



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LAS RELACIONES
SOCIALES EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 003
GENERAL DE BRIGADA JORGE GUIMAN BONIFAZ,
TUMBES, 2020.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN
EDUCACIÓN**

AUTORA

BARRETO MARCHAN, KAREN GISELLA

ORCID: 0000-0002-5013-8468

ASESORA

PÉREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Barreto Marchan, Karen Gisella

ORCID: 0000-0002-5013-8468

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,
Chimbote, Perú

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

HOJA Y FIRMA DE JURADO

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofía Susana

Miembro

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto

Miembro

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

Presidente

Dra. Pérez Morán, Graciela

Asesora

AGRADECIMIENTO

Agradecida con Dios porque
mediante su palabra me dice
recibe mis fuerzas sigue adelante
y no desfallezcas; vienen cosas
grandes no desistas a último
momento Dios tiene un regalo
para ti

A mis maestros, por haberme
brindado sus conocimientos,
orientación y experiencias
fundamentales en mi formación
profesional.

DEDICATORIA

A Dios y a mi familia por ser perseverantes
conmigo y me impulsan a seguir adelante
cada día Por tener la confianza en mí y en
mi esfuerzo.

A mis hijas Kimberly y Briana por
ser mi fortaleza y motivación de
mi vida y poder seguir luchando
por ellas hasta el final.

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo principal establecer que se relaciona el juego con las relaciones sociales en estudiantes de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020; la investigación fue tipo cuantitativa, nivel descriptivo correlacional y su diseño es no experimental, la técnica fue la observación y su instrumento lista de cotejo, su muestra fue 25 niños del aula roja, de 4 y 5 años, para los resultados se utilizó el programa Excel, teniendo como resultado en la tabla N° 1 el nivel del juego en niños de 4 y 5 años; se observa que el 76% alcanzó un logro previsto, en la tabla N° 2 el nivel de relaciones sociales, se observa que el 80% tuvo logro previsto. Para contrastar la hipótesis se aplicó la prueba de Pearson “r”, en la tabla N° 7, obteniendo un coeficiente de 0,463 para la relación entre las variables. La significancia bilateral es inferior a 0,01, quedó establecido que la relación entre el juego y las relaciones sociales en las dimensiones independencia, interacción, aceptación e iniciativa existe una relación significativa, aceptando la prueba del post test. Concluyó que si se establece la relación significativa que existe entre el juego y las relaciones sociales en niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020

Palabras clave: aceptación, independencia, iniciativa, interacción, relaciones.

ABSTRACT

The main objective of this study was to establish that the game is related to social relations in students of 4 and 5 years of initial education in the I.E No. 003 Gral de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020; The research was quantitative type, descriptive correlational level and its design is non-experimental, the technique was observation and its instrument checklist, its sample was 25 children from the red classroom, 4 and 5 years old, for the results the program was used Excel, having as a result in table N ° 1 the level of the game in children of 4 and 5 years old; It is observed that 76% reached a planned achievement, in table N ° 2 the level of social relations, it is observed that 80% had a planned achievement. To contrast the hypothesis, the Pearson “r” test was applied, in table N° 7, obtaining a coefficient of 0.463 for the relationship between the variables. The bilateral significance is less than 0.01, it was established that the relationship between the game and social relationships in the dimensions independence, interaction, acceptance and initiative exists a significant relationship, accepting the post-test. It concluded that if the significant relationship that exists between play and social relationships is established in boys and girls aged 4 and 5 from the I.E No. 003 Brigadier General Jorge Guiman Bonifaz, 2020

Keywords: acceptance, independence, initiative, interaction, relationships.

ÍNDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA Y FIRMA DE JURADO.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO	viii
INDICE DE GRAFICOS	x
INDICE DE TABLAS	xi
INDICE DE CUADROS	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Antecedentes Internacional.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	8
2.1.3. Antecedentes Locales:.....	14
2.2. Marco Teórico y Conceptual	19
2.2.1. El juego.....	19
2.2.1.1. El juego y sus Teorías.....	22
2.2.1.2. Tipos de juegos.....	25
2.2.1.3. Importancia del juego:.....	26
2.2.1.4. Características del juego.....	27
2.2.1.5. Clasificación del juego.....	29
2.2.2. Relaciones sociales.....	34
2.2.2.1. Teoría sociocultural de Vigotsky.....	36

2.2.2.2. Definición de Relaciones sociales.....	37
2.2.2.3. Favorecen la cultura de grupo y fomentan la socialización.....	37
2.2.2.4. El ser humano es un ser eminentemente social que necesita de estas relaciones para vivir.....	38
2.2.2.5. Dificultades y cómo sobrellevarlas.....	39
III Hipótesis:	41
IV. METODOLOGÍA:.....	42
4.1. Diseño de la Investigación.....	42
4.2 Población y muestra.....	43
4.3. Definición y Operacionalización de las variables e indicadores	44
4.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	46
4.4.1. Técnicas.....	46
4.4.2. Instrumentos.....	46
4.5. Plan de análisis.....	48
4.6. Matriz de consistencia	49
4.7. Principio Éticos.....	50
V. RESULTADOS.....	51
5.1 RESULTADOS	51
5.2. Análisis de Resultados	58
VI. CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES:.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
ANEXOS N° 01 LISTA DE COTEJO	72
ANEXOS N° 02 OFICIO DE ACEPTACION.....	73
ANEXOS N° 03 CONSENTIMIENTO INFORMADO	74

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 1 Resultado de la Variable El Juego.....	51
Gráfico N° 2 Variable Relaciones sociales	52
Gráfico N° 3 Dimensión Independencia	53
Gráfico N° 4 Dimensión Interacción.....	54
Gráfico N° 5 Dimensión Aceptación	55
Gráfico N° 6 Dimensión iniciativa.....	56

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Población	43
Tabla N° 2 Muestra de Estudio	43
Tabla N° 3 Resultado de la variable el juego	51
Tabla N° 4 Resultado de la variable Relaciones sociales	52
Tabla N° 5 Dimensión Independencia	53
Tabla N° 6 Dimensión Interacción.....	54
Tabla N° 7 Dimensión Aceptación	55
Tabla N° 8 Dimensión Iniciativa.....	56
Tabla N° 9 Prueba de Pearson.....	57

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Cuadro de Operacionalización de las variables	45
Cuadro N° 1 Matriz de Consistencia.....	49

I. INTRODUCCIÓN

Un infante al faltarle las habilidades sociales puede llevarle a un mal comportamiento, ser agresivos hacia sus amigos si el pierde en un juego, inclusive puede realizar trampas y no adecuarse a las reglas. Por este motivo, probablemente los demás niños no querrán jugar de nuevo con él y acabara aislándose de los demás.

También cabe resaltar que el maestro de vez en cuando cree que el esparcimiento en los educandos es una desventaja de tiempo y necesitan trabajar como antiguamente lo han venido haciendo, no tan solo pasa en las instituciones educativas, sino también en sus propias casas, los padres tratan de frenar este pasatiempo lúdico, porque lo ven improductivo, quitando a los pequeños del gozo de la distracción social, siendo esto en los niños espontáneo, en el que asimilan el reír y socializar en los demás miembros de su contorno.

Con respecto a la problemática actual, que estamos atravesando por el covid-19 nuestro país adoptado como medida de prevención un aislamiento social y como estrategia la educación virtual, promovida por el MINEDU, esta situación hace que el niño pierda establecer nuevas relaciones sociales, que conlleva a retrocederlos socialmente con el mundo exterior, perdiendo así habilidades sociales ya obtenidas en ellos. Según Saravia (2017) este investigador comenta en su investigación sobre la problemática en los niños y niñas de nuestro país, el experto indica que los niños al utilizar el área virtual, ellos se inclinan a lo que ellos ven y al no tener supervisión, no logran identificar lo bueno y lo malo, es ahí donde ellos pueden observar sucesos terroríficos, obscenos y esto llegaría a ser un obstáculo en el aprendizaje de los niños

y traería consigo complicaciones socioemocionales y peligros para la sociabilización con el mundo exterior

Piaget (1964/1995) le da un procedimiento centrado al problema del valor sentimental dentro de las relaciones sociales, en "El Criterio moral en el niño". Hace referencia que el motor principal en este proceso es ese sentimiento y la relación social significativa, es indudablemente irremplazable.

En la I.E. General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, observe que existió la falta de estrategias para las relaciones sociales en los niños, pues en este tema no hay mucho interés por parte de la docente, pues tan solo desarrollaba su clase normalmente sin muchas estrategias y las usadas son tan repetitivas.

Ante la problemática expuesta surge el enunciado ¿Cómo se relaciona el juego con las relaciones sociales en los niños y niñas de 4 y 5 de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, Tumbes, 2020?.

De tal modo se propuso el objetivo general: Establecer la relación que existe entre el juego y las relaciones sociales en niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020, así mismo para llegar al objetivo principal se planteó los objetivos específicos: Comprobar la relación del juego con la dimensión independencia en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020. Comprobar la relación del juego con la dimensión interacción en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020. Comprobar la relación del juego con la dimensión aceptación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020. Comprobar la relación del juego con la dimensión iniciativa en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz,

2020. Esta investigación es de gran importancia ya que las relaciones sociales en los niños influyen en su independencia, interacción, aceptación e iniciativa con sus pares, contribuyendo esa sociabilidad autónoma que el niño necesita para desarrollarse en su futuro.

Esta investigación se justifica en lo teórico porque aquí contribuiremos con diversas teorías o definiciones, y será como aporte positivo a nuevas investigaciones futuras, según el autor Pilaloo, (2019) comenta en sus conclusiones que el esparcimiento sirve significativamente en las relaciones sociales de los infantes esto lo logra comprobar en su resultado que tiene una relación moderada y positiva. En lo práctico, porque se necesita mejorar el desarrollo de las relaciones sociales de los niños de 4 y 5 años, utilizando los juegos como estrategia didáctica, porque hay infantes que se aíslan cuando están en clases, ya no tienen relación amical con sus amigos, por lo que el instructor tiene que buscar tiempo adecuado para jugar, donde los niños tengan interacción y no tengan opción a la indisciplina, la recreación favorece al desarrollo integral del infante y podemos conseguir una convivencia equilibrada, en los momentos que el educador explica en el aula. Se justifica en lo metodológico, se utilizó como técnica la observación e instrumento la lista de cotejo, de esta manera se trabajó con los niños de 4 y 5 años, esto permitió conocer si la aplicación de los juegos mejoró las relaciones sociales, obteniendo resultados para investigaciones futuras.

Para esta investigación se utilizó una metodología, del tipo cuantitativo, con un nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental, con una muestra de 25 niños, se obtuvo como resultado en la variable relaciones sociales que el 80% alcanzó un logro previsto y en el coeficiente de Pearson se logró obtener 0,436, donde se manifiesta $p < 0,01$ una relación moderada entre las variables de estudio. Concluyendo con la

aceptación de la hipótesis de la investigación: Que si existe una relación significativa entre el juego y las relaciones sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacional

Pacheco (2016) El presente trabajo de tesis denominado: El Empleo del Juego Infantil para el Desarrollo de la Socialización de las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela José Miguel Burneo Burneo de la ciudad de Loja periodo 2014–2015, tuvo como objetivo general determinar la influencia del empleo del juego infantil para el desarrollo de la socialización de las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela José Miguel Burneo Burneo. El tipo de estudio fue descriptivo y correlacional, los métodos utilizados para la elaboración de la presente tesis fueron: inductivo, analíticosintético, estadístico. Las técnicas e instrumentos utilizados son: una entrevista aplicada a la profesora y una ficha de observación que se realizó a las niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela José Miguel Burneo Burneo. Los procedimientos empleados fueron: Institucionales al proceder a pedir el respectivo permiso a la directora de la escuela para realizar la aplicación de instrumentos a los infantes durante 10 días, en primera instancia se realizó la ficha de observación para tener un diagnóstico y conocer de inicio el estado en el que se encuentran los niños con respecto a su desarrollo social y luego se realizó la estrategia que fueron los juegos de sociabilidad y de cooperación, posteriormente se realizó la pos ficha de observación para evidenciar la eficacia de los juegos los cuales fueron oportunos para ayudar a mejorar su socialización. La muestra de la presente investigación fueron la maestra y 7 niñas y 6 niños. Se llegó a la conclusión: Que el empleo de los juegos de sociabilidad y de cooperación, ayudan

al desarrollo de habilidades y destrezas para relacionarse, permitiendo así tener una adecuada socialización.

Carrasco (2017) en su tesis propuso el juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 y 4 años- Ecuador, tiene por objetivo conocer la influencia del juego simbólico en el desenvolvimiento social de niños de 3 a 4 años. En cuanto a metodología es cualitativa y experimental. Muestra conformada por 30 estudiantes, instrumentos utilizados observación y lista de cotejo. En conclusiones se permitió visualizar claramente el cambio del niño en su forma de actuar y de integrarse más a sus compañeros y personas a su alrededor mediante la utilización de juegos. Según Zarate (2017) en su tesis titulada El juego simbólico y la construcción del sujeto, sobre la relación adulto-niño, España. En cuanto a metodología es cualitativa y experimental. Muestra conformada por 30 niños, como instrumento una lista de cotejo progresiva. Entre las conclusiones se determinó que, la función simbólica en los niños se desarrolla desde aproximadamente el año de edad, avanzando en forma integral con su desarrollo cognitivo, social, de lenguaje y motor.

