



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte

**El juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y
Alegria”- Huacho, durante el año escolar 2021**

Tesis

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

Autoras

Chinguel Rivas, Isamar Adis

Toledo Coca, Mirella Milagros

Asesora

Dra. Norvina Marlina, Marcelo Angulo

Huacho – Perú

2023



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

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

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

FACULTAD de Educación

ESCUELA PROFESIONAL Educación Nivel Inicial Especialidad: Educación Inicial y Arte

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Chinguel Rivas Isamar Adis	72302234	31 de marzo del 2023
Toledo Coca, Mirella Milagros	72784652	31 de marzo del 2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Marcelo Angulo Norvina Marlena	15766260	0000-0002-9998-8260
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Bravo Montoya Julia Marina	15724272	0000-0002-0783-8792
M(o). Loza Landa Roberto Carlos	15760787	0000-0002-9883-1130
M(o). Susanibar Hoces Teobaldo Noreño	15688490	0000-0002-7017-7990

EL JUEGO Y LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
2	Submitted to Universidad Internacional del Ecuador Trabajo del estudiante	2%
3	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
4	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%

Título

**El juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegria”-
Huacho, Durante el año escolar 2021**

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios quien me dio la vida y me dio este momento tan importante en mi formación profesional. A mi madre quien fue mi pilar más importante y me brindó amor y apoyo incondicional. Para mi papá, aunque estamos lejos, siento que todavía está conmigo, y aunque tenemos muchas cosas juntos, sé que esta temporada será muy especial.

Isamar Adis Chinguel Rivas

Este trabajo se lo dedico a Dios y a mis padres porque cada día me animan a ser mejor, saben guiarme por el camino de la verdad y utilizan la información que he recibido para dame fuerzas al construir mi futuro.

Mirella Milagros Toledo Coca

AGRADECIMIENTO

Toda la consideración y agradecimiento especial a nuestra asesora, la Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo, por su paciencia y apoyo continuo, desinteresado e incondicional, en la planificación, preparación y presentación del informe final de la tesis.

También agradecemos sincera y fraternalmente a las autoridades, docentes y niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” del Distrito de Huacho, quienes nos dedicaron un tiempo valioso durante el proceso de formación y me apoyaron en la culminación de mis estudios.

En nuestra familia destacaremos a quienes nos han dado la vida, a nuestros padres, quienes siempre nos han alentado, brindado confianza y apoyo, superando siempre las adversidades y los retos que la vida nos puso, muchas gracias.

Isamar Adis Chinguel Rivas

Mirella Milagros Toledo Coca

INDICE

DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
INDICE.....	VIII
RESUMEN	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN.....	XII
CAPÍTULO I	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Problema de la investigación	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivo general.....	2
1.3.1. Objetivo general.....	2
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación	3
1.5. Delimitación del estudio	4
1.6. Viabilidad de estudio.....	4
CAPITULO II	5
MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes de la investigación.....	5
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes nacionales	7
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. El juego	8
2.2.2. Interacción social.....	11
2.3. Bases filosóficas.....	13
2.3.1. El juego	13

2.3.2. Interacción social.....	30
2.4. Definición de términos básicos	43
2.5. Hipótesis de la investigación	45
2.5.1. Hipótesis general.....	45
2.5.2. Hipótesis específicas	45
2.6. Operacionalización de las variables	45
CAPÍTULO III	47
METODOLOGIA.....	47
3.1. Diseño metodológico	47
3.2. Población y muestra.....	47
3.2.1. Población.....	47
3.2.2. Muestra	47
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	47
3.3.1. Técnicas a emplear.....	47
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	47
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.....	48
CAPITULO IV	49
RESULTADOS	49
4.1. Análisis de resultados.....	49
4.2. Contratación de hipótesis	79
CAPÍTULO V	80
DISCUSIÓN.....	80
5.1. Discusión de resultados.....	80
CAPITULO VI	81
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	81
6.1. Conclusiones.....	81
6.2. Recomendaciones	81
CAPITULO VII	83
FUENTE DE INFORMACIÓN	83
7.1. Fuentes bibliográfica	83
ANEXOS	86

RESUMEN

Como educadores, sabemos que la educación en todos los niveles es un proceso complejo, por lo que los conocimientos, los valores, las habilidades, donde se valoran los derechos de los estudiantes; podemos decir que la escuela es una importante oportunidad para promover el diseño de hombres y mujeres, apoyando el desarrollo de sus capacidades, habilidades y actitudes.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce el juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: *¿De qué manera influye el juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?*

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo del juego y la interacción social, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de las investigadoras; para este caso la lista de cotejo, consta de 15 ítems en una tabla de doble entrada con 5 alternativas para la primera variable y 15 ítems con 5 alternativas a evaluar a los niños de 3 años. A razón de contar con una población bastante pequeña, decidí aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población, se analizaron las siguientes dimensiones; juego libre, juego dirigido y juego de reglas de la variable el juego y las dimensiones; habilidad para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones, conversación de la variable interacción social.

Se comprobó que el juego influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, el cual comprende todos los aspectos de la personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos, ya que construye relaciones mientras juega con otros y ayuda en la formación del carácter de un niño.

Por esta razón, se alienta a los maestros a que no dejen de aprender y siempre busquen formas de involucrar a los estudiantes en mejores y más efectivas estrategias de enseñanza para que los estudiantes logren los mejores resultados de aprendizaje.

Palabras clave: juego libre, juego dirigido, juego de reglas, habilidad para relacionarse, autoafirmación, expresión de emociones, conversación e interacción social.

ABSTRACT

As educators, we know that education at all levels is a complex process, so knowledge, values, skills, where the rights of students are valued; we can say that the school is an important opportunity to promise the design of men and women, supporting the development of their abilities, skills and attitudes.

The objective of this study is to determine the influence exerted by the game and social interaction in 3-year-old children of the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría"-Huacho, during the 2021 school year. For this purpose, the research question is the following: How do games and social interaction influence 3-year-old children of the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría"-Huacho, during the 2021 school year?

The research question is answered through a game checklist and social interaction, the same that was applied by the researchers' support team; For this case, the checklist consists of 15 items in a double-entry table with 5 alternatives for the first variable and 15 items with 5 alternatives to evaluate 3-year-old children. Due to having a fairly small population, I decided to apply the data collection tool to the entire population, the following dimensions were analyzed; free game, directed game and game of rules of the variable the game and the dimensions; ability to relate, self-affirmation, expression of emotions, conversation of the social interaction variable.

It was found that the game significantly influences the social interaction of 3-year-old children from the I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría", which includes all aspects of the personality because it discovers and becomes aware of itself; knows and accepts others; and cognitively organizes perceptions and object relationships as it builds relationships while playing with others and helps in the formation of a child's character.

For this reason, teachers are encouraged not to stop learning and always look for ways to engage students in better and more effective teaching strategies so that students achieve the best learning outcomes.

Keywords: free play, directed play, rule play, ability to relate, self-affirmation, expression of emotions, conversation and social interaction.

INTRODUCCIÓN

Las personas aprenden todos los días, que la educación no es un nivel de vida sino la vida misma, es un sistema complejo e integral que promueve el desarrollo de habilidades y destrezas. Son una herramienta fundamental para crear, construir y levantar las bases del desarrollo humano a nivel holístico. La educación formal y no formal, por lo tanto, tiene un papel esencial en la vida de una persona, ya que apoya la construcción del aprendizaje necesario a través de varios objetivos pedagógicos, que pueden ser la base para un mayor conocimiento. De este premio podemos dejar claro que son los niños y niñas cruciales los que han descubierto su propia vida jugando e interactuando con los demás.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce el juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I: presente el “**Planteamiento del problema**”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

Capítulo II: desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III, planteé la “**Metodología**”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

Capítulo IV: presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “**Discusión**” de resultados, en el **capítulo VI:** presente

las **“Conclusiones y Recomendaciones”** de esta investigación y en el **Capítulo VII**: revise las **“Fuentes de información bibliográfica”**.

Luego se procedió a la definición de la tesis, describiendo los capítulos de cada serie o etapa. Esperamos que a medida que se desarrolle esta investigación, se desarrollen nuevos conocimientos, ideas y preguntas de investigación, lo que hará avanzar la ciencia, la tecnología, la educación y los materiales.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Como seres humanos, los infantes son individuos sociales que necesitan del apego de su familia desde el nacimiento ya que son el primer ámbito social, luego la escuela o la comunidad. La escuela y la familia son muy importantes en el proceso de socialización, ya que forman el primer entorno social fuera de la familia. La educación temprana es, por tanto, la base para la educación integral del niño y la preparación y adquisición de competencias para su posterior aprendizaje.

Actualmente se observa que los niños y niñas generalmente ven televisión o juegan juegos de computadora en su tiempo libre. Estas actividades son muy divertidas e interesantes. Pero en estas situaciones, los infantes no construyen una relación y, por lo tanto, no adquieren habilidades sociales básicas lo cual tienen problemas para interactúan cuando se unen a grupos o participan en actividades grupales.

Los niños y niñas desde que nacen son seres sociales, comienzan a relacionarse con los demás y desarrollan afecto con sus seres más cercanos. En los dos primeros años de vida de un niño surge un rasgo fundamental: el egocentrismo, los niños y niñas perciben todo lo que les rodea, es decir, solo les interesa satisfacer sus necesidades básicas y dar lo que dan en un momento dado. En el caso de los participantes de nuestro estudio, solían responder positivamente, golpeando a alguien que no les daba un juguete, o llorando por lograr lo que quería hacer.

Uno de las grandes dificultades que enfrenta la sociedad peruana actualmente es el mal comportamiento de muchos niños. En este caso, nuestro pequeño pueblo no es una excepción. Somos testigos silenciosos de sus arrebatos emocionales, especialmente cuando se dirigen a sus compañeros, padres y familiares. Sin duda, el origen de estas actitudes negativas radica en una inadecuada formación en el hogar y en la escuela.

En este sentido, todos los días observamos que los niños de 3 años en el sistema educativo peruano ya se comportan de la forma en que han sido criados o dirigidos en el hogar, por lo que podemos estar seguros que existen dos tipos de comportamiento;

positivo, correspondiente a niños bien orientados y negativo, correspondiente a niños mal criados, muchas veces de familias disfuncionales.

Teniendo en cuenta que la interacción social positiva puede prevenir futuros conflictos en las aulas o centros educativos, ya que permite una comunicación eficaz y eficiente entre ellos, tenemos la obligación de orientar adecuadamente a los niños de 3 años para mejorar sus interacciones.

Esto significa que los juegos y la integración social en las escuelas les permite comprender su entorno, su cultura e integrar este juego en la sociedad actual. Expresando todos estos criterios, hagámonos la siguiente pregunta: ¿De qué manera influye el juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?

Después de un análisis reflexivo de las realidades que viven los niños en la sociedad, y considerando que el juego es una método beneficiosa para la interacción social, es crucial diseñar y ejecutar el juego para lograr la interacción social fundamentales que todo niño debe poseer.

1.2. Problema de la investigación

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye el juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye el juego libre y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye el juego dirigido y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye el juego de reglas y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?

1.3. Objetivo general

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce el juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

1.3.2. Objetivos específicos

- Establecer la influencia que ejerce el juego libre y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Conocer la influencia que ejerce el juego dirigido y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Establecer la influencia que ejerce el juego de reglas y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

1.4. Justificación de la investigación

Es un hábito que puede durar muchos años, pero un día el niño se volverá más comprensivo y compasivo, aprendiendo a compartir y jugar sin pelear con sus compañeros, aunque es poco probable que esto suceda en una noche. Por lo tanto, la orientación de quienes los rodean es esencial para que los niños aprendan las reglas de convivencia y se conecten con confianza con los demás. Es decir, pueden comunicarse e interactuar con los demás sin ofenderlos ni someterse a su voluntad, como ocurre en la realidad en la que se desarrolla la investigación.

En diferentes situaciones en las relaciones sociales, la indiferencia la ira, la individualidad, el aislamiento, la discriminación, etc.; es claramente visible un, ahora, se preocupa poco por los demás, buscando la prosperidad y el desarrollo personal. En la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en Huacho, se contempla dificultades de socialización, encuentros de los niños y niñas, los trabajos prefieren hacerlos solos, en algunos casos existe discriminación y acoso, por ello, la ansiedad del presente estudio funciona cuando se ve una baja nivel de interacción del niño, lo que conducirá a problemas con el funcionamiento en la vida.

Para cambiar esto, realizaremos este esfuerzo de investigación para usar los juegos como una estrategia para mejorar la socialización, produciendo estudiantes sociables que se preocupan por los demás y están preparados para hacerlo mejor en diferentes entornos y momentos.

El trabajo es esencial porque hoy en día no solo es importante educarse en psicología y motricidad, sino también desarrollar actitudes como la socialización. Además, servirá como contexto y base para mejorar nuestra misión educativa en las instituciones y otros.

A través de este estudio intentan señalar que el juego juega una función vital en el desarrollo físico, emocional, intelectual y psicológico de los niños. El juego es un importante medio de socialización en un solo rol, permitiendo la fraternidad dentro de la industria educativa. En el juego, los infantes logran gradualmente el concepto de causa y efecto, la capacidad de identificar, juzgar, analizar, sintetizar, imaginar y formular.

1.5. Delimitación del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” en el distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2021.

1.6. Viabilidad de estudio

- Hay 2 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.
- Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.
- La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.
- La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.
- La dirección de la I.E.I, la aceptación de profesores y alumnos elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

González (2021), en su tesis titulada *“Contribución del juego simbólico para la interacción social en la educación inicial”*, aprobada por la Universidad Estatal Península de Santa Elena-Ecuador, donde el investigador planteo explorar el impacto de los juegos simbólicos en las relaciones de los niños de 4 años. Desarrollo una investigación de diseño cuantitativo, con el tipo de nivel descriptivo – explicativo, de modalidad bibliográfica y de campo, la población estuvo constituida por 1 docente y 11 padres de familia. Los resultados sugieren que el juego simbólico es una actividad fundamental que los niños de primaria deben realizar para facilitar el desarrollo de habilidades sociales que permitan la interacción social espontánea en el entorno en el que se desenvuelven. Finalmente, el investigador concluyo que:

Como han señalado muchos autores, el juego simbólico es importante en la educación preescolar por sus diversos beneficios para la formación de los infantes lo cuales facilitan la comunicación e interacción con sus compañeros, la autoexpresión y el aprendizaje de nuevos hábitos que les ayuden a desarrollarse. El entorno en el que prosperan promueve la creatividad y el pensamiento de los niños.

Escobar (2016), en su tesis titulada *“El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad”*, aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, donde el investigador planteo conocer cómo el juego incide en el desarrollo social de los niños de 3-4 años que asisten al Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana Step by Step del Cantón de Latacunga. Desarrollo una investigación de tipo descriptivo nivel explicativo, la población estuvo constituida por 20 niños(as). Finalmente, el investigador concluyo que:

Los centros de estimulación tenían un bajo desarrollo social porque no estaban adecuadamente emparejados, los niños estaban poco

aplicados a los tipos de juego debido a respuestas insuficientes y, además, ninguno de los centros de estimulación estaba suficientemente orientado. Para el desarrollo social efectivo de los niños.

