

Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

FACULTAD DE EDUCACIÓN



EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DEL II CICLO DE LA
I.E.I EUSEBIO ARRONIZ GOMEZ

Tesis presentada por:

CHAVEZ JULCA, Olga Magna

VILLADEZA RAMIREZ, Yurika

Asesor.

Dra. Julia Marina Bravo Montoya

Para optar el Título Profesional de: LICENCIADO EN EDUCACION Nivel INICIAL

Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE

HUACHO – PERÚ

2018

Universidad Nacional

José Faustino Sánchez Carrión

FACULTAD DE EDUCACIÓN

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DEL II CICLO DE LA
I.E.I EUSEBIO ARRONIZ GOMEZ

Tesis presentada por:

CHAVEZ JULCA, Olga Magna

VILLADEZA RAMIREZ, Yurika

Para optar el Título Profesional de:

**LICENCIADO EN EDUCACION Nivel INICIAL Especialidad:
EDUCACIÓN INICIAL Y ARTE**

Los miembros del jurado han aprobado el estilo y contenido de la tesis sustentada por:

CHAVEZ JULCA, Olga Magna y VILLADEZA RAMIREZ, Yurika.

Dra. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA
ASESOR

Mg. ELISEO TORO DEXTRE
PRESIDENTE

Lic. ZILDA JULISSA FLORES CARBAJAL
SECRETARIO

Mg. VILMA ROSARIO CABILLAS OROPEZA
VOCAL

DEDICATORIA:

A mis padres, por estar siempre presentes en cada logro y fracaso mío.

Gracias por sus consejos, sin ellos no pudiera haber llegado a la meta,

A las docentes de la Facultad de Educación Inicial.

Yurika y Olga

INDICE

Portada.....	i
Título.....	ii
Asesor y miembros del jurado.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Indice.....	v
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	x
Resumen.....	xi
Introducción.....	xii
Capítulo I: Planteamiento del problema	
1.1.Descripción de la realidad problemática.....	01
1.2.Formulación del problema.....	02
1.2.1.Problema General.....	02
1.2.2.Problemas Específicos.....	03
1.3.Objetivos de la investigación.....	03
1.3.1. Objetivo General.....	03
1.3.2. Objetivo Específicos.....	03
Capítulo II: Marco teórico	
2.1. Antecedentes de la investigación.....	04
2.2. Bases Teóricas.....	09
2.2.1.El juego.....	09
2.2.1.1. Aspectos generales del juego.....	10
2.2.1.1.1. Conceptualización del juego.....	10

2.2.1.1.2.	Origen del juego.....	13
2.2.1.1.3.	Importancia del juego.....	20
2.2.1.1.4.	Beneficios del juego.....	24
2.2.1.2.	Teorías del juego	27
2.2.1.2.1.	Teoría del pre-ejercicio de Groos.....	28
2.2.1.2.2.	Teoría del Psicoanálisis.....	30
2.2.1.2.3.	Teoría del Juego de Piaget.....	31
2.2.1.2.4.	Teoría del Juego de Vygotsky y Elkonim.....	33
2.2.1.2.5.	Teorías sobre la influencia del medio externo en.	34
2.2.1.3.	Tipos de juegos.....	35
2.2.1.3.1.	La Clasificación del juego de Rüssel.....	35
2.2.1.3.2.	La Clasificación del juego según Piaget.....	38
2.2.1.3.3.	La Clasificación según el Ministerio de Educa – ción.....	44
2.2.2.	Las Habilidades Sociales.....	48
2.2.2.1.	Aspectos generales de las Habilidades Sociales.....	48
2.2.2.1.1.	Antecedentes teóricos de las habilidades sociales..	47
2.2.2.1.2.	Conceptualización de las habilidades sociales.....	54
2.2.2.1.3.	Términos asociados a las habilidades sociales.....	56
2.2.2.2.	Teorías de las habilidades sociales.....	58
2.2.2.2.1.	Teoría del Aprendizaje social.....	58
2.2.2.2.2.	Teoría de Vicente Caballo.....	60
2.2.2.2.3.	Enfoque de Hidalgo y Abarca.....	61
2.2.2.2.4.	Enfoque según Gismero.....	64

2.2.2.2.5. Enfoque según Goldstein.....	65
2.2.2.2.6. Enfoque según Peñafil y Serrano.....	66
2.2.2.3. Clases de habilidades sociales.....	68
2.2.2.3.1. Según tipo de destrezas.....	68
2.2.2.3.2. Según su tipología.....	69
2.2.2.4. Las habilidades Socioemocionales.....	73
2.2.2.4.1. El desarrollo de las habilidades socioemocionales en la escuela.....	74
2.2.2.4.2. Importancia de las habilidades socioemocionales...	75
2.3. Definiciones conceptuales.....	76
2.4. Formulación de la hipótesis.....	77
2.4.1. Hipótesis General.....	78
2.4.2. Hipótesis Específica.....	78
 Capítulo III: Metodología	
3.1. Diseño Metodológico.....	79
3.1.1. Tipo.....	79
3.1.2. Enfoque.....	79
3.2. Población y Muestra.....	79
3.3. Operacionalización de Variables e indicadores.....	80
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	82
3.4.1. Técnicas a emplear.....	82
3.4.2. Descripción de los instrumentos.....	83
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información.....	83

Capítulo IV: Resultados

4.1. Resultados.....	85
Capítulo V: Discusión, Conclusiones y Recomendaciones	
5.1. Discusión.....	97
5.2. Conclusiones.....	97
5.3. Recomendaciones.....	100
Capítulo VI: Fuentes de información	
6.1. Fuentes bibliográficas	101
6.2. Fuentes hemerográficas	102
6.3. Fuentes documentales	102
6.4. Fuentes electrónicas	102

LISTA DE TABLAS

Tabla		Página
1	Población.....	80
2	Operacionalización de variables.....	80
3	Variable 1 El juego.....	81
4	Variable 2 Habilidades socioemocionales	82
5	Juego motor.....	83
6	Juego social.....	84
7	Juego cognitivo.....	87
8	Empatía.....	88
9	Autoestima.....	89
10	Comunicación.....	90
11	Tabla de correlaciones entre el juego y desarrollo de habilidades socioemocionales.	91
12	Tabla de correlaciones entre el juego y el desarrollo de la empatía...	93
13	Tabla de correlaciones entre juego el juego y el desarrollo de la autoestima.	95

LISTA DE FIGURAS

Figura		Página
1	Gráfico de barras dimensión juego motor.....	85
2	Gráfico de barras de la dimensión juego social.....	86
3	Gráfico de barras de la dimensión juego cognitivo.....	87
4	Gráfico de barras de la dimensión: empatía.....	88
5	Gráfico de barras de la dimensión: autoestima.....	89
6	Gráfico de barras de la dimensión: Comunicación.....	90
7	Correlaciones entre el juego y el desarrollo de habilidades socioemocionales.	92
8	Correlaciones entre juego y el desarrollo de la empatía.....	94
9	Correlaciones entre juego y el desarrollo de la autoestima.	96
10	Correlaciones entre juego cognitivo y desarrollo de la comunicación.	98

RESUMEN

El presente trabajo se trata de investigar la relación el juego y el desarrollo de habilidades socio emocionales en los niños del II ciclo de la I.E.I, Eusebio Arroniz Gómez se parte desde la perspectiva de mirar al niño como un ser activo, que desde que nace son el juego y el desarrollo de habilidades socio emocionales son el contacto con su entorno, desarrollando competencias y capacidades, sobre todo, para favorecer así un desarrollo saludable e integral. Así mismo como el juego es la mejor herramienta para el aprendizaje, que es indispensable que el niño juego, y está demostrado que el juego es parte de la vida del niño.

Y cuando esto se realiza a través de los juegos que es la forma mediante el cual el niño construye aprendizaje. Nos pusimos como objetivo de determinar la relación el juego y el desarrollo de habilidades socios emocionales en los niños del II ciclo de la I.E.I, Eusebio Arroniz Gómez.

Así mismo esta investigación de tipo descriptiva recogió datos precisos, que nos permitieron arribar a las conclusiones que exponentes al final. Esperamos que esta investigación no solo sea el inicio de seguir investigación sobre este tema que es muy relevante dado que no solo es el juego que ayudara; sino las diversas estrategias que podamos emplear como docentes, padres de familia y entorno que ayuden a desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños.

Palabras claves: Aprendizaje asertividades arrollo, empatía habilidades, juego, juego cognitivo, juego motor, juego simbólico.

ABSTRACT

The present work is about investigating the relationship between play and the development of socio-emotional skills in children of the II cycle of EI, Eusebio Arroniz Gómez starts from the perspective of looking at the child as an active being, which since birth are The game and the development of socio-emotional skills are the contact with their environment, developing skills and abilities, above all, to favor a healthy and integral development. Likewise, the game is the best tool for learning, which is essential for the child to play, and it is shown that the game is part of the child's life.

And when this is done through games that is the way in which the child builds learning. We set out to determine the relationship between play and the development of emotional partner skills in children of the II cycle of the I.E.I, Eusebio Arroniz Gómez.

Likewise, this research of descriptive type collected precise data, which allowed us to arrive at the conclusions that exponents at the end. We hope that this research is not only the beginning of continuing research on this subject that is very relevant since it is not only the game that will help; but the various strategies that we can use as teachers, parents and environment that help develop socio-emotional skills in children.

Keywords: Learning assertiveness, empathy skills, game, cognitive game, motor game, symbolic game.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado: “Los juegos y su relación del aumento de la capacidad socio emocionales de estudiantes del II ciclo del jardín Eusebio Arroniz Gómez”, se adelantó con la meta de encontrar una concordancia entre el juego, adquisición de capacidades socioemocionales de estudiantes del segundo ciclo I EI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

En el primer capítulo se trata sobre el planteamiento del problema a investigar, descripción de la realidad problemática, la formulación del problema, los problemas y objetivos planteados.

En el segundo capítulo las bases teóricas que sustentan la presente investigación, los antecedentes, el marco teórico en esta descripción supuesta y la hipótesis de investigación.

Tercer apartado, la técnica de la investigación donde se tomó como muestra a los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho, se aplicaron como instrumento la entrevista y el cuestionario.

En el cuarto capítulo los frutos de la indagación, el quinto apartado el desenlace como las sugerencias y al final en el sexto capítulo la bibliografía empleada en la presente investigación.

En tal sentido, lo ponemos a vuestra consideración, el presente trabajo, esperando sirva para reflexionar sobre el juego y el desarrollo de habilidades socioemocionales que son temas bastante amplios, a su vez esta investigación será como punto de partida para investigaciones futuras sobre el mismo tema o afines.

CAPÍTULO I

Planteamiento del problema

1.1. Descripción de la Realidad Problemática

Podemos asegurar que es imprescindible el juego en el desarrollo de nuestros estudiantes, que además de la diversión que les provoca es vital para su progreso, Ante la pregunta, ¿Qué les brinda esta actividad? Los pequeños experiencias que solo obtendrán en los juegos activos para interiorizar su entorno sus habilidades, es aquí importante para la adquisición de nuevos aprendizaje y el desarrollo integral de su mente, cuerpo y movimiento.

Si reflexionamos sobre las destrezas colectivas son la suma de comportamientos que nos permiten funcionar eficazmente en situaciones sociales, pudiendo establecer relaciones apropiadas con otros y resolver conflictos.

Las destrezas inician su desarrollo en la primera puerica, a través de relaciones con aquellos cuyos hijos los continuarán defendiéndolos durante todo el progreso y vivencias con compañeros. Ellos repletos se sensaciones que pueden Influir en emociones muy subjetivas, cognitivas, sentimientos, ideas los comportamientos, desarrollan estas relaciones con sus iguales.

Aunque en diferente lugar, los desarrolla, es en el jardín de infantes donde desarrollara diferentes capacidades que forman habilidades socioemocionales, entre ellas encontramos: resolución de problemas, asertividad, comunicación, cooperación, empatía, muy valioso para relacionarse.

Por todas estas razones, creemos que la relación entre el juego y las habilidades socioemocionales de los niños en el II ciclo de la Institución Educativa Inicial "Eusebio Arroniz Gómez, en el distrito de Huacho, debe ser investigada.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Hay una relación entre el juego y desarrollo en habilidades socioemocionales en estudiantes del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, demarcación de Huacho del 2017?

1.2.2. Problemas Específicos

- Poco uso la recreación y desarrollo de empatía en estudiantes del II ciclo, IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.
- Falta de información sobre la recreación del juego y el progreso en autoestima infantes del colegio Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.
- Desconocimiento la recreación y desarrollo de la comunicación estudiantiles del II ciclo, IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho del dosmil diecisiete.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Aclarar si el juego con desarrollo en habilidades socioemocionales en pequeños del II ciclo, IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Encontrar la similitud entre jugar y la evolución empática de pequeños del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.
- Conocer la relación entre los juegos sociales y el desarrollo la autoestima en los niños del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.
- Reconocer el vínculo juego y adquisición de la comunicación infantes del segundo ciclo del Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

CAPÍTULO II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

Tenemos las siguientes referencias en este trabajo:

Cotrina, (2015), afirma en su tesis "Habilidades sociales de niños a partir de 4 años durante actividades divertidas" en la católica. Su fin era aprender sobre jugar juegos y competencias de integración con los demás mediante las actividades lúdicas (pág. 35) La presente indagación contribuye con el Realiza investigaciones sobre desarrollo social y a nivel teórico para profundizar el proceso de familiarización y las actitudes de juego.

El enfoque supone saber las capacidades de socialización los espacios del jugueteo sirvieron de apoyo para las averiguaciones. Está organizada metodológicamente y para metra los conocimientos de socialización (Cotrina, 2015, p. 55). Finalizamos con las contribuciones que se averiguo en un nivel práctico, ejecutándose en el campo las hoja de observación a los niños y niñas que mostró los distintos modelos encontrados sobre las capacidades de socializar diferentes momentos de recreación con el fin de corroborar las características referenciadas sobre habilidades sociales Cotrina, 2015, p. 36). Y las conclusiones a las que llegaron fueron:

- Cotrina, (2015). Menciona Este juego ayudará a los niños y niñas a crecer y conocerse. Porque este juego es optimizar el proceso de socialización que tiene como objetivo integrar adecuadamente a las personas en la sociedad. Capacidad para manejar emociones, situaciones agresivas, estrés entre otras"
- Según Cotrina, (2015). Son diferentes modelos de habilidades de relacionarse socialmente no evolucionan "secuencial o gradualmente, pero los niños se prueban al mismo tiempo, dependiendo de las circunstancias o la experiencia que se presente en la vida cotidiana, para que los juegos puedan externalizar estas habilidades sociales (Cotrina, 2015, p. 20) Por lo tanto, los niños pequeños se sienten con libertad y naturales porque pueden expresarse y evidenciar sus emociones al interactuar con los otras personas
- Cotrina, (2015). A la edad de cuatro años ya se pueden desarrollar por el logro adquirido en correlacionarse con los demás sobre todo las de verbalización o las orales donde dan a conocer lo que les agrada o desagrada, del uno o del otro de sus compañeros identificándolos con facilidad y dando a conocer la suya (p. 35). simultáneamente forma parte de un grupo.
- Cotrina, (2015). Señala que la capacidad de socializar, es avanzadas en pequeños de cuatro años todavía se están adquiriendo porque están vinculadas al buen trato de los demás, y todavía están centradas en sí mismas cuatro años después". Dar necesidades e intereses a los demás. (pág. 37) .
- Las destrezas sociales se vinculan con el lado emocional y las emociones de niños menores de cuatro años todavía están en progreso. Porque a esta edad, solo

reconocen sus sentimientos y los sentimientos de sus compañeros, e incluso es difícil expresarlos con palabras, por lo tanto, puede expresarlos reconociéndolo diferentes entornos otros Minimizar (Cotrina, 2015).

- Los niños ocasionalmente llegarán a acuerdos y los respetarán, porque existen habilidades sociales alternativas durante los juegos cuando se enfrentan a una agresión de -4 años. Debido a la posibilidad de conflicto y frustración con la ayuda de adultos (Cotrina Cerdán, 2015).
- Según su investigación Cotrina Los niños ocasionalmente llegarán a acuerdos y los respetarán, porque existen habilidades sociales alternativas durante los juegos cuando se enfrentan a una agresión de -4 años. Debido a la posibilidad de conflicto y frustración con la ayuda de adultos (Cotrina Cerdán, 2015)
- Cotrina, (2015) menciona Los niños ocasionalmente llegarán a acuerdos y los respetarán, porque existen habilidades sociales alternativas durante los juegos cuando se enfrentan a una agresión de -4 años. Debido a la posibilidad de conflicto y frustración con la ayuda de adultos (pág. 38) respecto a los demás en situaciones de juego.

