



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL

**LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA IEI “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA” – CUSCO,**

2022

Línea de Investigación:

ACOMPañAMIENTO PEDAGÓGICO EN LA EFECTIVIDAD ESCOLAR

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

PAUCAR VERA, Medalit

RIMACHI QUISPE, Andrea Danitza

Asesor: Jenny Patiño Cama

PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO-PERÚ

2022



TÍTULO TENTATIVO

El presente trabajo de investigación presenta como título tentativo “los videojuegos y las habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI Nuestra Señora de Fátima” –Cusco, 2022” estando sujeto a cualquier revisión.



PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “LOS VIDEOJUEGOS Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA – CUSCO, 2022” se desarrollará con el objetivo de determinar la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.

La motivación que nos está llevando a realizar el presente trabajo de investigación se da a partir de la importancia de las habilidades sociales en los niños y como esta puede mermar por factores externos como el uso de los videojuegos de manera irresponsable y sin supervisión.

En base a la experiencia como practicantes en el aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, se notó la falta de habilidades sociales que presentan los niños de cinco años, teniendo problemas para relacionarse con los otros niños, habiendo peleas, falta de integración al grupo, niñas, niños que molestan a otros, a raíz de esta situación nos preguntamos si existe algunos factores externos que estén afectando las habilidades de socialización, en este sentido un aspecto que es el acceso que tienen los niños a los videojuegos, desde temprana edad (3 años) puesto que estos niños iniciaron su etapa preescolar con clases virtuales teniendo acceso a las herramientas tecnológicas y por ende a los videojuegos, utilizado por los padres para evitar llantos y mantenerlos entretenidos.

A partir de esta situación se infiere si el uso de videojuegos desde tan temprana edad afecta las habilidades para relacionarse en los niños de 5 años de la IEI Nuestra Señora de Fátima. Por lo tanto, se presenta el siguiente estudio que se organizó de la siguiente manera:

Introducción: se explicará la importancia de realizar el presente estudio, así como detallar el contenido del documento.

Capítulo I: el **planteamiento del problema** que detalla la situación problemática que engloba los videojuegos y las habilidades sociales, las preguntas de investigación, los objetivos de la investigación y la justificación que puntualiza el por qué y para que, de la investigación, así también las limitaciones y delimitación del estudio.



En el Capítulo II, el **Marco teórico**, comprende las bases teóricas y científicas de las variables en estudio, organizados a partir de las variables videojuegos y habilidades sociales, las definiciones, importancia y dimensiones de los mismos.

En el Capítulo III, refiere al **Método**, detalla las hipótesis de estudio, identificación y operacionalización de variables, el enfoque, nivel y tipo de estudio, el diseño, población y muestra, las técnicas e instrumentos utilizados, el juicio de expertos, el plan de análisis de datos y aspectos éticos que se tuvieron en cuenta.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

TÍTULO TENTATIVO	2
PRESENTACIÓN.....	3
ÍNDICE DE CONTENIDOS	5
CAPÍTULO I PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA.....	8
1.1. Descripción del problema.....	8
1.2. Formulación del problema.....	10
1.2.1. Problema general.....	10
1.2.2. Problemas específicos.....	10
1.3. Objetivos de la investigación.....	10
1.3.1. Objetivo general.....	10
1.3.2. Objetivos específicos.....	10
1.4. Justificación e importancia del estudio.....	11
1.4.1. Conveniencia.....	11
1.4.2. Relevancia social.....	11
1.4.3. Implicancias prácticas.....	11
1.4.4. Valor teórico.....	11
1.4.5. Utilidad metodológica.....	12
1.5. Delimitación de la investigación.....	12
1.5.1. Delimitación espacial.....	12
1.5.2. Delimitación temporal.....	12
1.6. Limitaciones de la investigación.....	12
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	13
2.1. Antecedentes de la investigación.....	13
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	13
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	14
2.1.3. Antecedentes Locales.....	16
2.2. Bases Teóricas.....	17
2.2.1. El juego.....	17
2.2.2. El videojuego.....	18
2.2.3. Clasificación de los videojuegos.....	19



2.2.4.	Perjuicios de los videojuegos.....	20
2.2.5.	Las Habilidades Sociales	21
2.3.	Definición de términos	23
CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO.....		25
3.1.	Hipótesis de la investigación	25
3.1.1.	Hipótesis central o general.....	25
3.1.2.	Hipótesis específicas.....	25
3.2.	Variables de la Investigación.....	25
3.2.1.	Variable independiente/ variable de estudio 1	25
3.2.2.	Variable dependiente/ variable de estudio 2	25
3.2.3.	Operacionalización de variables	26
3.3.	Método de investigación.....	27
3.3.1.	Enfoque de investigación.....	27
3.3.2.	Tipo de investigación.....	27
3.3.3.	Alcance del estudio.....	27
3.3.4.	Diseño de investigación.....	28
3.4.	Población y muestra de la investigación	28
3.4.1.	Población.....	28
3.4.2.	Muestra.....	28
3.4.3.	Muestreo.....	28
3.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
3.5.1.	Técnicas.....	28
3.5.2.	Instrumentos	28
3.5.3.	Instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en niños.....	28
3.5.4.	Instrumento o prueba “Habilidades de Interacción Social”	29
3.5.5.	Juicio de expertos	29
3.6.	Técnica de procesamiento de datos	29
3.7.	Aspectos éticos	29
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS		30
Presupuesto o costo del proyecto.....		30
Financiamiento		30
Cronograma de actividades.....		31
Control y evaluación del proyecto.....		31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		32
ANEXOS		36



Matriz de consistencia	37
Matriz de instrumentos	38
Instrumentos de investigación	45
Validación de instrumentos aprobados	¡Error! Marcador no definido.



CAPÍTULO I PLANTAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

En la actualidad y a nivel mundial el uso de videojuegos o juegos electrónicos han tenido mucha extensión en la vida social, pudiéndose utilizar dentro y fuera del hogar a través de computadoras, laptop y celulares Quiroz y Tealdo, (1996). Estos videojuegos pueden ser utilizados por todos los miembros de la familia (adultos, jóvenes, adolescentes y niños) por su fácil acceso y porque los adultos permiten su uso indiscriminado a los niños para mantenerlos entretenidos y tranquilos mientras que los padres realizan otras actividades Reyes et al. (2014).

Diversos estudios se han realizado en base a los videojuegos, evidenciándose ventajas y desventajas de su uso, por ejemplo, entre las ventajas se evidencio que los videojuegos mejoran las habilidades mentales como el razonamiento activo, sin embargo, esto sucede en el caso de videojuegos que han sido elaborados para fines pedagógicos. Mientras que los videojuegos más populares presentes en herramientas tecnológicas han sido creados con fines comerciales, no importándoles los perjuicios que puedan tener para los niños o adolescentes, estos juegos se caracterizan por presentar alto contenido de violencia explícita y sexo, generando problemas como la adicción. Reyes et al. (2014).

En el Perú no existe restricción sobre el acceso a los videojuegos, habiéndose inmiscuido en la vida cotidiana de los niños puesto que son permitidos por los padres de familia para generar diversión. Por otro lado, a partir del año 2020 su uso se incrementó a causa de la Covid-19, que trajo como consecuencia la Educación Virtual, al que para acceder era necesario contar con una herramienta tecnológica, utilizada para participar en el desarrollo de las clases, pero a su vez muchos niños tuvieron acceso a los celulares que contenían distractores como los videojuegos Salvador, (2020).

Esta situación es preocupante puesto que estudios han demostrado muchos perjuicios a causa de los videojuegos, como es el caso de la investigación realizada por Moncada y Chacón (2015) quienes evidenciaron tres grandes grupos sobre los efectos negativos de los videojuegos en niños, entre ellos los efectos psicológicos (comportamiento agresivo y problemas de atención); los efectos fisiológicos (la respuesta hormonal, gasto energético, vista y atención visual, problemas en el sistema nervioso central) y los efectos sociales manifestado en la falta de desarrollo de habilidades sociales en los niños.

Entre los efectos sociales negativos que causan los videojuegos se evidencio, la relación afectiva débil con padres y niños de su misma edad, Bacigalupa (2005) preciso “los niños que utilizan

videojuegos no desarrollan importantes destrezas sociales debido a que la naturaleza de los videojuegos no les estimula a tener interacciones significativas con otros niños y porque los juegos los distraen” (p. 59).

A nivel regional según el taller desarrollado por la UGEL del Cusco “Fortalecimiento de competencia para el retorno a la semi-presencialidad” da a conocer y enfatiza sobre la educación virtual, los retos y desafíos que los docentes afrontaran en cuanto a la socialización de los niños basado en las conductas que vayan a presentar durante el desarrollo de los procesos de aprendizaje, haciendo uso de recursos digitales que incide en la combinación de diversos aprendizajes según las condiciones y contextos que se desarrolla en el uso de las TICs, enfatizando que el uso de los aparatos digitales no son recomendables para el nivel inicial. Si bien se pretende desarrollar un trabajo individualizado y autónomo en el niño estos carecen del afianzamiento a la socialización, conversación y afectividad (Unidad de Gestión Educativa Local Cusco - UGEL, s.f.). Asimismo se vienen desarrollando diversas investigaciones, el caso de Corrales (2019) determino que los estudiantes de derecho de la Universidad Andina del Cusco no utilizan de manera frecuente los videojuegos, realizando otras actividades ajenas a los mismos, en cambio Casapino (2018) desarrollo una investigación con niños de 5 años sobre habilidades sociales a partir de ello determino que las actividades lúdicas permiten una mejora en comparación al grupo control.