Puaquiza (2017) en su tesis tuvo como objetivo el juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años del centro del desarrollo infantil Lemcis Plus, Colombia, tuvo como objetivo general: Determinar si el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años; y los objetivos específicos: evaluar el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años, a través del Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, establecer el perfil

de desarrollo del lenguaje, aplicar actividades de juego simbólico para el desarrollo del lenguaje en niño, analizar la influencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años; esta investigación es cuantitativa y cualitativa, además tiene un nivel descriptivo. En alusión a la metodología es de corte cualitativo y cuantitativo, bajo la revisión de fuentes primarias y secundarias sobre la conceptualización del juego simbólico como la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, en cuanto al desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años cabe recalcar que alrededor de los 3 años el niño ha adquirido aproximadamente alrededor de 1,200 palabras , usa frases y contesta a preguntas simples, aprende con facilidad versos y canciones sencilla , emplea oraciones subordinadas y ha adquirido los fonemas /m/, /n/, /ñ/, /p/, /t/, /k/, /b/, /g/, /f/, /x/, /ch/, /l/; el niño de 4 años posee un vocabulario de unas 1,500 palabras, le gusta preguntar, acepta las respuestas globalmente, sin llegar al análisis de las palabras, juega deliberadamente con las palabras, utiliza correctamente el tiempo pasado y pronuncia adecuadamente los fonemas: /m/, /n/, /p/, /f/, /w/, /y/, /ll/, /k/, /b/, /d/, /g/, /r/, /ch/, /s/. Una vez establecida la metodología se elaboró los instrumentos adecuados para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación y se aplicó la Escala de evaluación el Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, a una población de 15 niños y 10 niñas, dando una población total de 25 niños/as de 3 a 4 años. Al inicio se realizó un pre-test para determinar el nivel de desarrollo que presentaba los niños, este resultado permitió realizar un plan de intervención durante 4 meses utilizando como base el juego simbólico, posterior a esto se aplicó un post-test lo que permitió analizar estadísticamente los

datos obtenidos, además verificar la hipótesis propuesta. Los resultados que se obtienen y su vinculación con el objetivo general dan cuenta de la necesidad de implementar el juego simbólico para consolidar el desarrollo de lenguaje. Palabras claves: desarrollo, lenguaje, juego, simbólico, niños

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Nassr (2017) En tesis propuso sobre “El desarrollo de la Autonomía a través del Juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de castilla, Piura”. Objetivo General Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla, Piura. La investigación pertenece al enfoque cuantitativo específicamente de tipo descriptiva, de acuerdo a su nivel de profundidad. Es cuantitativa porque se ha observado, se ha medido las variables juego-trabajo y autonomía a través de un instrumento sistemático y por medio de medidas estadísticas, realizando el análisis de datos con medidas estadísticas. Es descriptiva porque se destacan características sobre el juego trabajo y la autonomía de un grupo de niños de 4 años durante el año 2016. Se asumió un diseño de corte longitudinal, específicamente, es un diseño descriptivo simple. La población está representada por 30 estudiantes de 4 años del nivel inicial de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla. La muestra se determinó por muestreo no probabilístico, intencional debido a la siguiente razón: la investigadora al ser la docente de aula, solo tuvo acceso a la sección “B”, además a que el grupo elegido presentaba de manera más marcada el problema que se investiga, por lo tanto la

muestra de la presente investigación se conforma por 15 alumnos de 4 años de edad. En sus resultados la docente pudo observar y registrar el comportamiento de los menores a partir de una guía, es decir de una lista de cotejo en la cual presentaba indicadores que medían las variables de autonomía y juego-trabajo. Que durante las 6 semanas de observación recogidas a través de la lista de cotejo, divididos en dos segmentos: antes y después (3 semanas cada segmento), se logró determinar a través de cuadros y gráficos estadísticos que durante las 3 primeras semanas los 4 indicadores propuestos relacionados al desarrollo de la autonomía en relación al juego de construcción se encontraban en más del 65% del total de los alumnos en inicio, es decir aún el indicador no había sido logrado, mientras que en las tres últimas semana se pudo comprobar un gran avance, pues ya el 55,6% de los alumnos se encontraba en proceso, es decir estaban adquiriendo poco a poco las habilidades que determinaba el indicador. Al finalizar la observación se pudo lograr que el 44,0% de los alumnos pudiera alcanzar el indicador propuesto. Se concluyó que más del 50% del total de educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban en inicio, es decir más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se ve reflejado que un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo.

Quico y Pantigoso (2019) En su tesis describe las “Habilidades Sociales y Juego Cooperativo en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa El Altiplano,

Cono Norte - 2018". El desarrollo de habilidades sociales constituye una de las características esenciales del Ciclo II de Educación Inicial correspondientes a niños y niñas en edades de 3-5 años, entre las habilidades se destacan, habilidades para comunicarse, para establecer amistades, para la expresión de emociones y opiniones. Uno de los recursos utilizados para el desarrollo de estas es el juego cooperativo, el permite desarrollar habilidades de cooperación, habilidades de comunicación y habilidades de interacción. En atención a lo planteado se realizó el presente trabajo de investigación y tiene como objetivo determinar la relación existente entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas, de 5 años, Cono Norte, 2018. Llegando a la conclusión que entre las habilidades sociales y juegos cooperativos se demuestra que hay relación de forma adecuada en un porcentaje mayor, teniendo limitaciones en un mínimo porcentaje a superar. La investigación pertenece a un enfoque cuantitativo y con un diseño no experimental de corte transversal. El tipo de investigación empleado fue descriptivo-correlacional. Se contó con una población de 140 niños y niñas de las que se extrajo una muestra de 40 niños y niñas en edades comprendidas de 5 años de la Institución Educativa Inicial El Altiplano – Cono Norte. Se aplicó como técnica la encuesta para lo cual se utilizó la lista de cotejo como instrumento. Los resultados finales analizados mediante el estadígrafo del chi cuadrado muestran que si existe una relación entre las variables analizadas con un valor de $\chi^2 = 6.184$ y su nivel de significancia de $p=0.011$, en ambos análisis se muestra la relación que tuvieron las variable analizadas. Palabras clave: Habilidades sociales y juego cooperativo.

Asencios y malvas (2019) En su tesis determina el “Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017”, tiene por objetivo determinar los efectos del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 258 del distrito de Huari - 2017”. Se desarrollará con un enfoque cuantitativo y diseño cuasi-experimental, modelo preprueba-posprueba y grupo de control. Los datos se recogerán mediante la técnica de encuesta, con una escala de apreciación sobre las habilidades sociales de niños y niñas de 5 años de edad. La población está conformada por 100 estudiantes y la muestra por 20 de estos. El estudio considera que el juego libre debe verse como un recurso pedagógico importante en el aula, y que los docentes emplean para desarrollar las habilidades y capacidades de sus estudiantes. El programa Juego libre podrá aplicarse en los infantes de Educación Inicial para potenciar su autoestima, su habilidad para comunicarse, la asertividad y la capacidad de tomar de decisiones. Se concluye en la observación aplicado en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017. Frecuencia porcentaje de niños y niñas de Educación Inicial en un gesto de amistad y afecto en el espacio destinado al juego libre dentro del aula. Bajo 4 4 % Normal 48 32 % Superior 95 64 %. Total 147 100%. Como se observa los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari 2017, el 64,6% se encuentran en nivel superior el 32,7% se ubican en el nivel normal y el 2,7% se encuentran en el nivel bajo. De los hallazgos encontrados se puede afirmar que existe una alta relación entre los juegos y la expresión de sentimientos en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 258 Huari . Ya que los más altos

porcentajes se ubicaron en los indicadores relacionados y vinculados al aspecto de la influencia positiva del juego en sus diferentes fases de la expresión de emociones. Palabras clave: Juego libre, habilidades sociales, autoestima, comunicación.

Verano (2017) En su tesis propuso sobre “El Juego Simbólico y las Habilidades Sociales en niños de 5 años de la institución educativa n°323, puente piedra – 2016. Tiene como objetivo general determinar la relación que existe entre El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años, el método es observacional, presenta una muestra de 80 infantes del distrito de Puente Piedra, su diseño es no experimental de corte transversal descriptivo-correlacional; de igual manera para recoger los datos requeridos se empleó una ficha politómica para el análisis y obtención de los resultados, se hizo uso del programa SPSS Se Concluye, Luego de haber desarrollado la investigación, y contrastado mediante el coeficiente de correlación de Spearman, se llegó a lo siguiente: Existe relación moderada positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 años de la institución educativa n° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba de Spearman ($Rho = 0.542^{**}$; $p\text{-valor} = .000 < 0.01$), Con respecto al objetivo general el juego simbólico contribuye en forma positiva al desarrollo de las habilidades sociales del niño y la niña, siendo fundamental que en las instituciones educativas se considere como estrategia lúdica al juego simbólico ya que este fortalecerá la adaptación del niño a su medio en forma sana y adecuada.

Chavieri (2016) En su tesis propuso demostrar los “Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016”, tuvo como objetivo principal determinar la relación que existe entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. La investigación desarrollada es básica, se ha empleado un diseño no experimental, transaccional con una muestra de 91 niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Para medir la variable de estudio se emplearon como instrumentos una guía de observación y un cuestionario, los cuales fueron debidamente validados y aplicados a los niños de la muestra. Debido a que la investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, se empleó como método de investigación el hipotético deductivo. La naturaleza cualitativa de las variables de estudio nos permitió emplear la prueba no paramétrica de Spearman para la contratación de las hipótesis. La conclusión permite afirmar que existe relación positiva muy alta ($r=0,980$) y significativa ($p=0,000$) entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños del II ciclo de la Institución Educativa Alfredo Bonifaz, Rímac, 2016. Palabras claves: juegos cooperativos - habilidades sociales – participación

Torres (2020) En su tesis propuso una “Propuesta de juegos tradicionales para desarrollar la conciencia fonológica en niños en 5 años, I. E. 008” tiene como objetivo mostrar la propuesta de los juegos tradicionales como guía para desarrollar La conciencia fonológica de forma significativa en los niños de cinco años del I.E. 008, para esto nosotros encontrar el siguiente problema: ¿En qué medida ayudará el programa de juegos tradicionales Desarrollar la conciencia fonológica en niños

de 5 años del I.E. Mensajeros de la paz, para esto, la contribución teórica de Piaget y Vigosky se utilizó para la variable para la propuesta de juegos tradicionales, y el modelo CECM para el dependiente variable para potenciar el desarrollo de la conciencia fonológica. El tipo es descriptiva, con un diseño no experimental, la población estuvo conformada por 30 estudiantes, y una muestra compuesta por 18 estudiantes de la sección B de 5 años. Los resultados de la prueba previa reflejan que la aplicación del diagnóstico realizado tuvo un 80% en su aplicación, ya que se desarrollará todas las dimensiones de manera efectiva para obtener una propuesta eficaz, dará el 80% en su aplicación, ya que todas las dimensiones serán desarrolladas de manera efectiva para obtener una propuesta eficaz. Se concluye Se logró en el Programa de los juegos tradicionales para dicho progreso fonológico en los pequeños y pequeñas de 5 años del centro educativo, se tiene que de acuerdo valor critico encontrado de En donde: $p= 0.011 < p=0.05$,m en sentido que son significativas, que se determina que si existe incidencia del programa de distracciones tradicionales y así de la lograr la optimización de la conciencia fonológica.

2.1.3. Antecedentes Locales:

Chávez (2019) En su tesis planteo como objetivo los “Juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales.”, El presente proyecto de investigación tiene como objetivo fundamental: Comprender la importancia del desarrollo de los juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y como y como problema Determinar de qué manera influye la propuesta de Juegos

cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales de estudiantes de 05 años, del nivel durante el año 2018. El tipo de investigación de por su profundidad descriptiva y por la manipulación de los juegos cooperativos. Los resultados más relevantes es la demostración de que Juegos cooperativos mejoran y desarrollan durante el año 2018 significativamente habilidades sociales de los alumnos para el desarrollo de habilidades. concluye que se logró determinar los efectos de la propuesta de Juegos Cooperativos en el desarrollo de las habilidades Sociales Los juegos cooperativos a nivel mundial han sido los pilares de toda la Educación Física tanto tradicional como moderna, convirtiéndose en una tradición.

Arrieta (2020) En su tesis tuvo el propósito de identificar “Desarrollo Social en los Niños y Niñas de 4 años de edad de la I.E. Inicial N° 225 Los Titanes, Piura, 2019” Esta investigación busca describir el desarrollo social de los niños y niñas de 4 años de edad de la I.E Inicial N° 225, Los Titanes, Piura, 2019. La investigación planteo un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo simple y de diseño no experimental. Utilizando la técnica de la observación y como instrumento una lista de cotejo para medir las relaciones intrapersonales e interpersonales, dicho instrumento fue validado a través de juicios de expertos. El instrumento fue aplicado a 23 niños y niñas del nivel inicial. La variable del desarrollo social tuvo como indicadores el autoconocimiento, autocontrol, autonomía, empatía, gestión de conflictos y comunicación asertiva en 26 ítems en total. Teniendo como objetivo general determinar las características del desarrollo social. a investigación tuvo como resultado que las características de las relaciones

intrapersonales es que el 100% de niños que van al baño solo, así mismo encontramos que el 10% de niños comen su lonchera sin ayuda, el 74% realizan sus actividades sin ayuda de los demás. (trazos, pintar, recortar, etc.); y el 65% no realizan sus tareas por iniciativa propia. Así también se evidencia que en las características interpersonales es que el 78% de los niños cuando se aburren, si molestan a sus compañeros; mientras que el 74% de niños pelean con sus compañeros, cuando no quieren jugar, por otro lado, hay un 70% de niños les cuesta controlar sus impulsos y por ultimo hay un 61% de los niños que interrumpe constantemente la clase. Palabras clave: Desarrollo social, Relaciones Intrapersonales, relaciones interpersonales.