Bautista Salazar y Mateo Sifuentes, (2013) En el año 2013, la tesis titulada “ El dominio de la recreación como método lúdica en momentos de enseñanza aprendizaje en infantes del II ciclo de la I.E.I. N° 659 María Montessori de Chonta” de la unsaca en la jurisdicción de Huacho, que su planteamiento a relacionar fue influencia del juego como estrategia didáctica e n el aprendizaje en pequeñines de educación básica del segundo ciclo en el “María Montessori”, jurisdicción en Santa María, provincia de Huaura. El tipo de la investigación utilizado corresponde al descriptivo, la población

fue los niños de 3 a 5 años del II ciclo de I.E.I. María Montessori, perteneciente a la Unidad de Gestión Educativa Local N° 09 de la provincia de Huaura; contando con una población de 78 niño; que se encuentran divididos en tres aulas, la muestra fue de 20 niños de las tres edades; los instrumentos empelados fueron la observación y la encuesta (pág. 68).

Llegan Bautista Salazar y Mateo Sifuentes, (2013) a las conclusiones en relación con lo metas propuestas en las suposiciones en esta indagación fueron:

- Como resultado de esta trabajo concluimos que si existe una relación directa entre el juego y la estrategia lúdica en el aprendizaje de los niños, dado que se ha demostrado por los resultados de los instrumentos aplicados que las maestras de la I.E.I. “María Montessori” de Chonta están desarrollando varias habilidades en los niños, desde el aspecto motor, afectivo y cognitivo (Bautista Salazar & Mateo Sifuentes, 2013, pág. 74).
- Así mismo Bautista Salazar y Mateo Sifuentes, (2013) afirman que las docentes han sido mediadoras y modelos para sus niños, teniendo en cuenta que el protagonista en el juego es el niño. De tal forma que desde la vista con ello se tiene la certeza de lo lúdico planteado en las sesiones de aprendizaje las docentes han logrado que aprendan a socializar en actividades recreativas que forma parte del niño por naturaleza evidenciándose un desarrollo inhabilidades y actitudes importantes para los colegiales (pág. 73).
- Permitir y alentar a los niños a jugar no significa necesariamente supervisar el juego. La intervención de los adultos no debe consistir en dirigir o imponer el juego, sino en promover condiciones que permitan el juego y lo hagan accesible para los niños.
- , como lo han demostrado las docentes de la I.E.I. María Montessori (Bautista

Salazar & Mateo Sifuentes, 2013, pág. 74).

- Así mismo Bautista Salazar y Mateo Sifuentes, (2013) dan a conocer la observación es un conducto adecuado percibir si el juego sigue el desarrollo del niño refiriéndose al socialismo con vivencial con el juego la maestra puede registrar estas etapas o fases del niño en la socialización con su entorno por eso ante la pregunta de que si tienen una actitud observadora las docentes de la I.E.I. María Montessori en un 100% contestaron que sí (p. 72).
- Finalmente afirman que las docentes dejaron del lado el método tradicional de las clases que solo han obstaculizado el logro y desarrollo de habilidades en los niños, sino que vienen aplicando estrategia lúdica que logran aprendizajes infantiles que sean más dinámicos, creativos y que hayan desarrollado mejores sus habilidades (Bautista Salazar & Mateo Sifuentes, 2013, p 69).

(Ballena, 2010) Indaga en la tesis titulada Las competencias de relacionarse del niño de cinco años en el cuarto establecimiento educativo de la red en la localidad del puerto en casa superior Loyola de Lima. Fue evidenciar, actitudes de socialización en infantes de 5 años en Red Numero 4 en el Callao. (pág. 21). Este Trabajo realizado describe al interno en esta averiguación de modelo sustantiva, porque se describen las capacidades integrarse socialmente en infantes del Callao. El describiendo el método elegido, observándose la variable real (Ballena, 2010, pág. 23). No es de experimentación este esquema. No manipulándose las variables de este trabajo, los fenómenos que se presentan son descritos ínsito (p. 24). La variante es habilidades sociales. Este modelo de comparación describe contrastando los productos finales de los grupos de cada variable habilidades sociales, así también el género. La población objetivo estuvo constituida por 152 niños y niñas de cinco instituciones educativas estatales de educación inicial, pertenecientes a la Red N° 4 del distrito Callao y que

corresponden a un estrato socioeconómico bajo. La muestra es de tipo probabilística estratificado, ya que los sujetos fueron elegidos aleatoriamente, En tal sentido, la muestra considerada es de 109 (p. 26): en las tablas se observa cincuenta y cuatro varones y cincuentaicinco damas de la relación del sistema de registro del Minedu en horario diurno. Las conclusiones fueron:

- Las habilidades sociales básicas Ballena, (2010) aseguran que evidenciándose la inclusión de ambos sexos de los niños del Callao (pág. 27).
- Las habilidad de socializar se origina en la actividad de compartir de los estudiantes diálogos, platicas, juegos, en ambos sexo masculino y femenino de estudiantes de cinco años de la jurisdicción del Callao (Ballena, 2010, pág. 28).
- Las competencias emocionales y emocionales no se diferencian según el sexo de niños y niñas de 5 años en el establecimiento educativo RED N ° 4 del distrito del Callao (Ballena, 2010, pág. 29).
- Las habilidades de autoafirmación no se discriminan en función al sexo de niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de la RED N°4 del distrito Callao (Ballena, 2010, pág. 29).

No discriminar las habilidades sociales basadas en el género de niños y niñas de 5 años en el establecimiento educativo de la red No. 4 en el distrito de Callao. E integralidad en guardería. (p. 30).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. El juego

El jugueteo es una actividad innata e infantil. El juego sigue la vida humana en sus diversas etapas de evolución, pero a diferencia de los adultos, ya que se

identifica claramente cuando juegan y cuando no, su evolución sigue siendo un juego en sí mismo (Unicef, 2004).

En la infancia el Juego es el acto donde los satisface su necesidad de aprender. en la infancia evoluciona paralelamente lo lúdico con actividades de movimiento que efectúan los infantes con cada, posiblemente de aprender en los primeros dos años de vida. De no estar motivado lo que solo se logra por la agradable experiencia inconcebible que incrementa tanta riqueza, diversidad y aprendizaje es poco lo que demora en adquirir (Unicef, 2004).

Al inicio de la vida, cada experiencia se convierte en un juego y se juega a medida que se desarrolla la mayor parte del aprendizaje.

Investigaciones tienen la visión de que, el recreo es experiencia inseparable del progreso. En seguida abordaremos puntos relacionados con el concepto del juego, sus características, importancia, modelos, entre otros (Unicef, 2004).

2.2.1.1. Aspectos generales del juego

2.2.1.1.1. Conceptualización del juego

Según Torres, Padrón y Cristalino, (2007) Juego "una actividad que los humanos realizan a lo largo de sus vidas, una actividad que trasciende los límites y facilita el progreso "en el niño mapas conductuales (pág. 51).

En el caso particular, el jugueteo en el medio educativo satisface exigencias psicológicas, sociales y educativas y permite el desarrollo

de una amplia gama de capacidades, conceptos estos, esenciales para la conducta sociable estudiantes (Torres, Padrón, & Cristalino, 2007, pág. 52)

UNICEF, (2006)

Por otro lado, la recreación esta noemada principio por la Declaración de los Derechos del Niño adoptada en la Asamblea General de las Naciones Unidas el 30 de noviembre de 1959 y la convención de los derechos del niño en 1989: "Los niños deben aprovechar al máximo los juegos y el ocio. La sociedad y el sector público se esfuerzan por promover el disfrute de este derecho". (pág. 36).

Zuberman, expresa que la inclinación lúdica del niño es el medio para su desarrollo, que posteriormente le servirá para la vida humana, para que sirve para relacionarse con los demás muchas veces abordados en varios textos de psicología y antropología. La Educación refleja esa importancia y también la desarrolla en varios tratados. (zuberman, 2000)

Pedagogía, también lo trata como medio. En este caso, el juego forma parte del método. El juego es una herramienta valiosa para el aprendizaje. , a través del juego, especialmente en algunas de las etapas de provecho del conocimiento.

Todo esto, la descripción del juego como fin. La pedagogía lo trata como un medio. En este caso, el juego es parte del método. Por lo tanto, los juegos son una herramienta valiosa para el aprendizaje. Ambos dirán que los humanos aprenden a través del juego, especialmente en ciertas etapas de la asimilación del conocimiento. García Velázquez y Llull Peñalba, (2009) se debe trabajar aspectos desde muy temprano de hecho, puede ser estimulado antes de que nazca el bebé. Además de los acondicionadores genéticos hereditarios, es muy importante que las madres lleven vidas saludables. (p. 193).

Chipana, (2017) El niño está zambullido en acuosidad amniótica. De hecho, un niño de 24 horas puede zambullirse. Después de este tiempo, el niño pierde su capacidad de nadar y comienza a temer al nadar. La natación es, por lo tanto, el primer ejercicio potencial del niño. (Chipana, 2017, pág. 2). Luego a las 24 semanas aproximadamente de nacido:

El niño puede permanecer sentado, pero es un ejercicio que reestructura los músculos. 1 año gracias al proceso de crecimiento de la masa cerebral y mielinización de las fibras nerviosas desarrolla 3 actividades para ello (Chipana, 2017, pág. 1), estas son las de: Camina, habla y mastica. Dos años después: aparece un juego espontáneo. Suele ser individual cuando se produce en un entorno familiar, pero sigue siendo importante. Los niños juegan donde están cerca de lo que les agrada (Chipana, 2017). Apesar de la espontaneidad de estos juegos, pueden apuntar a promover el

desarrollo de la inteligencia y la adaptación. Este año, hablar y caminar es perfectos. Tres años después: hay una actividad física significativa que debe detenerse voluntariamente (Chipana, 2017).

Los pequeños tienden a repetir lo que han aprendido hasta alcanzar pericia. después de combinaciones más difíciles técnicas. Huizinga, (2012). Manifiesta en su libro que lo sociológico que es jugar para los parvulos como lo manifiesta en su obra "juegos del Hombre", afirmando: juego igual "actividad u placentera que realizamos incluyendo parámetros Adhiérase a las reglas libremente aceptadas, pero obedezca incondicionalmente, establezca el espacio y el tiempo con un propósito en sí mismo, con un sentimiento de tensión y alegría" (Huizinga, 2012, pág. 163).

Freire, (1989), el menciona la pedagogía lúdica: "... Los niños son personas que son muy diferentes de los animales irracionales que se encuentran en zoológicos y circos. Los niños deben ser educados y no entrenados " (pág. 49).

En resumen, jugar no es un pasatiempo para los niños. Su juego está relacionado con el aprendizaje central. Es el saber del entorno a través de sentimientos primarios. A través de la fantasía y ludo pedagogía es creador de conjeturas sobre la vida. Lo mismo que redescubrir y elaborar más tarde en la edad adulta, utilizando el puente entre el razonamiento, en la recreación es parte del inicio de la vida de todos los seres humanos (Freire, 1989).

2.2.1.1.2. Origen del juego

Históricamente, no hubo sociedades que no dieran sentido a los juegos, dependiendo de las tradiciones e ideas y la educación poseen influencia en las generaciones que egresaron de las aulas. Es casi imposible saber certeramente la ubicación exacta y la hora del origen del juego.

Varios usos de este concepto han apoyado a la mirada de significado y manifestación de esta acción, y estos se han planteado a lo largo de los sucesos desde la aparición del hombre. Así abarcaremos la importancia de los juegos en humanos, debe referirse a su procedencia, diversas interpretaciones, precedentes culturales y lenguajes comunes, que ofrecen diferentes interpretaciones.

Diccionario de la lengua española, (2014), En el vocablo “juego”, que proviene del latín “iocus”, es definido como la “acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga”. El vocablo “jugar”, deriva del latín “iocari”, y se define como hacer algo con el sólo fin de “entretenerse o divertirse” es, “hacer travesuras, tomar parte en un juego. Si bien, ambos

términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia” (Diccionario de la lengua española, 2014).

El juego y su concepto muestran desigualdad entre diferentes pueblos antiguos. Para los griegos, este juego encarnaba las propias acciones de esos niños y expresaba lo que ahora se llama niñería. Los hebreos usaban juegos de palabras que apuntaban a bromas y risas. Para los romanos, el juego significaba alegría regocijo.

Luego juegos de palabras en todos los idiomas (play, giuoco, joko, etc.), alegría, satisfacción, disfrute, ocio y recreación tanto para niños como para adultos

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo.

Rojas Osorio, (2010) menciona que Platón Fue en la antigüedad que el concepto del juego comenzó a construirse y se asoció con varias áreas de vida. Uno de los primeros filósofos que mencionó y reconoció el valor práctico del juego es Platón. Platón cree que la educación se basa en juegos, comienza las melodías siempre están

asociadas al mundo interno al espíritu y luego el cuerpo (Rojas Osorio, 2010, pág. 7).

Desde la antigüedad Su teoría de Eutrapelia, de Aristóteles que significa las virtudes del juego, lo coloca en medio de un espíritu lúdico y relajante y una seriedad excesiva. Interesado en la educación y capacitación humana, (Rojas Osorio, 2010). Sugiere que todos sin excepción hasta los 5 de edad deben realizar movimientos proporcionados por diversos sistemas y jugar para evitar la inactividad física.

Asimismo en su libro *Ética Book IV*, el juego se recomienda como una actividad para complementar el descanso. Otros autores clásicos de la época enfatizan el papel del juego en la formación de personajes y personalidades personales (Rojas Osorio, 2010). Esto es lo que Aristóteles registró en su libro político VIII, donde se refiere al papel del juego en la educación cívica

Con el tiempo, bajo el dominio cristiano, el juego perdió su significado, considerado inmoral e inmoral, y careció de significado e importancia.

Desde el siglo XVI, los humanistas en ese momento comenzaron a darse cuenta del valor educativo de los juegos y se convirtieron en los primeros

Maestros representativos uno de ellos J. Amos Comino del siglo 17 J. J. Rosso del siglo XVIII y Giovanni Pistaluzzi se deben tener en

cuenta sus preocupaciones por el buen desarrollo de los niños. En cambio, se observó que el juego es una actividad atractiva y cómoda, donde se practican los sentidos y se usa la inteligencia. Friedrich Frobel reconoció públicamente la importancia del juego en el aprendizaje y estudió los tipos de juegos necesarios para desarrollar la inteligencia y brindar al niño espacios y oportunidades para desarrollar sus habilidades sociales.

Desde el punto de vista del psicoanálisis, uno de los expositores más famosos, Sigmund Freud, dijo que las actividades recreativas realizadas por el niño de alguna manera lo ayudan porque el juego está vinculado a la expresión de deseos realmente insatisfactorios. Señalado. Simbólico (Tubert, 2000) . El considera que el juego aporta al lenguaje ya que el lenguaje que se da en el juego no es cuestionado

El desentender la presencia psicológica y educativa del juego, Jean Piaget el desmerecimiento al valor de la mitigación de energía o diversión, también, para contribuir y enriquecer el progreso conceptual del menor, Diga sí la diversión vuelve importante las actividades del niño es libre de manejar elementos y situaciones. (Piaget J. , 2004). Hay reconstruir el objeto y reinventar cosas. Esto significa un ajuste más complejo.

El juego es definido como una actividad social por. Vygotsky, que indica que el rol o rol que se completa se adquiere a través de la correlación con otros niños. La inteligencia de la imaginación y la

expresión simbólica real es proporcionada por el jugar representando lo más familiar en conexión niños y el contexto, con el poder de su imaginación, los transforma, por ejemplo, otras personas tienen diferentes significados para él, como cuando corren en una escoba como un caballo. (Reyes-Navia, 1998) el juego dice Vygotsky que va a permitir al niño vivenciar experiencias extremas por ello Vygotsky considera al juego de atravesar la confusión de su mundo interno con los objetos externos

En esta confusión de lo Psíquico con lo físico provocan que sea el niño un pensador artificialita. (Reyes-Navia, 1998). Explicando así la interacción en el juego.

Sin embargo, la investigación en ciencias sociales define este concepto desde perspectivas antropológicas y sociales, por lo que no se debe limitar los momentos libre de juego compartido o cooperativo .

Desde un punto de vista antropológico, el juego siempre está fijo en todas las civilizaciones, la cultura, la historia, la magia, la magia, el amor, el arte, el lenguaje, la literatura, las costumbres y los juegos de guerra de las personas. Esto sirvió como un enlace entre las personas y facilitó la comunicación entre ellas.

Algunos estudiosos, hablamos de Huizinga, entre otros enfatizan la actividad de jugar una pieza antropológica que es una parte integral de la educación. Por lo tanto, resulta que el juego es un mecanismo para identificar individuos y grupos porque les gustan los

sentimientos de la sociedad. "Jugar no enseña, trabaja o juega. Los niños aprenden sobre las relaciones sociales y que forman parte de su mundo y sociedad" (Ortega & Gasset, 1995). Manifiesta que se crea un escenario pedagógico natural.