Taipe (2015), en su tesis titulada *“La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6-7 años estudio en la Escuela Salesiana Particular Don Bosco de la Kennedy”*, aprobada por la Universidad Politécnico Salesiana Sede Quito-Ecuador, donde el investigador planteo desarrollar la importancia del juego para la socialización de los niños de 6-7 años. Estudió en el Colegio Particular Salesiano "Don Bosco" de Kennedy. Desarrollo una investigación de tipo cuali-cuantitativa, la población estuvo constituida por 35 niños. Finalmente, el investigador concluyo que:

Jugar no es solo diversión, es una actividad importante de los jóvenes, mejora la condición física, la creatividad y la imaginación de hombres y mujeres, una introducción al desarrollo de habilidades sociales, ya que al jugar los niños no tienen que seguir ciertas reglas de esta manera. el concepto de reglas y regulaciones asimila toda su vida.

Maldonado (2014), en su tesis titulada *“El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica en el Centro de Educación Infantil “José Miguel García Moreno” de la ciudad de Loja. Periodo 2012-2013. Lineamientos Alternativos”*, aprobada por la Universidad Nacional de Loja-Ecuador, donde el investigador planteo examinar cómo el juego como estrategia didáctica influyó en la socialización de los niños del primer año de educación primaria en la Escuela Preescolar “José Miguel García Moreno” de la ciudad de Loja durante el 2012-2013. Desarrollo una investigación de tipo científica, Inductiva-Deductiva y Descriptivo, la población estuvo constituida por 70 niñas y niños y 4 maestras. Los resultados mostraron que las dificultades más comunes de las niñas y los niños encuestados fueron la agresividad y la timidez, que interferían en su normal desarrollo social. Finalmente, el investigador concluyo que:

La falta de educadores en utilizar el juego como estrategia didáctica y los métodos excesivamente protectores, autoritarios o permisivos de los padres afectan la socialización de las niñas y niños del primer

grado de educación primaria dentro del centro de educación infantil “José Miguel García Moreno” de la ciudad de Loja.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Cajusol (2021), en su tesis titulada “*Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años*”, aprobada por la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, donde el investigador planteo proponer una programación de juego tradicionales para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años. Desarrollo una investigación de tipo paradigma positivista, con enfoque cuantitativo y método no experimental, la población estuvo constituida por 37 niños. Los resultados mostraron que los niños de cinco años tenían niveles más bajos de desarrollo, con dos subcategorías de autoafirmación y expresión emocional que más necesitaban intervención. Finalmente, el investigador concluyo que:

En esta encuesta se propone el proyecto del juego tradicional “Me gusta jugar para construir mejores relaciones”, el cual tiene como objetivo desarrollar las habilidades sociales de los niños de cinco años a través de este proyecto, para que puedan adquirir las actitudes fundamentales para obtener buenas relaciones interpersonales, lo cual para aprender y transmitir las propias emociones.

Pilaloo (2019), en su tesis titulada “*El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela “General Antonio José de Sucre”, El Triunfo, Guayas – 2019*”, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo conocer el impacto del juego en las relaciones sociales de los niños de educación inicial de la Escuela Primaria Antonia José de Sucre, cantón El Triunfo, provincia del Guayas. Se realizó un estudio de tipo descriptivo correlacional, la población estuvo conformada por 25 estudiantes. Los resultados del estudio muestran que el juego mejoró significativamente las relaciones sociales de los niños de la escuela primaria Antonia José de Sucre del estado El Triunfo en la provincia del Guayas. Finalmente, el investigador concluyo que:

El juego tuvo un gran impacto en las relaciones sociales de los estudiantes de la escuela primaria Antonia José de Sucre del estado El Triunfo de la provincia del Guayas, tal como lo confirman los

resultados obtenidos mediante el coeficiente de correlación de Pearson, el índice alcanzó 0.461, es decir, una correlación moderadamente positiva, significativa menos de 0,01.

León (2018), en su tesis titulada *“Talleres de juegos estructurados en la interacción social de niños y niñas de 5 años de la I.E. N°1637. Chalán-Conchucos”*, aprobada por la Universidad San Pedro, donde el investigador planteo demostró que la aplicación de talleres de juegos estructurados de interacción social de niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 1637 - Chalán - Conchucos. Desarrollo de un estudio de tipo explicativo, diseño no experimental, la población estuvo conformada por 15 infantes de 5 años de edad. Finalmente, el investigador concluyo que el juego estructurado promovido en el aula es para mejorar la I.E. Chalán de Conchucos, crear un ambiente adecuado y ameno en el aula.

Quiroz (2018), en su tesis titulada *“Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa No. 7096 “Príncipe de Asturias”, UGEL 01 - Villa El Salvador. 2018”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo conocer la relación entre el aprendizaje cooperativo y las habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años del establecimiento educativo N° 7096 Príncipe de Asturias, UGEL 01 Villa El Salvador 2018. Desarrollo de investigación de tipo descriptiva básica, con diseño no experimental, de corte transversal, la población está conformada por 90 niños/as de 5 años. Finalmente, el investigador concluyo que:

Existe una relación leve y directa entre el juego cooperativo y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa No 7096 Príncipe de Asturias, UGEL 01 Villa El Salvador. 2018, determinado por Rho de Spearman 0,470, s (nivel de significación estadística) $p < 0,00$.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Teorías psicológicas del juego

Lo cual Calero (2005), afirma en la teoría de la felicidad funcional que:

Los placeres imposibles de perder incluyen la “alegría”. Lange entiende que la alegría del entretenimiento radica en la apertura sin restricciones y el flujo sin trabas de la creatividad. Destacan en esta hipótesis: la autonomía del cerebro considerando la realidad o eficiencia. (p.28)

A partir de muy temprana edad logramos percibir la alegría que demuestran por el juego mediante esta actividad el alumno se siente libre y feliz con lo que está viviendo, es así como el infante se adentra en el mundo y por ende su construcción parte del aprendizaje.

Según Claparède (1930) consideró:

He estado viendo entrenar a un niño porque tiene una perspectiva diferente a la de un adulto. Es el creador de la posibilidad de que los “métodos útiles de enseñanza” sean entendidos como un requisito previo para las necesidades e intereses de los menores. Para él, la adolescencia es el mejor momento para jugar, lanzar, y se trabaja poco a poco, muchas veces además de la diversión. Al final, destaco la “escuela dinámica” como el resguardo más fuerte, dado que el deporte siempre se compra por la necesidad. En cuanto a su sistema, propone un método hipotético de prueba y error mediante el cual, a través de la estimación incremental, percibe la verdad que le rodea. Hacer una partitura mística y física inmutable que se hace más y más fuerte en la actualidad. Entiendo que la escuela es vida, y por tanto la organización de la vida personal y social. (p.90)

Por ello, se entiende que la actividad lúdica es la primera actividad natural en la que todos los menores descubren y desarrollan sus talentos e inteligencia, ya que el aprendizaje se ve potenciado por la consolidación de diferentes contenidos matemáticos. A través del juego, los menores consiguen conectar con su entorno y potenciar su aprendizaje.

Como dice Vygotsky (1989): Sus suposiciones son constructivistas porque integra su aprendizaje con su presencia social y social a través del entretenimiento. Jugar con otros jóvenes desarrolla continuamente la capacidad de comprender la realidad de su situación social normal, que él llama la “zona de cambio próxima” (la división entre los niveles reales de progreso académico, el punto de ruptura hasta el punto de resolución autónoma de las dificultades), sin el apoyo de los demás, el grado

de cambio potencial, o la actitud de tomar decisiones basadas en el comportamiento de un niño adulto u otro niño más capaz). Asimismo, disecciono el proceso transformador de la diversión infantil, mostrando dos etapas básicas: La primera, iniciada hace unos años, es cuando los jóvenes juegan con los objetos con mayor rapidez dependiendo de su situación social. De tres a seis años en lo que él llama un período de placer socioemocional.

Según Moyles (1999) existen algunas conjeturas que intentan dilucidar que el inicio de la diversión es un acto fundamental de la vida humana.

- **Teoría del excedente energético**

El concepto de diversión sugiere que porque el individuo posee una vitalidad superabundancia.

Para descubrir esta expresión muy probablemente antes de la adolescencia y la edad adulta son las fases de la vida donde los niños no necesitan ningún trabajo para sobrevivir, sus necesidades necesitan ser aseguradas a través de la intervención de los adultos, a través de la naturaleza avalancha de la diversión, lo que es tan especial sobre esta actividad tiempo espacio.

- **Teoría del pre ejercicio**

Según, Ortega (1992), propone una explicación que sugiere que la juventud es la etapa en la que un menor se prepara para la edad adulta, a través de la diversión para perfeccionar las habilidades que podrá desarrollar cuando llegue a ese estado. (pág. 41)

- **Teoría de la recapitulación**

Este sesgo es normal para el comportamiento de la ontogenia e incorpora cómo funciona la progresión filogenética de una especie. La diversión, de esta forma, repite la forma de vida de la etnia ruda. Por ejemplo, a los niños en edad escolar les encantan las chozas, lo que puede reflejar el movimiento que los aborígenes de la especie humana significan que tienen un refugio seguro para garantizar, en cualquier caso.

El juego aparece como una actividad compensatoria del agotamiento que otras actividades más extenuantes y serias producen en el niño. El juego proporciona un elemento importante para que el individuo se relaje y se recupere de la fatiga de estas actividades más severas. (Ortega R. , 1992, pág. 35)

2.2.2. Interacción social

2.2.2.1. Teoría que sustentan la interacción social

1. Teoría sociocultural de Vygotsky

Esta teoría desarrollada por Vygotsky enfatiza que no hay desarrollo espiritual sin relaciones sociales. Para Vygotsky (1979):

La persona es producto del desarrollo social, en el que se construye. De acuerdo con esta teoría, como función de investigación, a menudo estaremos trabajando en un proceso psicológico superior, que no ocurre aislado de las condiciones. La estructura cognitiva y el aumento de los sistemas mentales principales no consiguen entenderse más allá de la existencia humana. (p.94)

En relación con las tareas que se deben realizar en el colegio, Vygotsky afirmó que la escuela debe enfrentar el desarrollo futuro de los estudiantes y esforzarse por convertir los niveles de desarrollo potencial en condiciones realistas. Por otro lado, la teoría se enfoca en la formación de una idea teórica abstracta que se opone a las ideas empiristas promovidas por el radicalismo y las escuelas tradicionales.

En el concepto de Vygotsky, los intermediadores son herramientas que alteran la verdad en el momento de imitarla. Su trabajo no es adecuarse a las posiciones ambientales cambiantes, sino adaptarlas en consecuencia.

- **El contexto sociocultural y el aprendizaje significativo.** – Hoy en día nuestra entidad educativa se determina ante la completa difusión del entendimiento - la aprobación de la información existente y de quienes la adquieren. Algunos maestros todavía creen que el conocimiento en sí mismo es una autoridad inmutable.
- **Función del docente.** - Teniendo en cuenta el enfoque de Vygotsky, el buen aprendizaje implica que es necesario dos acuerdos: el estudiante debe tener la inclinación por aprender y comprometerse con ello, mientras que el docente está obligado a desarrollar la escena y ejercer como intermediario entre el alumno y el saber.
 - ✓ Conocer y relacionarse con los alumnos.
 - ✓ Tener buen dominio de conocimientos.
 - ✓ Instrumentar didácticamente su programa. (p. 136)

2. Teoría del desarrollo moral de Piaget

- La ética del deber. Los infantes ven a las personas mayores como superiores; por lo regular consideran el comportamiento ético en terminación de deducción más que de intención, y ven el buen comportamiento como conforme a las normas de las personas mayores.
- Moral cooperativa. Se califica por nexos recíprocos en lugar de unilaterales, el registro de las normas son acuerdos razonables realizada para lograr fines y la comprensión de la moralidad como una función compleja de intención y consecuencia.

Con esta teoría en mente, buscaremos en nuestros hijos valores como el respeto que aprenden jugando, lo que les facilitara a seguir las normas y directrices de la actividad lúdica dentro del equipo, simultáneamente que se respetan a sí mismos. Si bien muestra un especial respeto por todos los involucrados, hará que el infante estimule el sentido de participación con sus amigos para alcanzar objetivos y metas en común, entender que el fomento de la dignidad y la unidad entre pares son principios a tener en cuenta para el futuro.

3. Teoría de las inteligencias múltiples

Consideramos e interpretamos el enfoque de Antunes (2005):

- **Inteligencia lingüística.** Cuando nos referimos al mayor desarrollo del lenguaje de un niño, decimos que está pensando en expresarse con más regularidad mediante los vocablos. Personas que les gusta participar, escribir, contar y leer.
- **Inteligencia intrapersonal.** Se trata de obtener una mejor comprensión de sí mismo y poder hacer un mejor uso de esta información personal que lo rodea. Significa ser libre, poder expresarse, tener sentido del humor, poder apegarse a las propias creencias, conocer las propias fortalezas y debilidades y poder aprender del éxito en la caída.
- **Inteligencia interpersonal.** Al igual que la persona interior, se definen como socialmente inteligentes La primera de estas inteligencias sociales permite a las personas interactuar positivamente

con los demás, detectar e influir en los anhelos, necesidades e intenciones de sus compañeros. (p.97)

2.3. Bases filosóficas

2.3.1. El juego

2.3.1.1. ¿Qué es el juego?

Para Macmillan (2018) el juego es la actividad básica del niño, “sucede cuando el juego es la actividad básica del niño, sucede en un determinado espacio y tiempo de manera innata, libre y amena, lo cual es beneficioso para el niño el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas, emocionales y sociales” (p.7).

El juego es una actividad divertida con significado y placer, combinado con el papel del conocimiento, puede profundizar en la comprensión del objeto de aprendizaje, en el caso de esta escritura, recibe el código del entorno, lo almacena y lo adapta para luego restaurarlo hace que la experiencia educativa sea menos dolorosa, pero gratificante. Para Jean Piaget, el juego era tan importante porque lo veía como un conducto de la acción a la actuación, tanto que evolucionó desde una forma inicial de ejercicio sensoriomotor a un rol secundario de juego simbólico o forma de juego imaginativo. Estas adaptaciones y asimilaciones inseparables, en diferentes órdenes, constituyen el comportamiento del desempeño intelectual y cognitivo.

Piaget (1985) afirma que:

La lúdica es parte de la sabiduría de los niños pequeños porque representa una asimilación útil o reproducible de la verdad siguiendo cada etapa evolutiva de un sujeto. Un aspecto importante del desarrollo personal, sensorio-motor, simbólico o argumental determina los orígenes y elementos evolutivos de un juego. (p.64)

El juego prolonga la asimilación y la inteligencia, complica esta simple situación reuniéndolas sin interrupción. Con el comportamiento de internalización retardada que marca el inicio de la representación, la imitación y luego el desarrollo de adaptaciones a objetos ausentes en lugar de solo presencia, se adquiere así una función que forma “energía” relacionada con el significado (adaptación o juego),

según resulten de la asimilación de la adaptación actual o de la metamorfosis, características de la inteligencia y del juego.

Para Groos (2012) “Los juegos son objeto de una especial investigación psicológica. Fue el primero en identificar el papel de los juegos como fenómeno en el desarrollo del pensamiento y la actividad” (par.1). Los criterios se basan en la investigación realizada por Darwin, quien señaló que solo sobrevivirán los individuos mejor adecuados a los estados ambientales. En conclusión, el juego se considera una organización para los adultos y la subsistencia.

También se adquiere el aporte de Erickson, et al. (1982), quien sugirió que:

El juego puede tener una función del desarrollo del ego, dado que da lugar al desarrollo de habilidades físicas y sociales que aumentan la autoestima del niño. Afirma también que el juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. (p.95)

Si nos fijamos en la teoría y definición del juego, podemos afirmar que es una actividad que realiza el ser humano para lograr un desarrollo pleno, y que presenta diversas conductas lúdicas según la edad y etapa de desarrollo del niño. Al principio, los juegos tendían a entrar en contacto con objetos durante las experimentaciones y repeticiones de ciertas acciones. Con el tiempo, el niño juega cada vez más en un grupo donde se relacionan con sus compañeros y aprende el concepto de seguir las normas para lograr el propósito del juego.