Bayona (2018) En su tesis utilizo “El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños en educación inicial. Tumbes –Perú 2018”, Su objetivo principal fue Reconocer la importancia que tienen los juegos en el proceso de socialización de los niños y niñas de educación inicial, Esta monografía resalta la importancia del juego en la socialización de los estudiantes del nivel inicial, es una invitación a adoptar una práctica pedagógica asociada al juego como eje de toda actividad educativa. El juego debe ayudar al niño o niña a explorar y descubrir, despertando su interés en las actividades colectivas con un objetivo común. Es importante señalar que mediante el juego el niño o niña se relaciona con su entorno, desarrolla su lenguaje, se comunica con los demás, desarrolla su motricidad, domina su esquema corporal, mejora su concentración, desarrollo cognitivo y creatividad. El juego permite relacionarnos de manera adecuada en diferentes escenarios y espacios, porque

ayuda a resolver problemas sobre aspectos sociales, emocionales e intelectuales. Como técnica utilizaron un taller. El estudio concluye que la socialización es un proceso que se extiende a lo largo de la vida, con el que se pretende capacitar al individuo para que logre desempeñarse de una manera socialmente aceptable, según la cultura a la que pertenece. Además la socialización da la capacidad al individuo de relacionarse, busca la adaptación, por medio de la tolerancia y la convivencia, que le permitan una sana coexistencia, lo que le ayudará a desempeñar los roles socialmente establecidos. En suma: es el aprendizaje de costumbres, valores, ideas, ideales, lenguaje, roles y pautas de conducta, es decir, la cultura. Palabras clave: Juego, estrategia, socialización.

Huamán (2018) En su tesis utilizo el “Juego en la socialización del niño de educación inicial” El presente trabajo académico se desarrolla en el campo de la educación y aborda un tema importante, nos referimos al juego y especialmente su influencia en la socialización. Este trabajo es un esfuerzo de contribuir al docente con herramientas para el logro de sus objetivos educativos en los educandos es decir con los aprendizajes. En este trabajo estamos actualizando información importante en este tema en el fundamental campo de la educación. Se utilizó la observación como técnica.

El juego es una herramienta fundamental en la construcción de la persona, permite al niño en ese proceso de formación a través de la sociedad lo que llamamos socialización, ir avanzando poco a poco. Los padres de familia son fundamentales e indispensables en la vida de sus hijos y son los más indicados para contribuir de manera eficaz en la educación de estos. Cabe resaltar la importancia y el

compromiso que tienen los padres en el proceso de aprendizaje para enriquecerlo, logrando que los padres tuvieran conocimiento acerca de algunas pautas metodológicas que propicien interés hacia nuevos conocimientos, que integren la labor del hogar con la educativa y así se reconozca la lúdica como herramienta de aprendizaje y no como un pasatiempo para los hijos.

Palabras Clave: Juego, estrategias, socialización

Cornejo (2018) En su tesis se propuso como objetivo “Los Programas de Atención y Educación en la Primera Infancia, en el distrito de Pariñas, Talara, 2018”. Propuso como objetivo general Identificar los avances y limitaciones en los programas de atención y educación en la primera infancia, en el distrito de Pariñas, Talara, 2018. La población y muestra estuvo conformada por 19 docentes responsables de los Programas de Atención y Educación en la Primera Infancia, quienes participaron respondiendo de manera honesta una escala valorativa, diseñada para conocer el proceso de satisfacción de necesidades en los infantes a su cargo. La metodología fue del Diseño de Investigación método observacional, es de tipo no experimental descriptivo, El Diseño de esta investigación es No Experimental, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento Escala de estimación. Los resultados obtenidos En la tabla N° 1, se observa que el 79% de docentes a veces destina un tiempo adecuado para la ingesta de los alimentos de los infantes a su cargo. El 63% de docentes a veces permite la ingesta de golosinas a los infantes, el mismo porcentaje a veces verifica la limpieza de los utensilios que traen en las loncheras y el mismo porcentaje nunca verifica su higiene personal y la limpieza de su vestido. El 62% de docentes afirma que a veces el

espacio donde se acoge a los niños es amplio y permite el desplazamiento libre de los infantes. El 53% a veces orienta a las familias acerca de los beneficios de una lonchera saludable y variada, el mismo porcentaje a veces orienta a las familias para que vistan a los infantes de acuerdo al clima y el mismo porcentaje afirma que a veces el espacio donde se acoge a los niños tiene los materiales y juguetes necesarios. En esta tesis se concluye que las docentes atienden las necesidades físico - biológicas, las necesidades cognitivas y las necesidades emocionales y sociales de acuerdo a los recursos de los que disponen. Palabras clave: Programas de atención y educación en la primera infancia, necesidades.

2.2. Marco Teórico y Conceptual

2.2.1. El juego

De acuerdo cómo el niño va desarrollándose mediante el juego, él va a obtener mayor destrezas y perfeccionamiento, manipulando o reconociendo diversos objetos que él puede encontrar dentro de su medio, Él Ahí va a comparar formas que él va a encontrar en los diferentes objetos, también va a comprender diversos sonidos y también reconocer colores dentro del entorno mientras él va creciendo, Él va llenándose de conocimiento al interactuar en los juegos, el tendrá sensaciones, experimentará esas ganas de seguir jugando y a la vez aprendiendo sin que él se dé cuenta, él llegará a sentirse bien consigo mismo al realizar los juegos que el mismo está formando y ello le fomentara un gran aprendizaje significativo. (Dolto, 2000).

En los niños sus primeras relaciones sociales son dentro de su propio hogar, es así que desde allí comienzan a relacionarse con sus parientes más cercanos, tíos, primos y así se socializan cada día más, allí su comportamiento se va perfeccionando y comienza el niño a guiarse por las reglas establecidas por su propia familia y también reglas establecidas por la sociedad.

Estos conocimientos de socialización que el niño va adquiriendo en su hogar, lo van a ayudar para relacionarse dentro de la escuela a través de las diferentes actividades que el encontrara dentro de la institución, el podrá socializarse con sus compañeros, con las personas adultas que trabajan en el ámbito institucional.

En nuestra historia el juego siempre fue algo gratificante en nuestras vidas, donde se han podido expresar, en el cual también se ha logrado soltar preocupaciones que a veces tienen desde su hogar, el juego los ayuda a expandir su imaginación, ser más creativos, el juego fue considerado en nuestros antepasados como algo insignificante, que no ayudaba al niño a desarrollarse, era algo así como un ocio más, pero investigaciones recientes nos muestran que el juego o mediante el juego el niño puede expresar sus propios sentimientos, puede desarrollarse mentalmente o cognitivamente, obtener aprendizajes significativos, por ello anteriormente no se tomaba en cuenta el juego en las actividades educativas institucionales, pero diversas teorías ahora informan que el juego los ayuda a tener más conocimientos y poder expresarse socialmente durante su etapa evolutiva.

El juego antes de ser definido debemos presentar sus características principales: como lo menciona Fergus (2006): El juego se genera de manera propia del individuo y es guiado por las sensaciones en que el niño despierta en ella, también es elegida por su propia libertad, es una actividad que lo ayuda a incluir su imaginación.

El juego es muy importante en las relaciones sociales del niño debido a que en el él niño debe interactuar con diferentes infantes y con ello puede contribuir en su sociabilización y resolver dificultades que existen de sus propias edades infantiles.(García, Ayaso & Ramírez, 2008; Meneses & Monge, 2001).

El niño al ir agrupándose y realizar el juego con sus pares el irá adquiriendo conocimientos que le ayudaran a relacionarse con su medio, como lo es: tener tolerancia, ser solidario, tener respeto y respetar las normas impartidas para nuestra convivencia, cómo es con los demás niños y con personas mayores.

A través del juego el niño va expresando sus sentimientos y emociones que a él le es difícil demostrar con libertad, quizás sea por miedo a que sus compañeros no admitan sus expresiones o emociones que él tenga, mediante el juego permitirá relacionarse o comunicar sus sentimientos o emociones que él no pueda demostrar a los demás, mediante el juego podrá tener un conocimiento mayor y esto trae consigo una satisfacción para poder expresar sus acciones a los demás (Dolto, 2000).

2.2.1.1. El juego y sus Teorías

En el crecimiento del niño el juego es muy importante Y es de gran importancia conocer todas sus características o evoluciones que en la historia ha existido, además de buscar la relación que existe entre la enseñanza y el aprendizaje (Llamas, 2009).

Antes de que los teóricos investigaran todo lo referente al juego, los padres de familia lo consideraban como algo superficial y no le daban la debida importancia, y por estas teorías que se han ido investigando durante toda esta época hasta la actualidad, se ha dado a conocer que mediante el juego el niño desarrolla múltiples habilidades, siendo así una excelente estrategia educativa en el entorno institucional, seguiremos comentando acerca de sobre el inicio y lo que significa el juego que fueron descubiertos por los autores Rubin, Fein y Vandenberg en 1983 (citado en Delval, 2007), ellos clasificaron el juego en cuatro distintos grupos:

1. La teoría del exceso de energía: En esta teoría los niños pueden gastar el exceso de energía que ellos van acumulando a lo largo de los días, ya que los niños no pueden gastar estas energías trabajando o realizando actividades de adultos. Porque todo lo que ellos necesitan los adultos se lo proveen por ser niños y al interactuar mediante el juego ellos van eliminando esas energías acumuladas.

2. La teoría de la relajación:

Es una teoría donde los niños al realizar su vida diaria ellos sienten también fatiga o estresados y mediante el juego ellos pueden relajarse tener esa tranquilidad o confort en su cuerpo.

3. La teoría de la práctica que indica que el aspecto lúdico tienen una estrecha relación con el desarrollo físico y psicológico (Delval, 2007, p. 286). Pues en esta teoría nos da entender que la práctica mediante los juegos le ayudarán al niño en su subconscientemente a captar utilidades buenas y esto les servirá en el futuro del niño.

4. La teoría de la recapitulación: “El niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana” (Delval, 2007, p. 286) El niño siempre imitará actitudes o actividades que se realizaron en el antepasado como el correr, esconderse, lanzar rocas y utilizar un arco con flechas.

Las investigaciones no se acaban aquí, en el futuro Abran nuevas investigaciones, nuevas teorías que explicarán la importancia del juego para el ser humano.

Vigotsky (citado en Berk, 1998)

Considera que el juego simbólico en el niño es una forma que llega a desarrollarse por sí mismo, cuando el niño juega adopta conductas de personas mayores, como ejemplo: cuando el niño juega a la casita con sus demás compañeros, él actúa o toma un rol como un padre, como si él fuera un hermano mayor, él tiende a seguir un modelo de su propio hogar mediante el juego, él desarrolla situaciones imaginarias mostrando sus pensamientos internos, el niño al crear sus vivencias puede utilizar objetos y darle una utilidad imaginaria como por decir, si el niño quiere jugar con un caballito, él toma un palo de escoba y lo puede utilizar como

un caballo real, él con su imaginación puede darle forma a lo que él desea, de un palo de escoba a un caballo real donde él hace caso a sus impulsos y necesidades. Con la relación con otros miembros de su familia o con personas del exterior, el niño se dará cuenta que su manera de pensar y las acciones que él ve fuera, él puede perfeccionarse y ver que estas acciones están separadas. (Berk, 1998).

Otra de las características que menciona Vigotsky (citado en Berk, 1998) Cuando el niño está creciendo, juega de manera natural y él piensa que lo hace libremente, pero él también actúa en contra de sus impulsos, porque él tiene que adoptar reglas sociales que ya están definidas en la sociedad, por ejemplo cuando el adopta el papel de padre de un soldadito que él tiene, el imita y realiza las reglas ya establecidas y cuando él va creciendo adopta estas reglas con los demás compañeros mediante el juego y esto le ayudará a respetar las reglas sociales y a caminar cuando él sea adulto de acuerdo a las reglas que él ha observado.

No sólo Vigotsky (citado en Berk, 1998) se preocupó por la oposición del juego en la formación del niño, asimismo lo innovó Erik Erikson. Confirmó que los juegos en las relaciones sociales de los niños es de gran importancia, porque en ellas observamos tres dimensiones: la primera el juego es la forma en como gira, la segunda es la forma de comunicarse (verbal y no verbal) Y por último como el juego el niño lo da por terminado. El niño al involucrarse en el juego él se descubre a sí mismo y también regula su propio carácter de lo que él vive en su medio ambiente y en su subconsciente él va aprendiendo y él logra equilibrarse en su interior y en su exterior. Esto lo ayudará a razonar y también a romper paradigmas

establecidos por la sociedad ya que el obrará no como malo, sino cómo que es sólo un juego. Esa es la manera que él lo manifiesta todo lo que él ve que sucede alrededor y él lo va formando inconscientemente y esto le ayudará a desarrollarse en nuevos progresos mediante vivencias con el juego y le ayudarán a vencer sufrimientos o problemas que llegaran a su vida futura.