Desde una perspectiva social, los juegos continúan y se desarrollan hábitos y comportamientos sociales, a través de los cuales los niños aprenden valores morales y éticos. Terry Orlick determina: los juegos siempre involucran a individuos en el proceso de movimiento, sentimientos, experiencias, la diversión de los juguetes de los niños al recompensar la competencia excesiva, los ataques físicos contra otros, el engaño y las trampas pueden cambiar la vida de un niño (Orlick, 1978). menciona también que existe tres clases de juego los verbales imitativos y mágicos, los que demandan fuerza y habilidades y los intelectuales.

Este autor, Rubio ha definido desde la historia Rubio Camarasa enfatiza, los juegos "la evolución de un bebe y constituyen el carácter". No solo satisface las necesidades importantes de acción y expresión, sino que también tiene los aspectos fundamentales del desarrollo, porque puede reconocer sutilmente las características del entorno social (Rubio Camarasa, 1983, pág. 33) y así adquirir la esencia de sus antecesores.

Como puede ver, hay muchas definiciones de juego variadas. De las contribuciones de diferentes publicadores, observamos que es una acción gratuita, automática con tendencias de entretenimiento y está

sujeta a ciertas fluctuaciones, de acuerdo con las reglas establecidas por los propios participantes.

En resumen, el objetivo principal del juego es estimular la cognición, la emoción, el lenguaje, el movimiento psicológico y las relaciones sociales. (Rubio Camarasa, 1983). Comuniquen las capacidades del pensamiento y relaciones vitales en integración de la comunidad en particular.

2.2.1.1.3. Importancia del juego

En la puericia, los juguetes, los juegos están estrechamente relacionados entre sí y tienen los mismos genes en el desarrollo de la historia social humana, es imposible separarlos unos de otros.

Primero, los niños participaron cuando la multitud primitiva finalmente escapó de la reunión de personas que encontraron hombres en itinerancia nómada. No hubo infancia, así lo entendí.

Incluso si los humanos se establecen gradualmente, abandonan la vida post-humana y la agricultura emerge como una forma de vida donde las personas se instalan en lugares específicos, los niños también deben participar en el proceso de producción y se necesitan herramientas adecuadas debido a su tamaño. Por sus habilidades atléticas en colaboración con una variedad de sus posibilidades físicas dadas: cortar cuchillos y grietas, un gran éxito, esta fue solo una versión pequeña de una herramienta real.

A medida que avanza el desarrollo humano, las actividades comerciales comienzan a complicarse, pero el excedente de producción que permite el comienzo natural y tiene un impacto muy importante en la evolución de la humanidad, pasar tiempo en actividades que ya no está directamente relacionadas con el proceso de producción y prestar atención a problemas que antes eran imposibles de gastar.

¿Y qué pasó con los niños? Debido a la complejidad gradual, les era imposible participar directamente en el trabajo productivo. Aunque los humanos reflejan las herramientas de la vida real, crean un nuevo tipo de organismo que ya no es una pequeña réplica, pero ya no es útil. Esto debe hacerse en la edad adulta. El juego nació. Esta es solo una reproducción de la herramienta, su función se imprime, pero su estructura real no se imprime, lo que refleja su diseño y propósito de una manera aproximada. Obviamente, esto aumentará la necesidad de una etapa preparatoria donde los niños practiquen sus vidas futuras en el desarrollo del carácter. La puericia ocurre como periodos de preparación

Es, durante este período, que usan los infantes juegos diseñados específicamente para ellos, que reflejan el entretenimiento con ellos, son actividades que deben escenificar el papel del adulto, y cómo jugar es el potencial creativo, físico, deportivo y espiritual, y la reproducción en dramatizaciones .

Se integran niñez, recreación aparecen en línea con el desarrollo de la evolución humana y caracterizan la primera etapa de preparación para el comportamiento del producto que debe ser cuando el niño crezca para ti.

Los juegos son un aspecto importante del crecimiento y fomenta la cognición psíquica, socioemocionales y motrices. Un entorno cotidiano en el los chiquillo vierten emociones, frustraciones, sensaciones e ilusiones espontáneamente. También sentará las bases para el trabajo escolar y adquirirá las habilidades que necesita más adelante en la vida.

Este juego permite a los niños conocer su entorno inmediato, descubrir sus ser, conocer a otras personas, interactuar con ellos, aumentar su vocabulario e imitar los roles de los adultos.

Los juegos son el principal medio de aprendizaje para los niños en una etapa temprana.

Diferentes teorías de juegos sugirieron diferentes criterios para identificar esta actividad. A partir de este estándar, se puede decir que se activa cuando se realiza la actividad.

- El trabajo es más interesante que el resultado.
- El objetivo de la acción es el juego en sí, no el aprendizaje.

Distribución con límites de la realidad.

- Ejercicio de la función o habilidad del sujeto. Satisfacer las necesidades emocionales del sujeto.

-Creación de posición falsa.

La finalidad de jugar la disimilitud entre actividades similares realizadas por la acción. Esta posición corresponde a diferentes formas de entender el juego y reflejar la complicación de esta actividad. En cualquier momento, puede replicar a cualquiera de los criterios indicados.

También se puede notar que este juego es muy importante para ganar valor en la infancia.

-Jugar es el idioma principal para la niñez; Se comunican con el contexto a través de juegos.

- Los juguetes siempre son útiles según la experiencia y las necesidades específicas.

-Ver el camino hacia la emocional e interna en niños. Simboliza anhelos, ilusiones, miedos y bloqueos que superan con el juego.

- Es solo jugando libremente sin presiones que demuestran estos pequeños apreciación los demás, de su entorno y de sí mismos.

- Es en el juego, los niños reciben un contacto con el pasado.

- A través de la diversión los niños estimulan su sensibilidad.

Favorece su pensamiento crítico. Utilizar su energía corporal y psíquica de una manera productiva y / o interesante.

El juego también promueve los siguientes desarrollos:

- Habilidad física, coger, agarrar, correr, escalar, columpiarse.
- Habla y lenguaje: desde el delirio hasta contar historias.
- Habilidades sociales: cooperación, negociación, competencia, seguir las reglas, esperar el turno.
- Razonable entre inteligencia, clasificación, conteo, memoria
- Inteligencia emocional: compartir la autoestima y las Emociones con los demás.
- Este juego viabiliza el aprendizaje:
 - Tus habilidades corporales, limitaciones.
 - Sus intereses y preferencias personales.
 - Con personas: posibilidad, comentarios y relacionarse con otros chiquillos
 - Medio familiar: exploración de actividades e identificación de riesgos y limitaciones.
 - Cultura, roles culturales, tradiciones y valores.
 - Control propio de las direcciones de espera, paciencia, rango de plegado y derrota.
 - Resolución de problemas - Verificar e implementar tácticas.
 - Identificar opciones de decisión, identificar resultados y procesarlos.

2.2.1.1.4. Beneficios del juego

Complacer privaciones primarias del menor:

- Ejercita miento motriz: manera conocerlo y cumplir su deseo.
- promueve el pensamiento creativo y las normas al jugar, la madurez e ideas
- Emocional los sentimientos internos

- El juego imita ensayos y ejercicios para adultos
- Cuando juegas con otros niños, te comunicas y desarrollas futuras habilidades sociales.
- El juego es un niño, así que usualmente diga y recompensen.

A través de juegos de ejercicios, los niños aprenden conceptos específicos como derecho, izquierdo, delantero, trasero, inferior, valla, licencia y desarrollo del cuerpo. El juego apoya el desarrollo de habilidades motoras. Conduzca en carriles, triciclos, bicicletas, bicicletas, patinaje sobre hielo, caminatas, carreras, saltos, saltos con pelotas, paletas o raquetas: objetivos de juego, puntuación, carro, salto mortal, truco, pedestales, etc. Los juegos de movimiento como las habilidades psicomotoras, la coordinación, el equilibrio, el espacio, la dirección del tiempo y todos los aspectos importantes, pueden aprender (Burgos & Delgadillo, 2003) Al pensar en los juegos como una inteligente emoción del niño, es necesario en todos los interesados traten de comprender su importancia y características.

Los juegos automáticos son historia real, drama, novela, historia, comedia, tragedia, poesía y épica, que tienen el director, actor y héroe de niños y niñas. En el juego, los niños crean espacio y tiempo para colocar objetos que simbolizan diferentes animales, personas y objetos reales en general. En el juego, las pasiones de los niños pueden cambiar no solo lugar, sino también la relación de los compañeros (Burgos & Delgadillo, 2003) Del mismo modo, el

juego puede abandonarse temporal o permanentemente según el interés del niño.

Afirman que el juego que ofrece una nueva forma de explorar la realidad y diversas estrategias para abordar la realidad. Ella prefiere un espacio natural en un mundo donde la mayoría de las cosas están organizadas. Con este juego, el grupo descubre nuevos aspectos de su imaginación (para estudiantes), piensa en muchas alternativas al problema, desarrolla diferentes formas de pensar y métodos, y los cambios en el comportamiento enriquecen y diversifican al compartir los grupos que amará. Este juego salva la imaginación y el espíritu infantil que a menudo se ve en la infancia. (Ramírez, Gallardo & McNeil , 2004) Estos recreos proporcionan el retorno a la magia, sorpresa, la originalidad reaparezcan.

Es voluntaria y gratuita, jugar es un cambio para construir un espíritu creativo libremente, el juego se guía por las mismas prácticas. Los jugadores están interesados en los resultados de sus actividades. Esta conexión en jugar es una reproducción de su mundo material y las magníficas escenas se establecen a través del papel del personaje asignado por el niño. El juego es el siguiente. La posición del niño es voluntaria y gratuita, y cuando juega, le devuelve escenas e imágenes reales o maravillosas del mundo. El niño expresa una actitud juguetona y necesita estar preparado para el futuro.

Otro aspecto interesante es el grado en que los niños y niñas pueden soñar con alcanzar la realidad. El juego es evolutivo, abarcando desde el alcance del cuerpo, luego la gestión de las relaciones sociales y el contexto. A lo largo del juego, los niños y las niñas son femeninos, divertidos, agradables, espontáneos y, lo más importante, innecesarios (Ramírez, Gallardo & McNeil , 2004). Es lo que nos aseguran estos investigadores sobre el juego.

2.2.1.2. Teorías del juego

Las primeras series de juegos se relacionan con juegos con habilidades estéticas y artísticas humanas. Pero desde nuestro punto de vista actual, lo que distingue estas primeras teorías es su enfoque evolutivo.

Aquellos que han escrito un comienzo psicológico certificado ven este último como resultado de almacenada con energía. Incapacidad para actividades formales significa que algunos tipos de jóvenes invierten atención adicional en lo divertido de los momentos de jugar. Además estas acciones son positivas para sobrevivir, las actividades estéticas y recreativas son vanales, desperdicio energéticos en la escuela secundaria, tipo de lanzamiento excesivo ha llamado la atención sobre los juegos de autos de juguete de los estudiantes (Spencer, 1855). En los juegos de autos, el desperdicio de tiempo y propósito no se recupera.

Plantea Hall: jugar es evolucionar. La similitud entre las diferentes etapas del desarrollo embrionario y el gran período de desarrollo de las especies está muy influenciada.

El punto es, el contenido del juego y la disposición de la apariencia reflejan los distintos pasos que preceden a la apariencia humana. Recopiló datos en vivo sobre juegos infantiles a través de un cuestionario sobre juegos y preferencias de juegos.

La teoría de Spencer y la teoría de Hall hoy ayudan a explicar la ingenuidad de algunas de las ideas evolutivas derivadas del juego infantil.

Sin embargo, también desempeñaron un papel en la crianza del juego infantil como un concepto importante para comprender el progreso humano. La hipótesis y tradicional término Jugar: desarrolló en el segundo milenio y todavía tiene un impacto significativo en la investigación actual.

Echemos un vistazo rápido a cuatro de ellos.

2.2.1.2.1. Teoría del pre-ejercicio de Groos

Está en primera posición la que se refiere al movimiento y la teoría de Karl. Considera los juegos como una forma de practicar o practicar el instinto antes de que esté completamente desarrollado. Por lo tanto, al categorizar diferentes juegos, pasan a actividades para adultos, cada una de las cuales se considera un precedente.

Al criticar la teoría del instinto que confirmó su descripción del juego, el enfoque de carrera de (Gross, 1899). Continúa. Varias explicaciones de aprendizaje serias se basan en la importancia de la supervivencia, lo que aumenta la especificidad del comportamiento del juego. Esto se debe a que se define como un procedimiento irrelevante que se centra en el procedimiento en sí, no en el propósito

externo. En la contribución de este enfoque, se debe prestar atención a la continuidad que aparece entre el comportamiento lúdico no humano y los simios humanos. Se observa integrantes diferentes sexos. Los fundamentos que expone (Gross, 1899). Es el inicio para un desarrollo de futuras teorías.

Ante esta descripción sobre “Jugar” como un movimiento genético conductual específico, Buytendijk encuentra la descripción del juego con características únicas de la infancia.

Dado que la infancia misma tiene características y características diferentes de los sujetos adultos, sus comportamientos también parecen diferentes. La vergüenza, la ambigüedad, la impulsividad y la compasión son requisitos previos para la infancia o las condiciones que hacen posible los juegos (Buytendijk, 1935). de esta manera nos alerta sobre la importancia del juego.

Claparé, (1934) Quien da a conocer la definición del juego “Como las diferentes actitudes de los organismos ante la realidad. Este juego es indistinguible de lo que no es. En ciertas situaciones, es grave y en otras situaciones, es imposible distinguirlo por acciones lúdicas concretas o por características. (Claparé, 1934, pág. 45). Inmadurez biológica. Existe tanto jugando como no jugando. Si esto es solo el resultado de las condiciones que caracterizan a la infancia, es menos comprensible que el resto del juego permanezca en el comportamiento de los adultos. Para (Claparé, 1934). Un juego está dado por lo que es, por quién juega y por la forma en que interactúa con la realidad. La clave del juego es el componente de ficción, que

es cómo definir la relación entre los objetos y la realidad en un contexto particular.

2.2.1.2.2. Teoría del Psicoanálisis

La teoría de Freud considerada por todos como clásica. Al igual que Groos, Freud inmediatamente relacionó el juego con la expresión del instinto, más específicamente con la intuición de la alegría. Freud, el sonar y el juego icónico consiente el satisfacer necesidades insatisfechas y, en última instancia, estos personajes juguetones tienen la oportunidad de expresar el género del bebé de forma similar a lo que el sueño le da a los adultos. Proporcionar

Freud criticó la explicación funcionalista del juego proporcionada por (Freud, 1991)

Para Groos, la alegría lúdica comienza con la satisfacción de superar las dificultades. La satisfacción se logra repitiendo lo que ya aprendió, y esta repetición combina lo que se estudió antes de que el sujeto tuviera la oportunidad de usarlo. (K.Groos, 1901)

Pero desde 1920, Freud tuvo que cambiar su teoría y admitió que tenía experiencia real, así como deseos inconscientes y cumplimiento de deseos. Explicar la existencia recurrente de estas experiencias de incomodidad o trauma requería un principio diferente del principio del placer. Las fuerzas destructivas y auto atacantes que llevaron a rehacer su teoría a Freud. Influyeron en sus

conceptos de juego. Como audiencia pasiva, los niños se convierten en actores y representan los desfavorables irreales del mundo externo. Su existencia está comprendida más allá del placer y de la alegría (Freud, 1991).

Estas características de los juegos infantiles pueden usarse como una herramienta para diagnosticar y tratar conflictos infantiles. Como en toda ensoñación una son fantasías incontrolables muchas veces, y representa el sufrimiento causado por las experiencias de la vida real. El evento que una vez lo gobernó gana el juego (Freud, 1991).

2.2.1.2.3. Teoría del Juego de Piaget

Son adoptadas al jugar en el desarrollo de un niño son el resultado directo de los cambios que sufren las estructuras intelectuales simultáneamente.

Sin embargo, el juego contribuye a la creación de una nueva estructura mental. De los dos componentes que existen en la adaptación a la realidad (anabolismo y regulación), el juego está diseñado para el paradigma de asimilación de Piaget. Patrones de comportamiento en respuesta a las presiones del mundo exterior antes de construir una estructura estable para adaptarse eficientemente al medio ambiente. Por el contrario, la asimilación de los niños expone varios objetos al mismo modelo de comportamiento. Los esquemas de movimiento se implementan en función de los objetos al alcance (Piaget, 1946) .

Hacerlos independientemente de acuerdo al lugar y al medio ósea al juguete hace que chiquillo transforme lo real por su necesidad interna de jugar e inventar y crear ejercicios, combinar circuitos logrando ajustes cuando estén disponibles.