A continuación, Zapata (1989) manifiesta: “el juego es un aprendizaje, el cual comprende todos los aspectos de la personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos” (p.47). El juego brinda al estudiante una oportunidad de aprendizaje que lo ayudará a desarrollar el concepto y la organización de su identidad.

El juego promueve una gama de beneficios humanos que mejora las capacidades del infante, promoviendo el aumento de capacidades motoras y físicas, favoreciendo las habilidades sociales la persona en su entorno ya que construye

vínculos mientras juega con los demás y lo apoya en el desarrollo del carácter de un niño.

Delgado (2011) “el juego es una acción natural que hace que quien lo realiza comprenda el mundo que le rodea. Incluye una actividad que vincula comportamientos relacionados con los niveles físico, mental y social” (p.4)

Por lo tanto, la lúdica es una actividad que busca divertirse y aprender, este tipo de actividad se manifiesta en cualquier tipo de cultura, de igual manera se puede realizar con diferentes objetivos, pero cual sea el propósito, este tipo de trabajo. permite la interacción social y las relaciones interpersonales.

2.3.1.2. Importancia del juego en la infancia

Del análisis del desarrollo social, podemos decir que la importancia del deporte es, de hecho, que puede afectar las reglas de aprendizaje e incluso hacer que aspectos del desarrollo como el social, la libertad, el respeto por uno mismo, la autoconciencia, etc.

Los autores Loos y Metref (2007) indican que en la pedagogía “el juego se define como un medio de aprendizaje infantil que pertenece a la etapa de la evolución humana” (p. 13), lo que significa que el juego es una forma directa de entender y explorar las posibilidades de un proceso de crecimiento y evolución sexual. Si se pueden extender, entonces podemos decir que la importancia del juego en su fuerza tiene un impacto en sus relaciones con otros.

La actividad lúdica ofrece varias posibilidades de estudiar tu amistad con los demás, así como de introspecciones tu relación, comprenderte a ti mismo y analizarte a ti mismo. A través del juego, puedes mejorar, resaltar y cambiar las cosas que te impiden construir buenas relaciones con los demás (egocentrismo, peleas, aislamiento, etc.).

El juego de todo tipo expone las diversas acciones de los infantes, ya sea comportamiento, normas o inseguridades, todo lo cual se puede observar, registrar y guiar para mejorar el desarrollo emocional de los niños. Por otro lado, el mismo autor reveló:

La actividad lúdica es tan valiosa para los infantes, así como el trabajo para las personas mayores. (...) El juego es una forma de explorar y descubrir el

propio cuerpo, el movimiento y la interacción con los demás, el entorno, y se debe prestar atención al proceso más que al resultado final. (Loos & Metref, 2007, pág. 13)

Esto significa que, por defecto, los juegos son importantes porque implementa características inimaginables que ni siquiera pensamos que afectaría. Si la actividad lúdica de los niños se realiza como un valor del trabajo de los adultos, los infantes tendrán grandes habilidades sociales y una mayor inteligencia emocional en la adolescencia. Por lo tanto, se centra en esta forma de trabajar, comenzando con el juego, logrando resultados en el camino, mediando oportunidades de interacción y, lo más importante, permitiendo que el niño logre el desarrollo de la unidad mental y el desarrollo holístico.

El juego cumple de esta forma la capacidad de acción social, por consiguiente, se da espacio a las primeras muestras de cooperación, los infantes van a poder destellar gradualmente capacidades que permitan superar el egocentrismo, desplazar reacciones más cooperativas y en beneficio propio, con sus compañeros, vínculos afectivos y más grande relación social con los niños de la misma edad. Por esa razón nos parece interesante usar los juegos como una forma de potenciar la relación social y el sentimiento para captar su atención y potenciar el aprendizaje.

Como se mencionó previamente, la actividad lúdica es una manera clara del desarrollo e incorporación de los individuos en el mundo. En específico, el progreso infantil está plenamente referente con el juego; asimismo de ser la implicación del infante en la más grande medida viable en ocupaciones naturales y espontáneas, por medio de las cuales el infante realiza su personalidad y capacidades sociales, estimulando su desarrollo intelectual y psicológico, y generalmente, otorga al infante experiencias que le instruye a vivir en la sociedad, a entender sus modalidades y delimitaciones para crecer y madurar.

Además, para López (2010) durante el juego se desarrollan la atención, la memoria y la inteligencia, todo lo cual los niños aprenden jugando. Elvira Martínez y Juan Delgado, en su libro “El origen de la expresión”, examinan la importancia de la palabra juegos infantil en tres perspectivas:

- El lenguaje del pensamiento, una forma de expresar y comunicar experiencias. La expresión está asociada con el crecimiento y el cambio; el

infante cuenta mediante dibujos y, a veces, transmite sus impresiones de las cosas con más claridad que el habla.

- Al hacerlo, absorbe diferentes aspectos de la experiencia y les da nuevos conocimientos. Luego, cada experiencia relevante le brindará nuevos datos de experiencia. Estas experiencias te permitirán evaluar tu trabajo y enriquecerlo. Aquí es donde entra el arte para apoyar el desarrollo, donde el aprendizaje tiene lugar en las relaciones de los niños y el medio ambiente.
- Una función divertida, la actividad de artes gráficas representa un juego que estimula el desarrollo motor y es una acción útil para enseñar otros conocimientos. Implican sentimiento, percepción y pensamiento. (p.25)

2.3.1.3. El juego y el desarrollo infantil

Para López (2010) “el juego es una actividad que existe en todas las personas. Suele asociarse a la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de la vida de una persona, incluso en la vejez” (p.19).

El juego es lo suficientemente complejo en su naturaleza y función como para que actualmente no exista una justificación única. Ya sea porque comienza en un escenario diferente o porque los escritores se enfocan en diferentes aspectos de la realidad, la verdad es que históricamente se ha hablado mucho sobre la naturaleza del juego.

A través del juego, los niños descubren y aprenden la alegría de estar con los demás. Es una de las formas más importantes de expresar sus sentimientos, intereses y aficiones (no olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus expresiones creativas). Tiene que ver con el género, la resolución de problemas, el desarrollo del lenguaje o el trabajo social, es decir, hay muchos puntos en común en la interacción social. Sobre todo, tiene una clara función didáctica, ya que ayuda a los niños a desarrollar efectos motores, mentales, sociales y emocionales. Además de estimular el interés del espíritu de observación en las investigaciones para determinar el entorno.

Para López (2010) la actividad lúdica se transforma en un actividad de hallazgos que están afuera, a partir del cual el niño se desarrolla y cambia gradualmente su visión del mundo. Además, te ayuda a identificarte, conocerte y crear tu propio estilo. El desarrollo de cinco parámetros de personalidad se puede

explicar a través del juego y el uso de juguetes, todos los cuales están estrechamente interrelacionados:

- **La afectividad:** El desarrollo emocional se manifiesta desde la infancia en forma de coraje, independencia, dificultades y personalidad. El procesamiento emocional es fundamental para la buena formación de una persona. Los juegos son buenos para el desarrollo emocional porque son actividades que brindan entretenimiento y alegría de vivir, permiten la autoexpresión, brindan energía positiva y reducen los conflictos.

Además, los juegos a veces requieren mucho esfuerzo para lograr un objetivo, lo que crea confianza en sí mismo y exhibe una variedad de emociones. A veces un niño también está en un estado de conflicto, y para tratar de resolver su dolor, controlar y expresar sus sentimientos, necesita tener contacto emocional con ciertas cosas.

Los niños y niñas también necesitan apoyarse en la realidad, revisar situaciones, reforzar personajes para consolidar, localizarse emocionalmente en el mundo adulto y ser apto de comprenderlo. Inicialmente los típicos juguetes emotivos (carritos, barbies, mulecos, etc.) tales como lo que ayudan a mimetizar una situación adulta (lavar, vestir, peinar...) ayudan a fomentar las buenas emociones.

- **La motricidad:** Las capacidades motoras del infante es importante para su desarrollo. La función psicomotora brinda al infante un efecto físico placentero, además de ayudar en el proceso de maduración, separación y libertad motriz. Como resultado de esta actividad, los estudiantes aprenden a reconocer funciones corporales, diseñar e integrar componentes neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollar habilidades cognitivas y adquirir destreza y fuerza.

Ciertos juegos y juguetes son apoyos importantes para el crecimiento armonioso de las competencias psicomotoras, incluidas las habilidades motoras gruesas o el movimiento físico, y las habilidades motoras finas: precisión de presión y destreza manual favorecidas por los materiales del juguete.

- **La inteligencia:** Inicialmente, el desarrollo de la inteligencia se asoció con el desarrollo de la sensorio-motora. Los medios por los que se derivan estos

poderes dependerán de la composición genética del material y de la forma en que el entorno lo proporciona.

Para Piaget, la conducta intelectual, una vez repetido por pura asimilación, es probable que se convierta en un juego. Por lo tanto, practique el esquema de aprendizaje a través de juegos. A través del juego, los niños hacen grandes descubrimientos intelectuales sobre el “por qué” del sentimiento. Mediante la manipulación del material, el resorte de los juguetes o la ficción del juego simbólico, el infante piensa que un escritor es capaz de cambiar la dirección de los sucesos.

Cuando los niños desarmen juguetes, aprenden a distinguir objetos, a pensar en ellos y a dar los primeros pasos hacia el razonamiento, el análisis y la síntesis.

- **La creatividad:** Los niños y niñas deben expresarse, dando espacio a sus ideas y creatividad. Se puede decir que la naturaleza es un deporte natural porque a nivel deportivo los infantes se ven presionados a utilizar habilidades y técnicas que les permitan ser ingeniosos en el habla, la producción y la ejecución.
- **La sociabilidad:** Los juegos y juguetes promueven el diálogo y el cambio, para ayudar al infante a socializar, comunicarse y prepararse para la interacción social.

Inicialmente, el niño pequeño juega solo y mantiene ocupaciones bastante independientes, pero luego la ocupación del niño es paralela y prefiere estar con otros niños. Es la primera etapa de la cooperación o coactividad colectiva, y sin ninguna distinción real de rol u organización en la relación social de que se trate, cada actor puede actuar como le plazca sin subordinar sus propios intereses o acciones a los del grupo. Luego, comienzan los eventos competitivos, donde los jugadores se divierten interactuando con uno o más socios. (p.23)

2.3.1.4. Clasificación del juego

Para López (2010) generalmente se dividen según su contenido o número de participantes, es decir, partidas individuales, por equipos o públicas. De hecho, los diferentes métodos utilizados para describir un juego dependen en gran medida del programa aprendido. Ahí dos categorías ya clásicas: la de Rüssel y la de Piaget.

El diseño del juego de Rüssel es instructivo. Parte de los principios más amplios del juego que incluyen todas las formas de juego, para lo cual, el juego es el fundamento de la niñez, una forma de vida que se adapta al “crecimiento” de los niños y al desarrollo desigual de las diferentes actividades.

Rüssel divide el juego en cuatro modos principales, que están en gran medida interrelacionados:

- **Juego configurativo.** Encarna la tendencia general a “moldearse” en la infancia. Los niños muestran una tendencia a configurar en todo juego, por lo que la pieza final (rompecabezas de colores, la estructura del texto figurativo, etc.) depende más del interés de la obra que del objetivo de una cuidadosa planificación y coordinación. A los niños les encanta dar forma, y cuando se trata de realizar acciones, prefieren trabajar.
- **Juego de entrega.** El juego infantil no es sólo un producto del establecimiento de la naturaleza, sino también la transmisión de condiciones materiales. Uno de estos dos elementos puede ser de gran tamaño, mientras que el otro actúa como soporte y ayuda al juego. Se ofrecen varios juegos: bolos, baloncesto, deportes acuáticos, monopatín, tiros y más.
- **El juego de representación de personajes.** A través de actividades lúdicas, los niños pequeños expresan un personaje o animal y, en particular, llaman la atención sobre las características del personaje como el núcleo de la composición. Las características de los personajes se resumen en unos breves (centrados): por ejemplo, del león sólo acepta rugidos y andares felinos, del jefe de estación silba y despliega pancartas.
- **El juego reglado.** Es una actividad en la que las acciones de configuración y el desarrollo de la actividad deben tener lugar en el ámbito de normas y reglas evidentemente restringen el acto, pero no hasta el punto en que la función original sea imposible y en gran medida independiente de sí mismo. Los jugadores no ven las reglas como un obstáculo para la acción, sino que facilitan la acción.

Piaget, por su parte, estableció un sistema común para el desarrollo de formas musicales, colectivas y diversas, en el que el símbolo reemplaza gradualmente al movimiento y si hay un movimiento simple, reemplaza al símbolo:

- **Los juegos de ejercicio.** Se caracterizan por un período sensoriomotor (0-2 años). Desde el primer mes, el bebé ayuda a consolidar lo adquirido repitiendo varios movimientos y gestos por puro placer. Les gusta la repetición, los resultados inmediatos y la variedad de efectos creados. Estos movimientos generalmente afectan el contenido sensorial del movimiento y pueden ser movimientos únicos o una combinación de movimientos con y sin una intención clara. Las actividades deportivas sensoriomotoras a menudo se buscan para una satisfacción rápida, el éxito conductual y, básicamente, el placer de hacer cosas para obtener resultados inmediatos.
- **Los juegos simbólicos.** Esto es característico de la etapa previa a la concepción (2-4 años). Esto incluye los símbolos de otros. Las lenguas que se iniciaron en la época moderna también contribuirán a esta nueva potencia expresiva. Otro cambio importante en este momento es la posibilidad de juegos de cuentos de hadas. Las cosas cambian para demostrar a los demás que no eres tú mismo, convierte un cubo de madera en un coche, una muñeca en una niña, etc. Su juego también se muestra mediante el uso de esta nueva funcionalidad avanzada: magia, mitología, representación, creando personajes imaginativos y la reproducción de eventos pasados que acompañan el juego durante esta etapa, con una actitud especial.
- **Los juegos de construcción o montaje.** Juego de construcción o convención. No son el siguiente paso en el proceso evolutivo. En cambio, marcan el término medio, la transición entre los diversos grados del juego y la conducta apropiada. Por ende, cuando un grupo de movimientos o comportamientos está bien planificado, el niño sugiere un fin, una actividad. El juego se convierte entonces en un conjunto de elementos de varias formas. Si en la etapa anterior se utilizó la misma pieza de madera para representar barcos, automóviles, etc., ahora se puede construir como un todo utilizando la magia de formas interesantes de los diversos elementos para ensamblar y combinar habilidades. (p.31)

2.3.1.5. El rol del educador en el juego

Para Meneses y Monge (2001) el educador es un mentor cuya regla se da de manera indirecta a través de la creación de oportunidades, la provisión del tiempo y

espacio necesarios, la provisión de materiales y la forma de juego en función principalmente de la edad del niño.

A la hora de elegir un juego, los educadores deben tener en cuenta que la experiencia a jugar sea positiva. Debe tener la capacidad, los medios y la comprensión para comprender y resolver situaciones de manera efectiva a medida que se presenten. Si una persona no resuelve un desafío o problema después de varios intentos, el docente puede aconsejarle que vuelva al problema anterior para guiarlo en el control de su frustración.

En el juego no competitivo, todo está definido por uno o más grupos a través del comportamiento comunicativo y todas sus implicaciones pedagógicas, tales como: tiempo, lugar, tamaño del área e incluso cómo se juega el juego.