El juego nos ayuda a desarrollar nuestros movimientos corporales y nos ayuda con nuestras relaciones sociales, siendo esta una actividad que nos ayuda a entretener y a perder todo miedo, puede considerarse como unas vacaciones fuera del mundo exterior, en la que puede sobresalir su mundo interior, mediante sus fantasías y así fortalecer su propio yo. (Erikson, 1993).

2.2.1.2. Tipos de juegos.

Para Delval (2017) En nuestro tiempo hay diferentes clasificaciones sobre el juego, estas son elaboradas de acuerdo a diversos criterios, las primeras investigaciones nos dieron a comprender como que el juego era libre, estas definiciones nos a que el juego es una enseñanza y también a un aprendizaje significativo, siendo estas dos formas muy distintas.

Siendo el juego es una acción espontánea y natural, es ejecutado por el niño de una manera natural tan sólo por divertirse, en él se le desarrollará su creatividad, tendrá nuevos conocimientos para él o para los demás compañeros, el juego libre es refutado porque no presenta una organización establecida y no es variado con un propósito y de ser así, también no podrán realizar compañerismo entre sí

(Delval, 2007), este juego radica importantemente en que el niño pueda expresar todo lo que ve en su entorno y lo llevé en su imaginación como un desestrezante nada más.

En otro contexto el juego dirigido es una forma de sacar provecho o llegar a un fin didáctico para que el niño pueda desarrollar y obtener nuevos conocimientos que le serán necesarios en su futuro, El juego dirigido ayuda al niño a crear nuevas formas de vivenciar imaginariamente y a la vez obtener un beneficio didáctico.

2.2.1.3. Importancia del juego:

El juego es importante porque permite que los niños exploren y aprendan una gran variedad de situaciones reales e imaginarias, en donde utiliza su creatividad.

Así también se considera que es importante porque permite el desarrollo de los niños y niñas en donde se pueden divertir y que se puede utilizar para enseñar y en donde sus aprendizajes serán agradables y constituirán una gran significatividad.

Calero (2003) indica que el juego contribuye al desarrollo integral de los infantes ya que permite desarrollar una serie de habilidades y conocimiento y sobre todo conocerse a sí mismo y a su entorno.

Por lo expuesto anteriormente el juego durante los primeros años de vida se puede utilizar para favorecer el aprendizaje, contribuir que los niños y niñas desarrollen

su identidad, que se relacionen con los demás y con su entorno, esto y sumado a la necesidad de que lo realice libremente le va a permitir suplir sus necesidades reforzando su autoestima.

El juego en el nivel inicial también activa las habilidades mentales y que a través de ellas se puede desarrollar la capacidad de solución de problemas y las relaciones de causa – efecto, por ejemplo, cuando se utiliza un dispositivo para activar sonidos, o ver los colores, formas, tamaños, además el juego permite que se desarrolle el lenguaje ya que puede utilizar nuevas palabras y nombres para los objetos y que le permita interactuar con los adultos.

Entonces el juego favorece las habilidades sociales ya que se relaciona con sus pares y a las habilidades emocionales ya que le permite tener el control de sus emociones cuando no gana un juego.

Entonces el juego en educación inicial constituye de gran importancia porque favorece a la creatividad del niño y niña además de su imaginación así por ejemplo cuando realiza juegos de roles, puede crear situaciones imaginarias que le permiten ponerse en contacto consigo mismo y su entorno por todo ello se considera que el juego en la educación inicial contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas.

2.2.1.4. Características del juego

Cañeque, citado por Viacava (2016) afirma que el juego se caracteriza por:

Ser una actividad placentera porque permite al niño y la niña disfrutar el juego y sentir la satisfacción que este provoca cuando lo realiza.

Ser una actividad voluntaria porque el niño o niña lo realizan cuando tiene deseo, que esto implica sin considerar un lugar especial ni un tiempo determinado.

Crear una realidad ficticia en donde los niños y en donde imitan lo que observan a su alrededor como jugar al papa y mama, al doctor, al peluquero, al chofer entre otros y esto también les permite tener sus propias reglas para su el juego.

Favorecer el proceso de socialización ya que permite al niño y niña que interactúe y relacione con sus pares, lo que es importante porque al convivir con ellos le permite aprender normas, hábitos, habilidades y actitudes que le ayudaran a convivir y así sentirse aceptado por otros.

Así también manifiesta que el juego en los niños y niñas contribuye al desarrollo de todas las necesidades afectivas como:

Expresar sentimientos de alegría, miedo, preocupación cuando realiza la representación de personajes de su entorno as cercano o de lo que observa.

Ensayar diversas maneras de resolver diversas situaciones que se le presentan.

Encontrarse consigo mismo cuando decide a través del juego aislarse de la realidad y lo que constituye en una vía de expresión privilegiada ya que esto le va a permitir de encontrarse y de cómo le gustaría ser.

2.2.1.5. Clasificación del juego

El juego está dividido en cuatro tipos: esta es la clasificación de Jean Piaget:

Estos se van conformando de acuerdo en el crecimiento del niño y también desarrollará nuevas habilidades para adaptarse en su medio social, la escuela psicológica de Viena, define 4 clases de juegos:

El juego de ejercicio clasificación de Piaget, esto se realiza en los primeros meses de la existencia del niño, en la realización de diferentes acciones que el niño hace para alcanzar un objetivo, esto lo logra o lo lleva a cabo tan sólo porque le genera un placer es cómo succionarse el dedo o succionar un tetero o el pecho de la mamá no es esta acción para alimentarse, sino él lo toma como un juego o una distracción para él. (Delval, 2007, p.294).

Esta forma de jugar en el niño lo fortalecerá en conductas que el niño adquirirá a través de diversas actividades, hay juegos que involucran a sus papis en realizarle cosquillas o en el juego “aserrín, aserrán” en este tipo de juego los mismos padres les ayudan a descubrir en sus menores hijos nuevas sensaciones.

En la escuela psicológica de Viena a este tipo de juegos se le llama juego de fusión es de acuerdo a las actividades que ejecuta el niño con un fin imitativo, en el que se refiere Piaget. Estos no son un simple movimiento en el que el niño realiza reflejos intencionalmente imitándose el mismo, es decir siente sensaciones divertidas al realizar movimientos en su cuerpo y también sienten alegría en los sonidos que él puede articular.

El juego simbólico: Este modelo de juego sucede durante el segundo año del niño y lo caracterizamos por el propio uso de símbolos, en este juego el niño comienza a realizar simbólicamente una actividad sin que ella llegue a ser real, por ejemplo cuando un niño o una niña se sienta en un sillón cubriéndose con una manta y comienza a cerrar o abrir sus ojos simulando estar dormida, este juego suele ser simulados a veces por temor a estar solos, estos juegos los ayudan a liberarse de los temores que en algún momento hayan tenido, también les ayuda a interactuar con los demás niños, representando algunos roles o algunos papeles que ellos puedan participar. Para Delval (2007) El juego favorecerá la interacción social y a resolver conflictos ya que mediante el juego el niño puede expresar sus sentimientos sus deseos y también expresar las relaciones que tiene con la realidad de una forma simbólica.

El juego de reglas: (Delval, 2007). No como el juego simbólico en este deporte, las pautas son las que determinarán quién gana y pierde, estableciendo también los movimientos que se pueden permitir y las personas que no están en el juego, "Esto obliga a las personas a colocarse en el punto de vista del otro para cortar sus movimientos y ahora no permitirles ganar, también exige a la conexión de factores de visión" (Maestre, 2009, p. 4) apoyándolos a conquistar el egocentrismo que ya se ha prospero anteriormente.

Esta forma de juego es un factor totalmente imprescindible dentro de la mejora social del niño por lo que a través del uso del mismo aprende a cooperar, a adaptarse a aspectos que ya se han configurado previamente y que deben ser

respetables, y así sucesivamente. Al mismo tiempo para aumentar su capacidad para competir con otras personas además de la fuerza mental (fuerza de voluntad). “Esto último se comprueba en el reconocimiento de la derrota y la popularidad del vencedor, cuestión que aparece al margen, pero que tiene gran importancia en la vida, ya que atestiguan el reconocimiento de los límites y alcances de las habilidades, en determinadas ocasiones. A través del grupo social ”(Díaz, 1997, p. Ciento veinticinco).

Piaget y La Escuela de Psicología de Viena señala que el juego puede ser muy rico culturalmente, debido al hecho de que los niños lo tienen. A. Deleite necesario para sobrepasar directamente a sus compañeros, los aspectos precisos que deben ser respetados y tomados con importancia para ejecutar el pasatiempo.

El juego de construcción, tanto para Piaget como para la Escuela Psicológica de Viena se basa especialmente en la introducción o reconstrucción del mundo de cada uno de los infantes, utilizando materia prima que son capaces de manipular, incluida la madera o el plástico. A través de esta forma de juegos el niño lo reflejará. Como observa y se adapta de la verdad, de igual manera que expandirá o fortificará sus competencias motoras y a su vez reconstruirá las representaciones intelectuales que ha ido integrando a través de sus medio y del tiempo. (Delval, 2007, p. 304).

A través de este tipo de recreación, el niño reflejará la forma en que descubre y se apodera de la verdad, también ampliará o fortalecerá sus destrezas motoras y, a su

vez, reformará las representaciones intelectuales que ha ido configurando a lo largo del tiempo y su interacción con el entorno. (Delval, 2007, p. 304).

El juego de la reconstrucción empieza a reaparecer a partir de los cuatro años, sin embargo, no es hasta los siete u ocho años que el niño promueve a mostrarlo, debido a que el concepto de él a esta edad ya se ha desarrollado y evolucionado más. Este juego ocupa el primer plano dentro del infante en alguna etapa de su edad educacional en la que los niveles son sobresalientes: dentro del primero el niño construye a partir de modelos y en algún otro apartado intenta suministrar cosas que pueden funcionar (Moor, 1987).

Es importante tener en cuenta que todas esas distribuciones de juegos concuerdan en que cada prototipo de juego aparecerá en instancias especiales en el estilo de vida del niño, si desea expandir ciertas competencias dentro del niño pequeño con el fin de ayudarlo a mejorar socialmente.

El juego permite al niño manipular campos de información que aún pueden ser desconocidos para él, esto debido a que es una forma natural de intercambio entre el niño y el entorno en el que vive (Sarlé, 2001). Es por esto que la actividad lúdica desempeña un papel muy importante en la escolarización del pequeño porque la escuela es un área para dominar cosas nuevas, todo lo que estudian dentro del aula puede tener un efecto en la forma en que juegan o se comportan desarrollando su creatividad (Garrido, Rosemberg, Rodríguez & Sarlé, 2008), es por eso que la forma en que se desempeña un infante que asiste a la escuela ya no será similar a

la forma en que un infante que no asiste a las actividades educacionales por el hecho de que las actividades que se podrían realizar dentro el aula aumenta el disfrute y la función del niño pequeño como una base para realizar otras acciones, ya sean nuevas o viejas.

El Juego es un medio que facilita para transferir conocimientos en una lengua que el niño conoce y puede manejar sin problemas, considerando que para el niño todo parece ser una recreación, aunque ahora no todas las acciones que se realizan dentro del aula suelen serlo, el juego puede estar sumergido por el hecho de que el niño transformará continuamente algo que lo cansa o lo aburre en una recreación que lo divierte, convirtiéndolo en algo significativo y emocionante para él. Los investigaciones realizados sobre el juego verifican que este le brinda al niño un contexto en el que ya no solo realiza actividades físicas, las capacidades cognitivas que ya tiene, sino que además crea nuevas formas cognitivas (Harf, 2008), afirmando lo dicho anteriormente.

Además, el deporte como instrumento en la escolarización estimula las técnicas de conversación, cooperación y negociación con sus amigos cuando se considera que esas técnicas son fundamentales para la realización de cualquier interés de ocio además de que una vez que juegan con otros niños juntos reelaboran. Actividades diarias que les dan un significado o un significado único que les permite desarrollar su comprensión de su mundo social.

Finalmente, es fundamental enfatizar que el juego puede usarse como una herramienta para aumentar las habilidades primarias que sirven al hombre o la

mujer para establecer relaciones interpersonales, además de apoyar para reforzar y ampliar el carácter del niño.

2.2.2. Relaciones sociales

Para, Arroyave (2014) Refiere que las habilidades sociales es un grupo de capacidades, una recopilación de acciones y conductas que influyen en el comportamiento social de los individuos. Las habilidades sociales son variadas debido a que están constituidas por una diversidad de razonamientos, emociones, creencias y principios, fruto de los aprendizajes y de la experiencia de la persona adquirida a lo largo de la vida. Esto tiene una repercusión constante en la conducta y actitudes que posee la persona en sus relaciones e interacciones con los demás.

Para Roca (2014) Las habilidades sociales son comportamientos que se pueden observar, así como pensamiento y afectos, que nos permiten lograr interrelaciones personales que pueden ser beneficiosas, procurando que los demás consideren nuestros derechos y no imposibiliten conseguir nuestras metas. Las habilidades sociales entonces son acuerdos de funcionabilidad que nos permite interrelacionarnos con otros individuos, de modo tal, que logremos un mayor beneficio y un menor número de efectos negativos, ya sea a un pequeño o un gran plazo. Las personas generalmente hábiles buscan sus propios intereses, pero también toman en cuenta los intereses y emociones de los otros, cuando están en conflictos tratan de hallar en lo posible las soluciones pertinentes para ambos lados, en este sentido las habilidades sociales son parte fundamental de nuestra vida ya que:

1. Las relaciones interpersonales son nuestro primordial manantial de satisfacción, así como podrían constituirse en la causal del estrés y malestar, sobre todo si tenemos déficit de habilidades sociales.
2. Los individuos con escasas habilidades sociales son más proclives a sufrir alteraciones psicológicas, tales como: ansiedad o la depresión, así como ciertas enfermedades psicosomáticas.
3. Ser socialmente hábil incrementa nuestra calidad de vida, en la medida en que ayuda a sentirnos bien y a obtener lo que necesitamos.
4. La ausencia de habilidades sociales nos lleva a experimentar a menudo emociones negativas, como la frustración o la ira, y a sentirnos rechazados, infravalorados, desentendidos por los demás,
5. Desarrollar relaciones agradables con otras personas facilita el progreso y mantenimiento de una sana autoestima.