Los cambios en la estructura intelectual va de acuerdo a las características de como juega.

Se pueden clasificar “juegos” según un período específico de desarrollo cognitivo (Piaget, 1946)

- a) Ejercicio (sensorial y motor). Esto sucede hasta unos dos años.
Por lo general, se centran en sus cuerpos y las sensaciones que producen. Jugando con los sentidos el movimiento, se conoce y establece la semejanza y diferencia con infantes o cosas.
- b) Juego emblemático. Centra tu curiosidad alrededor del objeto, acción o escena que representa la escena. Gracias a ellos, los niños se están volviendo "sociales solucionando de sí mismos. Esto suele ser de 2 a 4 años.
- c) Un conjunto de reglas. Brindan a los niños la oportunidad de comenzar a pensar de manera lógica y estratégica. Esto sucede en unos 5-6 años (Piaget J. , 2004).

2.2.1.2.4. Teoría del Juego de Vygotsky

Vygotsky Pone en los deseos insatisfechos del niño el impulso necesario para crear una situación imaginaria que puedan lograr. El

cambio de juegos más personales a más sociales está determinado por un cambio en los deseos incumplidos de los niños.

Para Vygotsky, este jugar es dominante en edades tempranas. Porque los niños pasan más tiempo resolviendo situaciones reales que las ficticias. Sin embargo, a pesar de esto, creemos que las actividades recreativas son el motor del desarrollo en la medida en que crean permanentemente áreas de desarrollo cercano. Este concepto es muy importante en el pensamiento de los psicólogos soviéticos.

2.2.1.2.5. Teorías sobre la influencia del medio externo en el juego

La teoría de Sutton-Smith y Robert (1981) mejora la relación entre el tipo de valor proporcionado por una cultura particular y el tipo de juego promovido por cada cultura para garantizar la transmisión de este valor. La teoría de la enculturación distingue los juegos de acuerdo con los requisitos generales de que su práctica consiste en elementos de fuerza física, oportunidad y estrategia. Estos tres factores están directamente relacionados con los autores, cada uno con las características de una economía de subsistencia y tecnología muy rudimentaria, tecnología y organización social algo complejas y organización social compleja.

Siguiendo el enfoque de Brofenbrenner (1979), algunos autores han sugerido los efectos de ciertos factores ambientales físicos y culturales en los juegos y las variables que afectan las características de las familias, los barrios y las unidades familiares. . Un enfoque

común es comprender el comportamiento de un individuo y realizar un análisis basado en estos diferentes contextos que se influyen mutuamente.

2.2.1.3. Tipos de juegos

Para evaluar el papel potencial de los juegos en la educación de la primera infancia, De hecho, rol desempeñado por un acto recreativo personal depende del tipo particular al jugar. Partiendo de donde está el individuo. Generalmente se clasifican según su contenido o el número de participantes, es decir, individuos, grupos o juegos sociales. De hecho, las diferentes tipologías propuestas para describir juegos están fuertemente basadas en el marco teórico de investigación sobre juegos. Aquí, ya nos detenemos con dos clasificaciones clásicas: Russell y Piaget.

2.2.1.3.1. La Clasificación del juego de Rüssel

Es muy interesante desde un punto de vista educativo. Algunos de los estándares muy generales del juego, incluidas todas las maneras u modos de jugar, Russell ordena los juegos en categorías principales. Estos son principalmente interdependientes.

Un conjunto de decoración que encarna la tendencia general a la "forma" en la infancia. El niño predice la tendencia a la composición en cada juego, por lo que el trabajo resultante (mosaico de obras coloridas, composición de personajes simbólicos, etc.) se trata más de la alegría extraída de la actividad que de la intención prevista. Depende. Realiza ajustes específicos

intencionalmente. A los niños les encanta dar forma más que las obras terminadas.

Estas creaciones o productos de la composición, en ambientes importantes. Siendo es dominante y buscamos, componente participación y apoyo para un juego es difusión, siempre la composición la difusión. Tenemos un modelo un con balón deslizaría y jugaría de una manera determinada por el estado del objeto (rebotar, deslizarse con la mano, alejarse, etc.), pero en el otro extremo ingrese una composición (Ritmo del bote, una vez en el aire, una vez en el suelo). Hay varios juegos de entrega, como bolos, aros, tops, juegos acuáticos, patinetas e instrumentos de deslizamiento. un ser humano, y adopta las características del personaje que son de particular interés como núcleo constituyente. El personaje se describe con varias características (centro). Por ejemplo, un león solo juega ro y gatos, y un maestro de estación sopla un whi para mostrar una pancarta. Las representaciones de los personajes tienen su asimilación, viviendo la vida de los demás con una especie de olvido. Esta doble salida de sí misma permite que el juego representativo se olvide por un lado y, por otro lado, implica una mutación particular del ego penetrante.

Un juego dominado. El desarrollo de acciones y actividades constructivas es algo que debe hacerse como parte de una regla o estándar y garantiza que las acciones sean limitadas, pero no tan importantes como para que la actividad original sea imposible. .

Modo auto-libre. Esta regla no se ve como una barrera de acción para el jugador, pero es exactamente lo contrario de lo que tienden a criticarse ellos mismos con los requisitos: el cumplimiento de reglas, en lugar de obedecer las reglas o las reglas, pero la implementación de las reglas facilitará la viabilidad del juego. El cumplimiento también está implícitamente asociado con un deseo específico de orden y seguridad en muchos juegos para niños y adultos. Un conjunto de reglas es una de las más permanentes hasta que crezcas. Sin embargo, los niños mayores y los adultos no ven las reglas como un requisito parasitario, sino como un conjunto de regulaciones que deben buscar todas las oportunidades. Puedes ganar Lo último no es jugar, sino ganar.

La Clasificación del juego según Piaget

Durante este tiempo, Piaget estableció el juego acumulativos y jerárquicos. Los símbolos están reemplazando gradualmente los ejercicios y las reglas están reemplazando los símbolos e incluyen ejercicios simples.

Ejercitación Motriz. A los 24 meses. Todo tipo desplazamientos disfruta de pura alegría e integran lo que han logrado, variedad escenarios afectan el contenido sensorial y motor. Estos objetivo obvio.

Dejar caer y quitar piruletas y sacudir objetos sonoros son juegos típicos para niños de algunos meses. Por otro lado, la apertura y cierre de puertas y la subida de escaleras son juegos de motos,

acciones le reconocer la casualidad y repetirla secuencias visuales, sonidos y teclas y motores de una manera cada vez más espontánea, pero sin referencia a la expresión global. Las actividades recreativas sensoriales-motoras tienden a afectar eventos y objetos reales principalmente para satisfacción inmediata, comportamiento exitoso y principalmente el disfrute inmediato de las consecuencias inmediatas.

Juegos simbólicos: el concepto conceptual es una característica de la etapa previa al concepto de 24 a 48 meses se juega con objeto. Los lenguajes comienzan en este momento apoyan firmemente la expresión.

Así como la fantasía, objetos inexistentes, luego los cubos de madera se convierten en trazas y las muñecas representan a las niñas. Lo principal no son acciones sobre objetos, sino objetos y lo que representan. Los niños se vuelven "como si": asignaran todo tipo de significados más o menos obvios a los objetos, simulando eventos imaginarios, interpretando escenas creíbles a través de personajes misteriosos, coordinando varios roles en diferentes situaciones. Estas formas de juego han evolucionado y se están acercando cada vez más reales en la mayoría de sus actividades acciones complejas, podrían ser los sensoriales de ejercicios motores con secuencias motoras aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.).

Estos movimientos son objeto de expresiones y simulaciones que ahora son comunes en el contexto del juego emblemático. En esta etapa de desarrollo, la internalización del esquema permite a los niños adquirir un puro simbolismo lúdico. Hasta ahora, el proceso de pensamiento, ahora estrechamente vinculado, se ha vuelto más complejo. Sus hijos tendrán acceso a eventos pasados y podrán predecir eventos futuros. Su juego se caracteriza por aprovechar al máximo esta novedad: simulación, ficción y expresión, invención de personajes imaginados, el pasado con actividades lúdicas en esta etapa que caracterizan ciertas acciones. Reproducción del evento. De un paso intuitivo. (4-7 años) El simbolismo puro promueve juegos de fantasía más socializados y, cuando se juega con mayor frecuencia en grupos pequeños, acerca a los niños a aceptar las reglas sociales. Él de predicción un tipo sentido que utiliza y conducen al infante con el comienzo de lo que debe ser lógicamente. Este nivel, actividad recreativa significa que está interesado en trabajar con conjuntos, en agruparlos linealmente de acuerdo con el principio de orden único, en reunir varios elementos y en organizar partes de conjuntos. Sin embargo, las características del nivel de intuición enfatizan los límites de inferencia para los niños de esta edad. Objetos o eventos desde una perspectiva diferente a la suya, porque se centran y tienden a ignorar las actuales.

Los juegos de construcción o ensamblaje no son otro paso en el flujo evolutivo. Más bien, marcan posiciones intermedias,

comportamientos adaptados. Por lo tanto, cuando una serie de movimientos, operaciones o acciones está bien coordinada, el niño se detiene inmediatamente y propone una tarea específica. Este juego es una colección de artículos que toman diferentes formas. Si la misma pieza de madera ayudó a representar un barco, un automóvil, etc. En el paso anterior, se pueden utilizar formas juguetonas de magia para construirla confiando en la capacidad de unir varios elementos. Combínelos más y más para hacerlo todo. Una forma de actividad recreativa que corresponde a dicha definición se llama juego de ensamblaje o juego de construcción. El conjunto de reglas parece muy progresivo y confuso entre las edades de cuatro y siete. El comienzo el gran entorno disponibles. La presencia de hermanos y hermanas mayores y la presencia de niños en el centro de educación primaria de la clase aumentarán la conciencia de los niños sobre este tipo de juego. En particular, se desarrolla un conjunto de reglas simple y concreto, directamente vinculado acciones, y generalmente con el apoyo de objetos y accesorios bien definidos, durante un período de 7 a 11 años. Las consignas predominan a diferencia de juegos oscuros, sobrevivir y progresar de manera más elaborada en adolescentes y adultos. Luego, después de 12 años, se utilizan conjuntos complejos de reglas, y se basan en inferencias lógicas, internalizadas. Niños aprenden a desarrollar estrategias para el comportamiento social, controlar la agresión y demostrar en el grupo, aumentando así la confianza de los niños. En sí.

Un conjunto de reglas simples puede considerarse como una característica de una etapa específica de la operación organizamos de reflexión descritas de siete a 12 años anterior en operaciones y las ajustamos, operamos en. Los niños tendrán más control sobre varias perspectivas diferentes. Comience a explorar objetos y eventos en varios aspectos y prediga, reconstruya o modifique sus datos.

La capacidad de dominar progresivamente operaciones tales como clasificación, relación, herencia, comprensión de clase, espaciado, almacenamiento de distancia y longitud, desarrollo de sistemas de superficie y coordenadas. Desde esta etapa, el niño tiene acceso a una idea lógica pero siempre abstracta. Las actividades recreativas correspondientes a esta etapa particular son, entre otras cosas, un nuevo conjunto de intereses caracterizados por reglas simples, lemas, asambleas bien estructuradas y bien organizadas y actividades grupales cada vez más reales. Se caracteriza. Rol más complementario.

En la fase operativa formal (a partir de 12 años), los adolescentes están interesados en ensamblajes técnicos o mecánicos precisos y detallados que llevan reglas complejas, desarrollan estrategias, planes, cálculos, reproducciones a escala y Desarrollar modelos.

También está interesado en los gestos y los juegos sensitivos, así como los deportivos, juegan un papel complementario y colectivo. En cualquier momento, puede volver a las actividades divertidas del nivel anterior y reanudar, pero en general, su estado mental y

las actividades de ocio conquistadas ya no recibirán cambios cualitativos según Piaget. Sin embargo, la teoría del ciclo de vida y el procesamiento de la información de hoy cuestionan que no ha habido variación desde su adolescencia.

Una pensar formalmente es que refleja sistemáticamente otras inferencias, considera todas las relaciones posibles, las analiza para eliminar mentiras y busca la verdad.

En este nivel de desarrollo, el pensamiento afecta el mismo comportamiento. Clasificación temporal y espacial, seriación, denominación, medición, colocación, movimiento, etc. Aún no están terminados. Sin embargo, la inferencia se aplica más a las declaraciones que describen estas transacciones que a la realidad específica que describe estas transacciones. se aplica a joven tanto como proyectos planes futuros. Interesado en esta nueva forma de razonamiento, le preocupan los problemas abstractos, desarrolla la teoría, le interesan las doctrinas complejas e inventa nuevos modelos sociales, enfoques metafísicos o filosóficos sin precedentes, Las actividades recreativas asociadas con continúan.

2.2.1.3.2. La Clasificación según el Ministerio de Educación

Hay diferentes categorías de juegos que los niños pueden jugar libremente. Las siguientes clasificaciones pueden ayudarlo a identificar áreas de desarrollo que están siendo estimuladas y darle una idea de las tendencias individuales.

- a. Juego motor: el juego motor está asociado con los movimientos y experiencias del cuerpo mismo y las sensaciones que ocurren en los niños. Saltar con un pie, tirar de una soga, lanzar una pelota, balancearse, correr, empujar, etc. son juegos de habilidades motoras. A los niños pequeños les encantan los juegos de motor porque están en la etapa de ejercicio y tratan de controlar sus cuerpos. Además, tienen mucha energía que quieren usar haciendo diferentes movimientos. Se recomienda que los niños jueguen juegos de motor afuera. Afuera hay suficiente espacio para hacer todos los movimientos necesarios. Si está preparando un túnel natural, una rampa, escaleras simples u otros obstáculos que serán difíciles para su hijo en estos espacios pequeños, este paso lo ayudará a desarrollar habilidades psicomotoras básicas gratuitas.
- b. Juegos sociales Una característica de los juegos sociales es la interacción con otra persona como objetivo para el juego de los niños. Aquí hay modelos que ocurren a distintas etapas a un niño. con diferentes medios juega o ríe a su cuidador; Lo más importante es reproducir la imagen en un espejo. Para los niños mayores, observe no solo los juegos que tienen reglas y deben esperar un turno, sino también los juegos de "abrazo". Los juegos sociales ayudan a los niños a aprender a interactuar con los demás. Te ayudan a conocer afecto y calidez, relevancia y cómo comunicarte fácilmente. Y conectan a las personas porque están vinculadas de una manera especial.

- c. **Juegos cognitivos** Los juegos cognitivos estimulan la curiosidad intelectual del niño. Un juego cognitivo comienza cuando un bebé entra en contacto con objetos circundantes y busca explorarlo y manipularlo. Más tarde, el interés del niño es un intento de resolver una tarea que requiere la participación de la inteligencia, así como la manipulación del objeto como objetivo. Por ejemplo, construir una torre con tres cubos, alcanzar objetos con palos, juegos de mesa como dominó y recuerdos, rompecabezas y acertijos son ejemplos de juegos cognitivos.
- d. **Juegos simbólicos: pensamiento simultáneo, lazos humanos y creatividad** Los juegos simbólicos son un tipo de juego que tiene la ventaja de incorporar simultáneamente la implementación de varios aspectos de la experiencia del niño en su esencia. En un juego simbólico o de simulación, también debes reconocer los mundos reales y no reales y verificar que los demás puedan distinguir los dos mundos. Al aclarar la realidad y la irrealidad, los niños pueden decir: "Es un juego". Los juegos simbólicos establecen la capacidad de transformar objetos para crear situaciones imaginarias y mundos basados en la experiencia, la imaginación y la historia de la vida. Es un juego "como si" o "lo dijiste".

e. Entre 12 y 15 meses, la capacidad de expresar situaciones ficticias se vuelve clara. A partir de entonces, los niños pueden evocar imágenes y símbolos derivados de actividades que imitan. Esta nueva habilidad le permite al niño comenzar a practicar este tipo de juego, que es esencial para su vida, desarrollo y aprendizaje. "Beba leche" en una taza vacía.

Después de 18 meses, observe los juegos simbólicos más definidos. Cuando un niño puede incluir objetos que se utilizan para simular acciones, por ejemplo, alimente a la muñeca con una cuchara de madera. El niño puede entonces "transformar" la muñeca en un agente de comportamiento imaginario que él simula. De esta manera, la muñeca puede ser una "mamá" que le da una botella a otra muñeca pequeña, el hijo. Sin embargo, con una funcionalidad simbólica avanzada, los plátanos se pueden convertir en un teléfono si el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los juegos que tiene el mejor impacto en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Jugar simbólicamente significa alcanzar una capacidad muy especializada para pensar. Reemplace la realidad ausente con un objeto (símbolo o símbolo) que mentalmente lo evoca y lo expresa. En otras palabras, transforma el objeto para representar la ausencia del objeto.