En la Institución Educativa de nivel inicial “Nuestra Señora de Fátima” en el aula de 5 años se observó que por falta de acompañamiento de un adulto responsable, los niños están haciendo uso inadecuado de los videojuegos al respecto Navarro (2020) preciso “El empleo incontrolado de estos videojuegos puede suponer un desorden en la vida del niño, al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica, donde, la frecuencia aumenta hasta hacerse prácticamente diaria” (p. 27), por otro lado los padres de familia permiten a sus hijos el acceso a videojuegos, sin tomar en cuenta si estas aplicaciones son adecuadas para la edad del niño.

En base a esta realidad se planteó la pregunta ¿Cuál es la relación de los videojuegos y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?, para poder aportar recomendaciones como profesionales de educación, tanto a los padres de familia, como a las instituciones educativas sobre el uso de los videojuegos a partir de los resultados de la presente investigación.

Pronostico

De continuar con el problema sobre el uso de los videojuegos los estudiantes de nivel inicial no podrán desarrollar fluidamente sus habilidades sociales, presentando problemas a futuro como: la

carencia del desarrollo de actividades colaborativas evitando que sea una persona con la capacidad de autoafirmación; la falta de aceptar sus errores, presentando diversos problemas de frustración y ausencia a la expresión espontánea y corporal al momento de entablar conversaciones con su contexto social. Donde Vygotsky nos afirma que el desarrollo social del ser humano depende de la interacción con el ambiente.

Control del pronóstico

Frente a esta situación el estudio pretende aportar de manera teórica sobre la relación entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI Nuestra Señora de Fátima que se desarrollara en el año 2022, pudiendo tomar acciones como la realización de proyectos y actividades dentro de la institución a partir de los hallazgos obtenidos.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- a. ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y las habilidades para relacionarse en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?
- b. ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y la autoafirmación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?
- c. ¿Cuál es la relación entre los videojuegos y la conversación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- a. Determinar la relación entre los videojuegos y las habilidades para relacionarse en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.
- b. Determinar la relación entre los videojuegos y la autoafirmación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.

- c. Determinar la relación entre los videojuegos y la conversación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.

1.4. Justificación e importancia del estudio

1.4.1. Conveniencia

Las habilidades sociales que desarrollen los niños en la etapa del nivel inicial influirían en todo el transcurso de su vida, tanto en la vida social, familiar y profesional, por tanto, es de vital importancia la realización de investigaciones que estudien esta variable y más adelante realizar programas para que el desarrollo de habilidades sociales no disminuya a causa de diversos factores como es el caso del uso de los videojuegos que traen consecuencias negativas en la socialización del niño cuando su uso es de manera indiscriminada y sin supervisión de un adulto Lancheros et al. (2014).

1.4.2. Relevancia social

En la actualidad el mundo tecnológico forma parte del que hacer del ser humano, en el caso de los niños de esta época, la tecnológica les brinda muchos beneficios en su educación, sin embargo, aplicativos como los videojuegos deben ser utilizados con supervisión donde los padres pongan un límite de tiempo, para evitar el aislamiento de los niños al interactuar más con el videojuego que con niños de su misma edad, además poner mucha atención sobre los tipos de juegos que utilizan puesto que repercute en las habilidades sociales de los niños y niñas que trae como consecuencia problemas en la adolescencia y en la adultez.

1.4.3. Implicancias prácticas

Como estudiantes de Educación del nivel inicial, la investigación propuesta estudiara dos realidades presentes en la institución educativa del nivel inicial en la cual venimos realizando nuestras prácticas pre profesionales, estas dos realidades son el uso de los videojuegos en niños de 5 años y las habilidades sociales habiéndose observado que muchos de ellos no logran socializar, habiendo problemas como peleas, berrinches, llantos cuando el papá se retira, entre otros. Por otro lado, el desarrollo del estudio es un inicio para formarnos y conocer la investigación científica.

1.4.4. Valor teórico

Existen pocas investigaciones a nivel regional y nacional que midan la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en niños del nivel inicial, por tanto, con el estudio pretendemos aportar teorías a partir de los resultados que se muestren en la investigación.

1.4.5. Utilidad metodológica

La investigación seguirá los pasos de la investigación científica bajo el enfoque cuantitativo, por tanto, contribuirá a las investigaciones realizadas en Educación para que en la ciudad del Cusco, se utilizara dos instrumentos que han sido validados y presentados, elaborador por nosotras mismas.

1.5. Delimitación de la investigación

1.5.1. Delimitación espacial

La investigación se realizará en el año lectivo 2022 en Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, ubicado en el distrito de Wánchaq de la provincia del Cusco.

1.5.2. Delimitación temporal

La investigación evaluará la relación de los videojuegos en las habilidades sociales en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, en el año 2022.

1.6. Limitaciones de la investigación

Una de las limitaciones del estudio fue la falta de estructura final desarrollada por la Institución además la época de pandemia provocó retrasos en la aprobación de nuestro estudio. Por otro lado, se contó con los permisos de la institución, los recursos económicos y el tiempo necesario.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Báez (2021) tesis “Prevalencia del uso problemático de la nueva tecnología: internet, videojuegos, celular y televisión y su relación con trastornos de la conducta en niños y adolescentes internados en el área de pediatría del Hospital Vicente Corral Moscoso. Cuenca, Ecuador. 2019 – 2020” siendo el objetivo “Determinar la prevalencia del uso problemático de nueva tecnología: internet, videojuegos, celular y televisión y su relación con trastornos de la conducta en niños y adolescentes hospitalizados en el área de Pediatría” con una metodología de enfoque cuantitativo, correlacional y transversal, tomo una muestra de 220 participantes desarrollado a través de dos test. Resultados: el uso de videojuegos es un factor problemático para el 74.5% de los participantes, con una variación porcentual de 41.4%; 26.4%; 5.5% y 1.4% en el uso del internet, la televisión, el celular y los videojuegos respectivamente. Se encontró una correlación entre el uso problemático y los trastornos de conducta de $r = 0.481$; $p = 0.001$.

Comentario: la investigación desarrollada por Báez es importante mencionarla porque evidencia la problemática de las tecnologías en los problemas sociales de niños y adolescentes, si bien es cierto el uso de videojuegos es el más bajo, hoy en día la frecuencia del uso de videojuegos es mayor especialmente en niños de preescolar como una herramienta para mantenerlos entretenidos.

Moreno et al. (2019) en su estudio “Uso de dispositivos alternativos tecnológicos para propiciar el desarrollo de habilidades espacio temporales, que favorezcan los procesos cognitivos en niños/as de educación inicial” con el objetivo de “Analizar el desarrollo de habilidades espacio temporales por medio de actividades mediadas por herramientas tecnológicas que permitan mejorar los procesos cognitivos en los niños/as entre 4 y 6 años”, siendo un estudio de caso de enfoque cualitativo a partir de las experiencias de profesionales de educación, tomo como unidad de análisis a 17 niños de 4 y 5 años los cuales participaron en el uso de la herramienta tecnológica *Kinect*, esta herramienta reconoce todos los movimientos del cuerpo, que contiene juegos familiares de movimiento de bolos, de baile, música no siendo un videojuego convencional que utiliza el movimiento de manos. Resultados: el uso de la herramienta *Kinect*, mejora las habilidades de espacio temporales en niños de preescolar, permite en los niños el conocimiento de su cuerpo sus habilidades y destrezas, la conciencia del yo desenvolviéndose en el mundo que lo rodea y frente a otros niños y profesores, y le ayuda a la solución de problemas por lo que se vuelve parte de la socialización.

Comentario: el estudio evidencia que existen herramientas tecnológicas que mejoran distintas habilidades en niños de preescolar, el videojuego *Kinect* ha revolucionado los juegos tecnológicos

debido a la interacción que logra con la persona humana, no se centra en la interacción juego-persona, sino que logra un grupo de personas que participen de él, generando un espacio de socialización. De esta investigación resaltamos el hecho de que, si existen videojuegos que permiten el desenvolvimiento del niño, sin embargo, debe estar pensado en ello.

Jiménez et al. (2020) en la investigación “Uso infantil de dispositivos móviles: influencia del nivel socioeducativo materno” tomo por objetivo “analizar la influencia del nivel socioeducativo de las familias en el consumo de pantallas inteligentes” de enfoque cuantitativo con una muestra de 792 niños de entre 5 y 9 años haciendo un análisis en base al consumo de herramientas digitales. Resultados: evidencio que existe un mayor consumo de aparatos tecnológicos cuando la madre tienen menor grado de estudios y menor categoría profesional.