En definitiva los humanos, somos seres sociales por naturaleza, en esta condición necesitamos adquirir una serie de habilidades sociales que nos permita aproximarnos al otro, y poder vivir en armonía, no somos autosuficientes, pues necesitamos a los demás para la sobrevivencia y la existencia misma, en estas circunstancias el desarrollo de las habilidades sociales son fundamentales, las mismas que se concretizan en un conjunto de destrezas y conductas que el individuo ha ido adquiriendo y desarrollando a través de la experiencia que va desarrollado en su vida, el hombre se pone en contacto con sus semejantes y es acá donde va configurando determinadas relaciones en busca de aceptación y respeto en la sociedad.

2.2.2.1. Teoría sociocultural de Vigotsky

El presente trabajo de investigación cuenta con la teoría sociocultural que nos habla que es un proceso de intercambio y la transmisión del medio comunicativo y social, el cual permite que el ser humano logre su desarrollo social, es mediante el lenguaje que se logran estos procesos, el cual es de gran influencia para lograr un buen desenvolvimiento social (Vygotsky, 1981, p. 35). Vygotsky da énfasis en su teoría sociocultural al desenvolvimiento que muestra el niño con el ambiente que lo rodea, el autor afirma que los niños logran aprenden algo mediante la socialización, aprendiendo habilidades cognoscitivas como parte de su interacción para la formación de la vida, es mediante las actividades que los niños aprenden a formar su pensamiento y conductas sociales. Con esto el autor nos habla sobre desarrollo próximo (ZDP), esta orientación ayuda a los niños a desarrollar entre lo que ya son capaces de hacer y lo que aún no han logrado desarrollarlo por sí mismos, donde requieren ayuda para completar alguna actividad, por lo que el adulto debe estar presente como orientador. Los niños deben interactuar con su entorno ya que mediante lo que observa lo hace suyo y aprende. En el caso de la docente es que mediante estrategias orienta a los niños para lograr que estos sean sociables, de una manera didáctica, dinámica y divertida (Vygotsky, 1981, p.67). La socialización es un proceso, donde la persona logra aprender e interiorizar los elementos socioculturales de su entorno, este los toma como parte de su personalidad, teniendo como base fundamental las experiencias vividas y de agentes sociales y es así como logra adaptarse a una sociedad (Rocher, 1993, p. 67); La socialización es un proceso que le permite a las personas adquieren

diferentes habilidades, conocimientos que le permitirá desenvolverse como un miembro de un determinado grupo (García, 1989, p.189).

2.2.2.2. Definición de Relaciones sociales

La relación se conoce como la correspondencia o conexión que se establece entre algo o alguien con cualquier otro problema o con cualquier otra persona. Mientras tanto, los miembros sociales de la familia son aquellas interacciones sociales que se regulan a través de normas sociales entre seres humanos o más grandes, cada uno de los cuales cumplen una función social y despliega una función social. Ucha (2010).

2.2.2.3. Favorecen la cultura de grupo y fomentan la socialización

Las relaciones sociales, interpersonales, de alguna manera, establecen los indicios del estilo de vida de la institución y su transmisión a través del sistema de socialización, promoviendo la percepción, la motivación, el aprendizaje y las creencias. Dentro de esta organización denominada relaciones sociales podemos encontrar los siguientes tipos de relaciones: amistad, familia propia, pinturas, entre otras. Ucha (2010).

Las relaciones sociales se convierten en un complemento dentro de los estilos de vida de un ser humano al igual que el cortejo que tenemos con nosotros mismos, entonces, la verdad de relacionarnos con diferentes seres humanos es una cuestión esencial y esencial de la existencia de cada día. Como efecto de esta situación, los psicólogos insisten en la formación emocional en este sentido de venta del aspecto

social, porque se facilitan actitudes finas en el sentido de la vida con miras a permitir la mejora de las habilidades sociales. Ucha (2010).

Las relaciones sociales, con frecuencia, se desarrollan dentro de un grupo social, también llamado institución natural. Cada persona dentro de la organización social desempeñará roles recíprocos dentro de la sociedad y podría actuar de acuerdo con las mismas normas, valores y objetivos constantemente acordados si se quiere satisfacer los lugares comunes exactos de la organización. Ucha (2010).

2.2.2.4. El ser humano es un ser eminentemente social que necesita de estas relaciones para vivir

Un cortejo social puede ser un método para cumplir ciertos objetivos junto con un abandono. El ser humano es, hasta ahora, un ser eminentemente social, por lo que necesita casi como el aire que le deja respirar para estar en contacto con diferentes personas de la misma especie. Ucha (2010).

Como detalle fundamental en toda relación social resulta la conversación, que es el potencial que tiene el ser humano para lograr registros de su entorno para luego poder proporcionalizarlo con la relajación de las personas con las que interactúa.

Las relaciones sociales son muy cruciales dentro del estilo de vida de cualquier individuo, en principio por el hecho de que a través de ellas el hombre o la mujer recibe amor, afecto, contención, y por otro lado porque tenerlas elimina la soledad y el aislamiento, problemas que continuamente entristecen. el alma y pueden causar

enfermedades corporales y mentales. Es decir, las relaciones sociales son lo mejor para el espíritu y para el marco, continuamente. Ucha (2010).

2.2.2.5. Dificultades y cómo sobrellevarlas

Ahora bien, deberíamos decir que el máximo de las relaciones sociales que establecemos en nuestra vida, con amigos, familia, con un asociado, con personas, no siempre son simples y sencillas, pero pueden ser de vez en cuando muy complejas y productivas, dolor, ira, entre diferentes sentimientos en los seres humanos. Ucha (2010).

Es un lugar común que las relaciones sociales generen diferencias de opinión sobre una forma de enfrentar o resolver una dificultad, malentendidos, problemas de comunicados, silencios incómodos, enojo, distanciamiento, y ahora sin mencionar la realidad de que es mucho más herbal que los humanos tienden a tener. Tenemos más afinidades con unos humanos que con otros, y luego esto, por supuesto, también contribuye a provocar desacuerdos en las relaciones sociales con algunos por los que seguramente no simpatizamos, pero como sustitutos del otro. Ucha (2010).

Y eso es tan típico porque para mantener vivas y en excelentes condiciones las relaciones sociales es fundamental dejar de lado la singularidad y el egoísmo que nos suelen dominar para que puedas conectar satisfactoriamente con el otro, con sus deseos, con su globalidad.

Pero hay otra cara de la moneda en la que las relaciones sociales nos brindan momentos únicos, inolvidables, cariñosos y satisfechos a causa de abrazos, besos,

llamadas telefónicas, celebraciones, guía, frases de amor, entre otros, comprometidos con nosotros por aquellas personas con las que interactuamos socialmente de una manera completamente alegre. Ucha (2010).

Abrir el corazón, creer y dejar de lado la individualidad son claves para lograr relaciones sociales duraderas, y no podemos desconocer en este sentido que lo que el hombre o la mujer ha descubierto dentro del núcleo del círculo de familiares al respecto también es muy importante, debido a que al hecho de que normalmente el niño lo toma como ejemplo e interioriza algunos modelos que aprecia en sus padres y en su entorno familiar más cercano. Ucha (2010).

III Hipótesis:

3.1. Hipótesis general

Existe una relación significativa entre el juego y las relaciones sociales de los estudiantes de la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

3.2. Hipótesis nula

No existe relación entre el juego y las relaciones sociales de los estudiantes de la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

Hipótesis específicas:

El juego y la independencia se relacionan significativamente en los estudiantes de 4 y años de la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

El juego y la interacción se relacionan significativamente en los estudiantes de 4 y 5 años de la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

El juego y la aceptación se relacionan significativamente en los estudiantes de 4 y 5 años de la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

El juego y la iniciativa se relacionan significativamente en los estudiantes de 4 y 5 años de la I.E N° 003 Gral de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

IV. METODOLOGÍA:

4.1. Diseño de la Investigación

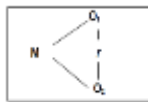
4.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación del presente trabajo de investigación es cuantitativo, y el método utilizado en este estudio fue no experimental, por lo que no fue necesario intervenir para modificar las variables, sino que la información requerida se recogió en la realidad presentada.

4.1.2. Nivel de investigación

El nivel en el que se pretende ejecutar el estudio es el descriptivo correlacional, es decir, se identificaron las características de cada variable y, luego, se verificó cómo se comporta una al lado de la otra. (Fidias G Arias, 2012.p.24)

Esquema: fórmula descriptiva correlacional



M= Muestra

O1= El juego

O2= Relaciones sociales

R= Relación entre las variables

4.1.3 Diseño de Investigación

El diseño será el No experimental, es decir, se realizó sin manipular ningún aspecto de las variables. (Santa Paella y Filiberto Martins, 2010.p.83)

4.2 Población y muestra

Población y muestra

De acuerdo con Hernández (2014), la población es la conjunción de datos y sujetos que mantienen entre sí características comunes, vinculadas al fenómeno de investigación; en este caso, se constituyó por 51 estudiantes de educación inicial.

Tabla N° 1 Población

SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	N° DE ESTUDIANTES
Roja (Mañana)	11	14	25
Amarilla (Tarde)	12	14	26

Fuente: Nomina institucional

Muestra:

De acuerdo con Hernández y otros (2014) la muestra es un subconjunto de la población que puede mostrar las características que se desean estudiar. Para el presente estudio fue elegida por convenir a la investigación, seleccionando, para tal efecto, una sección del turno matutino por ser el grupo donde se ha identificado el problema.

Tabla N° 2 Muestra de Estudio

SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	N° DE ESTUDIANTES
Aula Roja (Mañana)	11	14	25

Fuente; Nomina de la institución educativa

4.3. Definición y Operacionalización de las variables e indicadores

Variable 1: El juego

Definición conceptual: Es la actividad lúdica resulta de divertirse y, principalmente, desarrollar capacidades diversas y con la que se puede identificar explicación a cómo funcionan las cosas (Piaget, citado por Goicochea, 2006, p. 86).

Definición operacional: Es una forma de expresión que usa la diversión y la amistad como expresión; es medido por la motricidad, capacidad de símbolos y el ajuste a lo normado.

Variable 2: Relaciones sociales

Definición conceptual: Proceso de inicio de la amistad y de relación entre compañeros del grupo etario; desde el juego el niño logra ampliar su contexto más allá de su núcleo familiar y se encuentra con sus pares, con lo que está en nuevas posibilidades de aprendizaje (Frank y Caplan, 2013).

Definición operacional: Proceso que relación social que desarrolla, en el estudiante, su ser independiente, interactivo, ser aceptado y con iniciativa.

Cuadro N° 1 Cuadro de Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Variable 1: El juego	Es la actividad lúdica resulta de divertirse y, primariamente, desarrollar capacidades diversas y con la que se puede identificar explicación a cómo funcionan las cosas (Piaget, citado por Goicochea, 2006, p. 86).	Es una forma de expresión que usa la diversión y la amistad como expresión; es medido por la motricidad, capacidad de símbolos y el ajuste a lo normado.	Juego sensorio motor	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa. • Imitación. • Exploración. 	Nominal
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Reproducción. Simbolización. • Representación. 	
			Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Acomodación. • Respeto. • Reconoce 	
Variable 2: Relaciones sociales	Proceso de inicio de la amistad y de relación entre compañeros del grupo etario; desde el juego el niño logra ampliar su contexto más allá de su núcleo familiar y se encuentra con sus pares, con lo que está en nuevas posibilidades de aprendizaje (Frank y Caplan, 2013).	Proceso que relación social que desarrolla, en el estudiante, su ser independiente, interactivo, ser aceptado y con iniciativa.	Independencia	<ul style="list-style-type: none"> • Se opone a quedarse. • Solicita apoyo en las actividades. • Busca que los adultos lo aprueben. • Requiere presencia de la familia 	Nominal
			Interacción	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con otros niños. • Presta apoyo a quien está en dificultad. • Respeto el turno. 	
			Aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Siente que lo aceptan. • Es convocado a los juegos. • Hacen mofa de él. • Lo consideran como amigo 	
			Iniciativa	<ul style="list-style-type: none"> • Abre diálogo con visitas. • Muestra cercanía. • Participa del juego en grupo. • Conversa con sus pares. 	

Fuente: Elaboración Propia

4.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

4.4.1. Técnicas

Según Hernández (2014) para el presente estudio se eligió la técnica de la observación sistemática.

4.4.2. Instrumentos

Lista de cotejo Es un instrumento de evaluación que contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación, previamente establecidos, en la cual únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, por ejemplo: sí-no, 1-0 Gómez (2013)

4.4.3. Validación y confiabilidad del instrumento

Para hallar la validez del instrumento se acudió al juicio de expertos que estuvo constituido por profesionales de alta experiencia, quienes realizaron la observación del caso, las mismas que fueron subsanadas y que fueron aceptadas por los expertos.