2.2.2. Las Habilidades sociales

Los seres humanos viven en sociedad. En otras palabras, tenemos que vivir en comunidad eso a tener en cuenta al criar a los niños.

Sabemos cómo relacionarnos con los demás, defender los derechos al afirmarnos, resolver conflictos, aumentar la autoestima, apoyar la empatía por los demás, escuchar y respetar las posiciones de los demás. Necesito enseñar

Todas estas preguntas son fundamentales para garantizar el éxito de la vida de los niños de hoy, el futuro de la educación y el trabajo, las relaciones personales, etc. Practicar otras materias no cubiertas por el programa educativo (como prevención de riesgos y primeros auxilios), aprendizaje, conocimiento y habilidades sociales como la asertividad es un área donde los padres pueden enseñar y comunicarse con tu hijo

2.2.2.1. Aspectos generales de las habilidades sociales

Digamos sin temor a que todos sepan el significado del constructor de habilidades sociales, pero no puedan satisfacer a todos los académicos sobre el tema y darles una definición controvertida y correcta. Quizás.

En este sentido, existe una abundante literatura sobre el tema de las habilidades sociales que busca conceptualizar, definir y explicar los términos y los diferentes significados utilizados para referirse a ellos.

En la comunidad científica, generalmente todavía el término capacidades de socialización y sobre el uso de estas. Así que reviso algunos aspectos importantes de las habilidades sociales.

2.2.2.1.1. Antecedentes teóricos de las habilidades sociales

Según Caballo (2005), el origen del concepto de habilidades sociales solo se ha reconocido muy recientemente. Fue Jack en el 34 y Thompson en el 52 que ahora se consideran en el área de habilidades sociales, no tenían este nombre en ese momento. Spitzberg y Cupach lo afirman en el 89 en el capacidad social. Es para que otros entiendan y para otros. Kavalo argumenta que las observaciones de Callan (1985) sobre el trabajo de Neo-Freud, que algunos teóricos llaman auto psicología y enfatizan el instinto, con énfasis particular en las relaciones interpersonales como el Sullivan, y se desvían de la teoría desarrollada, son Citations del53 y White en el 69 que han estudiado en detalle la función yoic (I). Caballo (2005) proviene de Salter (1949) sobre la terapia refleja condicionada desde una perspectiva de investigación científica. Esto fue extendido por Wolpe en el 58 este investigador introdujo el termino asertividad. Aquí hay obras de Lázaro (1966), Urpe y Lázaro (1966). La contribución del autor al concepto de afirmación de Wolpe es que debido al enfoque positivo del comportamiento y sus críticas y desaprobaciones, que ahora hace una diferencia del comportamiento que es parte de la dimensión fundamental de las habilidades sociales en sí. Básica. Afirmaciones afirmadas y llamados a la oposición. La historia de la conceptualización del término "habilidades sociales" se generalizó aún más a mediados de la década de 1970.

Sin embargo, hasta la fecha, los conceptos y comportamientos asociados con este término aún se exploran y redirigen. Salter (1949) fue reconocido por la primera noción de habilidades sociales y utiliza este término en Condition Reflex Therapy (1949).

-Expresiones emocionales.

-Expresión emocional.

- Uso intencional de la primera persona al hablar.

-Estoy de acuerdo cuando recibo elogios y elogios.

-Expresar el desplazamiento.

- Improvisación espontánea y actuación.

Las seis técnicas anteriores reflejan que para Salter, los cambios de comportamiento se basan principalmente en el trabajo de las emociones, que se expresan en todas las dimensiones que los humanos pueden expresar, como los gestos y las palabras. Walpe luego usó la investigación presentada por Salter. Wolpe (1958) utiliza primero el término "comportamiento asertivo", que luego se reemplaza por el término "habilidades sociales". Walpe define el comportamiento asertivo no solo como un comportamiento positivo, sino también como la expresión de cualquier tipo de emoción que no sea amistad, en el área de la terapia conductual. Los investigadores insertan el término "capacidades sociales" de esos años utilizando diversas religiones de emoción (Lazare: 1971), efectividad (Riverman et al.: 1975), Aprendizaje a través de la educación estructural (Goldstein: 1976) Capacitación en habilidades sociales

(Tower y otros: 1976). Al mismo tiempo, ha aumentado el interés en el aprendizaje social y ha surgido la teoría del aprendizaje social. Según el enfoque de Bandura, propone regular el actuar de los niños reciben a través del desarrollo.

Combs y Slaby (1977) describen el valor social de relacionarse otros en particular de una manera particular, reconocida, aceptada personalmente beneficiosa, mutuamente beneficiosa Define tus habilidades. La competencia es una acción cuando se socializa de acuerdo con protegerse de las agresión.

Anaya (1991) cree que la competencia social es la capacidad de actuar de manera consistente con los roles que se esperan de los demás. En el caso de la evolución en la adquisición de capacidades ciudadanas o sociables específicas y concretas en las relaciones interpersonales, con el objetivo de interpretar y guiar las relaciones para realizar interacciones beneficiosas. Las habilidades sociales son fundamentalmente importantes dadas las características, demandas y demandas sociales del mundo de hoy, la complejidad y la alta densidad de relaciones establecidas por los sujetos.

Los tres atributos básicos de las habilidades sociales son:

- 1) Flexibilidad: para situaciones, situaciones y temas.
- 2) Apertura: la capacidad de ser reconocible y receptivo.
- 3) Polaridad: la capacidad de asociar sinceridad con asertividad.

Caballo (1993) considera el comportamiento socialmente calificado como una serie de acciones iniciadas por un individuo en relaciones interpersonales que expresan sus sentimientos, actitudes, deseos,

opiniones o derechos y le permiten resolver rápidamente el problema. Respetar y evitar futuros problemas, y estos comportamientos se aprenden y se pueden enseñar.

2.2.2.1.2. Conceptualización de socialización

Las habilidades con comportamientos que permiten desarrollarse efectivamente en la sociedad. Las actitudes de socialización de estos jóvenes o niños complejas por una amplia gama de conceptos, el resultado puede tener un efecto significativo en el comportamiento y la actitud de la persona en las relaciones e interacciones con otros. Ya que proporcionan herramientas que les permiten funcionar como adultos. En el ámbito social, es una base importante para una supervivencia saludable, tanto emocional como en el trabajo.

Hubo un gran problema cuando las habilidades sociales definieron lo que era un comportamiento obvio. Aunque se dan muchas definiciones, todavía no se ha llegado a un acuerdo claro sobre qué contribuye al comportamiento socialmente competente. En 1981, Maichenbaum, Butler y Gloodson argumentaron que la coherente capacidad socializadora, depende en parte de las circunstancias cambiantes. Las habilidades sociales deben considerarse en un entorno cultural específico, La acción correcta a tomar en cuenta a Los individuos aportan, habilidades cognitivas de estilos de interacción únicos a su situación (Wikinson y Canter, 1982). Obviamente, los estándares absolutos de capacidad social son imposibles. Pero todos parecemos entender intuitivamente las

habilidades sociales. Esto fue declarado por Trower en 1984. Lo que la gente acepta ser apropiado

Del mismo modo, existe un buen comportamiento universal, pero hay un conjunto de enfoques diferentes que varían de un individuo a otro

La cuestión del uso de los resultados como criterio se ha enfatizado repetidamente, pero puede reforzar constantemente los comportamientos que se evalúan como no calificados o antisociales. En resumen, son actuaciones que presenta a las demandas comunidad particular y, en sentido amplio, consideran esta situación y se sitúan. Estas actuaciones incluyen expresar emociones y defender sus derechos, teniendo en cuenta los derechos del otro.

2.2.2.1.3. Términos asociados a las habilidades sociales

Términos relacionados con las habilidades sociales, existen términos relacionados con los términos anteriores. Por lo tanto, a los fines de este estudio, se considera apropiado hacer referencia a los siguientes conceptos: El término "conceptualización de las habilidades sociales:

El término afirmado es un término llamado wolpe (1958) y Lázaro (1966), como una afirmación de alabanza y como una acción llamada "refuerzo del hablante" (capacidad de cumplimiento) que se refiere a acciones de asertividad y a expresiones de emoción.). Un término usado como sinónimo.

Empatía: es sentir lo que los demás sienten emociones, situaciones, motivaciones, por sí mismos. de vista o punto de vista. La capacidad de conectarse con las emociones de los demás y percibir en un contexto dado común a lo que otros pueden sentir. Sin embargo, también se conoce como un proceso completamente objetivo, sin opinión o pensamiento implícito.

Inteligencia interpersonal: Lograr interacción sobre habilidades básicas que distinguen y definen el estado de ánimo básico (alegría, ira, tristeza, etc)

El apego: el apego es la capacidad de conectarse emocionalmente con las personas, y la expresividad es la capacidad de expresar emociones, sentimientos, necesidades y permitir el autocontrol para controlar los impulsos, la ira, ira, etc.

Para desarrollar el apego y la expresividad, los niños y los jóvenes tienen la oportunidad de conocer y reconocer sus similitudes y expresar sus pensamientos y sentimientos sobre ciertos aspectos del mundo y de sus vidas. Necesito poder

2.2.2.2. Teorías de las habilidades sociales

Desde mi punto de vista, entre los más importantes, varios modelos teóricos explican las habilidades sociales.

2.2.2.2.1. Teoría del Aprendizaje social

Según Bandura, "la cognición no es una causa autónoma de vacío o comportamiento, sino que la propia concepción de un individuo y la naturaleza de las cosas resultan directamente de cuatro procesos: los efectos causados por el comportamiento. Experiencia, experiencia compensatoria de los efectos causados por las acciones de otros, juicios expresados por otros y conocimiento previo por: modelo de déficit y modelo de interferencia:

1. Según el "modelo de déficit", los sujetos que carecen de las habilidades y el comportamiento necesarios para las situaciones sociales tienen en cuenta los problemas de competencia social. Esto puede deberse a un refuerzo insuficiente, falta de un modelo apropiado que interfieren incluyen el pensamiento depresivo, las creencias irracionales, la resolución de problemas deficiente, la ansiedad y las expectativas negativas.

2.2.2.2.2. Teoría de Vicente Caballo

Este autor, argumenta, tres factores involucrados en una buena conceptualización de las habilidades sociales.

a) Dimensión de acción: establezca la dimensión de acción más aceptada: envíe cumplidos, acepte cumplidos, haga solicitudes, rechace solicitudes, inicie y mantenga conversaciones, alegría,

afecto, disgusto, individuos, incluso expresando ira, inconveniencia, defender sus derechos, expresar su opinión, estar en desacuerdo con los demás, exigir un cambio de comportamiento de los demás, admitir excusas o ignorancia, enfrentar críticas y hablar en público (Nicasio, 1998).

c) Aspectos situacionales: este aspecto se refiere a comportamientos sociales específicos el entorno físico, contextual en el que ocurren las interacciones. Caballo incluye una variedad de personas, incluidos amigos, relaciones íntimas (parejas, padres), familias, autoridades, colegas, profesionales de contacto con el consumidor (vendedores, servidores) y niños.

d) Aspecto personal: se refiere al aspecto secreto o cognitivo

También explica Caballo (1996) los elementos de competencia social:

a) Elementos de comportamiento: comportamientos abiertos que tienen en cuenta los lingüísticos.

b) la cognición: se refiere a partes de infiltración que ocurren en confraternizar

c) Factores sentimentales: se refiere a emociones asociadas con factores cognitivos. Esto proporciona una característica motivacional porque la situación se considera cómoda o incómoda.

d) Factores fisiológicos: frecuencia cardiovascular eléctrica de la piel y respuesta electromiografía que ocurren cuando se fraterniza en el grupo y preferiblemente por parte, ciertos miembros del grupo. Se centra en modelos de asertividad, modelos cognitivos sociales,

modelos cognitivos, como se describe en la línea anterior, la afirmación se presenta el autor antes mencionado debe considerar conceptos afirmativos Siente y piensa de la manera correcta dependiendo de la situación. Esto requiere una estrategia de comunicarse una acción social adaptada al contexto de diferentes situaciones mediante la aplicación de que deben considerarse afirmativas en el proceso de comunicación.

(A) Comportamiento en el área social.

(B) personal, especialmente la familia

(C) Enfoque, situaciones donde se producen relaciones con el entorno físico.

Dadas estas dimensiones, es permisible establecer relaciones amplias

Hidalgo y Abarca (2009) argumentan que para lograr una relación interpersonal estable, el contacto visual se rigen pensamientos pertinentes y armoniosos . Desde este punto de vista, la competencia social se considera como una de las competencias para organizar la cognición y el comportamiento. Todos estos elementos tienen objetivos específicos para que sean aceptados. Debe conocer los objetivos de interacción correctos y la estrategia correcta para lograr el objetivo social y el contexto correctos. Esto requiere no solo conocer el comportamiento, sino también saber cómo implementarlo, teniendo en cuenta las relaciones existentes entre los factores de comunicación y los valores, normas y mitos que

determinan a las personas. adquiridas a través de experiencias interpersonales directas o por poder se pueden mantener o modificar, Es el producto de ciertas interacciones conductuales y el refuerzo social es muy importante. Debido a que es informativo y merece incentivos, ciertos comportamientos brindan retroalimentación sobre los comportamientos de otros. Usted. Menciona la creencia de que una persona puede hacer frente a una situación particular, le permite a los psicológicos sociales y teorías de aprendizaje conductual.

2.2.2.2.4. Enfoque según Gismero

Para el expresarse es voluntario y sin ansiedad en diferentes tipos de situaciones sociales, entrevistas de trabajo, tiendas, lugares oficiales, grupos y reuniones sociales. • Defender los derechos de los consumidores. Se refiere a una expresión de comportamiento autoritario contra los extranjeros para proteger sus derechos en el contexto del consumo. • Expresiones de ira y desacuerdo. Muestra la capacidad de expresar enojo o justificar emociones negativas o desacuerdos con otros. • Di no y bloquea la interacción. Esto no solo refleja la capacidad de bloquear las interacciones que no desea mantener, sino también negarse a prestar algo cuando odiamos hacerlo. • Crear una solicitud. Se expresa de solicitudes a otros por lo queremos. Inicia una interacción activa con el sexo opuesto. Este factor se define por la capacidad de iniciar un diálogo con el sexo

opuesto (conversación, fecha), rendir homenaje espontáneamente o hablar con personas atractivas. Esta vez es un intercambio activo.

2.2.2.2.5. Enfoque según Goldsteien

dividen 6 secciones:

- primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades emocionales, habilidades de ataque alternativo, habilidades de afrontamiento, estrés y habilidades de planificación.

2.2.2.2.2. Enfoque según Peñafil y Serrano

Para ellos se desarrollan 3 tipos de capacidades. Un ejemplo se muestra a continuación.

- Identificar las necesidades, preferencias, preferencias y deseos de usted y de los demás.
- Identificación y discriminación de comportamientos socialmente deseables.
- Capacidad para resolver problemas mediante el uso de pensamiento alternativo, consistente y relacional.
- Auto-regulación por auto-mejora y autocasting.
- Discriminar entre usted y los demás.

Emocional: habilidades que implican a las "emociones".

Instrumental: habilidades prácticas. Están vinculados al "acto". Un ejemplo se muestra a continuación.

-Comportamiento lingüístico: iniciar y mantener la conversación, crear preguntas, crear respuestas, etc.

-Sustitución de ataques, negación de provocación, negociación de conflictos, etc.

-Comportamiento no verbal: postura, tono de voz, intensidad, ritmo, gesto, contacto visual.

2.2.2.3. Clases de habilidades sociales

Las actitudes para socializar no son estáticas, blancas o negras, pero hay muchos tipos. Es bueno saber que alguien no es social o completamente antisocial, tiene que desarrollarse en estas habilidades.

Muchas personas creen que para vivir una buena vida social, deben estar en silencio, ducharse y no hacer amigos cuando duermen en una habitación, aislados y dormidos. No, no funciona de esa manera, tu vergüenza y / o la forma en que existes también te dan cosas buenas, porque te suicidas, estás completamente restringido, no es posible. La fórmula en tipo de competencia social es desarrollar una competencia social que te permita saber dónde estás, hablar, hacer amigos, conocer gente... pero no tienes que ser Un orador todo el tiempo. Quieres tener habilidades sociales, pero ten en cuenta que eso te hace realmente real.