Comentario: este estudio evidencia que se debe considerar la prevalencia del uso de videojuegos y otras herramientas tecnológicas en niños con padres y madres de bajo nivel educativo, en nuestro país este tipo de población de presenta sobre todo en instituciones nacionales.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Sandoval (2021) en su investigación “Estudios de las habilidades sociales en niños de edad preescolar” tuvo como objetivo “analizar los estudios de habilidades sociales realizados en niños de educación preescolar”, presentado en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, para optar el grado de licenciado en Educación Inicial. Utilizo un enfoque cualitativo de tipo documental a partir de una revisión ordenada, como técnica tuvo al análisis documental con el uso de una ficha de recolección para organizar la información (bitácora), tomo una población de 48 artículos y una muestra de 12 artículos seleccionados a través de criterios de exclusión e inclusión. Resultados del análisis realizado se encontraron coincidencias en la variable habilidades sociales así mismo diversos factores de vital importancia estudiados para explicar el tema en mención, encontrando cuatro instrumentos validados para evaluar el nivel de interacción social que aportan para la mejora de las mismas.

Comentario: el estudio da a conocer los diversos estudios realizados sobre las habilidades sociales en niños, el autor encontró que el principal factor para adquirir habilidades sociales son los padres, mientras que una de las actividades que ayudan en su desarrollo son los juegos espontáneos y libres.

Abugattas (2016) en su investigación “Construcción y validación del test “Habilidades de Interacción Social” en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y La Molina de Lima” tuvo como objetivo “Crear el test “Habilidades de Interacción Social” y analizar las propiedades psicométricas

de las puntuaciones derivadas de aplicarlo en la muestra de estudio”. Presentado en la Universidad de Lima – Perú, para optar el grado de licenciado en Psicología. Metodología de tipo psicométrica y de alcance descriptivo, con enfoque cuantitativo y de diseño no experimental transversal, como técnica utilizo el cuestionario creado por Álvarez en el año 1990 “Habilidades de Interacción Social” además fue adaptado en base a teorías y nuevos autores utilizando cuatro nuevas dimensiones habilidades para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones y conversación. tomo una muestra no probabilista de 222 niños de 3 a 6 años. Resultados: se evidencia que el instrumento adaptado muestra propiedades psicométricas satisfactorias que indican que este instrumento puede ser utilizado para medir el desarrollo de habilidades sociales en niños entre 3 a 6 años.

Comentario: el estudio es necesario mencionarlo puesto que evidencia la existencia de un instrumento validado para medir las habilidades de interacción social en niños entre 3 a 6 años, que será utilizado y adaptado para la presente investigación.

Cruz (2020) en su investigación “Relación entre el uso frecuente de videojuegos y la conducta social en niños y niñas de la I.E.P. Junior César de los Ríos durante el periodo marzo – mayo del 2017 en el Callao”. Presentado en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima – Perú, para optar el grado de Tecnología Médica. Método de tipo observacional cuantitativa, de diseño transversal, prospectivo, como técnica la encuesta transversal, el instrumento aplicado para la recolección de datos fue la batería de socialización BAS-2. Tomo como población a 270 alumnos, de los cuales 139 fueron niños y 131 niñas, todos estudiantes de la I.E.P. Junior César de los Ríos y muestra de 108, entre ellos 72 fueron mujeres y 36 varones. Los datos se colectaron entre marzo – mayo del 2017. Resultados: Se determinó que el tiempo dedicado al uso de los videojuegos por los niños y niñas de la I.E.P. Junior César de los Ríos fue el siguiente: un 23.85% excesivo (mayor a 9 horas a la semana), 30.28% de la muestra jugó de manera moderada (3 a 9 horas a la semana), quienes usan videojuegos de manera adecuada representan el 44.04% y quienes no juegan con videojuegos representan el 1.83% del total.

Comentario: Se determinó que jugar videojuegos con frecuencia (excesiva y moderada) tiene una relación negativa en ciertos aspectos de la conducta social del desempeño ocupacional (menor liderazgo, mayor agresividad-terquedad y capacidad de adaptación social disminuida) en comparación con los que juegan dentro del tiempo recomendado. Además, se evidenció que todos los usuarios de videojuegos así jueguen de manera adecuada, presentan índices altos de agresividad-terquedad en su día a día.

Salvador (2020) tesis “Habilidades Sociales en los niños de educación inicial” con el objetivo de “argumentar la importancia de las habilidades sociales y pro-sociales incidiendo en las

repercusiones de la vida en general” presentado en la Universidad Nacional de Tumbes, para optar el grado de licenciado en Educación Inicial, utilizo un enfoque cualitativo de tipo teórica, hizo uso del análisis documental y como instrumento una ficha de recolección de información. Resultados: se reconoce la importancia de las habilidades sociales en los niños éstas deben trabajarse de manera prioritaria por estar implicadas en las matrices de relación y comunicación; además porque son vitales para una adecuada convivencia en los distintos ámbitos de actuación de los niños con otros, poder tener éxito en la escuela y asegurar una inserción saludable en la sociedad

Comentario: La comunicación por ser una competencia fundamental en la vida social del niño y corresponder al sistema de relaciones más cercano, se puede aprovechar desde las situaciones cotidianas, los momentos de cuidado, las situaciones de juego y de convivencia diaria; donde pongan en juego la ayuda para resolver alguna dificultad en los trabajos de equipo para lograr fines comunes, compartir juguetes, materiales y espacios de juego.

2.1.3. Antecedentes Locales

Camero (2021) en la tesis titulada “Estrategias Lúdicas para mejorar el Desarrollo Social en niños de 5 años del aula amarilla de la Institución Educativa Inicial N° 464 Progreso” tuvo el objetivo general de “Determinar en qué medida la aplicación de estrategias lúdicas mejoran el desarrollo social de los niños de 5 años del jardín N° 464 Progreso del distrito de Wanchaq 2018-2019”, presentado en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco, de enfoque cuantitativo y de tipo práctica o empírica, con diseño cuasi experimental, utilizo la observación estructurada y una ficha de observación y tomo una población de 95 alumnos de las aulas verde, rojo, amarillo y celeste, tomando como muestra 23 alumnos. Resultados: Se demostró que la aplicación de estrategias lúdicas mejora el desarrollo social de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 464 Progreso del distrito de Wanchaq, mejora el desarrollo social, la autoestima, la convivencia, el respeto y la comunicación.

Comentario: El trabajo de investigación presentado por Camero es importante mencionarlo puesto que evidencio que el desarrollo social en niños puede mejorarse gracias a diversos factores como el uso de estrategias lúdicas, siendo considerados como juegos libres donde existe interacción entre los niños, mientras que en los videojuegos la interacción se da entre el niño y el programa tecnológico que evidenciaría la falta de contacto con otras personas de su misma edad.

Ramos (2018) realizo la investigación “Características Sociales, Clínicas y del Entorno Familiar y su relación con el Desarrollo Psicomotor de niños(as) menores de 5 años atendidos en el Consultorio de Crecimiento y Desarrollo del Hospital Alfredo Callo Rodríguez, Sicuani, Cusco 2017”

con el objetivo de “determinar las características sociales, clínicas y del entorno familiar y su relación con el desarrollo psicomotor de niños(as) menores de 5 años”, presentado en la Universidad Andina del Cusco, para optar el grado de licenciado en Enfermería. Utilizo un diseño descriptivo, correlacional y transversal, tuvo como técnica la entrevista y la observación y como instrumento la encuesta, selecciono una muestra de 72 niños menores de 5 años. Resultados: las características sociales están relacionadas con el desarrollo psicomotor de niños(as) menores de 5 años con un valor de $p= 0.032$, las características clínicas están relacionadas con el desarrollo psicomotor de niños(as) con un valor de $p= 0.028$ y por último el entorno familiar está relacionado con el desarrollo psicomotor de niños(as) con un valor de $p= 0.041$.

Comentario: las características sociales, características clínicas y del entorno familiar están relacionadas con el desarrollo psicomotor, por tanto, las habilidades sociales que desarrollo el niño tendrán repercusión en su vida adulta.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. El juego

El juego es una de las actividades más eficaces como instrumento educativo al respecto Barrantes (1999) precisa “el niño solo vive plenamente cuando juega, por tanto, el juego no es un medio sino un fin en sí mismo, que proporciona un goce puro indispensable en los primeros años de vida del ser humano” (p. 73).

Por otro lado Estes y Mechikoff (1999) en Moncada y Chacón (2015) definieron el verbo jugar como “una serie de actividades de ocio que se realizan de forma voluntaria, para diversión, y que es creativo y no tiene límites o reglas” (p. 43); mientras que los juegos “son actividades que tienen una serie de reglas, en los que hay ganadores y perdedores y que tienden a ser específicos de acuerdo a la estructura del juego” (p. 43). Investigaciones realizadas a lo largo de los años demuestran que el juego es una actividad que genera muchos beneficios evidenciado por Moncada y Chacón (2015): desarrollo emocional, desarrollo cognitivo, desarrollo físico del niño, regulación de las emociones, fortalecimiento de las relaciones sociales con la familia, los amigos y congéneres, mejora la atención, resolución de problemas, creatividad y desarrollo de destrezas motoras gruesas y finas.

Para el desarrollo del juego en el niño es necesario considerar los juguetes, una característica del mejor juguete es aquel que promueve el ejercicio del niño, por tanto, los mejores juguetes no son aquellos que han sido fabricados con alta tecnología o aquellos muy sofisticados que para comprenderlos deben ser desarmados, sino aquel juguete sencillo y simple que logra en el niño plena

concentración además de permitirle crear, imaginar favoreciendo el desarrollo físico y mental (Barrantes, 1999).