En los juegos competitivos, además del educador-entrenador, interviene una tercera persona, denominada: árbitro o juez. Este tiene la función de aplicar las reglas del deporte, pero su tarea más importante es educar al niño en el campo de juego explicando las reglas o llamando la atención sobre el comportamiento presentado.

El intercambio de roles, profesor-alumno, alumno-profesor, proporcionará a los alumnos una experiencia diferente y aprenderán a ver las cosas desde la perspectiva del profesor. La forma en que se lleve a cabo esta experiencia dependerá de la creatividad del maestro. Nuevamente, la comunicación es fundamental para obtener una cooperación sustancial de los individuos en el plan de estudios, por lo tanto, debe fomentarse y lograrse de manera organizada.

Se sugiere a los docentes una secuencia de principios didácticos para las lecciones de los juegos:

- Antes de introducir a los estudiantes a un juego, debe tener una comprensión sólida del juego, preparar los materiales que se utilizarán y definir el dominio del juego.
- Los estudiantes deben estar motivados antes y después de la competencia.
- Antes de comandar el juego, debe explicar el juego de forma clara y sencilla. Además, debería tener la atención de toda la clase, y para eso los alumnos tienen que estar donde todos logren oír. Debes darles la posibilidad de hacer cuestiones para una mejor comprensión.

- Después de haber descrito el juego, muéstrelo a los pequeños estudiantes o maestros.
- Si no entiendes, detén el juego y corrige el error.
- Si hay una puntuación, deje que el jugador la vea y diga el nombre del ganador al final.
- Antes de empezar el juego, debes desarrollar los conceptos básicos para extender las habilidades y destrezas de los alumnos.
- Cuando el equipo esté listo, puedes implementar las variaciones del juego.
- Los profesores participarán en el juego y lo disfrutarán.
- Antes de mostrar el juego, debe pensar que todos los estudiantes participarán, y cuando haga algo, si uno de ellos no participa, debe averiguar por qué no es así.
- A medida que enseñes el juego, también se revelarán las dificultades y amenazas del juego.
- Para hacer el juego más interesante y evitar problemas, se recomienda que los miembros del equipo trabajen juntos en equilibrio, fuerza y habilidad.
- El jugador perdedor debe permanecer completamente en el juego.
- Si tiene un grupo grande, puede dividir el grupo para fomentar una mayor participación en todo el grupo. (p.116)

2.3.1.6. Funciones principales del juego

A través del juego, puedes explicar el desarrollo de tu hijo. Por ello, Arango (2001) describe la principal función del juego en la infancia:

- 1. Educativa:** la actividad lúdica impulsa la inteligencia, la creatividad, la imaginación del niño y proporciona otra solución a los problemas comunes.
- 2. Física:** te permite desarrollar habilidades motrices, ganar control de tu cuerpo. El niño puede ajustar sus movimientos para lograr los objetivos de la lúdica.
- 3. Emocional:** El juego permite que los niños expresen sus sentimientos, que a menudo son difíciles de transmitir con palabras. Además, permite al niño realizar actividades sin estrés, lo que le facilita ganar confianza y algún nivel de autodeterminación.

- 4. Social:** A través del juego, el infante toma conciencia de su entorno cultural. Los infantes aprenden a interactuar y comunicarse con los demás, conocen las normas del juego y saben que pueden perder o ganar. (p.20)

Analizando las características del juego propuesto por Arango, nos dimos cuenta que el juego contribuye al desarrollo integral de todos los niños, ya que potencia los aspectos intelectuales a través de la creatividad y la imaginación de los niños, además de los dominios físico, emocional y social.

Por otro lado, son especialmente destacadas las aportaciones de Garaigordobil y Fagoaga (2006) quienes confirman que el juego tiene una contribución muy positiva al crecimiento y en todos los estados del desarrollo humano:

- **Desde un punto de vista biológico**, es una vía para el desarrollo del cerebro, porque los nervios no están bien definidos al nacer y el juego los estimula, promoviendo así cambios en el centro nervioso.
- **Desde el punto de vista psicomotor**, la actividad lúdica promueve la mejora física y emocional. La energía, el manejo de la salud, el equilibrio, la comprensión y la confianza se utilizan para desarrollar actividades recreativas.
- **Desde el punto de vista intelectual**, aprendemos a través del juego porque es una oportunidad para obtener nuevas experiencias, superar errores, aplicar conocimientos y resolver problemas. Este juego desarrolla la capacidad de pensar y crear un entorno de aprendizaje potencial para los infantes.
- **Desde el punto de vista de la sociabilidad**, el juego conecta a los estudiantes lo que los ayudan a conocer a los individuos que los rodea, aprenden las reglas de conducta y se encuentran como parte de este intercambio.
- **Desde el punto de vista del desarrollo afectivo-emocional**, es cierto que el juego es un servicio que aporta placer, relajación y alegría de vivir, permite la libertad de expresión, mejora el canal y no deja fricciones. Es un refugio para el niño de los problemas que encuentra en la vida, ayudándolo a adaptar su experiencia según sea necesario, por lo que es importante en el equilibrio de la mente y el autocontrol. (p.19)

Al ver el juego como un medio para promover el desarrollo integral de los niños, estos autores enfatizaron el papel del juego desde una edad temprana porque

el juego promueve el desarrollo del cerebro; por lo tanto, debe continuar surgiendo más tarde para aclarar todos los aspectos del desarrollo humano.

2.3.1.7. El juego en el contexto educativo

Los juegos existen dentro de los principios metodológicos, en muchos casos las actividades didácticas serán divertidas y en otros requerirán un gran nivel de trabajo de los estudiantes, pero en ambos casos deben ser motivadores y de reciprocidad, condición necesaria para que los estudiantes construyan aprendizajes.

Dávila (1987) considera que mediante la práctica de los juegos educativos:

Los estudiantes pueden desarrollar el respeto y la cooperación con sus compañeros en los círculos sociales en un espíritu de ética y orden, pureza y preocupación por las actividades escolares, comprensión importante y educación básica en la vida social. (p.31)

Los juegos deben ser apreciados como una acción fundamental en el colegio porque brindan una forma distinta de aprender, brindan apoyo y diversión a los estudiantes.

García et al. (2008) señalaron que, a través del juego, los niños pueden aprender mucho tanto dentro como fuera de la escuela, y el juego no debe verse como una actividad redundante. Por eso es importante que los niños sientan que están jugando en la escuela, mediante este juego podrán conocer más. (p.36)

El juego permite dirigir el interés de los participantes al área de realizar actividades interesantes. Los educadores activos y calificados crean juegos que se adaptan a las necesidades, intereses y expectativas, edad y ritmo de aprendizaje. Los juegos complejos pueden ralentizar el rendimiento.

Paredes (2002) señaló que:

La enseñanza debe orientarse a lograr que los niños se involucren más activamente en la formación educativa. Se deben fomentar las actividades lúdicas como herramienta pedagógica, junto con otras actividades (como las artes y la música) que contribuyan al enriquecimiento de la personalidad creativa necesaria para enfrentar los desafíos de la vida. (p.12)

Al enfatizar la importancia de los juegos en el campo de la educación, Dávila (1993) profundiza en el uso de los juegos como herramientas educativas, sus consecuencias y cualidades:

1. Según su estructura pedagógica

Desde otro enfoque didáctico, los juegos se pueden utilizar como un programa con diversos niveles de disposición y autonomía:

- **Libre o Espontáneo:** El estudiante elige y organiza su juego, el profesor es el espectador.
- **Dirigida:** Esta es la forma más importante de enseñar. En este tipo de juego, el profesor guía y aconseja al alumno sobre lo que debe hacer.

Al revisar su método de enseñanza indicamos la formación del juego, y en esta revisión el juego a realizar es de tipo guiado ya que el instructor será quien les sugiera y oriente en determinados momentos del espacio.

2. Requisitos para la utilización del juego educativo

Como requisito general, se puede decir que el juego debe ajustarse a la realidad: las características, necesidades e intereses de los alumnos, antecedentes socioculturales, objetivos marcados por el currículo, etc. Hágalo parte del contenido y de las actividades del curso.

Dávila (1993) señaló que los juegos facilitan el aprendizaje sin estrés y sin tramas y estimulan el espíritu libre de comprensión y racionalidad de los niños. El niño aprende a tomar decisiones por sí mismo ya reconocer en su comportamiento lo que es bueno o malo para él. Por ello, el juego debe comenzar con un diagnóstico, teniendo en cuenta las necesidades e intereses específicos del niño. Para que los juegos sean verdaderamente educativos, es necesario: evitar cualquier forma de marginación, promover la máxima participación y participación de todos los participantes, presentar desafíos alcanzables, brindar a todos los estudiantes la posibilidad de éxito, aprovechar al máximo los elementos deportivos y utilizar los distintos ¿juegos.

3. Estrategias en la utilización del juego

Para Dávila (1993) se pueden plantear diferentes métodos para el uso de la lúdica:

- **Estrategias de cooperación:** El juego es como un plan de colaboración basado en su valor para conectarse y colaborar con un

equipo. Busque la conexión social, la colaboración y la creatividad, no la competencia y los resultados. En este tipo de juegos, el proceso es más importante que el resultado.

- **Estrategias de oposición:** la importancia del plan de rival es desarrollar el enfoque, obtener una nueva imagen ajustada y aumentar la autoestima.

La competencia no incluye la realidad de la victoria, ya que no es el fin en sí mismo, la competencia es una experiencia de aprendizaje. Para ser académico tienes que hacer que todos los estudiantes tengan éxito y aprendan a ganar o perder porque ambos son parte de la competencia y tienes que aceptar lo que es tuyo y lo que es ajeno.

- **Estrategias de resolución:** El juego promueve la actitud y las habilidades para resolver problemas, la autodeterminación, la confianza, la creatividad y el pensamiento crítico. Predominan los aspectos decisorios o procedimentales del estudiante, las estrategias a la hora de idear un juego son variadas y mucho depende de la estrategia que quieras elegir. En este estudio las estrategias utilizadas fueron la cooperación y las estrategias de resolución, ya que se buscó el desarrollo de las habilidades sociales de los infantes, por lo tanto, estas estrategias deben generar integración entre sus pares para ayudarlos a ser socialmente competentes. (p.47)

2.3.1.8. Características del juego

Como hemos estado analizando e investigando, los juegos tienen una serie de características importantes que tienen un efecto práctico en el crecimiento general, no solo efusivamente, sino también cognitivo y físico en los humanos. Por supuesto, las características de varios juegos pueden variar según el tipo de juego, número de personas, objetivos, tipo de espacio, soporte material, edad de los jugadores, entre muchos otros. Si hay una manera de establecer, solo puedes comparar el plan de juego con las estrellas en el cielo. Es por eso que no es posible iniciar un registro de nombre de usuario completo; Sin embargo, mostraremos en detalle algunos de los rasgos que hemos logrado resaltar de diferentes principios.

Para Papalia, Wedklos, y Duskin (2004) los infantes de 3 a 6 años con un grado psicosocial “el juego se vuelve más imaginativo, refinado y social”, esto quiere

decir que como punto de partida podemos identificar tres características de los juegos a nivel psicosocial: imaginación, diseño y comunicación social. Todo esto es relevante para los niños y niñas que están creciendo y que, al mismo tiempo, sienten la necesidad de conectarse con los demás e involucrarlos en sus vidas, interactuando con otros preferentemente de la misma edad y compartiendo así sus propias experiencias. (p.110)

Durante este período de desarrollo, el juego ya no está disponible para todos debido a la edad. Los niños que juegan juntos tienen ciertas características y comportamientos, pero aun así no participan en el juego; es decir, empiezan a comprender la interacción social, pero el egocentrismo sigue prevaleciendo. Creemos que el juego es una actividad natural para los infantes, con o sin mediación que están constantemente jugando e inconscientemente siempre conectados, incluso cuando discuten, crean o rompen conflictos, estructuras y allanan el camino para la creatividad y la cooperación. Todo depende de la herramienta para responder, las posibilidades de confrontación y la imaginación del niño en la búsqueda de oportunidades.

En sociología, el juego es o es “una herramienta para que los individuos “jóvenes” aprenden las normas de la vida social y se integren progresivamente en la sociedad”. (Loos & Metref, 2007, pág. 13), lo que significa que juegos como el juego dramático permiten la reproducción de patrones que estimulan la capacidad de los bebés para establecer sus características sociales iniciales. Con ese fin, pasaremos al otro lado de este capítulo, que analiza, describe y amplía los tres tipos de juegos necesarios para las relaciones en la primera infancia.

2.3.1.9. Dimensiones del juego

Por ello, se cree que el juego es la primera actividad natural en la que todos los menores descubren y desarrollan sus talentos e inteligencia, ya que el aprendizaje se ve potenciado por la consolidación de diferentes contenidos matemáticos. A través del juego, los menores consiguen conectar con su entorno y potenciar su aprendizaje.

1. Juego libre

La diversión es un deporte para menores. El menor tiene libertad de expresión sin trabas, lo deja hacer lo que quiere, elige temas interesantes, los personajes con los que conversa, busca actividades afines a sus habilidades.

En el juego, los niños pueden dar a los objetos nuevos sentidos y significados: los palos de madera pueden convertirse en caballos, sillas, coches, etc.; en el juego. El niño puede jugar al adulto precisamente porque juega, porque en el mundo que crea, el adulto no interviene como el adulto omnipresente que no juega. (Rojas, 2009, pág. 69)

En realidad, el joven siente la alegría de la autorrealización, la defensa de sí mismo, la superación de la independencia, el logro satisfactorio, la victoria, lo que afectará en gran medida su desarrollo psicológico, su carácter de hombre. (Tenga en cuenta que el sistema psicológico de diversión enfatiza estos elementos sutiles de maneras inusuales).

Los placeres de cada época, en cada etapa de la producción, serán retratados por todos los momentos destacados individuales. Ofreciendo una visión de fusión, diversidad y el compromiso de nuestros creadores, mostraremos los aspectos más destacados que mejor ilustran el desarrollo personal. Con estas consideraciones en mente, no podemos creer que el individuo logrará un progreso significativo durante los años en su grupo, ya que el disfrute se disfruta de la manera correcta. (Rojas, 2009, pág. 66)

2. Juego dirigido

En este sentido, la propiedad introducida debería actuar como un control entrante para darnos una visión de este maravilloso avance.

Varios patrones de este tipo de entretenimiento son juegos mecánicos, juegos de control, antros móviles, andadores, carros de velocidad, triciclos, remolques, carros de batería, brincolines, inflables, pelotas, y todo tipo de entretenimiento aburrido de acción, y para reiterar esta actividad radica en la apelación de la acción misma. (Rojas, 2009, pág. 65)

Son el principal entretenimiento para los bebés, y aunque la edad magnífica para estos son los tres primeros años, también puedes encontrar práctica de entretenimiento, desarrollo de desarrollo. Por ejemplo, desde la recreación hasta menores de tres años, hacerlo con yoyos, trompos o trompos, proyectiles, etc. frente a bicicletas, monopatines, patines en línea.

3. Juego de reglas

Reproducción de Pautas: Se refiere al progreso en el cual el participante conoce, respeta y obtiene las instrucciones o reglas de los objetivos del programa.

Comenzó a jugar juegos de plomo alrededor de los 4 años. Al principio, suelen ser divertidos, pertenecientes, reflexivos o rutinarios, y pueden aprovechar los intereses de las personas más jóvenes o más experimentadas. A medida que se envejece, la variedad e imprevisibilidad de este tipo de entretenimiento se vuelve más prominente; la reproducción de preguntas y respuestas, la transferencia de PC, la transferencia de métodos, derivaciones, etc. (Rojas, 2009, pág. 87)

La mayoría son juegos de mesa o juegos reempaquetados, pero también existen diferentes principios y formas de jugar, que se pueden jugar en diferentes escenarios, como golf, juegos de tiro, futbolín, fanegas, etc. Este tipo de entretenimiento suele realizarse con el interés de un número reducido de jugadores, sin embargo, también es concebible que el jugador necesite una sesión de entretenimiento personal en la que se consigan los objetivos propuestos.