2.2.2.3.1. Según tipo de destrezas

Las habilidades sociales se clasifican según el tipo de destreza que se desarrollen, en base a esto se puede encontrar 3 clases de habilidades sociales:

A. Cognitivas

Son todas aquellas en las que intervienen aspectos psicológicos, las relacionadas con el «pensar». Algunos ejemplos son:

- Identificación de necesidades, preferencias, gustos y deseos en uno mismo y en los demás.
- Identificación y discriminación de conductas socialmente deseables.
- Habilidad de resolución de problemas mediante el uso de pensamiento alternativo, consecuencial y relacional.
- Autorregulación por medio del autorrefuerzo y el autocastigo.
- Identificación de estados de ánimo en uno mismo y en los demás.

B. Emocionales

Son aquellas habilidades en las que están implicadas la expresión y manifestación de diversas emociones, como la ira, el enfado, la alegría, la tristeza, el asco, la vergüenza, etc. Son todas las relacionadas con el «sentir».

C. Instrumentales

Se refiere a aquellas habilidades que tienen una utilidad. Están relacionadas con el «actuar». Algunos ejemplos son:

- Conductas verbales: inicio y mantenimiento de conversaciones, formulación de preguntas, formulación de respuestas, etc.
- Alternativas a la agresión, rechazo de provocaciones, negociación en conflictos, etc.
- Conductas no verbales: posturas, tono de voz, intensidad, ritmo, gestos y contacto visual.

2.2.2.3.2. Según su tipología

A. Grupo I.

- Listen.
- Conversa
- Por favor preséntate.
- Donaciones para otras personas.
- Comprimente.

B. Grupo II.

- Pedir apoyo
- Siga las indicaciones
- Lo haré.
- Persuadir con el habla

C. Grupo III.

- Conoce tus emociones
- Expresa tu sentir.
- Entender a los demás
- Enfrenta la ira de tu oponente.
- Expresa tu cariño.

- Resuelve el miedo.

- Recompensa automática.

D. Grupo IV. Habilidades agresivas alternativas.

- Pedir permiso.

- Compartir algo.

- Ayuda a otros.

- Negociar.

- Comienza el autocontrol.

- Protege tus derechos.

- Responde a los chistes.

- Evitar los problemas de los demás.

E Grupo V. Capacidad de adaptarse al estrés.

- Presentación de un problema

- Muestra deportividad después del partido.

- Por favor, reserve y corrija.

- Protege a tus amigos.

- Responder al seguimiento.

- Responder al fracaso.

- Confrontar mensajes inconsistentes.

- Conoce cargas.

- Prepararse para conversaciones difíciles.

- Tratar con presión grupal.

F Grupo VI. Habilidades de planificación.

- Toma una decisión.

- Identificar la causa del problema.

- Definir objetivos.
- Determinar tus habilidades.
- Recopilar información.
- Resolver problemas según su importancia.
- Toma una decisión.
- Enfocarse en las tareas.

Las habilidades sociales antes mencionadas consisten en un gran conjunto de elementos lingüísticos y no verbales que se combinan en un complejo repertorio conductual. Además, entre los factores lingüísticos (reflexión, autocrítica, emociones, etc.) Sin embargo, la competencia solo es la de elementos lingüísticos involucrados en el un contexto ambiental cambiante.

Además, la capacidad de lograr habilidades sociales puede no tener nada que ver con el desarrollo de otros por ejemplo: la situación que potencialmente enfrenta. Pueden crear soledad. La teoría de la soledad se ha propuesto sobre la base de las disposiciones inadecuadas que los individuos esperan recibir de los grupos participantes, concluimos que resulta en una interacción social reducida o que recompensa menos de lo que el individuo quiere. Puede ser. Sin embargo, esta soledad tampoco está relacionada con las capacidades sociales de un individuo y puede basarse en sus creencias y expectativas. En el último caso, sería más correcto responder a las expectativas y pensamientos del individuo para

hacerlo más realista y adaptable, en lugar de proporcionarle habilidades sociales específicas.

2.2.2.4. Las habilidades socioemocionales

Las habilidades socioemocionales son las conductas aprendidas que llevamos a cabo cuando nos relacionamos con personas de nuestro entorno, por medio de la expresión de nuestros sentimientos, actitudes, derechos u opiniones

Así, una persona con habilidades socioemocionales óptimas mostrará destreza a la hora de relacionarse y comportarse adecuadamente de acuerdo a unos objetivos determinados ante diversas situaciones.

2.2.2.4.1. El desarrollo de las habilidades socioemocionales en la escuela

Es el medio fundamental en progreso, capacidades sociales y emocionales es la educación. Estas habilidades deberían comenzar a funcionar desde una edad temprana.

2.2.2.4.2. Importancia de las habilidades socioemocionales

Los maestros deben mantener una relación armoniosa con sus alumnos en todas las clases del país, desde las clases urbanas más pobladas hasta las clases más distantes. Aprenden con mayor eficacia y les permiten trabajar con otros para desempeñar un buen papel en la familia, la comunidad y el mundo. Esto es

particularmente importante en la educación superior, ya que los estudiantes son adolescentes que experimentan cambios físicos, habilidades cognitivas y desarrollo emocional y social. Esta es la etapa donde algunas personas experimentan dificultad y confusión. La pubertad es un paso importante para ayudar a los estudiantes a comprenderse mejor a sí mismos y al mundo que los rodea.

Muchas personas están trabajando por primera vez. Primer novio o novia, pero lo más importante, tome decisiones que tengan un impacto fundamental en el primer enfoque de la vida adulta. En consecuencia, es nuestro deber proporcionarles las mejores habilidades necesarias para enfrentar los diversos desafíos que les esperan.

2.3. Definiciones Conceptuales

- **APRENDIZAJE:** es el conocimiento o saber cómo resultado del estudio, las experiencias. la instrucción, el razonamiento y la observación.
- **ASERTIVIDAD:** Es una forma de actuar que no es agresiva ni pasiva. No ataca ni obedece la voluntad de los demás. Pero expresan sus creencias, defienden sus derechos y respetan los derechos, pensamientos y sentimientos de los demás.
- **DESARROLLO:** Es el proceso por el cual todos los humanos deben vivir para crear la madurez apropiada para su edad. Es una secuencia de cambios en los pensamientos y las emociones, especialmente los físicos, que conducen a la maduración intelectual, social y muscular, llevando así a los individuos a todas

las dimensiones. Crecerá en favor de sí mismo.

- **EMPATÍA:** Es la habilidad que nos permite comprender, aunque no estemos de acuerdo, el punto de vista de los demás, y demostrarles que les estamos entendiendo.
- **HABILIDADES SOCIALES:** Las habilidades sociales pueden ayudarlo a trabajar mejor que otros. Son un medio de comunicación verbal y no verbal con los demás. Estas acciones efectivas en el contexto de la interacción social. Las habilidades sociales son tecnologías que involucran a otras personas y al mundo que nos rodea.
- **JUEGO:** Los juegos son actividades que generalmente están relacionadas con los niños y se usan muchas veces como herramientas educativas para el disfrute y disfrute de los participantes. Los juegos se consideran actividades humanas específicas.
- **JUEGO COGNITIVO:** Se trata de actividades con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción) mediante la utilización de juegos. Este constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje como estrategia fundamental en la planeación y ejecución de actividades del nivel preescolar. Se describen algunos juegos que pueden ser empleados, de forma sistemática y creativa por las educadoras para el logro de este propósito.
- **JUEGO MOTOR:** Los juegos de ejercicio, además de jugar un papel importante en el desarrollo físico y mental del niño durante la infancia, constituyen un excelente medio educativo que afecta las formas más diversas y complejas de la evolución de los infantes. Proporciona, entre otras cosas, el desarrollo de hábitos, habilidades y habilidades motoras como caminar, correr,

saltar, arrojar, atrapar, equilibrar, ocio, habilidades, flexibilidad, Velocidad y resistencia. Cualidades morales y evolutivas como voluntad, coraje, perseverancia, ayuda mutua, disciplina y colectivismo. JUEGO SIMBOLICO: La competencia de ejecutar graficaciones y jugar con expresiones mentales. Juegos simbólicos espontáneos en la educación de la primera infancia u otros espacios sociales: juegos que ejecutan juegos sin niños o con varios niños, como parques, jardines, calles y su casa. Los juegos simbólicos espontáneos ocurren entre ellos sin ninguna otra intervención o propósito educativo externo, o juegan al niño solo, y no tienen ningún propósito educativo. Los juegos simbólicos espontáneos son, por supuesto, lo que hacen los niños cuando juegan solos o con otros compañeros.

2.4. Formulación de la Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

El jugar se vincula con el logro de habilidades socioemocionales en menores del II ciclo, Institución Educativa Inicial Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- El jugar se vincula con el logro la empatía en menores del II ciclo, IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.
- Los juegos se vinculan con el logro de la autoestima de niños del II ciclo, IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.
- Los juegos se vincula con el logro la comunicación en menores del II ciclo, IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

CAPÍTULO III

Metodología de la Investigación

3.1. Diseño Metodológico

El estudio se basó en una serie de métodos, procedimientos y métodos en diferentes etapas, etapas, procedimientos y operaciones.

3.1.1. Tipo

El esquema de estudio empleado es el descriptivo. De hecho, se pueden describir los parámetros dos variables de investigación: el juego y el desarrollo de capacidades de integración y emocionales.

Como indican Hernández, Fernández y Baptista (2003), este tipo de estudio descriptivo declara que los fenómenos de los fenómenos analizados consisten en la investigación e identificación de propiedades, características y características.

3.1.2. Enfoque

Este estudio es descriptivo, basado en un enfoque cuantitativo, de acuerdo con los objetivos e hipótesis propuestas.

3.2. Población y Muestra

Es el cumulo de todos los componentes referidos la averiguación. También definido por Balestrini Acuña (1998) definiéndolo "Un conjunto finito o infinito de personas, objetos o elementos que tienen características comunes".

Conformada la población de estudio de investigación infantes del segundo ciclo del Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en el año 2017.

Tabla 1.
Población.

NIVELES	%
Población: 113 niños de la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez	100
Muestra: 100 niños de la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez	88.4

Fuente: Elaboración propia

3.3. Operacionalización de variables e indicadores

Tabla 2.
Operacionalización de variables.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
EL JUEGO	Juego motor	<ul style="list-style-type: none"> - Mejora la coordinación motriz. - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos. - Discriminación sensorial. 	Observación Directa Cuestionario
	Juego social	<ul style="list-style-type: none"> - Participa con sus compañeros. - Juego con sus compañeros. - Respeta reglas del juego. - Sabe perder. - Sabe esperar su turno 	
	Juego cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la memoria, - Estimula la imaginación, - Estimula la creatividad - Desarrolla la función simbólica - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje 	

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES	- Empatía	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa tus preocupaciones cuando tus compañeros de clase se enferman. - Yo simpatizo con el llanto de otro niño. - Tus compañeros de clase buscan estar con él o ella. - Soporte cuando los compañeros de equipo son aprobados. 	Observación Directa Cuestionario
	- Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> - Se acepta como es. - Se siente seguro en trabajar con otras compañeras. - Trabaja en equipo sin dificultad. - Se valora a sí mismo en diferentes actividades que realiza. 	Observación Directa Cuestionario
	- Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica con sus compañeros. - Escucha con atención a sus amigos. - Se expresa a través de gestos y ademanes. - Hace sentir su malestar ante determinadas situaciones. 	Observación Directa Cuestionario

Tabla 3.
Variable 1: El juego

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
JUEGO MOTOR	<ul style="list-style-type: none"> - Mejora la coordinación motriz. - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos. - Discriminación sensorial. 	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
JUEGO SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Participa con sus compañeros. - Juego con sus compañeros. - Respeta reglas del juego. - Sabe perder. - Sabe esperar su turno 	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
JUEGO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Estimula la memoria, - Estimula la imaginación, - Estimula la creatividad - Desarrolla la función simbólica - Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje 	05	Bajo Medio Alto	0-1 2-3 4-5
EL JUEGO		15	Bajo Medio Alto	0-5 6-10 11-15

Tabla 4.
Variable 2: *Habilidades socioemocionales*

Dimensiones	Indicadores	N ítems	Categorías	Intervalos
- Empatía	- Muestra preocupación cuando un compañero de clase está enfermo. - Se muestra comprensivo ante el llanto de otro niño. - Sus compañeros buscan estar con ella o él. - Apoya a sus compañeros de grupo cuando son sancionados.	04	Bajo Medio Alto	0-1 1-2 3-4
- Autoestima	- Se acepta como es. - Se siente seguro en trabajar con otras compañeras. - Trabaja en equipo sin dificultad. - Se valora a sí mismo en diferentes actividades que realiza.	04	Bajo Medio Alto	0-1 1-2 3-4
- Comunicación	- Se comunica con sus compañeros. - Escucha con atención a sus amigos. - Se expresa a través de gestos y ademanes. - Hace sentir su malestar ante determinadas situaciones.	04	Bajo Medio Alto	0-1 1-2 3-4
Habilidades socioemocionales		12	Bajo Medio Alto	0-4 5-8 9-12

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.4.1. Técnicas a emplear

Las herramientas empleadas como medios para operativizar y anotar las avisos y sucesos como datos que serán los que sigue:

A. Para la recolección de informaciones:

- Fichas de centros de documentación
- Fichas de fuentes
- Fichas de contenidos

B. Para la recolección de datos

- Observación
- Cuestionario

3.4.2. Descripción de los Instrumentos

- Mapa del centro de documentación: un mapa del centro de documentación es un mapa que detalla la información utilizada para encontrar información sobre el tema.
- Archivos fuente: los archivos fuente son una recopilación de información sobre los autores que escribieron o vincularon nuestros temas de investigación.
- Hojas de contenido: las hojas de contenido le permiten recopilar extractos importantes del trabajo de ciertos autores., y estos están relacionados con nuestra investigación, sirviéndose como marco teórico.
- Guías de Observación: que es la acción de registrar minuciosamente las peculiaridades del estudio.
- Guion de cuestionario: la cual se aplicó a los niños del segundo ciclo de la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho.

3.5. Técnicas para el Procesamiento de la Información

3.5.1. Procesamiento Manual

Se realizará para la determinación para determinar la influencia de los juegos en el desarrollo del lenguaje de pequeños del. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de

Huacho, empleando esquemas de registro para niños de preguntas en escala

3.5.2. Procesamiento Electrónico

Una vez aplicadas las guías de observación y los cuestionarios, se tabularon en el software Microsoft Excel, luego los resultados se tabularon e interpretaron, y los resultados se pudieron tabular.

3.5.3. Técnicas Estadísticas

Es para medir la valoración de esta investigación que nos describe claramente.

CAPÍTULO IV

Resultados

4.1. Descripción de los Resultados

4.1.1. Análisis descriptivo por variable dependiente:

Tabla 5.
El juego motor

Juego motor

Categorías	f	%
Bajo	25	25%
Medio	45	45%
Alto	30	30%
Total	100	100%

El siguiente diagrama se muestra para una mejor evaluación y comparación

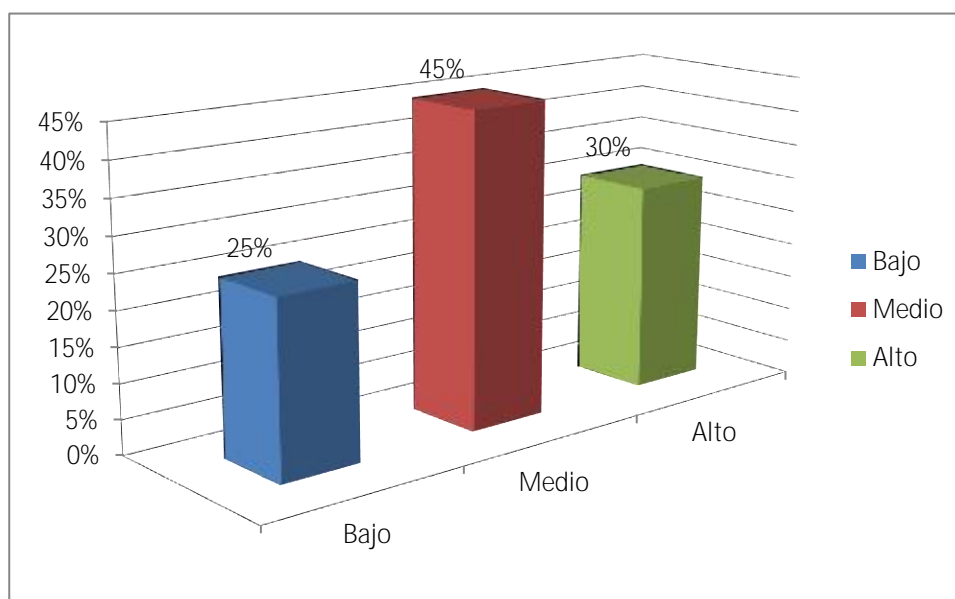


Figura 1. Gráfico de barras de la dimensión juego motor

De la fig. 1, un 45% de infantes del segundo ciclo en Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho, lograron un nivel medio en la dimensión juego motor, un 30% muestran un nivel alto y otro 25% presentan un nivel bajo.

