico, etc.?		
	Actividades entendibles para recrear	¿La maestra en el juego emplea cortinas, ropa usada, muñecos de trapo, etc.?		
		¿La maestra en el juego se acompaña con la música?		
	De acuerdo al espacio se realiza los juegos	¿La maestra en el juego usa indicaciones para realizar las actividades?		
		¿El espacio es suficiente para jugar?		
	Juegos sin ningún margen de peligro	¿Hay los materiales suficientes para realizar el juego?		
		¿Los juegos son con objetos hechos con reciclaje?		
		¿Son peligros los juegos que realiza tu maestra en el aula?		
		¿Te divierte jugar en el salón de clases?		
Reciprocidad lúdica	Interacción de los infantes en relación con el juego	¿Te gusta compartir el juego con tus compañeros de aula?		
		¿Te sientes feliz poder jugar con todos tus compañeros de aula?		
		¿Te sientes feliz con los juegos que realiza tu maestra?		
		¿Puedes lograr dejar lo que estás realizando por ir a participar en los juegos del aula?		
	Gusto por la recreación del juego en el aula	¿Te sientes feliz con los juegos que realiza tu maestra?		
		¿Puedes lograr dejar lo que estás realizando por ir a participar en los juegos del aula?		
	Predominancia del juego en cada clase	¿Te divierte jugar con tu maestra en el aula?		
	Participación de la docente en el juego	¿Puedes participar en todos los juegos que realizan en tu salón de clase?		
	Participación frecuente en las sesiones de aprendizaje	¿Puedes esperar tu turno para poder jugar?		

Anexo 2: Lista de cotejo

Tabla 4.

Matriz operacional de los instrumentos V2 (Lista de cotejo)

[illegible]

Tabla 5.

Matriz de consistencia

PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	METODOLOGÍA
¿Cuál es la relación de la relación entre la estrategia recreativa y habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011, Jaén? ¿Cuál es la relación de la facultad lúdica del maestro en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011? ¿Cuál es la relación del uso de materiales en las habilidades socioemocionales en infantes de	Determinar la relación entre la estrategia recreativa y habilidades socioemocionales en infantes de 4 años del nivel inicial de la IEI N° 011, Jaén.	Hi: Existe relación entre la estrategia recreativa y habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011, Jaén. Ho: No existe relación entre la estrategia recreativa y habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011, Jaén.	VARIABLE 1	• Cuantitativa • Exploratoria • de enfoque transversal	No experimental	Se realizó a través de una población de 50 estudiantes, donde 25 de ellos representan a un grupo piloto, luego un infantes los cuales representan a la muestra experimental.
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS		Estrategias recreativas			
	Determinar la relación de la facultad lúdica del maestro en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011. Determinar la relación del uso de materiales en las		VARIABLE 2			
			Habilidades socioemocionales			

cuatro años de la IEI N° 011? ¿Cuáles es la relación de la reciprocidad lúdica en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011?	habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011. Determinar la relación de la reciprocidad lúdica en las habilidades socioemocionales en infantes de cuatro años de la IEI N° 011.					
---	---	--	--	--	--	--