2.3.2. Interacción social

2.3.2.1. ¿Qué es la interacción social?

El hombre está conectado desde que nace con su madre o su figura de apego, , esta es la principal forma de conectarse con los demás, es la manera que los niños y niñas saben para sustentarse. Tus necesidades están hechas. Gradualmente, a medida que crecen, comprenden que las interacciones con los demás se convierten en herramientas para funcionar en su entorno.

Según Arias (2009) la interacción social “corresponde a la experiencia cotidiana en la que surgen comportamientos relacionados con necesidades, conflictos e influencias sociales y culturales” (p. 34), es decir, la interacción social son todos aquellos comportamientos que las personas realizan. en la comunicación y varían según la cultura y las costumbres.

Según el Ministerio de Educación Pública (2014), la interacción social se define como la capacidad de los infantes para “comunicarse, experimentar, transformar, expresar emociones, deseos y conocimientos” (p. 46). En este punto, los

niños comienzan a separarse un poco de sus padres y comienzan a interactuar con los sus compañeros. Las relaciones no son solo la satisfacción de necesidades, sino también el medio para comprender, descubrir y explorar el entorno: las personas y el entorno, podemos llamar a esto el comienzo de la interacción social.

El MEP (2014), manifiesta que los infantes “son capaces de tener relaciones más amplias e importantes, mostrando afecto y preferencia por determinadas personas” (p.46). Es decir, las relaciones sociales se pueden definir como la convivencia, la conversación y la socialización, independientemente de la edad, condición social, cultura, raza, religión, estado físico, afectivo o de entendimiento. En esta etapa de su desarrollo, pueden interactuar con otros e incluso hacer y elegir amigos.

Por otro lado, socializar en su primer centro educativo, ya sea formal o no formal, fomenta que los niños interactúen o se conecten gradualmente a través de actividades como juegos, canciones, bailes, juegos al aire libre, etc., Como expone MEP (2000), “Se interesó cada vez más en explorar los cuerpos de los adultos a su alrededor e imitar movimientos, tales como: cantar, bailar, usar herramientas como palas, escobas, tijeras, cepillos, tenedores, etc., vidrio...” (pág. 46), es decir, el impacto de los primeros pasos de la educación es clave para su primera experiencia social y emocional fuera del entorno familiar. Y los primeros pasos en su separación de sus seres queridos.

Esto se debe a que la interacción social de los estudiantes ayuda a prevenir o resolver los obstáculos que se dan en las aulas o centros educativos, porque permite una mejor comunicación de las necesidades de todos, un mayor respeto y, lo más importante, ayuda a resolver los conflictos, evitando que se atrincheren y perturben la relación de convivencia entre estudiantes; estudiantes de magisterio, estudiantes administradores, etc.

El mismo autor mencionó que “su independencia les facilita adaptarse y encajar en el medio, compartir con los demás y acercarse a jugar con los demás” (MEP, 2000, p. 46) la forma más efectiva para que un niño muestre independencia y se adapte a un nuevo entorno es a través del juego. A través del juego, los niños pueden desenvolverse con libertad y seguridad, en grupos pequeños o grandes,

independientemente del número de personas, y suele ser a través de la acción del juego que los niños inician sus primeras interacciones sociales.

2.3.2.2. Agentes promotores de la interacción social

Para Saldaña (2017) los principales agentes de la interacción social son:

- **La familia.** Es la primera asociación que enfrentan los niños, pero sigue siendo el factor más convincente que aporta en la formación de las relaciones de los infantes. Como se mencionó anteriormente, el estatus social, la estructura familiar y la estructura social son especialmente dominantes.
- **La escuela.** Es una organización muy valiosa en nuestra sociedad en la medida en que brinda a la persona mayor información sobre su verdad y le brinda, como un trabajador social, una educación formal, que pueda adquirir valores y costumbres. Las escuelas son vistas como facilitadores clave de la socialización, modificando las reglas, pautas y valores sociales por medio de la formación instrumental directa, brindando refuerzo positivo o negativo, llevando a los niños más allá de la socialización de la adolescencia.

La escuela, como su nombre lo indica, es una institución pública con un proceso de aprendizaje a través del cual se comunica información y hechos personales, por lo que se considera que es un trabajo que conduce al desarrollo de las relaciones públicas.

- **El docente.** La manera en que se comportan, los principios que determinan los castigos y recompensas que dan, sus sistemas de comunicación, sus procedimientos de educación y las labores que se les asignan permanecen determinados por las percepciones y reglas sociales, que paralelamente influyen en la conducta.
- **Los medios de comunicación.** Necesitan defender las normas culturales que sirven como principio rector para la sociedad en su conjunto. Por otra parte, la información contenida en libros, periódicos, revistas, películas, radio, televisión y demás medios técnicos de este organismo de socialización desencadena o estimula relaciones entre las personas, dando lugar a nuevas relaciones personales y colectivas. La forma de comunicación de las redes sociales, al controlar la información, puede tener un gran impacto en el diseño y modelado exacto de las herramientas y todo lo que esto significa (comprensión, presentación de modelos, etc.). Esta agencia social puede

dirigirse e influir fuertemente en las personas, independientemente de su edad o factores de estatus.

- **La iglesia.** Es una empresa que brinda oportunidades y valores laborales y a través de su equipo, tanto joven como adulto y familiar, brinda oportunidades sociales y de desarrollo personal. (p.15)

2.3.2.3. Interacción social en los niños

Cuando nace un bebé, todo hombre y mujer debe tener un sistema de autoconocimiento de su entorno, el primero de los cuales es construir la base de conocimiento del mundo de cada persona y darse cuenta de ello. Debido a las relaciones afectivas con otros seres vivos, como lo menciona López, Etxbarria y Fuentes (2008), en su texto sobre el concepto de emoción y desarrollo social:

Indica el compromiso de cada niño y niña nacidos en la comunidad en la que viven. Creando conexiones que inciden en los sentimientos, valores y saberes de la sociedad, transmite el aprendizaje cultural, el trabajo y la práctica de la sociedad y obliga a cada uno de sus integrantes a respetar las normas de ciudadanía, porque al final todos lo somos. (p.18)

Es así como los niños necesitan tales relaciones en diferentes etapas del desarrollo humano: “las diferentes conexiones que los niños tejen en diversas interacciones en diferentes contextos” (Papalia, Wedklos, & Duskin, 2004, pág. 530). Estas relaciones permiten que el niño experimente un procedimiento social en el que conocen, recibe estimulación, responde a la necesidad de conectarse con los demás y adaptarse a los grupos sociales.

Después de estas interacciones sociales en la mediana edad, se produce un proceso de descubrimiento, expansión y aprendizaje de conocimientos sobre el entorno y sobre sí mismo, que les permite identificar, comprender y apreciar comportamientos emocionales propios y ajenos para adaptarse mejor a su entorno. Este proceso se vuelve cada vez más complejo a medida que se agregan componentes de movimiento, procesos mentales y aspectos morales. Implica las interacciones de los niños con las normas en los grupos sociales y los comportamientos emocionales esperados al adaptar sus personalidades al entorno en el que viven, así como lo resume López, Etxbarria y Fuentes (2008) en esta afirmación: “El proceso de integración de los niños en un grupo social debe entenderse como un proceso de

socialización, que incluye el desarrollo intelectual y moral social, los vínculos afectivos, las conductas aprendidas y la adquisición de identidad personal”(p.18).

El bienestar social es la clave para el desarrollo de los niños en la familia, más importante que el propio sistema familiar. Como mencionaron Martínez y Ángeles (2000), los lazos y relaciones familiares son la base de la familia, “La familia se forma en el primer ámbito educativo de las personas, por lo que es necesario reflexionar sobre las orientaciones educativas que allí se imparten y comprender su papel principal en la formación de los niños” (p.63). Además, en la mayoría de los casos, la familia no responde a la realidad y complejidad del mundo actual. Esto tiene un impacto significativo en la vida de los niños ya que genera problemas en la escuela y la familia, falta de interés, falta de motivación, dependencia y bajo rendimiento, fracaso académico y violencia.

La interacción social debe ser considerada en relación con los procesos cognitivos, perceptivos, sociales o de autorregulación, esto permite el desarrollo de habilidades que facilitan la adaptación al medio físico, social y cultural, sin olvidar:

Todos estos componentes incluyen la investigación sobre el desarrollo y la expresión emocional, la comprensión y la coordinación, y la capacidad de influir en otros; puesto que la desigualdad se da en estas acciones. (López, Etxbarria, & Fuentes, 2008, pág. 38)

2.3.2.4. Enseñanza de la interacción social

Para Flores & Ramos (2013), las habilidades del trabajo social se pueden desarrollar y promover en las escuelas mediante las actividades estudiantiles que garantizan la reflexión sobre el trabajo social, explorar la visión de la práctica del arte y otras, practicar las habilidades sociales en diferentes situaciones y recibir información ayuda a mejorar las interacciones colectivas.

- **La instrucción verbal:** Es una manera recta, individual o común de promover opiniones sobre hechos.
- **El modelado:** Es un comportamiento que se aprende al observar el comportamiento o los patrones de los demás.
- **El role playing:** Es un programa educativo en la que los alumnos representan papeles o roles en ejercicios divertidos.

- **La retroalimentación:** el proceso mediante el cual el receptor devuelve información importante al remitente para hacerle saber que la comunicación está completa y contribuye en la conducta del remitente.

Asimismo, determinan que estos cuatro métodos logran ser utilizadas en la formación diaria de varios cursos, a partir del desarrollo escolar y momentos cotidianas, invitando a los estudiantes a desarrollar habilidades de interacción social y capacidad de estar en contexto a través de la práctica oportuna y frecuente. Planee aprender y practicar habilidades de interacción social organizando sesiones de instrucción durante el horario de clase. (p.24)

2.3.2.5. Importancia de la interacción social

López (2010) señaló como “el mal comportamiento de los niños puede generar otras dificultades, tales como: problemas de aprendizaje, déficits en el desarrollo cognitivo y emocional, delincuencia en la niñez que puede continuar en la adolescencia” (p.25).

La interacción social posibilita la convivencia en un ambiente amigable y se basa en la aceptación de normas aceptadas por los miembros de la sociedad y el respeto de los ciudadanos.

Las habilidades sociales a una edad temprana son fundamentales para el desarrollo y la promoción de las habilidades interpersonales. Si un niño no tiene las habilidades para jugar con las relaciones, le será difícil desarrollar habilidades.

La poca destreza social puede conducir a la exclusión social, lo que le impedirá aprender de los demás. El temperamento, las relaciones de apego, el desarrollo de la identidad y la autoestima son factores que influyen en el desarrollo de la competencia social.

En este contexto, es esencial contar con habilidades sociales ya que pueden afectar momentos de nuestra vida, como las relaciones con los demás, el desarrollo del habla, la capacidad de intervenir en situaciones, etc. Aquellos que aún no dominen el arte de la socialización no tendrán las destrezas para relacionarse con los demás.

En la misma línea, es fundamental considerar las formas en que se produce la socialización y las formas en que afecta nuestro crecimiento como seres

sociales. Acerca de; Suria (2010), señaló ciertos elementos fundamentales en el desarrollo de la interacción social.

- **La socialización presupone competencia comunicativa**, el hombre no actúa solo, sino entre otros del mismo género, por lo que, si no tiene una lista de los momentos clave de su evolución, no podrá llevar una vida normal en nuestra sociedad.
- **La socialización es una inserción social**, es porque introduce a una persona en un grupo y la hace miembro, mientras su conducta no se ajuste a las más altas normas entre sus miembros o no respete las reglas de la paciencia y la unidad.
- **La socialización es convivencia con los demás**, sin esto, la principal fuente de satisfacción en el equilibrio espiritual es pobre y se pierde. La coexistencia logra responder las exigencias esenciales de afecto, seguridad y apoyo.
- **La socialización es cooperativa**, porque los “yo” se relacionan con los demás, es decir, comienzan a desempeñar un papel en un grupo.
- **En las normas sociales se interiorizan costumbres, valores y normas**, a través de las cuales los individuos actúan educadamente de acuerdo a sus propias normas.
- **La socialización es aprendizaje**; una persona es una persona social, ya través de las interacciones sociales se obtienen relaciones con su entorno. Las ciencias sociales son el resultado de la retroalimentación y los estímulos genéticos y ambientales. Dada la importancia del último reconocimiento para las ciencias sociales, el siguiente apartado estará dedicado a las ciencias sociales como disciplina. (p.4)

Por lo tanto, estos rasgos mencionados en la línea anterior se desarrollan a medida que uno interactúa con su entorno. La escuela es el segundo espacio en el que los niños inician estas relaciones al pasar de un ambiente pequeño (casa) a un entorno grande (colegio). Allí conocerás a niños con las mismas cualidades, pero distintos al mismo tiempo. En esta etapa, el infante comienza a formar capacidades que le permiten relacionarse entre sí.

2.3.2.6. Las interacciones sociales en el aula

Inscribirse en una escuela es un paso fundamental en el camino de la interacción, fomentando mejores relaciones con los niños y maestros. La escuela

tiene un papel trascendente donde transferirá conocimientos y cultura intelectual, así como normas sociales. (Sánchez, y otros, 1996, pág. 3)

Durante los días más comunes en la clase de primaria, hay muchos momentos en los que los niños pueden interactuar. Las relaciones entre los compañeros de trabajo varían según el trabajo que quieran hacer actualmente. Los niños miran, imitan y socializan todo el día. De esta forma los infantes descubren como participar, solucionar conflictos y trabajar juntos. En cambio, no todas estas capacidades entran en juego les cuesta mucho interactuar con otros niños.

En este sentido, la socialización dentro del aula puede tener lugar en una variedad de espacios, como juegos y clases libres, recreos, actividades de aprendizaje. Sin embargo, la mayor oportunidad es el juego libre, porque es un entorno donde los niños interactúan, comparten y crean diferentes situaciones de juego por su cuenta.

2.3.2.6.1. Juego libre en los sectores

Varios escritores coinciden en que el juego es una parte importante de todo, es una función natural que surge por sí sola. A través del juego, los infantes comienzan a conectarse y comprender el mundo que les rodea, así como a desarrollar sus habilidades sociales, inteligencia, actitudes y resolución de conflictos. (Ruiz, 2017)

En este sentido, cabe señalar que el juego no es una prueba exclusiva. Cuando los niños quieren explorar, hacen las siguientes preguntas: ¿Para qué es este artículo? En cambio, mientras el niño está jugando, surge la pregunta: ¿qué debo hacer al respecto? Por lo tanto, el juego no se presta al análisis, lo que significa que el niño participa en actividades y pone toda su creatividad e ideas en algo.

El juego libre en la escuela no está bajo el control o plan de los educadores. Esto no sucede, pero está diseñado para apoyar el desarrollo del aprendizaje de los niños. Según la MINEDU (2009), algunas características de los juegos gratuitos son:

- Una acción abierta que surge del interior del infante, comprometiéndolo con su propia creación.
- El juego no es literal, lo que significa que, si el infante está jugando con un palo, el objeto puede ser un caballo o lo que él quiera.

- La parte emocional incide en este entretenimiento, si no deja de sentirse feliz y entretenido en el juego, deja de ser un juego.
- Es necesario y flexible, la actividad termina sin un objetivo y el niño no sabe cómo logrará lo que ha construido.