Tabla 6.
Juego social.

Juego social

Categorías	f	%
Bajo	10	10%
Medio	25	25%
Alto	65	65%
Total	100	100%

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

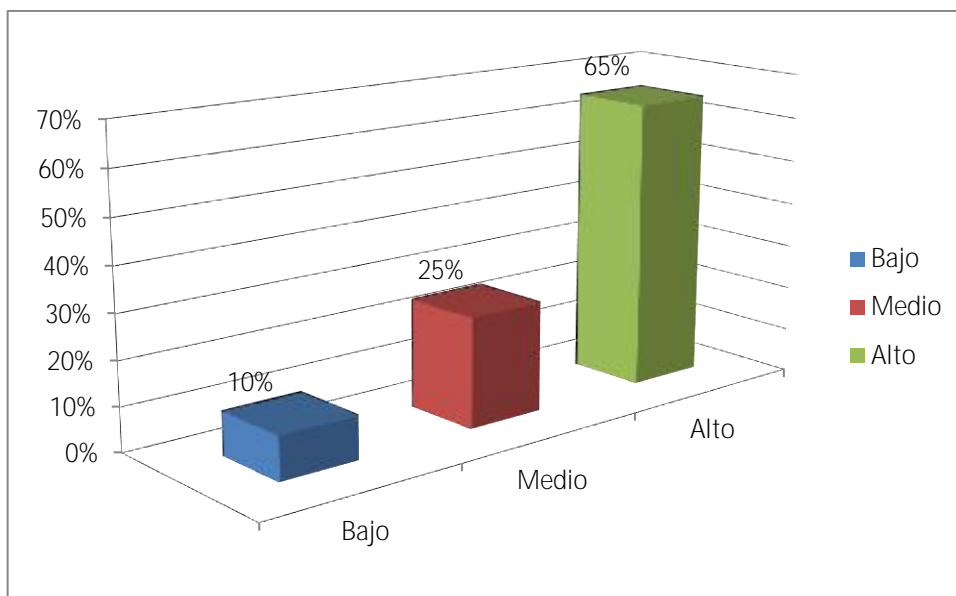


Figura 2. Gráfico de barras de la dimensión juego social.

De la fig. 2, un 65% de infantes del segundo ciclo en Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho, lograron un nivel alto en la dimensión juego social, un 25% muestran un nivel medio y un 10% presentan un nivel bajo.

Tabla 7.
Juego cognitivo.

Juego cognitivo

Categorías	f	%
Bajo	15	15%
Medio	20	20%
Alto	65	65%
Total	100	100%

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

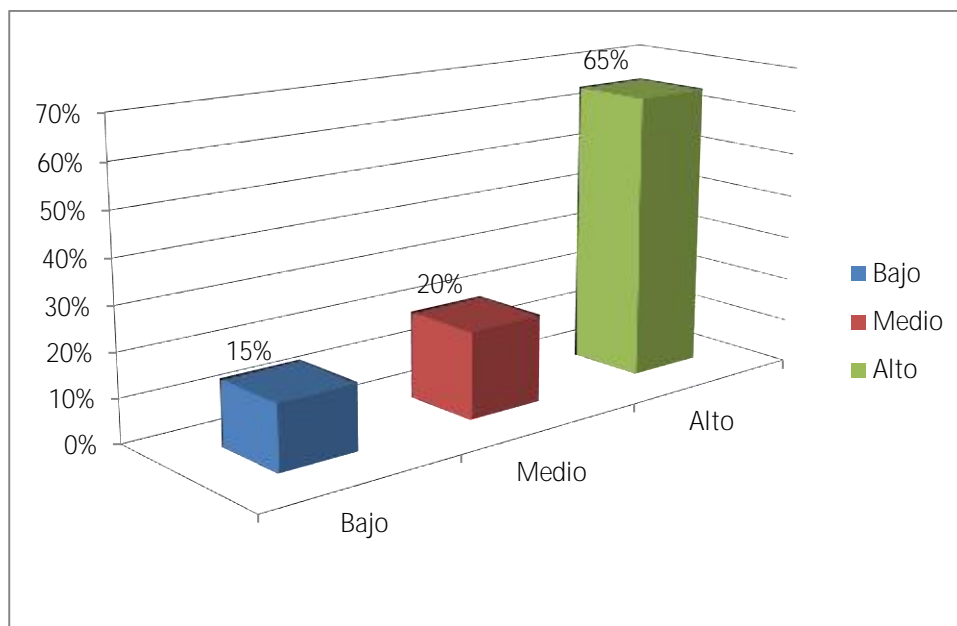


Figura 3. Gráfico de barras de la dimensión juego cognitivo.

De la fig. 3, un 65% de estudiantes del colegio Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho, de lograron un nivel alto en la dimensión juego cognitivo, un 20% muestran un nivel medio y un 15% presentan un nivel bajo.

4.1.2. Análisis descriptivo por variable independiente

Tabla8.
Empatía.

Empatía		
Categorías	f	%
Bajo	15	15%
Medio	55	55%
Alto	30	30%
Total	100	100%

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

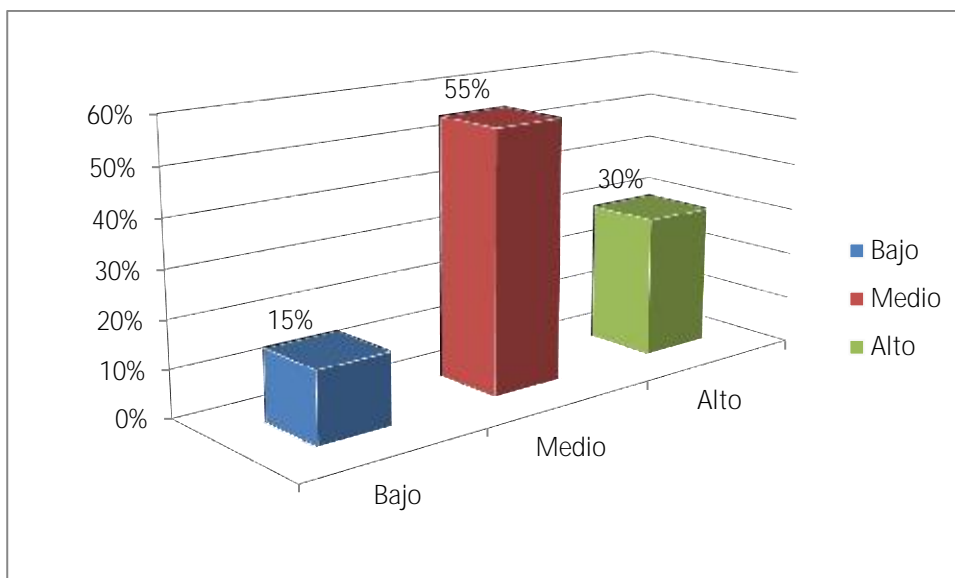


Figura 4. Gráfico de barras de la dimensión: empatía.

De la fig. 4, un 55% de menores del jardín Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho, lograron un nivel medio en la dimensión empatía, un 30% muestran un nivel alto y un 15% presentan un nivel bajo.

Tabla 9.
Autoestima.

Autoestima

Categorías	f	%
Bajo	10	10%
Medio	30	30%
Alto	60	60%
Total	100	100%

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

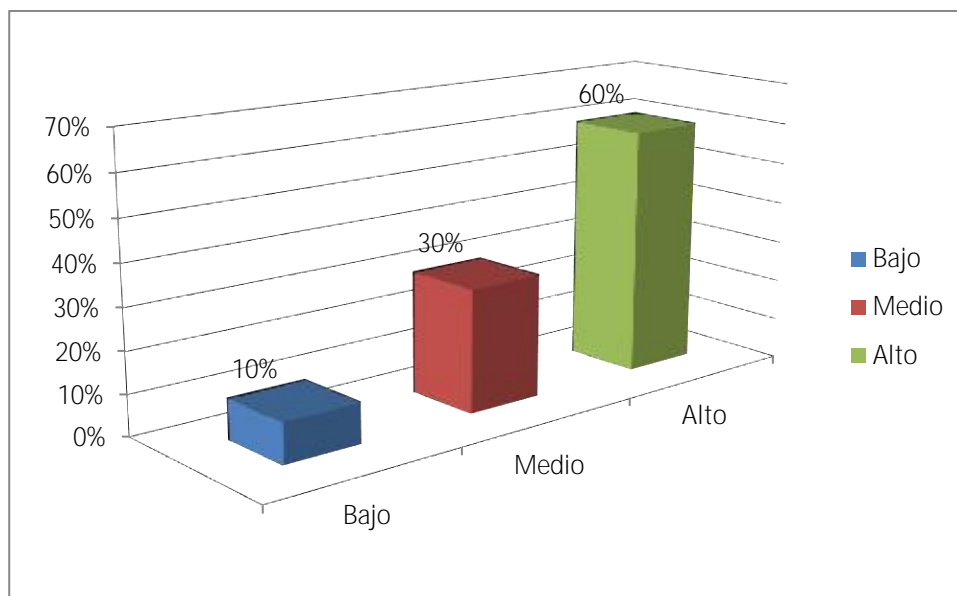


Figura 5. Gráfico de barras de la dimensión: autoestima

De la fig. 5, un 60% de niños del colegio. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho, lograron un nivel alto en la dimensión autoestima, un 30% muestran un nivel medio y un 10% presentan un nivel bajo.

Tabla10.
Comunicación.

Comunicación

Categorías	f	%
Bajo	15	15%
Medio	40	40%
Alto	45	45%
Total	100	100%

La siguiente figura se presenta para una mejor evaluación y comparación.

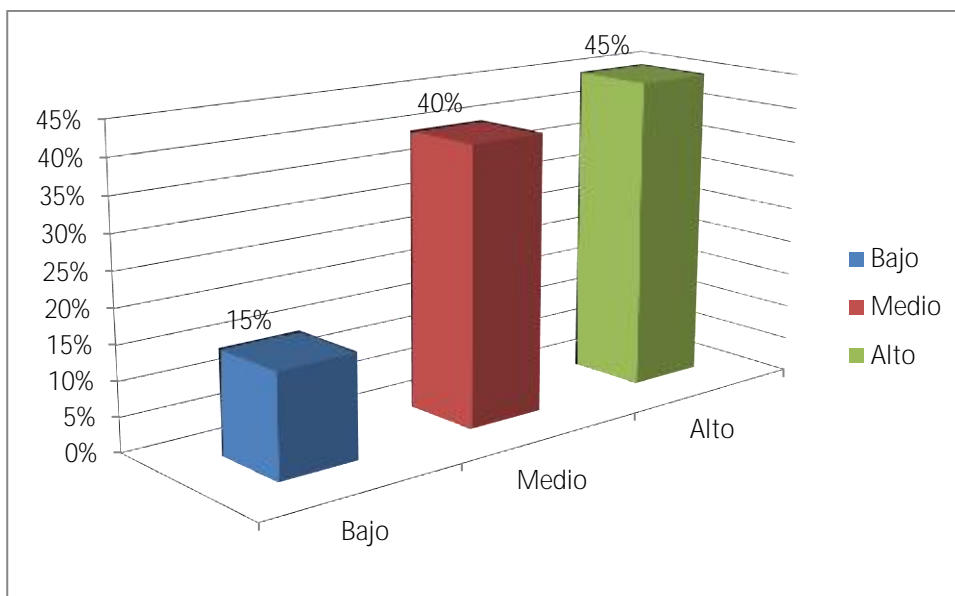


Figura 6. Gráfico de barras de la dimensión: Comunicación.

De la fig. 6, un 45.0% de los párvulos del colegio Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho, lograron un nivel alto en la dimensión comunicación, un 40% muestran un nivel medio y un 15% presentan un nivel bajo.

4.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis General

Hipótesis Alternativa H_a : Los juegos se relacionan con el logro de capacidades socioemocionales de los pequeños, II ciclo Inicial Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

Hipótesis nula H_0 : Los juegos no se relacionan con el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños del II ciclo de la Institución Educativa Inicial Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

Tabla 11.

Tabla de correlaciones entre el juego y desarrollo de habilidades socioemocionales.

Correlaciones				
			El juego	Habilidades socioemocionales
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1.000	.563**
		Sig. (bilateral)	-	.010
		N	100	100
	Habilidades socioemocionales	Coeficiente de correlación	.563**	1.000
		Sig. (bilateral)	.010	-
		N	100	100

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la Tabla 11, se obtuvo un coeficiente de correlación de $r = 0.563$ y con $p = 0.000$ ($p < 0.05$), se aceptó la hipótesis alternativa y se rechazó la hipótesis nula. Por lo tanto, podemos demostrar estadísticamente que existe una relación entre el juego y el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños del II ciclo de la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en el año 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**. Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

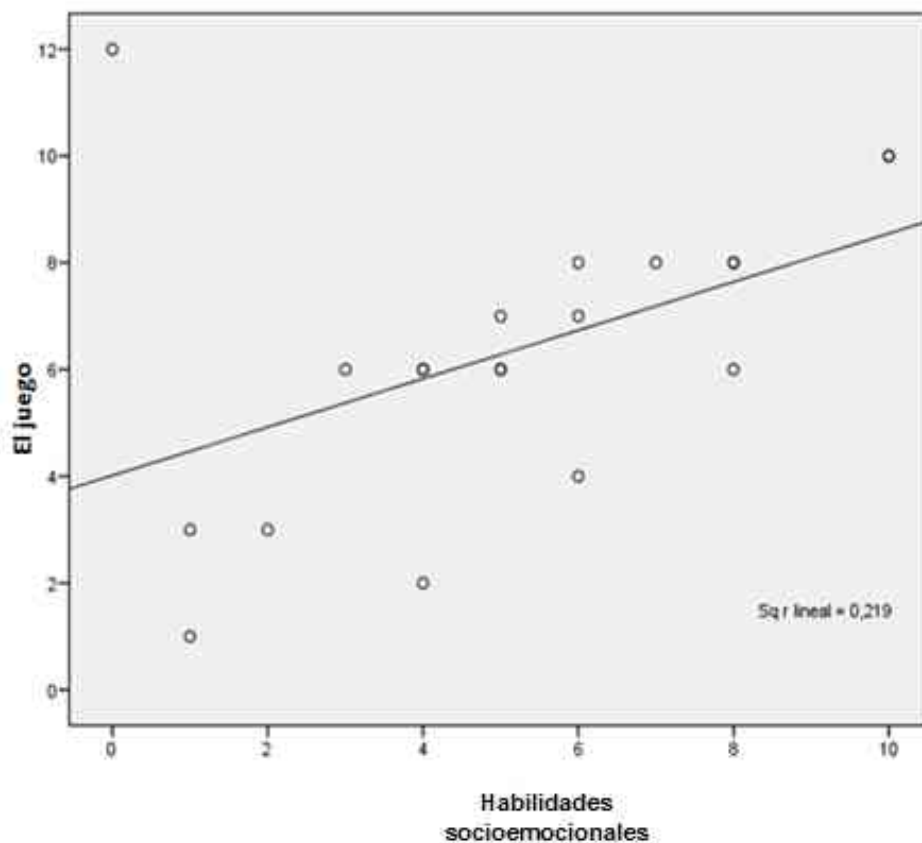


Figura 7. Correlaciones entre el juego y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Hipótesis Específica 1:

Hipótesis Alternativa H_a : Los juegos se relacionan con el desarrollo de la empatía en los niños del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

Hipótesis nula H_0 : Los juegos no se relacionan con el desarrollo de la empatía en los niños del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

Tabla 12.

Tabla de correlaciones entre el juego y el desarrollo de la empatía.