Definición: según el Diccionario de la Real Academia Española el juego “es un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde” (Paredes, 2003, p. 21), sin embargo, de esta definición se debe precisar que existen diferentes tipos de juegos, como el juego libre que no tiene reglas y no necesariamente el objetivo es ganar sino simplemente divertirse.

Otra definición es dada por Carr quien preciso “el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la inmadurez del niño, al desequilibrio en el crecimiento de las diversas funciones y al curso asincrónico del desarrollo” (Secadas, 2018, p. 20). Por naturaleza el niño adapta el juego como parte de su actividad cotidiana, convierte una realidad en un mundo fantástico, lleno de alegría, peligros y diversos sentimientos, que involucra el esfuerzo físico y mental.

Por otro lado, Piaget “concibe el juego como una actividad que tiene su finalidad en ella misma, y que por tanto se apropia de los objetos exteriores y de sus relaciones, engranándolas funcionalmente dentro de una cadena de repeticiones” (Secadas, 2018, p. 23), sobre la definición dada por Piaget podemos comentar que el juego forma parte de la realidad cotidiana del niño, a través de la repetición que se desarrolla en cada actividad, el niño comprende de manera natural el mundo que lo rodea.

Para Carmona y Villanueva (2006) el juego es “un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (p. 11). En ese sentido se entiende el juego como una actividad que para cada niño o persona puede ser asumido de distinta manera, uno puede involucrarse en el placer o diversión del juego mientras que otro puede tomar la iniciativa y posición de ganar.

Sin embargo, actualmente los niños no solo cuentan con juegos manuales sino también con juegos tecnológicos, el primero en aparecer fue a través de la televisión, para luego aparecer los juegos en DVDs, juegos en la internet, en celulares denominados videojuegos.

2.2.2. El videojuego

Según Moncada y Chacón (2015) un videojuego “es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño” (p. 44). Como todo juego, posee reglas y un sistema

de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. En un videojuego se puede competir contra la propia máquina (i.e., software o programa de la máquina) o contra otros adversarios.

Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo (e.g., juegos de bailes) u otros instrumentos adicionales (e.g., guitarra, rifle, pistola). Actualmente, se desarrollan videojuegos que pueden ser activados por la voz o el movimiento, por lo que no es necesario el uso de otros accesorios.

2.2.3. Clasificación de los videojuegos

Existe un sistema de clasificación de los juegos de acuerdo con su contenido y que de alguna forma nos permite conocer el público al que supuestamente están dirigidos, así como los posibles riesgos de su utilización (Entertainment Software Rating Board, 2010). Esta clasificación se realiza por medio de letras de la siguiente manera:



Fuente: Entertainment Software Rating Board (2010).

- EC** («*early childhood*»): son videojuegos con contenidos temáticos para niños mayores de tres años. No contiene material que los padres puedan considerar inapropiado.
- E** («*everyone*»): son videojuegos para niños mayores de 6 años. Estos juegos presentan dibujos animados y fantasías, violencia muy moderada y uso poco frecuente de lenguaje moderado.
- E10+** («*everyone 10+*»): son videojuegos con contenidos temáticos para niños mayores de 10 años. Estos juegos presentan más dibujos animados, fantasías y violencia moderada, uso frecuente de lenguaje moderado y temas mínimamente sugestivos.
- T** («*teen*»): son videojuegos con contenidos temáticos para niños, preadolescentes y adolescentes e» 13 años. Los videojuegos en esta categoría pueden contener violencia, temas sugestivos, humor crudo, alguna sangre, simulación de apuestas, y uso poco frecuente de lenguaje fuerte.
- M** («*mature*»): son videojuegos con contenidos temáticos adolescentes e» 17 años. Los videojuegos en esta categoría pueden presentar violencia intensa, imágenes sangrientas, contenido sexual, y lenguaje fuerte.

- f. **AO** («*adults only*»): son videojuegos con contenidos temáticos sólo para personas e» 18 años. Los videojuegos en esta categoría pueden presentar escenas prolongadas de violencia intensa y contenido sexual gráfico explícito y desnudez.
- g. **RP** («*rating pending*»): significa que el videojuego no ha sido clasificado aún

2.2.4. Perjuicios de los videojuegos

Reyes et al. (2014) precisa diversos perjuicios que tienen los videojuegos a los que los llama “juegos disparadores”. Los videojuegos «disparadores» son un ejemplo representativo de estos perjuicios, como los que muestran las escenas de asesinatos, las imágenes de sangre y la extrema violencia que son nocivas para algunas personas y, particularmente, para los niños y adolescentes que reciben un serio impacto emocional; a este respecto el videojuego emplea una tecnología que permite al usuario una inmersión completa, por ejemplo, al ofrecer la experiencia de herir o matar a un oponente y al introducirlo al ambiente del juego mediante el cañón de un «arma». Como contraste, la violencia en el cine y la televisión ocurren en un ambiente de imágenes de contacto muy limitado, pues es sólo una percepción visual.

Si bien, los niños menores no discriminan entre la realidad y la fantasía, ya que consideran que lo que ven es algo real, modelando su comportamiento con base en las imágenes proyectadas, tratando de imitar lo que las personas hacen, particularmente si se trata de un «héroe» con quien los niños se han identificado, aun cuando éste actúe en forma violenta. Es de esta manera que los adultos, los adolescentes e incluso los niños que son expuestos a este tipo de videojuegos, se insensibilizan ante las actitudes violentas, además de llegar, algunos, a niveles de pensamiento y conductas agresivas, actuando de manera hostil con otros.

En cuanto a la empatía, los videojuegos violentos juegan un rol importante en el desarrollo de los niños, ocasionando en ellos un efecto negativo en su socialización con otros pares, al no desarrollar un sentido de pertenencia o de justicia social; cabe agregar que los videojuegos no ofrecen la posibilidad de un diálogo o postura de tolerancia ante los conflictos, lo que sólo deja al jugador con una opción: usar la violencia como solución.

También el sexo y la sensualidad son elementos integrados a los videojuegos, lo que es motivo de preocupación para los padres de familia; a este respecto la mayoría de los videojuegos de clasificación M (dirigido a personas de 17 años en adelante) muestran a la mujer como un objeto sexual, con imágenes medianamente ofensivas y algunas pornográficas, alejadas de la realidad, con «curvas exageradamente acentuadas». Es de esta manera que los niños asimilan esta imagen como el

«cuerpo normal» de una mujer, adoptando el sentir de que cualquier mujer que no cumpla estas características carece de valor.

Otro mensaje de los videojuegos es el particular estilo de vida de los miembros de bandas, lo que estimula a los jugadores a tratar de ser parte del grupo, tratando de vivir en el ambiente virtual mostrado en la pantalla; por ejemplo, hay algunos juegos que son similares a los que se emplean en el entrenamiento de los soldados en EUA.

Es pertinente mencionar que el tiempo que ocupan los jugadores en los videojuegos puede distraerlos de su convivencia familiar, de sus tareas escolares, de practicar algún deporte o de labores que a largo plazo interfieren en su vida. Por otra parte, existen niños que a lo largo de su infancia han estado involucrados en los videojuegos, por lo que parece importante que padres y maestros estén informados de los perjuicios que los videojuegos ocasionan a los niños. Sin embargo, los temas o las escenas de los videojuegos no son necesariamente los factores que influyen en lo que es bueno o malo para los niños, sino que puede ser también la manera de cómo se describen éstas y el mensaje que transmiten.

2.2.5. Las Habilidades Sociales

Las habilidades sociales son definidas como “Las habilidades son aquellas conductas necesarias y específicas para poder desarrollarnos de forma satisfactoria y exitosa en alguna actividad determinada” (Muñoz, 2011, p. 15). Por su parte Monjas (2000) afirma “son habilidades indispensables para poder interactuar y relacionarse de forma adecuada, además que son capacidades para desarrollar una tarea, por lo que da mucha prioridad a la parte afectiva ser humano en sus acciones” (p. 32).

Mientras que Peñafiel y Serrano (2010) precisaron:

...en definitiva, las habilidades sociales son las destrezas sociales que necesitan para realizar una tarea de índole interpersonal como por ejemplo saber escuchar, hacer amigos, hablar en público, etc. La palabra habilidad se hace uso para referirse a una conducta que hemos aprendido en un proceso de aprendizaje y no indicarlo como un rasgo de personalidad. (p. 12).

Las habilidades sociales constituyen una parte importante del ser humano, puesto que el transcurrir en esta vida dependerá de las habilidades sociales que tenga el sujeto, diversas investigaciones manifiestan que las habilidades tienen efectos en la autoestima, la adopción de roles, la autorregulación del comportamiento y en el rendimiento académico (Lacunza y Contini, 2009).

Estos efectos pueden iniciar en la infancia y continuar en la adultez, es decir “el proceso de socialización desplegado desde la temprana infancia posibilita en el niño el conocimiento de pautas, reglas, prohibiciones, entre otros, la conformación de los vínculos afectivos, la adquisición de comportamientos socialmente aceptables, para la construcción de su personalidad” (López y Fuentes, 1994).