Importancia del juego libre

El juego libre es una actividad importante en la educación de los niños, ya que diferentes actividades pueden desencadenar emociones y desarrollar habilidades sociales para las relaciones de los niños, como la aceptación del grupo, el respeto a los acuerdos y la expresión de sus necesidades respetando a los demás. Una vez más, esto es importante ya que promueve las relaciones amistosas, la atención plena, la solución de problemas y la toma de decisiones, y el juego libre también le da al niño una sensación de autorrealización a medida que explora y aprende a su alrededor y construye nuevas perspectivas sobre el mundo (Asensios y Malvas, 2019). En este sentido, el juego libre es importante, porque los niños crecen en todos los sentidos: interacción social, estado emocional, comprensión y motricidad.

2.3.2.7. Estrategias de interacciones sociales

Para Ortega (2016) se encontraron varios modelos de planificación de relaciones social en los infantes de tres a cinco años durante el **proceso** de búsqueda de información, pero creo que las estrategias de interacción social más importantes y más comunes en los niños de 5 años, se propone de la siguiente manera:

- **Estrategias competentes.** Al tener una expresión facial, el niño busca estrategias y usa sus habilidades, como escribir instrucciones y luego explicar la situación asignada. Además, buscar resolver los problemas, afrontarlos y valorar si sus respuestas son empáticas y benefician a todos. Los niños no atacarán, molestarán ni dañarán a otros.

Por ejemplo, si un niño de cinco años está jugando y de repente dos personas quieren jugar en equipos, los niños que usan estrategias sociales positivas no le dirán al maestro lo que quieren. Todo lo que tenía que hacer era consultar con sus compañeros y dejar que usaran el material según su rotación. Entonces su comunicación será empática, por lo que llegarán a un acuerdo que todos respetarán.

- **Estrategias agresivas.** El niño no pide ayuda a nadie bajo ningún concepto, pero tampoco analiza bien la situación, por lo que lo único que hace es agredir a la otra persona, ya sea física o verbalmente. Además, sino utilizan la comunicación, esto creara conflicto y en muchos casos puede dañar a los compañeros. Puede ser porque todavía estás en la etapa egocéntrica y no tienes buenas habilidades de comunicación.

Además, sucedió por su falta de aprendizaje para dialogar y usar sus capacidades sociales, entre otras probables razones. Por condiguiente, en el set, un grupo de niñas de 5 años estaban eligiendo qué falda usar, y dos de ellas eligieron la falda “Frozen” al mismo tiempo, y comenzarían a tirar de una de ellas para ganar.

- **Estrategias pasivas.** El niño permanece en silencio ante cualquier situación o dificultad, acepta los consejos de los demás, no actúa incluso cuando es atacado y no busca la ayuda de los demás para mediar. Puede ser porque tiene miedo de enfrentar la situación o no está listo para enfrentar la situación, entonces todo lo que hace es huir o simplemente quedarse callado y no hacer nada por sí mismo.

Por ejemplo, esto puede ocurrir cuando un niño de cinco años está jugando y los dos niños se quieren columpien en el mismo columpio, pero uno se comporta de forma agresiva y empuja al otro. Un niño que usa una estrategia pasiva permanecerá en silencio o irá a otro lado sin encontrar una solución y negociar con su compañero.

- **Estrategias que recurren a la autoridad.** Los niños en situación no resuelven solos los problemas que surgen en grupo, sino que los median y resuelven con la ayuda de alguien que puede ser profesor en la escuela. Están buscando a alguien que tenga autoridad sobre ellos, como dije antes, en la escuela puede ser un maestro, en la casa pueden ser sus padres. Los niños pueden hacer esto porque confían en que los adultos resolverán adecuadamente los conflictos, o pueden no estar preparados para enfrentar el problema.

Además, otras razones por las que los niños hacen esto pueden estar relacionadas con la cultura o el estilo de crianza de cada niño. Por ejemplo, pueden ser tres niñas que están pintando en el podio de madera del salón de clases. De repente, uno de ellos se puso de pie y pateó el dibujo de su

compañero, empujando a los demás. Las niñas ofendidas no le dijeron nada a su pareja, pero rápidamente fueron a contarle a la maestra lo sucedido para que mediara o resolviera la situación. (p.35)

2.3.2.8. Dimensiones de las habilidades de interacción social

Para evaluar el grado de incrementación de las habilidades de interacción social se ha utilizado el test “Habilidades de interacción social” creado para este estudio, que se basa en las recomendaciones teóricas realizadas por Álvarez et al. (1990) se decidió implementar este plan de aportes por parte de los diversos autores, así como la revisión de los diversos ensayos necesarios para tener una mayor idea y poder abarcar toda la estructura. Se ha creado una nueva versión en cuatro dimensiones y se han añadido los detalles originales. Las cuatro nuevas características sugeridas son:

1. Habilidad para relacionarse

Abugattas (2016) habla del poder de las relaciones nos dice que:

Los infantes podrán encontrar a otros niños con quienes jugar. También nos muestra que el infante puede realizar diferentes tareas en grupo o solo sin problemas, además puede expresar abiertamente sus necesidades y pedir el apoyo necesario. Demostrar participación activa en el aula. (p.7)

En cambio, Martínez (2012) sostiene que “las habilidades sociales son un conjunto atípico de comportamientos, pues se adquieren a través de sus asociaciones e intercambios en el entorno, es decir, a partir de la experiencia vivida, lo que llama un aprendizaje” (p.28). Porque este tipo de comportamiento, además de ser aprendido por un individuo, también es muy popular en un grupo influenciado por otros individuos.

Estos se pueden definir como agrupaciones de personas con diferentes capacidades y habilidades que les ayudan a comunicarse de manera fluida con quien necesitan, pudiendo expresar sus necesidades, inquietudes e incluso sus sentimientos. Además de poder expresar tu opinión libremente sin preocuparte por respuestas no deseadas.

Porque Roca (2014) nos dice que este es el conjunto de habilidades que descubrimos en nuestros comportamientos, pensamientos y emociones que

ayudan a aumentar nuestras posibilidades de construir relaciones exitosas y lograr nuestro propio bienestar. (p.13)

2. Autoafirmación

Según Morales (2015), la autoafirmación:

Es la autoconfianza y autodefensa; la importancia de la igualdad personal es el desarrollo que empieza con la toma territorial: la confianza. Las primeras semillas para el establecimiento de la identidad provienen de la familia de origen, en cuyo caso se deben reconocer las dos caras de la persona, el reconocimiento de las cosas que representan las diferencias individuales y la tolerancia de las diferencias. (p.1)

Sobre el mismo tema, para Abugattas (2016), la autoconfianza es la capacidad del infante de saber aceptar una respuesta “no” de la manera más educada y adecuada, en lugar de una respuesta positiva. Así que pongan en práctica todos los valores que adquirieron durante su formación, y sobre todo la tolerancia. Pero eso no significa que ya no muestre sus preocupaciones y dudas.

En este contexto López (2010) se refiere a respetar las propias elecciones y opiniones y saber expresar las propias preocupaciones para que los demás puedan entenderlas.

La autoafirmación es muy clara, firme y no depende de las opiniones de los demás para comprender el propio valor. La asertividad no significa agresividad inapropiada, no significa siempre adelantarse o pisar a los demás, ni significa afirmar su deseo de ser diferente. Simplemente significa estar dispuesto a defenderse, ser uno mismo abiertamente y respetarse a sí mismo en todas las relaciones. (p.2)

3. Expresión de emociones

Abugattas en 2016 nos dijo que es la capacidad del individuo para llamar la atención sobre sus propias emociones y necesidades, así como la capacidad para distinguir los sentimientos de quienes su entono. Esto significa que los individuos cambian su tono para enfatizar su desempeño.

Ríos (2013) nos recuerda la importancia de educar a los niños sobre la expresión de las emociones y saber reconocerlas. También nos dice que

expresar emociones es importante porque es importante que los demás las entiendan.

Las emociones, por lo tanto, son los mecanismos que nos ayudan a responder rápidamente a los eventos inesperados que suceden automáticamente, son las ganas de actuar. Cada emoción prepara el cuerpo para un tipo diferente de respuesta, por ejemplo, el miedo aumenta el ritmo cardíaco, lo que hace que llegue más sangre a los músculos, lo que favorece la respuesta de huida. (p.4)

4. Conversación

Abugattas (2016) manifiesta que el diálogo es el principio de la puesta en el uso de las capacidades verbales, manteniendo así vista y la labia en conversaciones cortas. (p.7) Porque esto incluye el respeto por los turnos de palabra.

La conversación es una comunicación verbal que es la más común y la más utilizada. Además de contar también como interacciones sociales, también puede notar el uso de diferentes habilidades de los individuos.

Para Rubio (2013) el diálogo es una habilidad que ayuda a los individuos a socializar mediante la práctica del diálogo verbal, y es la habilidad que más utilizamos. Esto favorece a las personas para tener más confianza en expresar verbalmente sus necesidades. (p.29)

2.3.2.9. Importancia del juego en el proceso de socialización

“El juego es un medio importante para interactuar con los compañeros y, lo que es más importante, descubre nuevos sentimientos, sensaciones, emociones y deseos que surgirán en muchos puntos del ciclo de vida” (Garvey, 1985, pág. 86).

Todo docente debe entender que los niños tienen una vida única, porque el proceso de aprendizaje de los niños tiene sinfonías únicas que despiertan el desarrollo del aprendizaje y favorecen la socialización; y la niñez representa los momentos favorables que benefician el desarrollo de la sociedad, necesidades de aprendizaje de cada niño. Siempre que sepan y entiendan, ciertas características pueden ayudar a lograr las metas establecidas por el preescolar.

Gracias a los avances de la ciencia, muchas de las actividades que aprenden los niños en preescolar se realizan a través de actividades apropiadas para la edad, lo

que facilita el aprendizaje en los infantes. Sin duda, la lúdica es una actividad de un niño; asimismo, cuando alguien está interesado en algo, trata de hacerlo.

Pero no hay duda de que los avances en la ciencia muestran que el juego es la mejor manera de mejorar el aprendizaje y la interacción, porque los niños y niñas muestran interés, cuidado y comunicación visible en el juego, construyendo relaciones sociales con los demás, y aprendieron a comprender su realidad. Es también una expresión y una comunicación del mundo exterior.

Vygotsky, (1979) indica que el juego:

Es una de las actividades más importantes para los niños y además de características como ejercicios funcionales, expresión de valores y comportamiento sofisticado, el juego promueve el desarrollo mental, emocional y social al mismo tiempo funciona como mecanismo del pensamiento que permite a los infantes mantener un buen comportamiento. (p.202)

El autor cree que el juego es muy fundamental en la formación los niños porque les permite disfrutar haciendo las cosas, imaginarlas de forma diferente a como las imaginamos, trabajar con otros para cambiarlas y descubrir en funcionamiento la propia vida social subyacente. Es responsabilidad del maestro trabajar con los infantes para elegir qué tipo de juegos les gusta jugar en el salón de clases, pero no olvide que cualquier juego se puede jugar con los infantes, es la mejor manera de que aprendan.

2.4. Definición de términos básicos

- **El juego simbólico:** forma de interpretar la cultura, comprender nuestro entorno y la realidad, en la que los niños aprenden a vivir.
- **Empatía:** es la aptitud de vincularse con las sentimientos de su prójimo y percibir emociones comunes que otros pueden sentir en una situación dada, sin sugerir una opinión o pensar de la misma manera.
- **Expresar emociones:** es la capacidad de expresar nuestros pensamientos, sentimientos y emociones.

- **Habilidad social:** es la habilidad que tiene un individuo para entender, exponer y responder a las habilidades sociales en general, especialmente al comportamiento de los demás.
- **Inteligencia interpersonal:** consiste en la capacidad central para sentir las diferencias en los demás, especialmente en la emoción, el temperamento, la motivación y las intenciones, que permite a todos comprender el propósito y interés de los demás, aun cuando están ocultos todo el tiempo.
- **Interacción social:** Es una manera de socializar con otras personas; es decir, aprender a vivir en grupo, a cooperar ya adaptarse a un grupo o cultura.
- **Juego:** como cualquier otra capacidad, se desarrolla combinando la mente colectiva, el intelecto, los sentimientos y emociones y las experiencias sociales de los niños en los que viven. El juego es la verdadera auto asimilación: cuando un niño utiliza la repetición de un hecho para adaptarse a él y solidificarlo, convirtiéndolo en un comportamiento conocido.
- **Juegos libres:** estos son juegos completamente gratuitos sin intervención o supervisión del maestro. Froebel apoyó este juego y tuvo contratiempos porque los niños desconocían los peligros que tenían algunos juegos.
- **Juegos reglados:** son juegos que monitorean el desarrollo de los niños sin negar su espontaneidad y libertad. El maestro deja la iniciativa al niño, pero enseña algunas reglas observando y usando el entusiasmo para evitar el peligro.
- **La autonomía:** se considera la capacidad y habilidad para valerse por sí mismo, poder tomar decisiones y poder resolver problemas sin la intervención de adultos.
- **La familia:** constituye el espacio de socialización personal y es el eje fundamental para el desarrollo integral de la personalidad del niño.
- **Motivación intrínseca.** es aquella que es deseable para obtener resultados. En este método, todos los comportamientos o pequeños logros se asignan para lograr el objetivo final. En este tipo de estímulo, que no se ve afectado por estímulos externos, siempre se encuentran estímulos.

2.5. Hipótesis de la investigación

2.5.1. Hipótesis general

El juego influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

2.5.2. Hipótesis específicas

- El juego libre influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- El juego dirigido influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- El juego de reglas influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
EL JUEGO	• Juego libre	• Ofrece una visión de fusión, diversidad. • Ilustran el desarrollo personal. • Logra un progreso significativo.	Ítems
	• Juego dirigido	• Deberá actuar como un control entrante. • Radica en la apelación de la acción misma. • Encuentra práctica de entretenimiento, desarrollo de desarrollo.	Ítems
	• Juego de reglas	• Conoce, respeta y obtiene las instrucciones. • Suelen ser divertidos, pertenecientes, reflexivos o rutinarios. • Existen diferentes principios y formas de jugar	Ítems

INTERACCIÓN SOCIAL	• Habilidades para relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar diferentes actividades en grupo. • Expresa abiertamente sus necesidades. • Demuestra participación activa en el aula. 	Ítems
	• Autoafirmación	<ul style="list-style-type: none"> • Comienza con la conquista del territorio. • Pone en práctica todos los valores que adquirieron durante su formación. • Muestra sus preocupaciones y dudas. 	Ítems
	• Expresión de emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las emociones de quienes lo rodean. • Cambian su tono para enfatizar su desempeño. • Ayudan a reaccionar rápidamente ante eventos. 	Ítems
	• Conservación	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a los individuos a socializar. • Expresa verbalmente sus necesidades. 	Ítems

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1. Diseño metodológico

En esta investigación utilizamos un diseño transversal no experimental. Debido a que el plan o estrategia se diseñó para responder a las preguntas de investigación, no se manipularon las variables, se produjo una colaboración y los datos a examinar se recolectaron en un momento.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población de estudio estuvo conformada por todos los padres y niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 70.

3.2.2. Muestra

Debido a la pequeña población, se decidió utilizar la recolección de datos a toda la población.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnicas a emplear

En la investigación de campo, previa coordinación con el docente, el uso de técnicas observacionales y listas de cotejo me permite realizar una investigación cuantitativa sobre ambas variables cualitativas, un estudio de métodos mixtos.

3.3.2. Descripción de los instrumentos

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre el juego y la interacción social de los niños de 3 años, que consta de 15 ítems con 5 alternativas para la variable el juego y 15 ítems con 5 alternativas para la variable interacción social, en el que se observa a los niños, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.