Correlaciones				
		Juego		Empatía
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	1.000	.444*
		Sig. (bilateral)	.	.050
		N	100	100
	Empatía	Coefficiente de correlación	.444*	1.000
		Sig. (bilateral)	.050	.
		N	100	100

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Como se observa en el tablero 12, se obtiene un coeficiente de correlación de $r = 0.444$ y $p = 0.000$ ($p < 0.05$), por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, se puede demostrar estadísticamente que existe una relación entre jugar y el logro de la empatía en pequeños en el ciclo II, I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en 2016

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

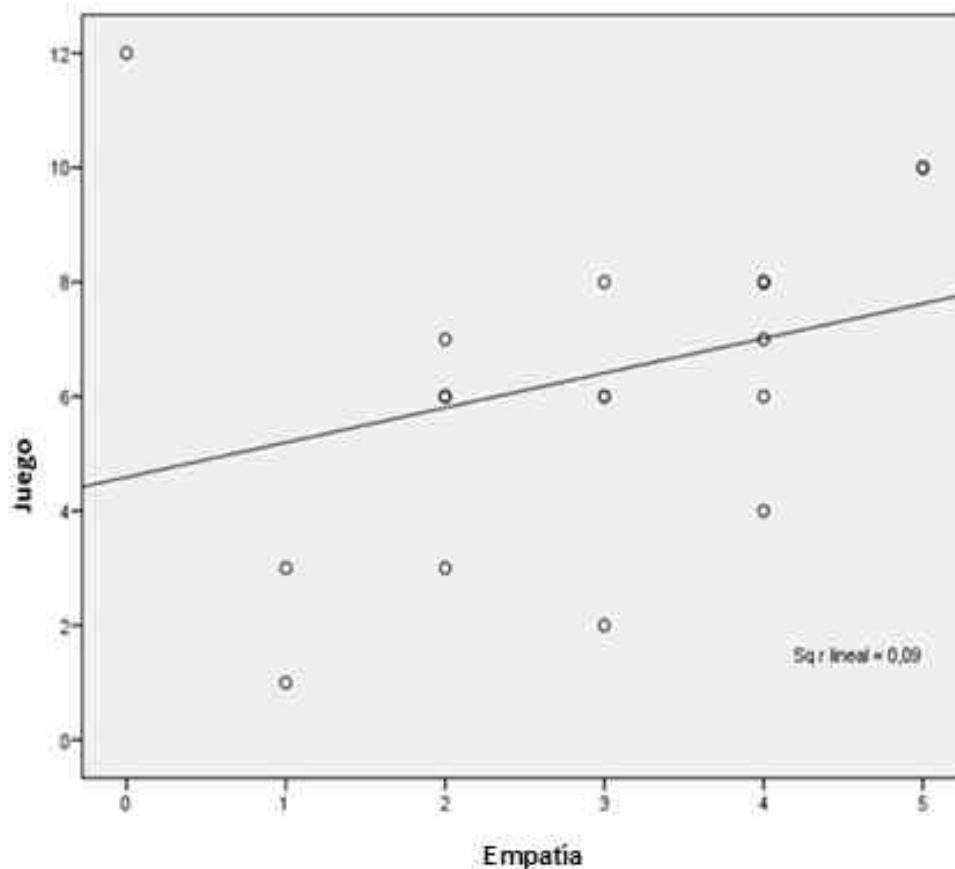


Figura 8. Correlaciones entre el juego y el desarrollo de la empatía.

Hipótesis Específica 2:

Hipótesis Alternativa H_a : Los juegos se relacionan con el desarrollo de la autoestima en los niños del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

Hipótesis nula H_0 : Los juegos no se relacionan con el desarrollo de la autoestima en los niños del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

Tabla 13.

Tabla de correlaciones entre el juego y el desarrollo de la autoestima.

Correlaciones				
			Juego	Autoestima
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	1.000	.585**
		Sig. (bilateral)		.007
		N	100	100
Autoestima	Autoestima	Coefficiente de correlación	.585**	1.000
		Sig. (bilateral)	.007	
		N	100	100

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se muestra en la Tabla 13, se obtiene un coeficiente de correlación de $r = 0.585$ y $p = 0.000$ ($p < 0.05$), por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, podemos demostrar estadísticamente que existe una relación entre el juego y el desarrollo de la empatía en los niños del II ciclo en la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en el año 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

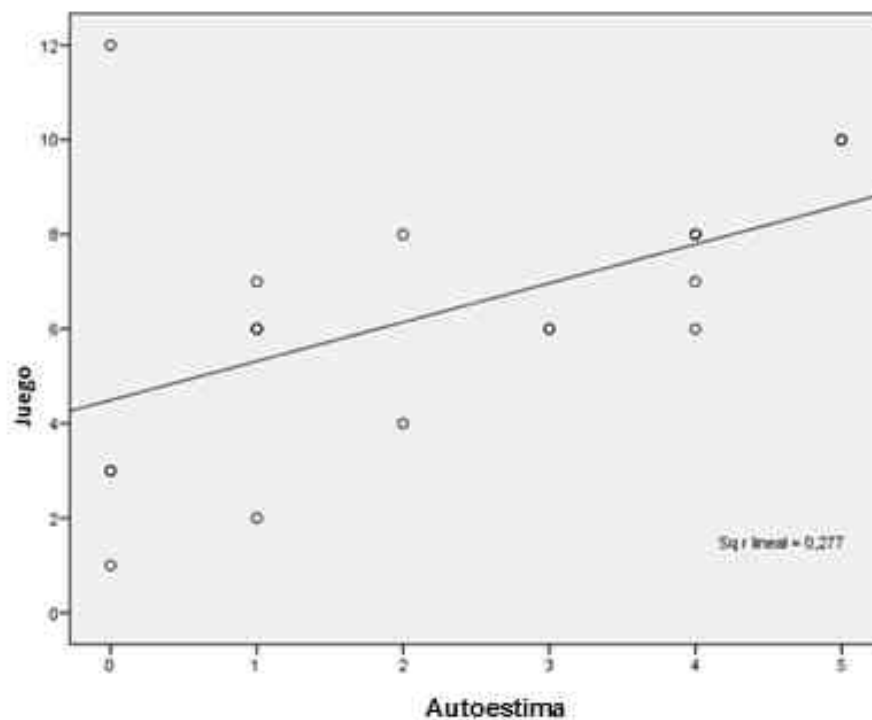


Figura 9. Correlaciones entre el juego y el desarrollo de la autoestima.

Hipótesis Específica 3:

Hipótesis Alternativa H_a : Los juegos se relacionan con el desarrollo de la comunicación en los niños del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

Hipótesis nula H_0 : Los juegos no se relacionan con el desarrollo de la comunicación en los niños del II ciclo de la IEI Eusebio Arroniz Gómez, del distrito de Huacho en el año 2017.

Tabla 14.
Tabla de correlaciones entre el juego y desarrollo de la comunicación.

Correlaciones				
			Juego	Comunicación
Rho de Spearman	Juego	Coefficiente de correlación	1.000	.444*
		Sig. (bilateral)	-	.050
		N	100	100
	Comunicación	Coefficiente de correlación	.444*	1.000
		Sig. (bilateral)	.050	-
		N	100	100

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Como se muestra en la Tabla 14, se obtiene un coeficiente de correlación de $r = 0.444$ y $p = 0.000$ ($p < 0.05$), por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, podemos demostrar estadísticamente que existe una relación entre el juego y el desarrollo de la comunicación en los niños del II ciclo en la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en el año 2017.

Se puede apreciar que el coeficiente de correlación es de una magnitud **moderada**.

Para efectos de mejor apreciación y comparación se presenta la siguiente figura:

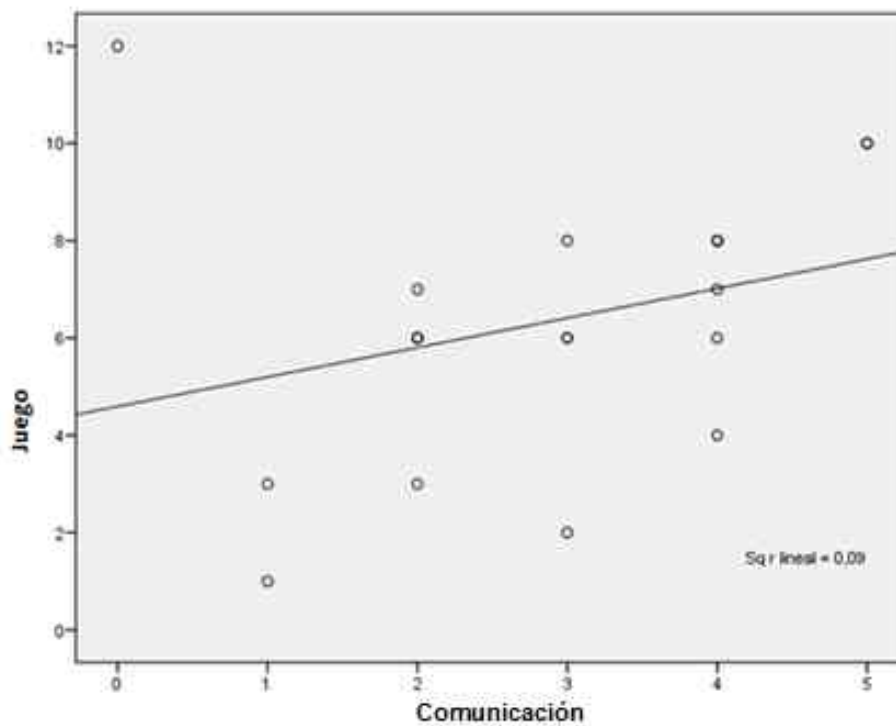


Figura 10. Correlaciones entre juego cognitivo y desarrollo de la comunicación.

CAPÍTULO V

Discusión, Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Discusión

De los resultados obtenidos en la presente investigación, consideramos que:

- Las variables de juegos son muy amplias, hemos tratado de tocar los juegos que más se emplean con los niños; así mismo la variable desarrollo de las habilidades socioemocionales, que son amplias y diversas, se han elegido alguna que se pueden desarrollar en el nivel inicial.
- Consideramos que se puede ampliar la investigación con más variables y edades de niños para realizar una comparación de los resultados, y saber el grado de relación entre las diferentes edades.

5.2. Conclusiones

- **PRIMERA:** Existe relación entre el juego y el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños del II ciclo en la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en el año 2017, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.563, representando una **moderada** asociación.

De las pruebas realizadas a las hipótesis específicas evidenciamos que:

- **SEGUNDA:** Existe relación entre el juego y el desarrollo de la empatía en los niños del II ciclo en la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en el año 2017, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor

de 0.444, representando una **moderada** asociación.

- **TERCERA:** Existe relación entre el juego y el desarrollo de la autoestima de los niños del II ciclo en la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en el año, ya que la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.585, representando **moderada** asociación.
- **CUARTA:** Existe relación entre el juego y el desarrollo de la comunicación de los niños del II ciclo en la I.E.I. Eusebio Arroniz Gómez del distrito de Huacho en el año 2017, debido a la correlación de Spearman que devuelve un valor de 0.444, representando una **moderada** asociación.

5.3. Recomendaciones

- Primero tocar otras dimensiones que permitan conocer la relación entre el juego y el desarrollo de las habilidades socioemocionales, sino también ampliando.
- Segundo considerar otras edades o grupo atareos de niños y realizar una comparación, para comprobar la relación existe.

CAPÍTULO VI

Fuentes de información

6.1.Fuentes bibliográficas

Bibliografía

- Reyes-Navia, R. (1998). El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología. En R. M. Reyes-Navia, *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología* (págs. 1-158). Bogota, Colombia: Editorial magisterio.
- Ballena. (2010). Habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de instituciones educativas de la red n° 4 del distrito callao. *Universidad San Ignacio de Loyola*. Postgrado USIL, LIMA.
- Bautista Salazar, D., & Mateo Sifuentes, C. (2013). Influencia del Juego como Estrategia Ludica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. n° 659 Maria Mptessori Chonta. *Influencia del Juego como Estrategia Ludica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. n° 659 Maria Mptessori Chonta*. Universidad Nacionam Jose Faustino Sanchez Carrion, Huacho.
- Burgos, E., & Delgadillo, M. (2003). La pregunta en la vida de los niños. En E. Burgos, & M. Delgadillo González, *La pregunta en la vida de los niños* (págs. 1-178). Bogota: Magisterio.
- Buytendijk, F. J. (1935). El juego y su significado. Madrid: Revista de Occidente. *Madrid: Revista de Occidente.*, 1-23.
- Chipana, A. T. (14 de 03 de 2017). <http://juegoenn.blogspot.com>. Obtenido de <http://juegoenn.blogspot.com>: <http://juegoenn.blogspot.com>
- Claparé. (1934). *El juego infantil y su metodologia*. SSC322_3. Malaga: IC editorial.
- Cotrina Cerdán, S. (2015). Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. *Tesis PUCP*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.
- Diccionario de la lengua española. (23 de octubre de 2014). <https://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>. Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>: <https://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>
- Freire, J. (1989). *Educação de corpo inteiro*. São Paulo: Scipione.

- Freud. (1991). *Guía de Freud*. Gran Bretaña: University de Cambrige.
- García Velázquez, A., & Llull Peñalba, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editorial Editex,.
- Gross, K. (1899). El juego en Hombre. En K. Gross, *El juego en Hombre* (págs. 1-181). Paris: Felix Alcan Editeur.
- Hall, s. (2003). el juego infantil. En R. V. valero, *el juego infantil* (págs. 1-257). España: MAD.S.L.
- Huizinga. (2012). *homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial. Obtenido de 9788420608532
- K.Groos. (1901). *les jeux des animaux*. Paris: felix alcan editeur.
- Orlick, T. (1978). juegos y deportes cooperativos- Desafios divertidos sin competicion. En O. Terry, *juegos y deportes cooperativos- Desafios divertidos sin competicion* (págs. 1-1758). madrid: Editorial popular.
- Ortega, & Gasset. (1995). ¿qué significa vivir humanamente? En Ortega, & Gasset, *¿qué significa vivir humanamente?* (págs. 1-192). Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Piaget. (1946). *la formacion del simbolo*. Mexico: Ed. FCE.
- Piaget, J. (2004). Psicogénesis e historia de la ciencia. En J. Piaget, *Psicogénesis e historia de la ciencia* (pág. 1.250). Coyoacan, Mexico: siglor XXI editores S.A.
- Ramírez, Gallardo , & McNeil . (2004). Los Juegos Métodos creativos de enseñanza. En G. Ramírez, & McNeil, *Los Juegos Métodos creativos de enseñanza*. (págs. 1-73). cuba: las tunas.
- Rojas Osorio, C. (2010). Filosofía de la educación. De los griegos a la tardomodernidad. En C. Rojas Osorio, *Filosofía de la educación. De los griegos a la tardomodernidad* (1° ed., págs. 6-8). Madellin Colombia: Universidad de Antioquia.
- Rubio Camarasa, A. (1983). Posibles formulas para la formacion laboral de los deficientes mentales. En A. Rubio Camarasa, *Posibles formulas para la formacion laboral de los deficientes mentales* (págs. 1-62). ezpaña: caritas españolas.
- Spencer, H. (1855). Principios de Psicología. En H. Spencer, *and cross cultural comparison* (págs. 1-282). Madrid: Espasa Calpe.
- Torres, J., Padrón, F., & Cristalino, F. (22 de enero-abril de 2007). El Juego: Un espacio para la formación. *Omnia*, vol. 13, 51-78. Recuperado el 06 de 03 de 2016
- Tubert, S. (2000). Sigmund Freud: fundamentos del psicoanálisis. En S. Tubert, *Sigmund Freud: fundamentos del psicoanálisis* (págs. 1-250). Madrid, España: Grafica Cofas.

Unicef. (2004). *Desarrollo Psico Social de los niños y niñas*. Colombia: Taller Creativo de Aleida Sánchez B. Ltda.

UNICEF. (2006). *convencion sobre los derechos humanos*. Madrid: Nuevo Siglo.

Vygotsky. (2001). *Vygotsky y la Pedagogia*. España: Printed Spain.

zuberman, j. (2000). *106 Juegos en el agua*. Buenos Aires: Paidós.

6.2.Fuentes hemerográficas

- BERRUEZO, P.P. (2012): El desarrollo del lenguaje en los niños del nivel inicial. En Bottini, P. (ed.) pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila. (ISBN: 84-95294-19-2)

6.3. Fuentes documentales

BRAVO MANNUCCI ElliannaSylvana y HURTADO BOURONCLE, María del Carmen; (2012), tesis “La influencia de la lengua en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una institución educativa privada del distrito de San Borja”, de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

MINEDU (2015) Rutas de Aprendizaje. Dirección Nacional de Educación Inicial.

6.4. Fuentes electrónicas

- ARENAS,V.(2012) Psicomotricidad, <http://www.centroarca.cl/especialidades/psicomotricidad.html>, extraído el 23 de Octubre del 2015.
- DA FONSECA Vítor. “Manual de observación psicomotriz” Editorial INDE, España 1998. - See more at: <http://www.sieteolmedo.com.mx/2015/11/06/lateralidad-y-su-influencia-en-el-desarrollo/#sthash.etJii0TM.dpuf>

- JIMENEZ, J. (2008) Lenguaje, aprendizaje, inteligencia y afectividad. <http://www.centreprisma.com/articulos/lenguaje,%20aprendizaje,%20inteligencia%20y%20afectividad.pdf>, extraído el 10 de Octubre del 2015.
- Quispe, M. A. (2012). El juego y su incidencia en el desarrollo lógico matemático de los niños y niñas del primer año de Educación Básica del Centro Educativo “José Joaquín de Olmedo” del Cantón Ambato, provincia de Tungurahua. (Tesis doctoral). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de: http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/4145/tp_2012_339.pdf?sequence=1