En cuanto a la confiabilidad se realizó una prueba piloto, obteniendo un 0,861 en su alfa de Cronbach, lo que correspondería a un nivel de confiabilidad alta.

CONFIABILIDAD SEGÚN LA APLICACIÓN DEL ALFA DE CRONBACH

El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz

Ficha de observación sobre desarrollo de relaciones sociales

Tabla N° 3 Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100
	Excluido ^a	0	0
	Total	8	100

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

Tabla N° 4 Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.861	9

Procedimiento para la aplicación del instrumento

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera, se coordinó un permiso con los padres de familia, firmando un consentimiento informado para la aplicación del instrumento, la guía de observación, a la muestra de investigación, cuya muestra fue de 25 niños, se proporcionó un día, para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los niños en su hogar, para así no interrumpir sus sesiones de clases virtuales.

El instrumento se aplicó mediante videollamadas que se realizó a los padres de familia.

4.5. Plan de análisis

Para poder analizar los datos que se recojan cuantitativamente, se elaboró en Excel una base de datos para luego procesarlos por medio del paquete estadístico SPSS, versión 25. En el análisis se aplicará la estadística descriptiva y la estadística inferencial.

Descriptivamente se elaboraron tablas y gráficos de frecuencias y porcentajes que identifican el nivel de cada variable.

De forma inferencial se aplicó el coeficiente correlacional de Pearson para contrastar las hipótesis, tanto la general, como las específicas.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro N° 2 Matriz de Consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	ESCALA DE MEDICIÓN
Como se relaciona el juego con las relaciones sociales en estudiantes de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020?	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	El juego	Diseño de investigación: Tipo: Cuantitativo Nivel: Descriptivo correlacional	Nominal
	Establecer la relación que existe entre el juego y las relaciones sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.	Existe una relación significativa entre el juego y las relaciones sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.		Diseño: No experimental	
	OBJETIVO ESPECIFICO	HIPOTESIS ESPECIFICO	Relaciones sociales	Técnica e Instrumento: Instrumento: Lista de cotejo	
	Comprobar la relación del juego con la dimensión independencia en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.	El juego y la dimensión independencia se relacionan significativamente en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.		Técnica: Observación	
Comprobar la relación del juego con la dimensión interacción en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.	El juego y la dimensión interacción se relacionan significativamente en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.	Población muestral: Niños y niñas de de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.			
	Comprobar la relación del juego con la dimensión aceptación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.	El juego y la dimensión aceptación se relacionan significativamente en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral. de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.			
	Comprobar la relación del juego con la dimensión iniciativa en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.	El juego y la dimensión iniciativa se relacionan significativamente en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 Gral de Brig. Jorge Guiman Bonifaz, 2020.			

Fuente: Elaboración Propia

4.7. Principio Éticos

Según el documento del código de ética de ULADECH. El manifiesto intenta que el estudiante de la carrera de educación inicial eleve y practique valores aprendidos durante su formación y que estos sean alineados a la investigación que realiza, a fin de garantizar una investigación acorde con principios éticos de un futuro investigador y profesional. ULADECH (2019).

Utilizamos la protección a las personas o muestra de estudio, la justicia e integridad científica, con estos códigos de ética, realizamos una protección a nuestra investigación y a nuestra muestra de estudio.

Protección a las personas. - La indagación de toda persona tiene el fin el de proteger o determinar el acuerdo de obtener un beneficio en las indagaciones que se trabajan, respetando la honestidad, igualdad, pluralidad, intimidad de las personas.

Justicia. - El investigador tiene el talento necesario, para practicar un juicio razonable, y participando ecuánimemente en los procesos y procedimientos agregados a la investigación, no dando lugar a prácticas injustas.

Integridad científica. - La integridad o rectitud de un investigador se extiende en la enseñanza y ejercicio profesional no sólo la actividad científica, evaluando los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación.

V. RESULTADOS

5.1 RESULTADOS

Los resultados se tabularon de acuerdo a los objetivos de la investigación.

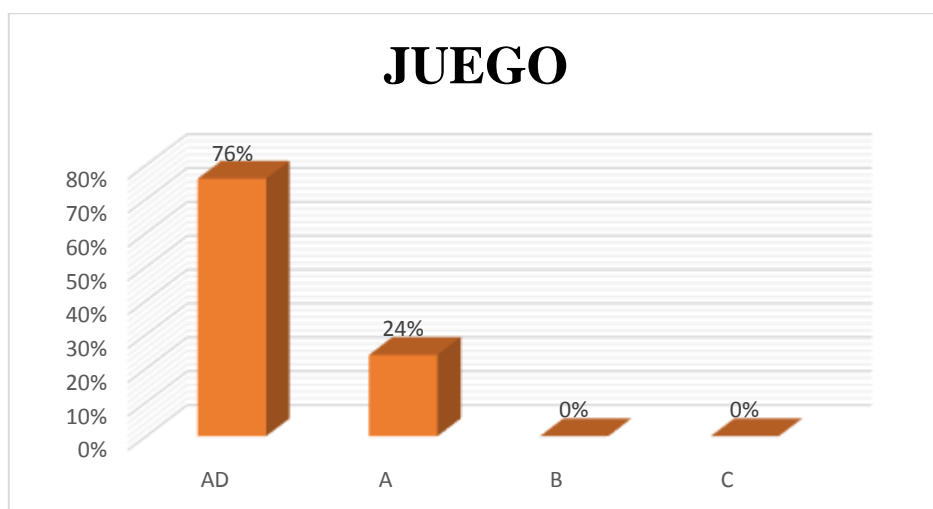
5.1.1. Establecer la relación que existe entre el juego y las relaciones sociales en niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

Tabla N° 5 Resultado de la variable el juego

Calificación	F	%
AD	19	76%
A	6	24%
B	0	0%
C	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación Julio 2020.

Gráfico N° 1 Resultado de la Variable El Juego



Fuente: Tabla N° 5.

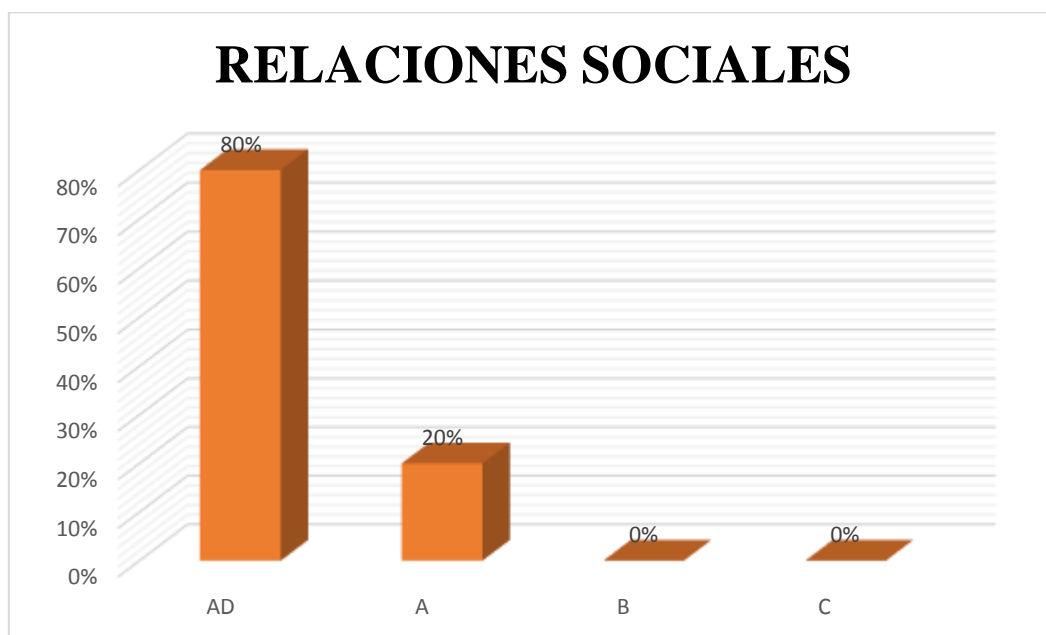
Según la tabla N° 5 y gráfico N° 1 muestran los resultados obtenidos en la aplicación del post test, aplicado a los 25 niños del aula de 4 y 5 años, se observó que el 76% de los niños se encuentran un nivel del logro destacado AD, respecto a la variable el juego.

Tabla N° 6 Resultado de la variable Relaciones sociales

Calificación	F	%
AD	19	80%
A	6	20%
B	0	0%
C	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación Julio 2020.

Gráfico N° 2 Variable Relaciones sociales



Fuente: Tabla N° 6.

Según la tabla N° 6 y gráfico N° 2 muestran los resultados obtenidos en la aplicación del post test, aplicado a los 25 niños del aula de 4 y 5 años, se observó que el 80% de los niños se encuentran un nivel del logro destacado AD, respecto a la variable relaciones sociales.

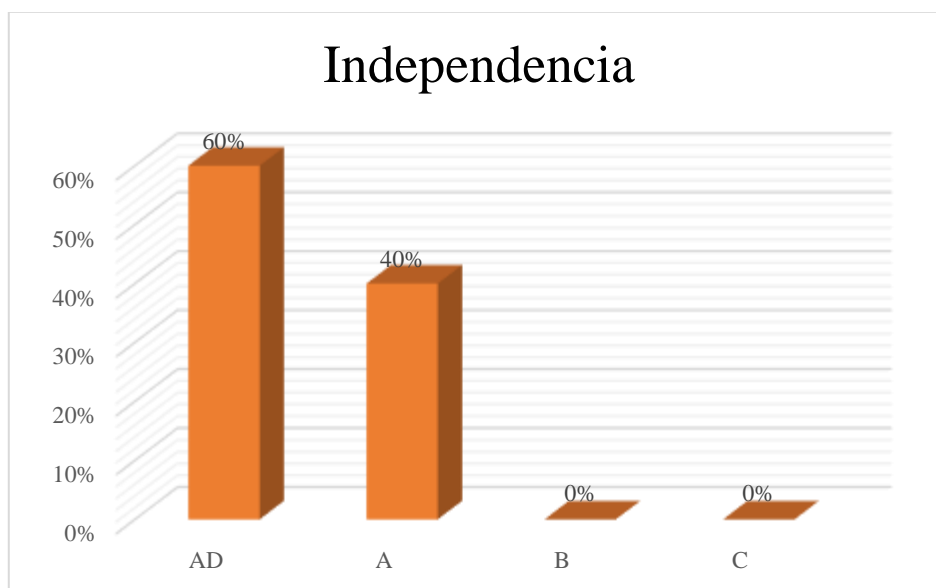
5.1.2. Comprobar la relación del juego con la dimensión independencia en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

Tabla N° 7 Resultado de la Dimensión Independencia

Calificación	F	%
AD	15	60%
A	10	40%
B	0	0%
C	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación Julio 2020.

Gráfico N° 3 Dimensión Independencia



Fuente: Tabla N° 7.

Según la tabla N° 7 y gráfico N° 3 muestran los resultados obtenidos en la aplicación del post test, aplicado a los 25 niños del aula de 4 y 5 años, se observó que el 60% de los niños se encuentran un nivel del logro destacado AD, respecto a la dimensión independencia.

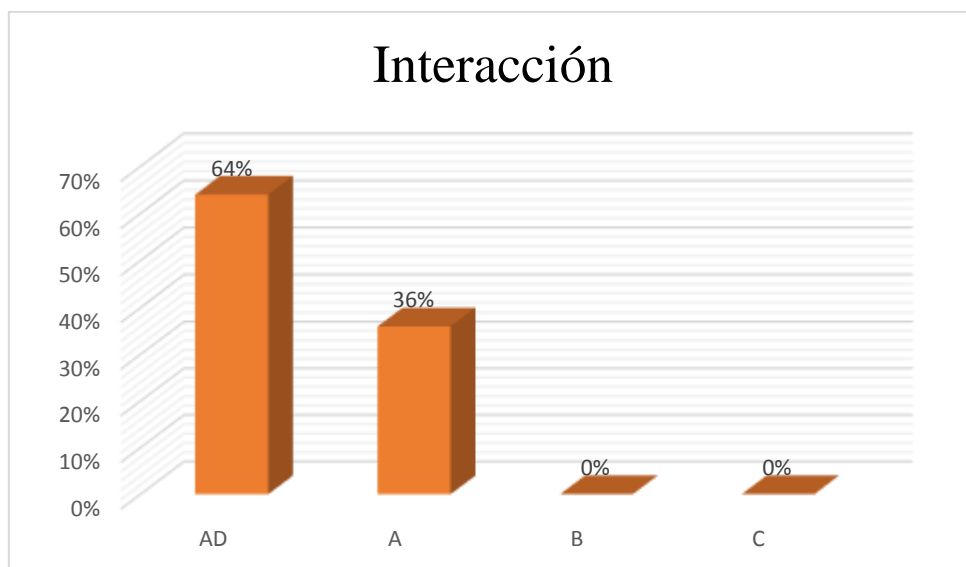
5.1.3. Comprobar la relación del juego con la dimensión interacción en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

Tabla N° 8 Resultado de la Dimensión Interacción

Calificación	F	%
AD	16	64%
A	9	36%
B	0	0%
C	0	0%
Total	25	100%

Fuente Ficha de observación Julio 2020.

Gráfico N° 4 Dimensión Interacción



Fuente: Tabla N° 8.