Por otro lado, es preciso señalar que las habilidades sociales que debe desarrollar un niño entre 3 a 6 años se pueden agrupar en dos grupos, el primero es “las habilidades de interacción social” y el segundo “las habilidades de autonomía personal”. Las habilidades de interacción social son definidas como:

Conjunto de conductas o repertorios comportamentales que adquiere una persona para relacionarse con los demás de manera que obtenga y ofrezca gratificaciones. Esto supone establecer relaciones de “ida y vuelta” entre la persona y su medio, a través de las cuales la persona socialmente hábil aprende a obtener consecuencias deseadas en la interacción con los demás (niños y adultos) y a suprimir o a evitar aquellas otras no deseadas (Álvarez et al., 1990, pp. 2-3).

2.2.5.1. Dimensiones de las habilidades sociales.

Tanto las habilidades de interacción social y las habilidades de autonomía personal presentan taxonomías diferentes en relación a diversos autores, por su parte Álvarez et. al. (1990) propone cuatro dimensiones mientras que Monjas (2012) propone treinta habilidades sociales agrupados en seis grupos. En base a estas teorías la presente investigación pretende evaluar las habilidades sociales a partir de tres dimensiones seleccionadas por Abugattas (2016) y que forman parte del instrumento de recolección de datos.

a. Habilidades para relacionarse.

Monjas (2012) precisa que las habilidades sociales o denominadas “habilidades básicas de interacción social”, incluyen conductas muy sencillas que se utilizan en las relaciones diarias para ser amables, agradables y cordiales. Estas son: la sonrisa y risa, los saludos, las presentaciones, los favores y la cortesía y amabilidad. En esta habilidad se incluyen “las habilidades para hacer amigos y amigas”, “las habilidades de solución de problemas” y “habilidades para relacionarse con los adultos”.

Las habilidades para hacer amigos y amigas “abordan aquellas conductas que son esenciales para el inicio, desarrollo y mantenimiento de interacciones positivas y mutuamente satisfactorias con los iguales” (p. 18). Comprende las habilidades de reforzar a otros, iniciaciones sociales, unirse al juego

con otros, ayuda y cooperar y compartir. La amistad, entendida como relaciones marcadas por afecto positivo recíproco y compartido, implica satisfacción mutua, placer y un contexto de apoyo.

Las habilidades de solución de problemas “incluyen las habilidades cognitivo-sociales que se han identificado como más relevantes para resolver conflictos en los niños” (p. 19). Esta área comprende las siguientes conductas: identificar problemas interpersonales, buscar soluciones, anticipar consecuencias, elegir una solución y probar una solución. Por último, el área de habilidades para relacionarse con los adultos “incluye una serie de conductas que permiten y facilitan una relación positiva entre el niño y los adultos” (p. 19). Por esto, las habilidades que comprende son: cortesía con el adulto, refuerzo del adulto, conversar con el adulto, peticiones al adulto y solucionar problemas con adultos.

b. Autoafirmación.

En la clasificación presentada por Álvarez et al. (1990) la autoafirmación “comprende conductas como saber defenderse, expresar sus quejas adecuadamente y ser capaz de pedir favores cuando lo necesite” (p. 26).

c. Conversación.

Incluye todo lo referente a las habilidades sociales verbales, concretamente: mantener la atención en conversaciones cortas (10-20 minutos), iniciar el respeto a los diferentes turnos de palabra, ser capaz de expresar espontáneamente acontecimientos en los que ha estado implicado, contestar a las preguntas que le hacen y ser capaz de opinar sobre sus propias experiencias (Álvarez et al., 1990).

Mientras que Monjas (2012) precisa “implican conductas que permiten al niño iniciar, mantener y finalizar conversaciones con otras personas” (p. 49). Es por esto que comprende las habilidades de: iniciar conversaciones, mantener conversaciones, terminar conversaciones, unirse a la conversación de otros y conversaciones en grupo.

2.3. Definición de términos

- **Autoafirmación**

Comprende conductas como saber defenderse, expresar sus quejas adecuadamente y ser capaz de pedir favores cuando lo necesite (Álvarez et al., 1990). La autoafirmación le permite al niño tener propia confianza en sí mismo, logrando defender sus ideas con convicción.

- **Conversación**

Es la transmisión de un mensaje entre un emisor y receptor (Monjas, 2012, p. 49). El niño logra transmitir un mensaje a un semejante o un adulto, utilizando su propio vocabulario, gestos y entonación.

- **Habilidades sociales**

Son habilidades indispensables para interactuar y relacionarse de forma adecuada con las personas, es necesario para desarrollar una tarea (Monjas, 2000). Las habilidades sociales en los niños se desarrollan desde el vientre materno, se afianza en la pequeña infancia y se perfecciona en la etapa preescolar en ella estarán involucrados los padres y maestros.

- **Habilidades para relacionarse**

Conjunto de conductas o repertorios comportamentales que adquiere una persona para relacionarse con los demás (Álvarez et al., 1990). Esta habilidad permite en el niño la interacciones con los demás, le genera seguridad y confianza en sí mismo.

- **Los juegos**

Son actividades que tienen una serie de reglas, en los que hay ganadores y perdedores y que tienden a ser específicos de acuerdo a la estructura del juego (Estes y Mechikoff, 1999 en Moncada y Chacón, 2015). Los juegos son una actividad fundamental permite que el niño adquiera habilidades sociales a partir de la interacción entre niños y adultos.

CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis de la investigación

3.1.1. Hipótesis central o general

Los videojuegos ayudan a interactuar de forma adecuada porque pueden desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.

3.1.2. Hipótesis específicas

- a. Los videojuegos permiten una mejora en las habilidades para relacionarse, en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.
- b. Los videojuegos ayudan en el desarrollo de la autoafirmación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.
- c. Los videojuegos permiten una mejora en la conversación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.

3.2. Variables de la Investigación

3.2.1. Variable independiente/ variable de estudio 1

Videojuegos, Definición: Es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño.

Dimensiones

- Dependencia
- Consecuencias negativas

3.2.2. Variable dependiente/ variable de estudio 2

Habilidades sociales, Definición: Son habilidades indispensables para poder interactuar y relacionarse de forma adecuada, además que son capacidades para desarrollar una tarea.

Dimensiones

- Habilidades para relacionarse.
- Autoafirmación.
- Conversación.

3.2.3. Operacionalización de variables

Variable independiente/ variable de estudio 1

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Videojuegos	Programa informático que utiliza una persona o jugador y mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en el dispositivo.	Programa o aplicativo que permite la interacción entre el niño y las imágenes por medio de un celular o computador.	<ul style="list-style-type: none"> - Dependencia - Consecuencias negativas 	<ul style="list-style-type: none"> - Preocupación. - Negación. - Aumento de tolerancia. - Efectos negativos. - Reducción de actividades. - Pérdida de control. - Evasión. - Deseo de jugar.

Variable dependiente/ variable de estudio 2

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Habilidades sociales	Son habilidades y capacidades indispensables para interactuar y relacionarse de forma adecuada con otra persona para el desarrollo de una tarea.	Habilidades que utiliza un niño para interactuar con sus iguales y con los adultos en base a tres dimensiones: habilidades para relacionarse, autoafirmación y conversación.	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades para relacionarse. - Autoafirmación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta iniciativa para participar en las actividades grupales. - Comparte sus cosas con los demás. - Pide prestado si necesita algo. - Mantiene una buena relación con los demás. - Sigue indicaciones. - Se defiende y protege a los demás. - Acepta un “no” por respuesta y expresa sus quejas adecuadamente. - Sabe pedir por favor.

			- Conversación.	<ul style="list-style-type: none"> - Le gusta conocer nuevas cosas. - Manifiesta lo que le gusta y lo que le desagrada. - Acepta sus errores. - Mantiene la mirada cuando conversa. - Puede contar sus propias experiencias. - Contesta las preguntas que se le hacen. - Se le entiende cuando habla.
--	--	--	-----------------	--

3.3. Método de investigación

El estudio seguirá el método científico, pretende seguir pasos establecidos desde la elección del tema, la definición de objetivos e hipótesis hasta la obtención de resultado, se apoyará en la metodología de la investigación, las normas APA y en la estadística.

3.3.1. Enfoque de investigación

Cuantitativo, según Hernández y Mendoza (2018) “los estudios cuantitativos tienen diferentes propósitos entre ellos describir fenómenos, comparar y determinar causas y efectos; estos estudios son plantados como pregunta que puedan observarse en la realidad y lograr ser medidos” (p. 41). El presente estudio evidenciará el tipo de influencia que tienen los videojuegos en las habilidades sociales de niños de 5 años, para ello se recurrirá al uso de instrumentos de recolección de datos que permitirán en análisis de datos a partir de un procedimiento estadístico.

3.3.2. Tipo de investigación

Básica o teórica, puesto que el estudio permitió analizar datos teóricos que hacen referencia a la correlación entre los videojuegos y las habilidades sociales, se obtuvo un valor de correlación el cual puede ser utilizado para investigaciones y proyectos a futuro.

3.3.3. Alcance del estudio

El alcance del estudio es descriptivo y correlacional, descriptivo porque se detallará las características del uso que los niños de 5 años hacen de los videojuegos y sobre las habilidades sociales que presentan además es correlacional puesto que se pretende medir la correlación entre ambas variables al respecto Hernández y Mendoza (2018) precisan “los estudios descriptivos tienen

la finalidad de especificar propiedades y características de conceptos, variables o hechos en un contexto determinado” (p. 108) y los estudios correlacionales “miden la relación que existe entre dos o más variables a través de un índice o prueba estadística” (p. 112).