3.4. Técnicas para el procesamiento de la información

Para este estudio se utilizó el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.

CAPITULO IV

RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 3 años de la variable el juego, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Juega empleando sus brazos y piernas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

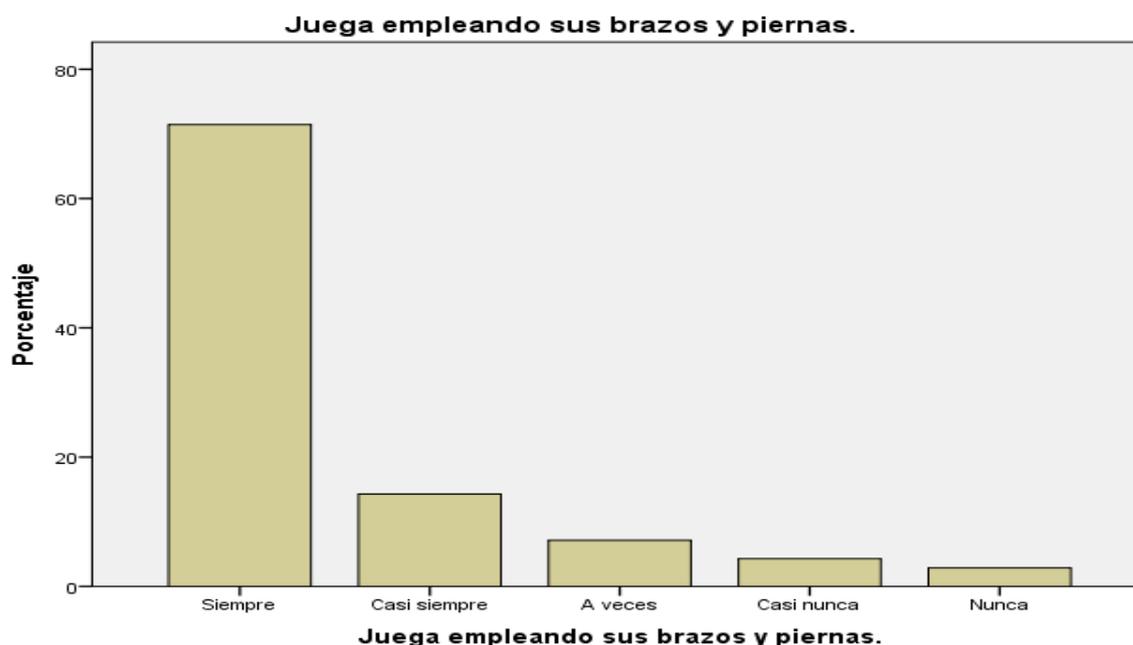


Figura 1: Juega empleando sus brazos y piernas.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre juegan empleando sus brazos y piernas; el 14,3% casi siempre juegan empleando sus brazos y piernas, el 7,1% a veces juegan empleando sus brazos y piernas, el 4,3% casi nunca juegan empleando sus brazos y piernas y el 2,9% nunca juegan empleando sus brazos y piernas.

Tabla 2

Desempeña actividades de movimiento con el cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	64,3	64,3	64,3
	Casi siempre	15	21,4	21,4	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

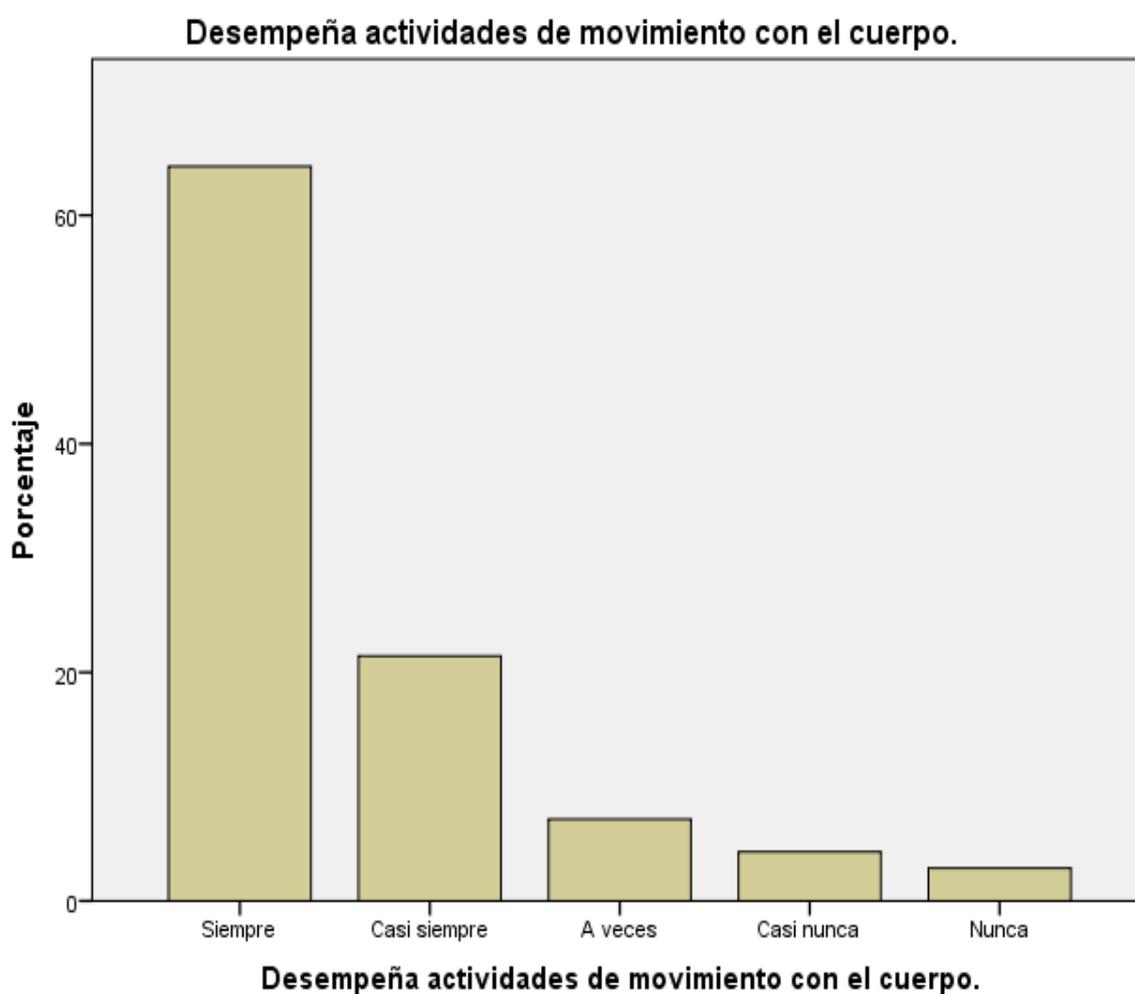


Figura 2: Desempeña actividades de movimiento con el cuerpo.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 64,3% siempre desempeñan actividades de movimientos con el cuerpo; el 21,4% casi siempre desempeñan actividades de movimientos con el cuerpo, el 7,1% a veces desempeñan actividades de movimientos con el cuerpo, el 4,3% casi nunca desempeñan actividades de movimientos con el cuerpo y el 2,9% nunca desempeñan actividades de movimientos con el cuerpo.

Tabla 3

Comparte libremente sus emociones y sentimientos por medio del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	2	2,9	2,9	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
Total		70	100,0	100,0	

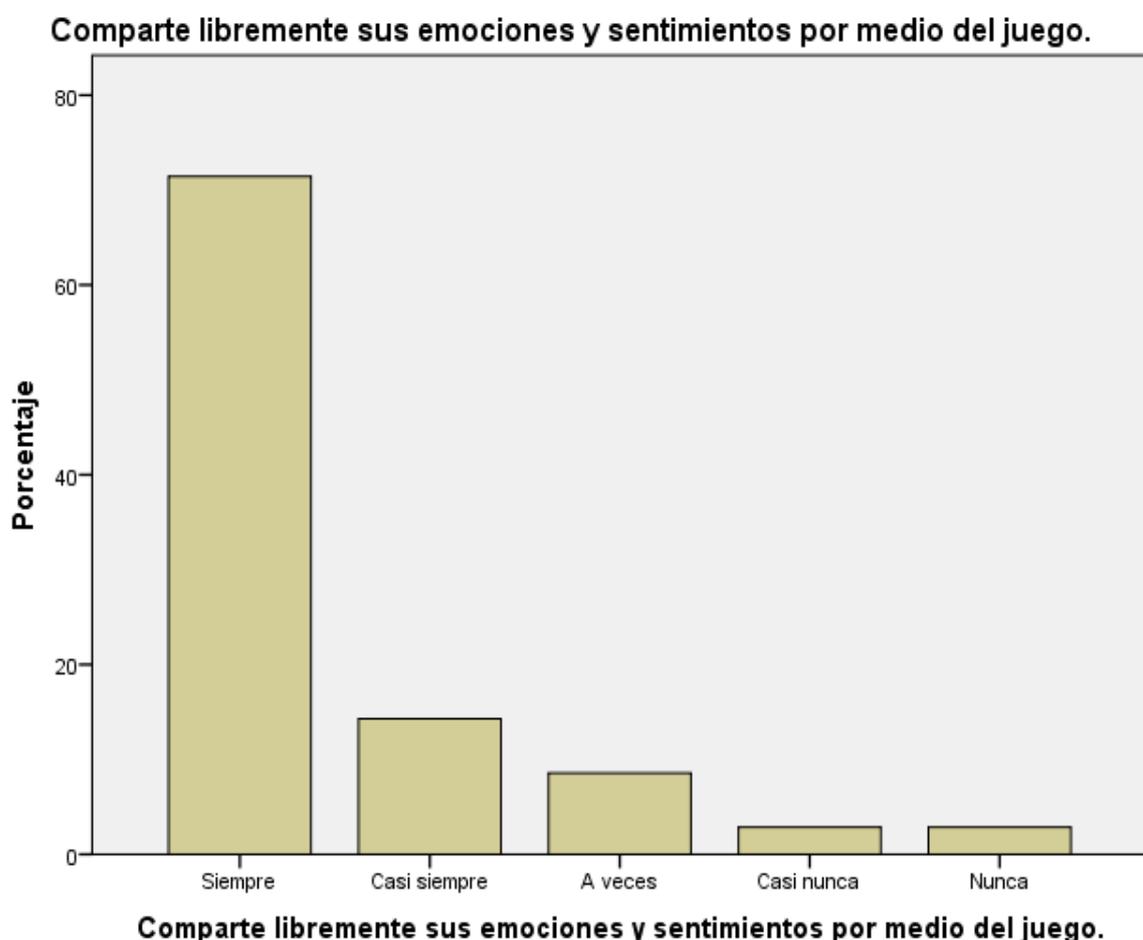


Figura 3: Comparte libremente sus emociones y sentimientos por medio del juego.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre comparten libremente sus emociones y sentimientos por medio del juego; el 14,3% casi siempre comparten libremente sus emociones y sentimientos por medio del juego, el 8,6% a veces comparten libremente sus emociones y sentimientos por medio del juego, el 2,9% casi nunca comparten libremente sus emociones y sentimientos por medio del juego y el 2,9% nunca comparten libremente sus emociones y sentimientos por medio del juego.

Tabla 4

Apoya de forma generosa a sus compañeros en el momento de utilizar juegos didácticos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	64,3	64,3	64,3
	Casi siempre	15	21,4	21,4	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Apoya de forma generosa a sus compañeros en el momento de utilizar juegos didácticos.

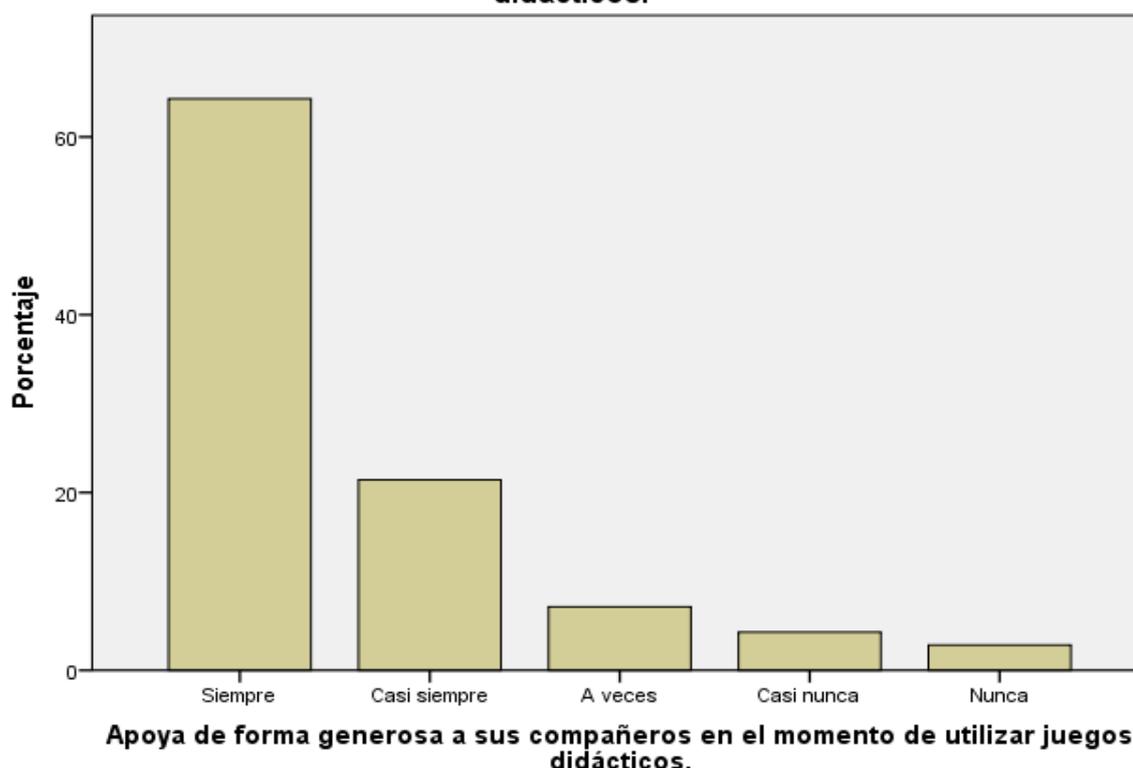


Figura 4: Apoya de forma generosa a sus compañeros en el momento de utilizar juegos didácticos.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 64,3% siempre apoyan de forma generosa a sus compañeros en el momento de manejar los juegos didácticos; el 21,4% casi siempre apoyan de forma generosa a sus compañeros en el momento de manejar los juegos didácticos, el 7,1% a veces apoyan de forma generosa a sus compañeros en el momento de manejar los juegos didácticos, el 4,3% casi nunca apoyan de forma generosa a sus compañeros en el momento de manejar los juegos didácticos y el 2,9% nunca apoyan de forma generosa a sus compañeros en el momento de manejar los juegos didácticos.