Según la tabla N° 8 y gráfico N° 4 muestran los resultados obtenidos en la aplicación del post test, aplicado a los 25 niños del aula de 4 y 5 años, se observó que el 64% de los niños se encuentran un nivel del logro destacado AD, respecto a la dimensión interacción.

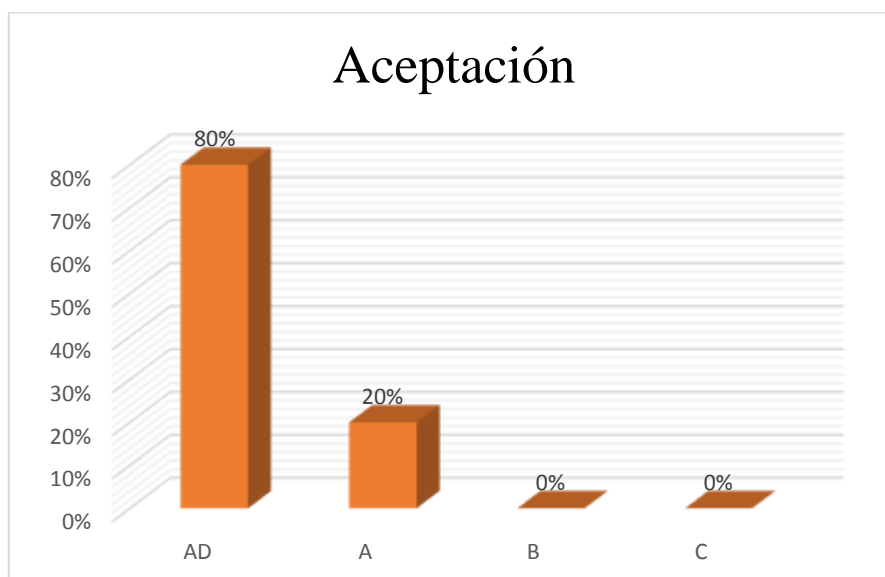
5.1.4. Comprobar la relación del juego con la dimensión aceptación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

Tabla N° 9 Dimensión Aceptación

Calificación	F	%
AD	20	80%
A	5	20%
B	0	0%
C	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación Julio 2020.

Gráfico N° 5 Resultado de la Dimensión Aceptación



Fuente: Tabla N° 9.

Según la tabla N° 9 y gráfico N° 5 muestran los resultados obtenidos en la aplicación del post test, aplicado a los 25 niños del aula de 4 y 5 años, se observó que el 80% de los niños se encuentran un nivel del logro destacado AD, respecto a la dimensión aceptación.

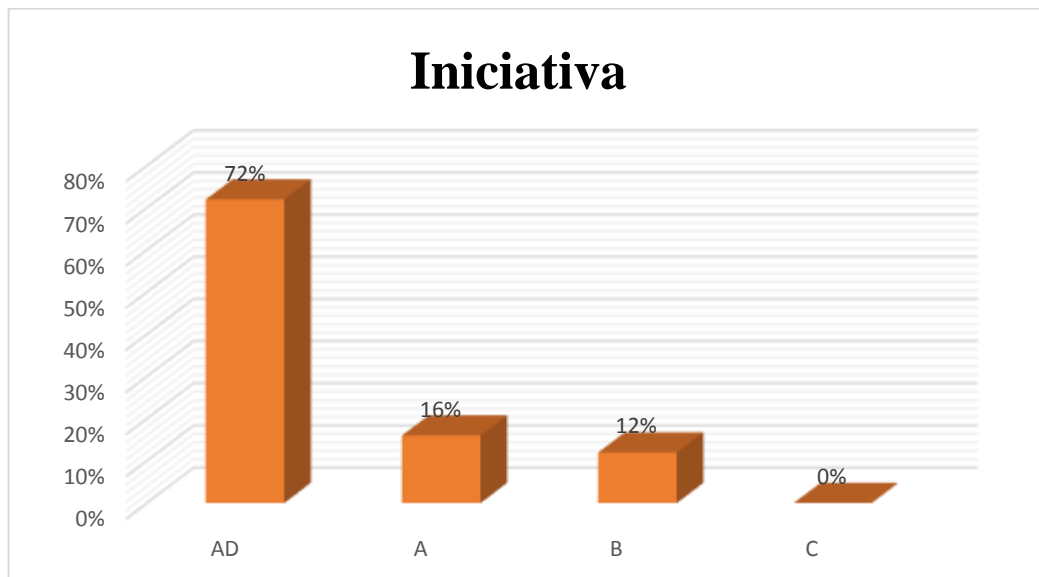
5.1.5. Comprobar la relación del juego con la dimensión iniciativa en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020.

Tabla N° 10 Resultado de la Dimensión Iniciativa

Calificación	F	%
AD	18	72%
A	4	16%
B	3	12%
C	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Ficha de observación Julio 2020.

Gráfico N° 6 Dimensión iniciativa



Fuente: Tabla N° 10.

Según la tabla N° 10 y gráfico N° 6 muestran los resultados obtenidos en la aplicación del post test, aplicado a los 25 niños del aula de 4 y 5 años, se observó que el 72% de los niños se encuentran un nivel del logro destacado AD, respecto a la dimensión iniciativa.

Tabla N° 11 Prueba de Pearson

Nivel de relación entre el juego en las relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, Tumbes, 2020

		Relaciones sociales	Independencia	Interacción	Aceptación	Iniciativa
juego	Correlación de Pearson	,463**	,494**	,638**	,412*	,523**
	Sig. Bilateral	,000				
	N	25				

Descripción:

En la presente tabla se muestra el resultado de aplicar el coeficiente de correlación de Pearson para determinar el nivel de relación entre el juego y las relaciones sociales; además, se establece la relación del juego con las dimensiones de las relaciones sociales en estudiantes de 4 y 5 años de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, Tumbes, 2020; se observa que el coeficiente llega a obtener un coeficiente de 0,463 para la relación entre las variables; 0,494 entre juego e independencia; 0,412 para la relación entre juego y aceptación; ,523 en la relación juego e iniciativa; con estas la relación es moderada y directa. En cambio, cuando se relaciona juego con interacción se obtiene ,638; es decir, una relación alta y positiva. En todos los casos la

significancia bilateral es inferior a 0,01, con lo que queda determinado que la relación entre el juego y las relaciones sociales y sus dimensiones es significativa.

5.2. Análisis de Resultados

Con respecto al objetivo general se ha establecido la relación que existe entre el juego y las relaciones sociales en niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020. De acuerdo a los resultados de acuerdo al objetivo general en la relación que existe entre el juego y las relaciones sociales de la aplicación del post test, donde se evidencio que el 80%, de los niños se encontraron en el nivel de logro AD, por lo que el valor coeficiente de significancia de acuerdo a la prueba de Pearson fue 0,463, siendo $p < 0,01$, una relación medianamente alta, demostrando que el Juego mejoró las relaciones sociales en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E. N° 003, aceptándose la hipótesis general de la investigación.

Currículo Nacional (2016) Inicio de juego libre: Es la realización en donde el niño siente libertad, le es agradable, no es una técnica asesorada por otras personas, siendo para el niño algo tan natural, tomando sus propias decisiones y reglas, logra conseguir mediante el juego destrezas cognitivas, comunicativas y sociales.

Según lo manifiesta Pilaloo, (2019) en sus conclusiones que el juego influye significativamente en las relaciones sociales de los niños de 4 -5 años de la escuela General Antonio José de Sucre. Este tema también coincide con Torres, H. (2020) en sus conclusiones tiene en cuenta que los juegos convencionales, es el pasatiempo

que tiene el propósito de desarrollar competencias, incluidas las capacidades, además de lograr un gran efecto en la conciencia fonológica del alumno.

Evidentemente podemos observar que los juegos mejoraron significativamente las relaciones sociales en los niños, esto se debe a que el juego es una estrategia que promueve el desarrollo del desenvolvimiento e inhibirse en las relaciones sociales que participe, ayudándolo al no aislamiento con su mundo exterior.

Según el primer objetivo específico, comprobar la relación del juego con la dimensión independencia en los niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020; De acuerdo a los resultados del primer objetivo específico en la relación del juego con la dimensión independencia, en la aplicación del post test, donde se evidencio que el 60% de los niños se encontraron en el nivel de logro AD. Por lo que el valor coeficiente de significancia de acuerdo a la prueba de Pearson fue 0,494, siendo $p < 0,01$, una relación moderada, demostrando que el Juego mejoró la dimensión Independencia de las relaciones sociales en los niños, aceptándose la hipótesis general de la investigación.

En el Currículo Nacional (2016) encontramos que el desarrollo personal y social de los pequeños, empieza desde dentro de su propia familia, siendo está una base muy segura en sus primeras relaciones sociales afectivas, son tan importantes porque en ellos se va formando su seguridad en esta relación de apego, ellos comienzan a fortalecerse confiar en su propia familia y con las demás personas.

Según lo manifiesta Chavieri (2016) concluye en su tesis que existe relación positiva muy alta entre los juegos cooperativos y las habilidades sociales en niños

del II ciclo. “Martínez (2012) citado por Chavieri, menciona que el objetivo principal de la Educación en el nivel inicial es socializar al niño, los centros educativos del nivel inicial deben promocionar técnicas de mejora para que los niños participen y de ese modo edifiquen sus naturales habilidades sociales; tomando en cuenta el grupo etéreo que concurre a dichas escuelas”.

Evidentemente se demuestra que el juego mejoró significativamente la dimensión independencia en los niños, logrando que participen independientemente en las actividades realizadas fuera de su hogar y dentro de su centro educativo, dejando el vínculo de apego de su hogar.

Según el segundo objetivo específico, comprobar la relación del juego con la dimensión interacción en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020; De acuerdo a los resultados del segundo objetivo específico en la relación del juego con la dimensión interacción, en la aplicación del post test, donde se evidencio que el 64% de los niños se encontraron en el nivel de logro destacado AD. Por lo que el valor coeficiente de significancia de acuerdo a la prueba de Pearson fue 0,638, siendo $p < 0,01$, donde nos muestra una significancia alta y positiva, demostrando que el Juego mejoró la dimensión Interacción en las relaciones sociales en los niños, aceptándose la hipótesis general de la investigación.

Encontramos en el Currículo Nacional (2016) Que él infante desde los primeros días de su vida, siente que son uno solo con su madre, por el sentir la interacción de ternura y amor que le brinda su mamá, a la medida que él va creciendo el comienza a reconocer su propio cuerpo, sintiendo que es diferente a su mamá, que él tiene

diferentes sentimientos, diferentes emociones, qué es diferente a los demás y que él puede interactuar con otras personas.

Según lo manifiesta un investigador que nos ayudó discernir nuestras dudas es Pacheco (2016) Comenta que el empleo de los juegos de sociabilidad y de cooperación, ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas para relacionarse, permitiendo así tener una adecuada socialización. La infancia, es un tiempo de gran relevancia ya que allí se constituyen las bases para el perfeccionamiento sano en el área socio afectiva, primordialmente en las relaciones sociales verdaderas, en este período el niño sociabiliza con los demás niños y con los mayores mediante el juego y en la vivencia habitual, aprenderá a formular sus ideas, manifestando sus necesidades y desarrollar relaciones afectivas social mente.

Evidentemente se demuestra que el juego mejoró significativamente la dimensión interacción en los niños, siendo de gran relevancia el juego porque mediante el los niños vivencian momentos didácticos incluyendo a todos los niños permitiéndoles inhibirse e interactuar en todas las actividades ejecutadas.

Según el tercer objetivo específico comprobar la relación del juego con la dimensión aceptación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020; De acuerdo a los resultados del tercer objetivo específico en la relación del juego con la dimensión aceptación, en la aplicación del post test, donde se evidencio que el 80% de los niños se encontraron en el nivel de logro destacado AD; Por lo que el valor de significancia de acuerdo al coeficiente de la prueba de Pearson obtuvimos un 0,412, siendo $p < 0,01$, donde nos muestra una significancia moderada, demostrando que el Juego mejoró la

dimensión aceptación de las relaciones sociales en los niños, aceptándose la hipótesis general de la investigación.

Como se comenta en el Currículo Nacional (2016) Los niños al vivenciar situaciones educativas ejecutadas por el docente mediante el juego, ayuda a que los niños se integren y sean aceptados mediante la sociabilización, siendo el colegio el primer lugar público que ellos empiezan a integrarse en la sociedad, logrando convivir y aportar vivencias significativas dentro del aula y en su institución

Según Aranda (2017) Comenta que la falta de habilidades sociales, que encontramos en los primeros años de vida pueden ir perjudicándolos, si es que no se interviene a tiempo, dentro de la institución educativa se va formando las habilidades sociales, siendo la conexión con el desarrollo cognitivo en los niños, los profesores y los padres tienen que lograr hacer frente a este problema llevándolos con ellos a desarrollarse integralmente como persona y fortaleciendo las relaciones sociales de ellos.

Evidentemente el uso de los juegos constituye una de las estrategias muy importantes de inclusión para que el niño sea aceptado grupalmente y lograr una excelente relación social con sus mismos compañeros de su entorno institucional.

Según el cuarto objetivo específico, comprobar la relación del juego con la dimensión iniciativa en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020; De acuerdo a los resultados del cuarto objetivo específico en la relación del juego con la dimensión iniciativa, en la aplicación del post test, donde se evidencio que el 72% de los niños se encontraron en el nivel de logro destacado AD; Por lo que el valor de significancia de acuerdo

al coeficiente de la prueba de Pearson obtuvimos un 0,523, siendo $p < 0,01$, lo que indicó una correlación significativamente directa y media, demostrando que el Juego mejoró la dimensión iniciativa en las relaciones sociales en los niños, aceptándose la hipótesis general de la investigación.