3.3.4. Diseño de investigación

El estudio tiene un diseño no experimental, puesto que no se manipulará ninguna variable, es decir se analizará ambas variables en un contexto que viene sucediendo.

3.4. Población y muestra de la investigación

3.4.1. Población

La población está constituida por 23 niños y niñas de 5 años de la institución Educativa Inicial “Nuestra Señora de Fátima”, por ser una población pequeña se tomará en cuenta toda la población y no se utilizará una muestra. Según Vara (2010) la unidad de análisis de un estudio representa a un conjunto de individuos con características similares de los cuales se podrá recolectar información, cuando se tiene una población pequeña una muestra representativa tendrá la misma cantidad por lo que es conveniente utilizar toda la población.

3.4.2. Muestra

El estudio no considera una muestra, puesto que la población en estudio es pequeña, según las características de la población puede considerarse una muestra por conveniencia.

3.4.3. Muestreo

El muestreo utilizado será el de conveniencia o intencional teniendo en cuenta que las investigadoras desarrollan actividades con niños de 5 años, estando en constante relación con la población en estudio.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

La técnica a utilizar es la encuesta que permite recoger resultados de manera sistemática y específica para cada variable a través de sus dimensiones e indicadores.

3.5.2. Instrumentos

Se utilizó dos cuestionarios estructurados los cuales pasaron por un proceso de validación, según Hernández y Mendoza, 2018 (p. 229) los instrumentos de medición “son un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente”.

3.5.3. Instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en niños

El instrumento está adaptado de las versiones para videojuegos no masivos de los cuestionarios CERI y CERM desarrollados por Beranuy et. al. en el año 2009 y del CERV elaborado por Chamarro et. al. (2014). El instrumento consta de 30 ítems, con una escala de Likert de cuatro puntos (casi nunca = 1; Algunas veces = 2; Bastantes veces = 3 y Casi siempre = 4), este instrumento ha sido aplicado por las tesis en supervisión de la profesora de aula.

3.5.4. Instrumento o prueba “Habilidades de Interacción Social”

El instrumento o prueba “Habilidades de Interacción Social” fue creado en el año 1990 por Álvarez, siendo el objetivo evaluar las habilidades de interacción social en niños entre 3 y 6 años. La cual consta de 45 ítems distribuidos para las tres dimensiones (Habilidades para relacionarse, autoafirmación y conversación), además cuenta con una escala de Likert de 5 criterios donde casi nunca = 1; Algunas veces = 2; Bastantes veces = 3 y Casi siempre = 4. El cuestionario fue aplicado por las tesis en supervisión de la profesora de aula.

3.5.5. Juicio de expertos

Los cuestionarios para la recolección de datos pasaron por un juicio de expertos conformado por tres docentes según el análisis realizado al Coeficiente de validez de contenido para los 74 ítems se obtuvo una sumatoria de 73,14, un CVCo de 0,988 y un valor corregido de 0,98 en base al resultado se corrobora una validez y concordancia excelente.

3.6. Técnica de procesamiento de datos

Después del recojo de la información, los datos serán analizados a través del programa Microsoft Excel 2016 y del programa estadístico IBM SPSS Statist para obtener las frecuencias, la estadística descriptiva y los valores de correlación a través de pruebas estadísticas. El proceso estadístico está dado primero por el análisis estadístico descriptivo obteniendo resultados de frecuencias y porcentajes, seguido de la prueba de normalidad de Shapiro Wills por contar con menor de 50 datos y por último se procederá a realizar la prueba de correlación de Pearson si se tiene normalidad en los datos y Tau B de Kendal si no se tiene normalidad en los datos.

3.7. Aspectos éticos

El estudio ha cumplido con los aspectos éticos necesarios para llevar a cabo el estudio, en todo momento se tuvo cuidado con la protección física y psicológica de los niños además la información recabada fue de carácter anónimo, sin perjudicar con los resultados a la población en estudio. Por otro lado, el título del estudio es de creación y elaboración propia no habiendo plagio en su proceso de elaboración.

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS**Presupuesto o costo del proyecto**

Nro.	DESCRIPCIÓN	CANT.	P. UNITARIO	P. TOTAL
1	Papel bond A4 de 85 gr.	1 millar	20.00	40.00
2	Lapicero	2 unidades	2.00	4.00
3	Borrador	2 unidades	1.00	2.00
4	Lápiz	4 unidades	1.50	6.00
5	Carné de la biblioteca Central.	1 unidades	30.00	30.00
7	Fotocopia de documentos	1200 unidades	0.20	200.00
8	Servicio de internet	365 horas	1.00	365.00
9	Movilidad en la ciudad del Cusco	200 servicios	1.60	320.00
10	Alimentación	240 días	6.00	1440.00
11	Gastos diversos	8 meses	80.00	640.00
Total, gastos				3047.00

Financiamiento

Todos los gastos en los que incurra la investigación serán financiados por las tesis (100%)

Cronograma de actividades

Nro.	CRONOGRAMA PARA LA INVESTIGACIÓN TESIS (2022)	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBR E	OCTUBRE	NOVIEMB RE
1	Elección del tema de investigación	X						
2	Recopilación y elaboración de la información	X	X					
3	Presentación del proyecto		X					
4	Recolección de datos (realización de cuestionarios)		X	X				
5	Resolución de la tesis (análisis documental)			X	X			
6	Presentación de la tesis					X	X	
7	Sustentación de tesis							X

Control y evaluación del proyecto

La resolución y evaluación del proyecto será supervisado por el docente responsable del Área de investigación de la Escuela Pedagógica Pública Santa Rosa, así mismo se cuenta con un asesor y tres expertos que evaluarán los instrumentos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abugattas - Makhoul, S. (2016). Construcción y validación del test «habilidades de interacción social» en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima [Universidad de Lima]. <https://doi.org/10.26439/ulima.tesis/4012>
- Álvarez, A., Álvarez-Monteserín, A., Cañas, A., Jiménez, S., & Petit, J. (1990). Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3-6 años. Visor.
- Bacigalupa, C. (2005). The use of video games by kindergartners in a family child care setting. *Early Childhood Education Journal*, 33(1), 25-30.
- Báez, M. C. (2021). Prevalencia del uso problemático de la nueva tecnología: Internet, videojuegos, celular y televisión y su relación con trastornos de la conducta en niños y adolescentes internados en el área de pediatría del Hospital Vicente Corral Moscoso. Cuenca, Ecuador. 2019 – 2020 [MasterThesis, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/36268>
- Barrantes, E. (1999). El niño y nosotros (Tercera). RIKCHAY PERÚ.
- Camero-Campi, C. R. (2021). Estrategias Lúdicas para mejorar el Desarrollo Social en niños de 5 años del aula amarilla de la Institucion Educativa Inicial N° 464 Progreso [Tesis de grado]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa - Cusco.
- Carmona, M., & Villanueva, C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Universidad de Granada.
- Casapino, B. L. (2018). Actividades lúdicas para mejorar las habilidades sociales en niños de 5 años del colegio San José La Salle – Cusco [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43852>
- Corrales, Y. P. (2019). Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis— Periodo 2019 [Universidad Inca Garcilaso de la Vega]. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/4473>

- Cruz -Timaná, J. S. (2020). Relación entre el uso frecuente de videojuegos y la conducta social en niños y niñas de la I.E.P. Junior César de los Ríos durante el periodo marzo – mayo del 2017 en el Callao [Tesis de grado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].
<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/15977>
- Hernández, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill.
- Jiménez, M., Montaña, M., & Medina, P. (2020). Uso infantil de dispositivos móviles: Influencia del nivel socioeducativo materno. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-02>
- Lacunza, A. B., & Contini, N. (2009). Las habilidades Sociales en niños preescolares en contextos de pobreza social. *Ciencias Psicológicas*, III(1), 57-66.
- Lancheros, M. J., Álvarez, C. F., Baquero, L. Á., Amaya, M.-A., & Salazar, C. A. (2014). Incidencia de videojuegos en retraimiento de niños de 6 a 12 años.
<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2331>.
<https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/3580>
- López, F., & Fuentes, M. (1994). Revisión, análisis y clasificación de los estudios sobre desarrollo social. *Infancia y Aprendizaje*, 67, 163-185.
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2015). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21, 43-49.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Monjas, M. I. (2012). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS). CEPE.
- Monjas-Caceres, I. G. (2000). *Habilidades Sociales*. C.I.D.E.
- Moreno, P. E., Ferreira, V. A., & Gómez, J. C. (2019). Uso de dispositivos alternativos tecnológicos para propiciar el desarrollo de habilidades espacio temporales, que favorezcan los procesos cognitivos en niños/as de educación inicial [Universidad Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/16174>
- Muñoz, C. (2011). *Habilidades sociales*. Paraninfo.

- Paredes, J. (2003). Juego, luego soy, Teoría de la actividad ludica. Wanceulen.
- Peña, L. F., & Rueda, J. (2014). Los videojuegos en la conducta social de niños de preescolar [Tesis de grado]. Institucion Universitaria de Envigado.
- Peñafiel, P. E., & Serrano, G. C. (2010). Habilidades Sociales.
- Quiroz, M. T., & Tealdo, A. R. (1996). Los videojuegos y los niños peruanos: Tiempo libre y procesos de socialización. ULIMA- Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12724/2639>
- Ramos - Aedo, H. A. (2018). Características Sociales, Clínicas y del Entorno Familiar y su relación con el Desarrollo Psicomotor de niños(as) menores de 5 años atendidos en el Consultorio de Crecimiento y Desarrollo del Hospital Alfredo Callo Rodríguez, Sicuani, Cusco 2017. [Tesis de grado, Universidad Andina del Cusco]. <http://repositorio.uandina.edu.pe/handle/20.500.12557/2189>
- Reyes, K. L., Sánchez, N. P., & Toledo, M. I. (2014). Los videojuegos: Ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(74-78), 5.
- Rivadeneira, A. P. (2015). Potencialidad de los videojuegos de realidad aumentada como soporte de desarrollo de los sentidos de atención y concentración en los niños [MasterThesis, Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4367>
- Salvador-Guerrero, A. R. (2020). Habilidades Sociales en los niños de educación inicial [Tesis de grado, Universidad Nacional de Tumbes]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2493>
- Sandoval - Adanaque, M. L. (2021). Estudios de las habilidades sociales en niños de edad preescolar [Tesis de grado, Universidad Católica Santo Tóribio de Mogrovejo]. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3264>
- Secadas, F. (2018). Las definiciones del juego. <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>
- Unidad de Gestión Educativa Local Cusco - UGEL. (s.f.). Taller de fortalecimiento de competencias pedagógicas dirigido a directoes y docentes del nivel inicial de la jurisdiccion



de la UGEL Cusco.

file:///C:/Users/HP/Downloads/I%20ATA%20UGEL%20CUSCO%20MARZO%20(1).pdf

Vara, A. A. (2010). Siete pasos para una tesis exitosa, desde la idea inicial hasta la sustentacion

(Segunda). Universidad San Martín de Porres.





ANEXOS



Matriz de consistencia

Título: Los videojuegos y las habilidades sociales en niños de 5 años de la IEI “Nuestra Señora de Fátima”, Cusco, 2022

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	Variable 1 Videojuegos	Enfoque: Cuantitativo
¿Cuál es la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?	Determinar la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.	Los videojuegos ayudan a interactuar de forma adecuada porque pueden desarrollar las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.	Dimensiones - Dependencia - Consecuencias negativas	Tipo o Alcance: Descriptivo y Correlacional Diseño: No experimental
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Variable 2 Habilidades sociales	Población y muestra X → Y 23 niños (a) de 5 años de edad
¿Cuál es la relación entre los videojuegos y las habilidades para relacionarse en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?	Determinar la relación entre los videojuegos y las habilidades para relacionarse en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.	Los videojuegos permiten una mejora en las habilidades para relacionarse, en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.	Dimensiones - Habilidades para relacionarse. - Autoafirmación .	Técnica e instrumentos La encuesta Cuestionarios estructurados.
¿Cuál es la relación entre los videojuegos y la autoafirmación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?	Determinar la relación entre los videojuegos y la autoafirmación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.	Los videojuegos ayudan en el desarrollo de la autoafirmación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.	- Conversación.	
¿Cuál es la relación entre los videojuegos y la conversación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022?	Determinar la relación entre los videojuegos y la conversación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.	Los videojuegos permiten una mejora en la conversación en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora de Fátima, Cusco, 2022.		

Matriz de instrumentos

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems/ preguntas	Escala de Medición
Videojuegos	Programa informático que utiliza una persona o jugador y mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en el dispositivo.	Programa o aplicativo que permite la interacción entre el niño y las imágenes por medio de un celular o computador.	<ul style="list-style-type: none"> - Dependencia - Consecuencias negativas 	<ul style="list-style-type: none"> - Preocupación. - Negación. - Aumento de tolerancia. - Efectos negativos. - Reducción de actividades. - Pérdida de control. - Evasión. - Deseo de jugar. 	Dependencia <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿te molestan cuando te dicen que debes de dejar los videojuegos? 2. ¿Cuándo estas aburrido, utilizas los videojuegos como una forma de divertirte? 3. ¿pides permiso a tus padres cuando quieres jugar con el celular? 4. ¿Te gusta jugar en los videojuegos? 5. ¿Te sientes feliz cuando juegas en los videojuegos? 6. ¿utilizas mucho tiempo para jugar en los videojuegos? 7. ¿Utilizas los videojuegos, antes de realizar tu tarea? 8. ¿Cuándo tienes el celular a la mano quieres jugar con los videojuegos? 9. ¿Dejas tus juguetes por jugar con los videojuegos? 10. ¿me considero bueno jugando los videojuegos? 11. ¿Cuándo juego con mis amigos jugamos a los videojuegos? 	Nunca – casi nunca = 1 Algunas veces = 2 bastantes veces = 3 Siempre = 4

					<p>12. ¿Cuándo juegas con los videojuegos sientes que el tiempo es muy corto?</p> <p>13. ¿Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que practicar deportes?</p> <p>14. ¿Me preocupo por subir de nivel, ganar prestigio en los videojuegos?</p> <p>15. ¿Cuándo utilizas los videojuegos y te dan un tiempo sientes que el tiempo es muy corto?</p> <p>Consecuencias negativas</p> <p>16. ¿Cuándo tomas tus alimentos utilizas los videojuegos?</p> <p>17. ¿Prefieres usar los videojuegos a jugar con los niños de tu salón – amigos?</p> <p>18. ¿Utilizas el celular para los videojuegos sin permiso?</p> <p>19. ¿Cuándo usas el celular está presente tu papá o mamá?</p> <p>20. ¿Antes de ir a la cama usas el celular para jugar?</p> <p>21. ¿Cuándo pides prestado el celular y te lo niegan te pones a llorar para que te den el celular?</p> <p>22. ¿tus papas te enojan cuando usas mucho tiempo los videojuegos?</p> <p>23. Cuando no te sale algo bien (ganar la partida) o pasa algo en</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>los videojuegos (se apaga, se bloquea, etc.), ¿te molestan?</p> <p>24. ¿Te resulta difícil para ti dejar de jugar videojuegos cuando te llaman tus papas para comer o salir algún sitio?</p> <p>25. ¿Me molesto cuando no funciona bien el videojuego por culpa del celular?</p> <p>26. ¿te desesperas cuando no juegas con los videojuegos al menos un rato al día?</p> <p>27. ¿Cuándo estas triste usas los videojuegos para estar feliz?</p> <p>28. ¿Te peleas con tus amigos, padres, hermanos por querer jugar con los videojuegos?</p> <p>29. ¿Los videojuegos que utilizo requieren internet?</p> <p>30. ¿los videojuegos que utilizo requieren que se pague con dinero?</p>	
--	--	--	--	--	--	--

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems/ preguntas	Escala de Medición
Habilidades sociales	Son habilidades y capacidades indispensables para interactuar y relacionarse de forma adecuada con otra persona para el desarrollo de una tarea.	Habilidades que utiliza un niño para interactuar con sus iguales y con los adultos en base a tres dimensiones habilidades para relacionarse, autoafirmación y conversación.	<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades para relacionarse. - Autoafirmación. - Conversación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Presenta iniciativa para participar en las actividades grupales. - Comparte sus cosas con los demás. - Pide prestado si necesita algo. - Mantiene una buena relación con los demás. - Sigue órdenes. - Se defiende y protege a los demás. - Acepta un “no” por respuesta y expresa sus quejas adecuadamente. - Sabe pedir por favor. - Le gusta conocer nuevas cosas. - Manifiesta lo que le gusta y lo que le desagrada. - Acepta sus errores. 	Habilidades para relacionarte <ol style="list-style-type: none"> 1. Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros. 2. Muestra iniciativa para participar en distintas actividades. 3. Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros. 4. Presta sus materiales de trabajo 5. Pide prestado los juguetes a los demás. 6. Solicita que se le preste los útiles escolares si le hacen falta 7. Acepta las reglas de juego. 8. Busca tener nuevos amigos. 9. Mantiene una buena relación con todos sus compañeros. Amigable, tolerante. 10. Es invitado por otros niños para jugar. 11. Sabe dar las gracias cuando un compañero hace algo por él. 12. Se integra a juegos que otros niños ya están realizando. 13. Le resulta fácil relacionarse con compañeros del sexo opuesto. 14. Respeta los acuerdos de convivencias en el salón de clases. 	Nunca – casi nunca = 1 Algunas veces = 2 bastantes veces = 3 Siempre = 4