Así mismo, mencionado en el Currículo Nacional (2016) Los niños comienzan a edificar su identidad y a desarrollarse en variados aspectos que a él lo hacen único, al reconocerse el mismo y valorarse, es capaz de conseguir sus metas considerándose parte de este mundo comprendiendo que él puede intervenir, diagnosticar su comportamiento, sus sentimientos de acuerdo al bien propio y el de lo demás trayendo consigo la conexión en las relaciones sociales

Según la investigación de Nassr (2017) Silvia en su libro: Sentir y crecer. El crecimiento emocional en la niñez, enfatiza que el desarrollo de la autonomía en conjunto con la dependencia son cambios que en nuestras vidas las persona establecerán como parte de su crecimiento, valioso e importante para el entorno del infante y siendo una influencia positiva en su vida. Para obtener un crecimiento integro, es necesario un entorno adecuado por parte de sus parientes. (Sílvia, 2004 p. 37).

Evidentemente el uso del juego como estrategia es importante para desarrollar la dimensión iniciativa en las relaciones sociales, pues los primeros años de vida son cruciales porque en esta etapa se producen cambios maravillosos donde el niño puede tomar decisiones por sí mismo, dándole el paso a la iniciativa personal.

VI. CONCLUSIONES

Se ha se ha establecido la relación significativa que existe entre el juego y las relaciones sociales en niños y niñas de 4 y 5 años de educación inicial en la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020; La mayoría de alumnos presentaron un alto porcentaje significativo en la variable relaciones sociales, confirmando que si existe correlación altamente positiva en las dimensiones independencia, interacción, aceptación e iniciativa, concluyendo que los juegos mejoraron significativamente las relaciones sociales en los niños, esto se debe a que el juego promovió la desinhibición en los niños, fortaleciendo la relación amical con sus compañeros.

Se comprobó la relación significativa del juego con la dimensión independencia en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020; La mayoría de alumnos presentaron un moderado porcentaje en la dimensión independencia, si existe correlación medianamente positiva, donde los niños lograron desarrollar su autonomía, pudiéndose quedarse solo, solicitar el apoyo en las actividades tan solo cuando no entiende y ya no es tan necesario la presencia de la familia para realizar sus actividades, concluyendo que los juegos mejoraron significativamente la dimensión independencia en los niños, esto se debe a que el juego promovió su independencia en las situaciones problemáticas que existió dentro de su entorno familiar y en su centro educativo.

Se comprobó la relación significativa del juego con la dimensión interacción en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020, La mayoría de alumnos presentaron un moderado porcentaje en la dimensión

interacción, si existe correlación medianamente positiva, donde los niños lograron jugar con otros niños, presta apoyo a quien está en dificultad, respetar el turno, concluyendo que los juegos mejoraron significativamente la dimensión interacción en los niños, porque al interactuar con sus compañeros en las diferentes actividades lograron relacionarse más entre ellos.

Se comprobó la relación significativa del juego con la dimensión aceptación en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020; La mayoría de alumnos presentaron un alto porcentaje en la dimensión aceptación, si existe correlación altamente positiva, donde los niños lograron sentirse aceptados y ser considerado como amigo, concluyendo que los juegos mejoraron significativamente la dimensión aceptación, porque los niños lograron integrarse con facilidad y seguridad en la ejecución de las actividades mediante el juego.

Se comprobó la relación significativa del juego con la dimensión iniciativa en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, 2020; La mayoría de alumnos presentaron un alto porcentaje en la dimensión iniciativa, si existe correlación altamente positiva, donde los niños lograron dialogar con miembros de la institución, participa en grupo, conversar con sus compañeros, concluyendo que los juegos mejoraron significativamente la dimensión iniciativa, porque los niños lograron desenvolverse con facilidad al dialogar y relacionarse con personas ajenas a su hogar.

RECOMENDACIONES:

Que los directivos de la I.E N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, Tumbes, socialicen con el equipo docente de educación inicial los resultados del presente estudio, con el fin de asumir la búsqueda de mecanismos adecuados para usar el juego como una herramienta educativa que coadyuve válida para el desarrollo de los aprendizajes.

Que las docentes de educación inicial de la N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, Tumbes, busquen mejorar las relaciones sociales de los alumnos a su cargo, por medio de la activación de mecanismos lúdicos que propicien que el niño pueda interrelacionarse adecuadamente.

Que las profesoras de educación inicial de la N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, Tumbes, fundamenten el desarrollo de la independencia de los niños, a través de herramientas y métodos innovadores.

Que el equipo directivo y las docentes de la N° 003 General de Brigada Jorge Guiman Bonifaz, Tumbes ejecuten de un programa de actualización para mejorar las estrategias lúdicas que traigan consigo el desarrollo de la aceptación e interacción de los alumnos de educación inicial.

Que se puedan promover investigaciones sobre el desarrollo de la iniciativa de los estudiantes de educación inicial, teniendo en cuenta diversos ambientes, relacionados con diferentes variables identificadas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarez-Gayoy. (2012.p.281). Relaciones sociales. Colombia: Editorial Villa.
- Bañeres D. (2010.p.85). Didactica del juego. Colombia: Ediciones Prado.
- Bautista. (2012.p.35). Clasificacion del juego. México: Ediciones TRillas.
- Berk, J (1998) Conceptos teóricos de Lev Vigotsky: Pensamiento y lenguaje. Obtenido en agosto del 2018 desde: <http://es.scribd.com/doc/18128197/Conceptos-teoricode-Lev-Vigotsky-Pensamiento-y-lenguaje>
- Calero. (2013.p.84). El juego simbolico. Bogotá: MC Grown Hill.
- Carrasco, B (1995). Cómo aprender mejor Estrategias de aprendizajes. Rialp. Madrid.
- Carrera y Mazzarella (2001) Vygotsky: a socio-cultural approach. Recuoerado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=6195>
- Chaves, P (2001) Psicología del desarrollo en la edad infantil. Obtenido en diciembre del 2018 desde: <http://ocw.uib.es/ocw/psicologia/psicologia-del-desarrollo-en-laedad-infantil/bloque-tematico-4.pdf>.
- Claparede R. (2012.p.51). El juego para niños de 4-5- años. Colombia: Editorial Sevilla.
- Cotrina, S. (2015), Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- De la Orden. (2013.p.45-47). Metodologia de la investigacion. Chile: Editorial Mantoja.
- Fidias G Arias. (2012.p.24). Metodologia de la Investigacion II. Mexico: Editorial Gacela.
- Frank y Caplan (2012) Nueva pedagogía y Psicología Infantil. Edición Cultural.

- Goicoechea, M. A. (2006) El valor del juego como proceso de socialización del niño. Valencia, Promolibro.
- Grawitz M. (2012.p-59). Metodos y Tecnicas de las ciencias sociales. Mexico: Editorial Mexicana.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª ed.). México: McGraw-Hill. Menchen, F. 1998 “Descubrir la creatividad. Aprender para volver a aprender”. Madrid: PIRÁMIDE S.L.
- Hernandez Sampier. (2012.p.51). Metodologia de la investigacion . mexico: MC Graw.
- Hernández, F. B. (2013.p.72). Metodologia de la investigacion. Colombia: Editorial MC Graw Hill.
- Huizinga J. (1968.p.127-128). El juego como estrategia pedagogica. Madrid: Editorial Paidos.
- Ibarra. (2012.p.92). Metodologia de la investigacion, Tomo II. Bogotá-Colombia: Editorial Anonima.
- Keil. J. (1989). Creatividad. Editorial Mc Graw Hill.
- Klein, M. (1929). La personificación en el juego de los niños. Editorial Hormé. Buenos Aires.
- Lebrero, M (2009) Presecolar y jardín de infancia. Colección Educación Permaennte. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Valencia.
- Maier (2000) El Aprendizaje Cooperativo en el aula. Buenos Aires. Paidós.
- Mero, M. (2015) Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis Pequeños Angelitos”, Parroquia

- Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.
Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador.
- Ministerio de educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educacion Y Cultura. (1993). Didáctica y Metodología de las Unidades. Quito, Ecuador.
- Moreno Palos, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Editorial Alianza. Madrid.
- Mussen, Conger & Kagan (2004) Desarrollo de la personalidad en el niño. México. Editorial Trillas.
- Ocaña. (2013.p.142). El juego en preescolar. Bogota: Editorial Sevilla.
- OCED. (2009) El programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve. [en línea]. Consultado el 10 de junio, 2018. Disponible en: www.oecd.org/dataoecd/58/51/39730818.pdf.
- Olórtegui (2005) La inteligencia del juego. Alicante: Ojo de agua – ambiente educativo. México. Ed. Trillas.
- Paronini, Marsolio. (1998). El libro de los juegos. Tomo I. Parramón Ediciones. Santa fe d Bogotá, Colombia.
- PellicciottaI. (2013.p421). Eljuego como recurso. N.Y: MC GRow Hill.
- Piaget, J. (2013. p.44). Psicología y Pedagogia. Barcelona-España: Editorial Ariel.
- Piaget (1964/1995) La interacción social como clave del desarrollo cognitivo: Aportes del socioconstructivismo a la Psicología
- Sabino, C. A. (2013.p.62). Proceso de investigacion. México: Editorial Faro.

- Santa Palella y Filiberto Martins. (2010). Metodología de la investigación cuantitativa. Caracas, Fedupel.
- Sarle, P. 2006. “El Juego En La Educación Infantil”. México: Novedades Educativas S.A. Stenberg, R. y Llubart, T. 1997. “La creatividad en una cultura conformista”. Barcelona: PAIDOS, S.A.
- Silvia, P. V. (2004). Sentir y crecer. El crecimiento emocional en la infancia. Barcelona: Graó.
- Stanovich Keith. (2010.p.106). Metodología de la investigación. Madrid: Edeitorial Paidos.
- Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación.
- Ucha (2010). Definición de Relaciones Sociales.
- Villas, A. y Gotzar, A. 2014. “10 Ideas clave para el aprendizaje creativo”. 1ra edición. Barcelona – España: GRAÒ S.L
- Zaragoza (2013) Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue. Recuperado de <http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/ELJUEGO.pdf>
- Zuberman. (2014.p.58). El juego en educación inicial. Lima, Sevillano editores.
- Viacava, E (2016) Aprendizaje significativo. Facultad de Teología Pontificia y Civil de Lima.

ANEXOS

ANEXOS N° 01 LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

ALUMNO/A:

EDAD 4 AÑOS

N°	ITEMS	VALORACIÓN		
		1	2	3
INDEPENDENCIA		1	2	3
01	Se opone a quedarse.			
02	Solicita apoyo en las actividades.			
03	Busca que los adultos lo aprueben.			
04	Requiere presencia de la familia			
INTERACCION		1	2	3
05	Juega con otros niños.			
06	Presta apoyo a quien está en dificultad.			
07	Respeto el turno.			
ACEPTACION		1	2	3
08	Siente que lo aceptan.			
09	Es convocado a los juegos.			
10	Hacen mofa de él.			
11	Lo consideran como amigo			
INICIATIVA		1	2	3
12	Abre diálogo con visitas.			
13	Muestra cercanía.			
14	Participa del juego en grupo.			
15	Conversa con sus pares.			

ANEXOS N° 02 OFICIO DE ACEPTACION



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION E IMPUNIDAD"



LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 003 GENERAL DE BRIGADA JORGE GUIMAN BONIFAZ DE TUMBES

OFICIO N° 61 2019 GOB-REG-TUMBES – UGEL-I.E. N° 003-T-GBJGB-T

Sra. Karen Gisella Barreto Marchan

Estudiante Filial Tumbes (ULADECH).

ASUNTO: Oficio de la aceptación.

FECHA: Tumbes 19 de abril de 2019

Por el presente oficio me dirijo a usted para saludarla a nombre de la comunidad educativa de la institución N° 003 General De Brigada Jorge Guiman Bonifaz De Tumbes.

Me honro en dirigir, a la vez hacerle de conocimiento que la estudiante de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote Filial Tumbes **KAREN GISELLA BARRETO MARCHAN** código 2107112001. Es **Aceptada** en esta Institución Educativa para realizar las sesiones requeridas de su tesis denominada **RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LAS RELACIONES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 003 GENERAL DE BRIGADA JORGE GUIMAN BONIFAZ, TUMBES, 2020**

Sin otro particular en esta oportunidad agradezco su presente atención y hago propicia la ocasión para manifestarle mi consideración y estima.

Atentamente,

Director de la I.E.

ANEXOS N° 03 CONSENTIMIENTO INFORMADO



Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “Relación entre el Juego y las Relaciones Sociales en niños de 4 y 5 años de educación inicial de la Institución Educativa n° 003 General de brigada Jorge Guiman Bonifaz, tumbes, 2020”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 y 5 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el **cuestionario** será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo....., padre de familia de la Institución Educativacon DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada “RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LAS RELACIONES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 003 GENERAL DE BRIGADA JORGE GUIMAN BONIFAZ, TUMBES, 2020.”, realizado por la estudiante. **KAREN GISELLA BARRETO MARCHAN** del VIII Ciclo de Educación Inicial.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante (Padres de familia)

Firma del participante (padre de familia)

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento (niño) (estudiantes)

Firma de la persona que obtiene el consentimiento

Fecha: ____/____/____