				<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene la mirada cuando conversa. - Puede contar sus propias experiencias. - Contesta las preguntas que se le hacen. - Se le entiende cuando habla. 	<p>15. Sigue las indicaciones que se den en el recreo.</p> <p>Autoafirmación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si durante el recreo se produce una injusticia es capaz de reclamar. 2. Defiende a sus amigos. Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan. 3. Sabe expresar sus quejas en el salón de clases. 4. El niño es capaz de recibir un “no” sin llorar. 5. Pide ayuda cuando lo necesita. 6. Busca la ayuda de sus profesores o adulto para resolver cualquier problema. 7. Busca la ayuda de sus compañeros si necesita ayuda 8. Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él. 9. Le interesa saber el porqué de las situaciones. 10. Muestra interés por saber más acerca de las historias que escucha. 11. Si le desagrada un juego es capaz de decirlo. 12. Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decírselo. 13. Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad. 	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>14. Es capaz de disculparse con un compañero o profesoras si hiere sus sentimientos.</p> <p>15. Reconoce cuando hace algo mal.</p> <p>Conversación</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Puede mantener una conversación en grupo. 2. Es capaz de iniciar conversaciones. 3. El niño puede mantener una conversación de inicio a fin. 4. Mantiene la mirada cuando se le habla. 5. Comparte espontáneamente una experiencia personal. 6. Comparte sus anécdotas en el salón de clases. 7. Durante el recreo, comenta con sus amigos las cosas que ha hecho. 8. Emite comentarios sobre los juegos que se realizan. 9. Responde a las preguntas que se le hacen sin desviarse del tema. 10. Responde a un compañero si le pregunta algo durante el recreo. 11. Responde las preguntas que le hacen sus profesores. 12. Su comunicación verbal está acompañada por gestos que son congruentes con lo que dice. 13. Cuando surge un conflicto es capaz de resolverlo conversando. 14. Expresa sus ideas con claridad 	
--	--	--	--	--	--	--



FICHA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: Los videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la IEI “Nuestra Señora de Fátima”, Cusco, 2022.

I. INFORMACIÓN DEL INSTRUMENTO

I.1. Nombre del instrumento: Cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos y cuestionario para medir las habilidades sociales en niños Prueba “habilidades de interacción social”

I.2. Autor o autores del instrumento: Medalit Paucar Vera, Andrea Danitza Rimachi Quispe

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

Nombres y apellidos:

.....

Título profesional:

.....

Grado Académico:

.....

Especialización o experiencia:

.....

Cargo actual:

.....

Institución donde labora:

.....

Dirección domiciliaria:

.....

Lugar y fecha:

Teléfono móvil:

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.



- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Nunca – casi nunca	2. Algunas veces	3. Bastantes veces	4. Casi siempre
-----------------------	------------------	--------------------	-----------------

IV. ÍTEMS

Instrumentos de investigación

PRIMER CUESTIONARIO PARA MEDIR USO DE VIDEOJUEGOS

Administración: Aplicado

Ámbito de aplicación: Aplicado por las tesisistas preguntado a cada niño

Código

Preguntas generales

1. Género del niño _____
2. Edad del niño _____
3. Sección _____
4. ¿Tienes acceso a los videojuegos?
 - Sí
 - No
5. ¿Cuántas horas al día juegas?
 - De 30 minutos a 1 hora •
 - De 1 hora a 1 ½ hora •
 - Más de dos horas •
6. ¿Qué videojuegos prefieres más? (nombre)
 - Among us •



- Huggy wuggy •
- Free fire •
- Roblox □
- Otros:

7. ¿Con quién vives?

- Mamá •
- Papá •
- Ambos •
- Otros:

I. Instrucciones

Querido _____ (nombre del niño) a continuación te realizare ciertas preguntas relacionadas al uso de videojuegos, te pedimos responder con la mayor sinceridad posible.

Preguntas	Nunca – casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
Dependencia				
1. ¿te molestan cuando te dicen que debes de dejar los videojuegos?				
2. ¿Cuándo estas aburrido, utilizas los videojuegos como una forma de divertirte?				
3. ¿pides permiso a tus padres cuando quieres jugar con el celular?				
4. ¿Te gusta jugar en los videojuegos?				
5. ¿Te sientes feliz cuando juegas en los videojuegos?				
6. ¿utilizas mucho tiempo para jugar en los videojuegos?				
7. ¿Utilizas los videojuegos, antes de realizar tu tarea?				
8. ¿Cuándo tienes el celular a la mano quieres jugar con los videojuegos?				
9. ¿Dejas tus juguetes por jugar con los videojuegos?				
10. ¿me considero bueno jugando los videojuegos?				



11. ¿Cuándo juego con mis amigos jugamos a los videojuegos?				
12. ¿Cuándo juegas con los videojuegos sientes que el tiempo es muy corto?				
13. ¿Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que practicar deportes?				
14. ¿Me preocupo por subir de nivel, ganar prestigio en los videojuegos?				
15. ¿Cuándo utilizas los videojuegos y te dan un tiempo sientes que el tiempo es muy corto?				
Consecuencias negativas				
16. ¿Cuándo tomas tus alimentos utilizas los videojuegos?				
17. ¿Prefieres usar los videojuegos a jugar con los niños de tu salón – amigos?				
18. ¿Utilizas el celular para los videojuegos sin permiso?				
19. ¿Cuándo usas el celular está presente tu papá o mamá?				
20. ¿Antes de ir a la cama usas el celular para jugar?				
21. ¿Cuándo pides prestado el celular y te lo niegan te pones a llorar para que te den el celular?				
22. ¿tus papas te enojan cuando usas mucho tiempo los videojuegos?				
23. Cuando no te sale algo bien (ganar la partida) o pasa algo en los videojuegos (se apaga, se bloquea, etc.), ¿te molestan?				
24. ¿Te resulta difícil para ti dejar de jugar videojuegos cuando te llaman tus papas para comer o salir algún sitio?				
25. ¿Me molesto cuando no funciona bien el videojuego por culpa del celular?				
26. ¿te desesperas cuando no juegas con los videojuegos al menos un rato al día?				
27. ¿Cuándo estas triste usas los videojuegos para estar feliz?				



28. ¿Te peleas con tus amigos, padres, hermanos por querer jugar con los videojuegos?				
29. ¿Los videojuegos que utilizo requieren internet?				
30. ¿los videojuegos que utilizo requieren que se pague con dinero?				





**PRIMER CUESTIONARIO PARA MEDIR LAS HABILIDADES SOCIALES
EN NIÑOS**

Administración: Aplicado

Ámbito de aplicación: Aplicado por la profesora a cada niño de 5 años

Código

Instrucciones

La presente prueba tiene como objetivo evaluar las habilidades de interacción social en niños entre 3 y 6 años. Se presentarán una serie de enunciados y usted deberá señalar la frecuencia con la que el niño realiza lo planteado en cada afirmación. Por favor sea lo más objetivo posible al momento de responder.

Preguntas	Nunca – casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Siempre
Habilidades para relacionarse				
1. Es capaz de trabajar en equipo con sus demás compañeros.				
2. Muestra iniciativa para participar en distintas actividades.				
3. Es capaz de compartir sus juguetes con sus compañeros.				
4. Presta sus materiales de trabajo				
5. Pide prestado los juguetes a los demás.				
6. Solicita que se le preste los útiles escolares si le hacen falta				
7. Acepta las reglas de juego.				
8. Busca tener nuevos amigos.				
9. Mantiene una buena relación con todos sus compañeros. Amigable, tolerante.				
10. Es invitado por otros niños para jugar.				



11. Sabe dar las gracias cuando un compañero hace algo por él.				
12. Se integra a juegos que otros niños ya están realizando.				
13. Le resulta fácil relacionarse con compañeros del sexo opuesto.				
14. Respeta los acuerdos de convivencias en el salón de clases.				
15. Sigue las indicaciones que se den en el recreo.				
Autoafirmación				
1. Si durante el recreo se produce una injusticia es capaz de reclamar.				
2. Defiende a sus amigos. Sabe defenderse si sus compañeros lo molestan.				
3. Sabe expresar sus quejas en el salón de clases.				
4. El niño es capaz de recibir un “no” sin llorar.				
5. Pide ayuda cuando lo necesita.				
6. Busca la ayuda de sus profesores o adulto para resolver cualquier problema.				
7. Busca la ayuda de sus compañeros si necesita ayuda				
8. Es capaz de hacer preguntas sobre un tema nuevo para él.				
9. Le interesa saber el porqué de las situaciones.				
10. Muestra interés por saber más acerca de las historias que escucha.				
11. Si le desagrada un juego es capaz de decirlo.				
12. Si un compañero hace algo que le desagrada es capaz de decírselo.				
13. Manifiesta sus preferencias al momento de elegir una actividad.				
14. Es capaz de disculparse con un compañero o profesoras si hiere sus sentimientos.				



15. Reconoce cuando hace algo mal.				
Conversación				
1. Puede mantener una conversación en grupo.				
2. Es capaz de iniciar conversaciones.				
3. El niño puede mantener una conversación de inicio a fin.				
4. Mantiene la mirada cuando se le habla.				
5. Comparte espontáneamente una experiencia personal.				
6. Comparte sus anécdotas en el salón de clases.				
7. Durante el recreo, comenta con sus amigos las cosas que ha hecho.				
8. Emite comentarios sobre los juegos que se realizan.				
9. Responde a las preguntas que se le hacen sin desviarse del tema.				
10. Responde a un compañero si le pregunta algo durante el recreo.				
11. Responde las preguntas que le hacen sus profesores.				
12. Su comunicación verbal está acompañada por gestos que son congruentes con lo que dice.				
13. Cuando surge un conflicto es capaz de resolverlo conversando.				
14. Expresa sus ideas con claridad				

FIRMA

DNI N°.....