Tabla 5

Los juegos le facilitan conocer mejor a sus amigos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

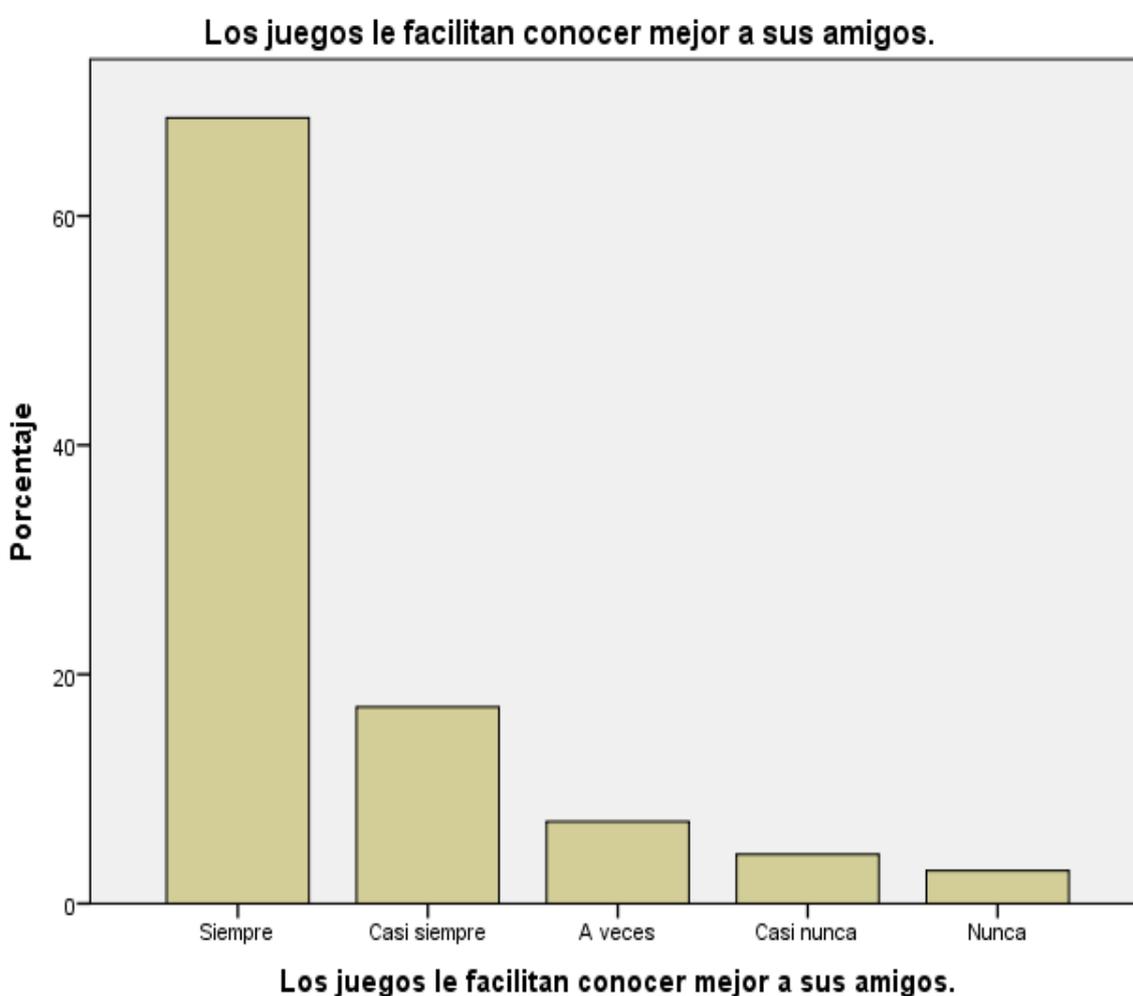


Figura 5: Los juegos le facilitan conocer mejor a sus amigos.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre los juegos le facilitan conocer mejor a sus amigos; el 17,1% casi siempre los juegos le facilitan conocer mejor a sus amigos, el 7,1% a veces los juegos le facilitan conocer mejor a sus amigos, el 4,3% casi nunca los juegos le facilitan conocer mejor a sus amigos y el 2,9% nunca los juegos le facilitan conocer mejor a sus amigos.

Tabla 6

Emplea las manos, pies y codo para desarrollar medidas de longitud.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	64,3	64,3	64,3
	Casi siempre	15	21,4	21,4	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	2	2,9	2,9	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

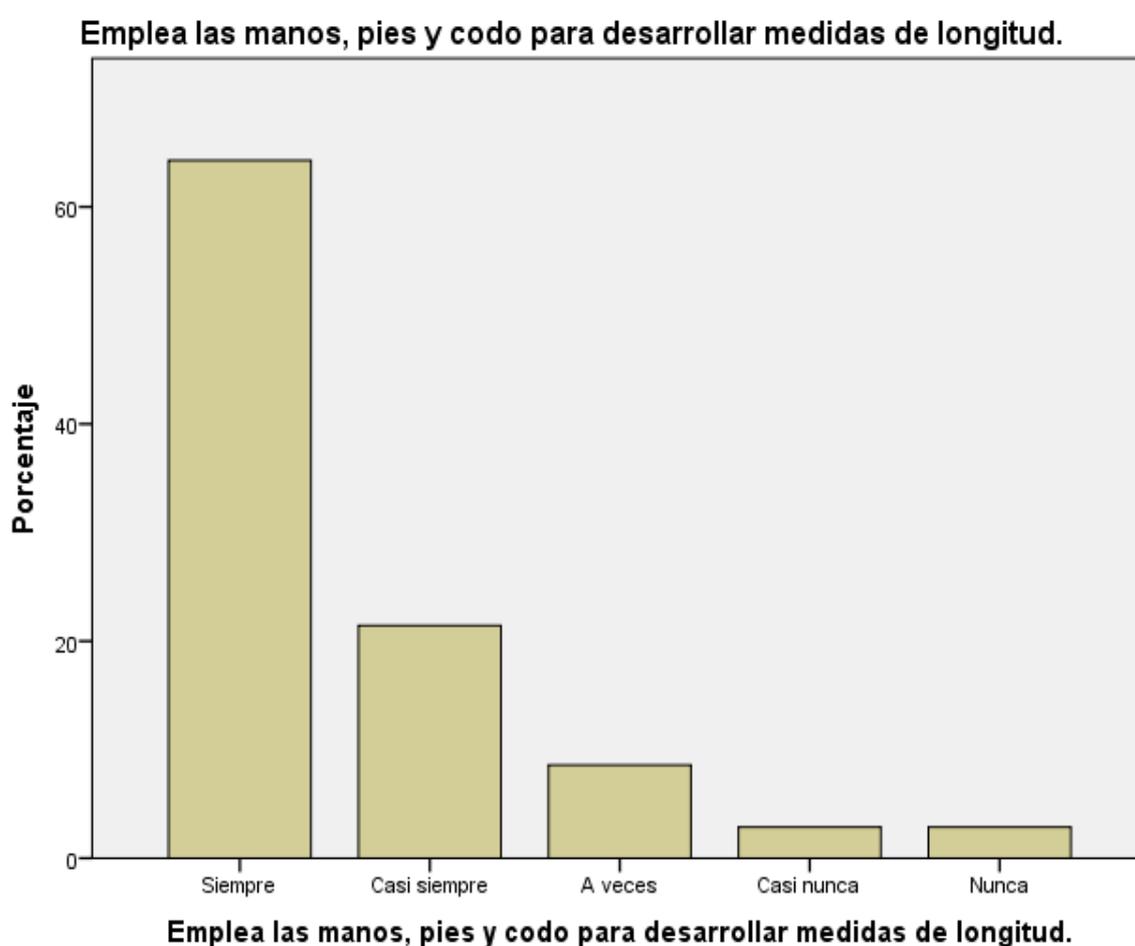


Figura 6: Emplea las manos, pies y codo para desarrollar medidas de longitud.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 64,3% siempre emplean las manos, pies y codo para desarrollar medidas de longitud; el 21,4% casi siempre emplean las manos, pies y codo para desarrollar medidas de longitud, el 8,6% a veces emplean las manos, pies y codo para desarrollar medidas de longitud, el 2,9% casi nunca emplean las manos, pies y codo para desarrollar medidas de longitud y el 2,9% nunca emplean las manos, pies y codo para desarrollar medidas de longitud.

Tabla 7

Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	65,7	65,7	65,7
	Casi siempre	14	20,0	20,0	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

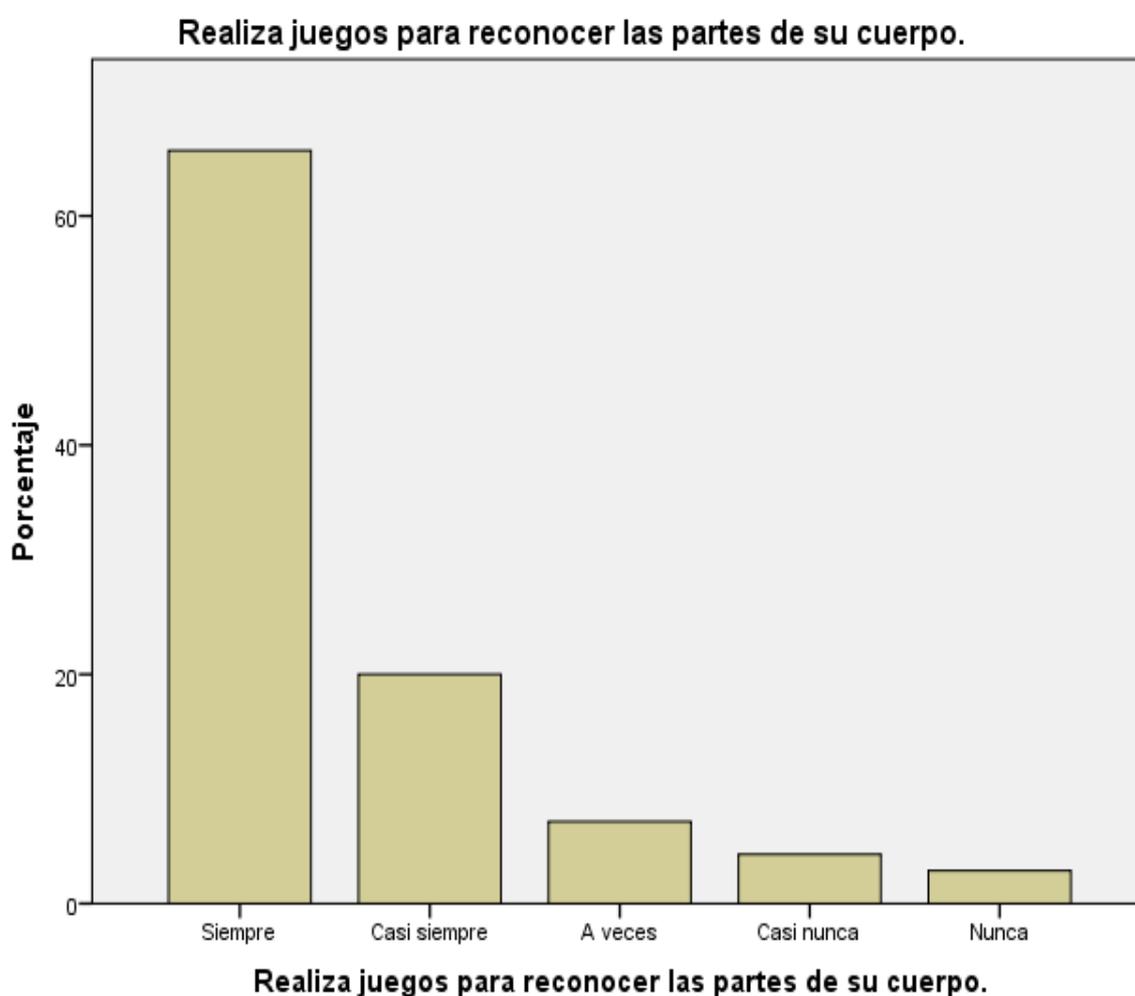


Figura 7: Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 65,7% siempre realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo; el 20,0% casi siempre realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo, el 7,1% a veces realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo, el 4,3% casi nunca realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo y el 2,9% nunca realizan juegos para reconocer las partes de su cuerpo.

Tabla 8

Emplea su cuerpo para desarrollar números en clases de matemática.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	4	5,7	5,7	91,4
	Casi nunca	4	5,7	5,7	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

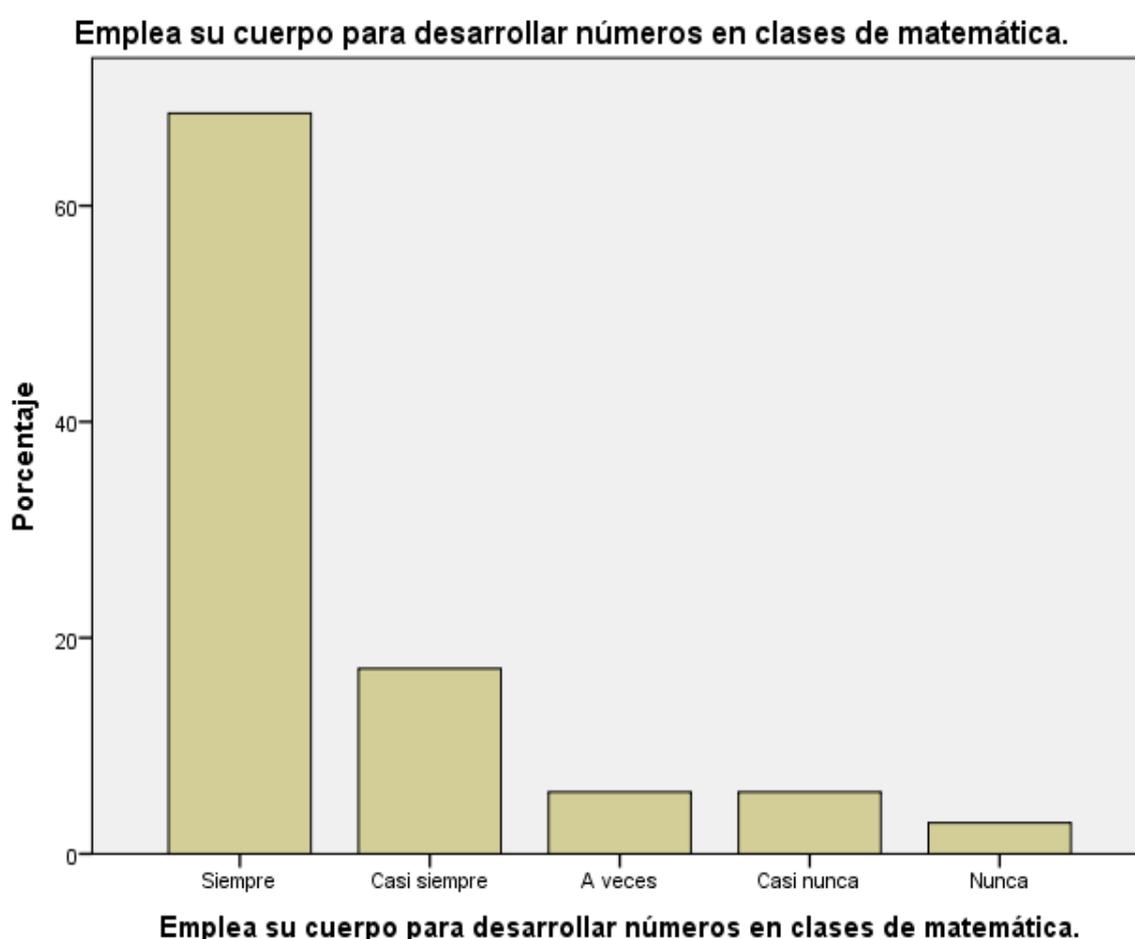


Figura 8: Emplea su cuerpo para desarrollar números en clases de matemática.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre emplean su cuerpo para desarrollar números en clases de matemática; el 17,1% casi siempre emplean su cuerpo para desarrollar números en clases de matemática, el 5,7% a veces emplean su cuerpo para desarrollar números en clases de matemática, el 5,7% casi nunca emplean su cuerpo para desarrollar números en clases de matemática y el 2,9% nunca emplean su cuerpo para desarrollar números en clases de matemática.

Tabla 9

Usa juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	2	2,9	2,9	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

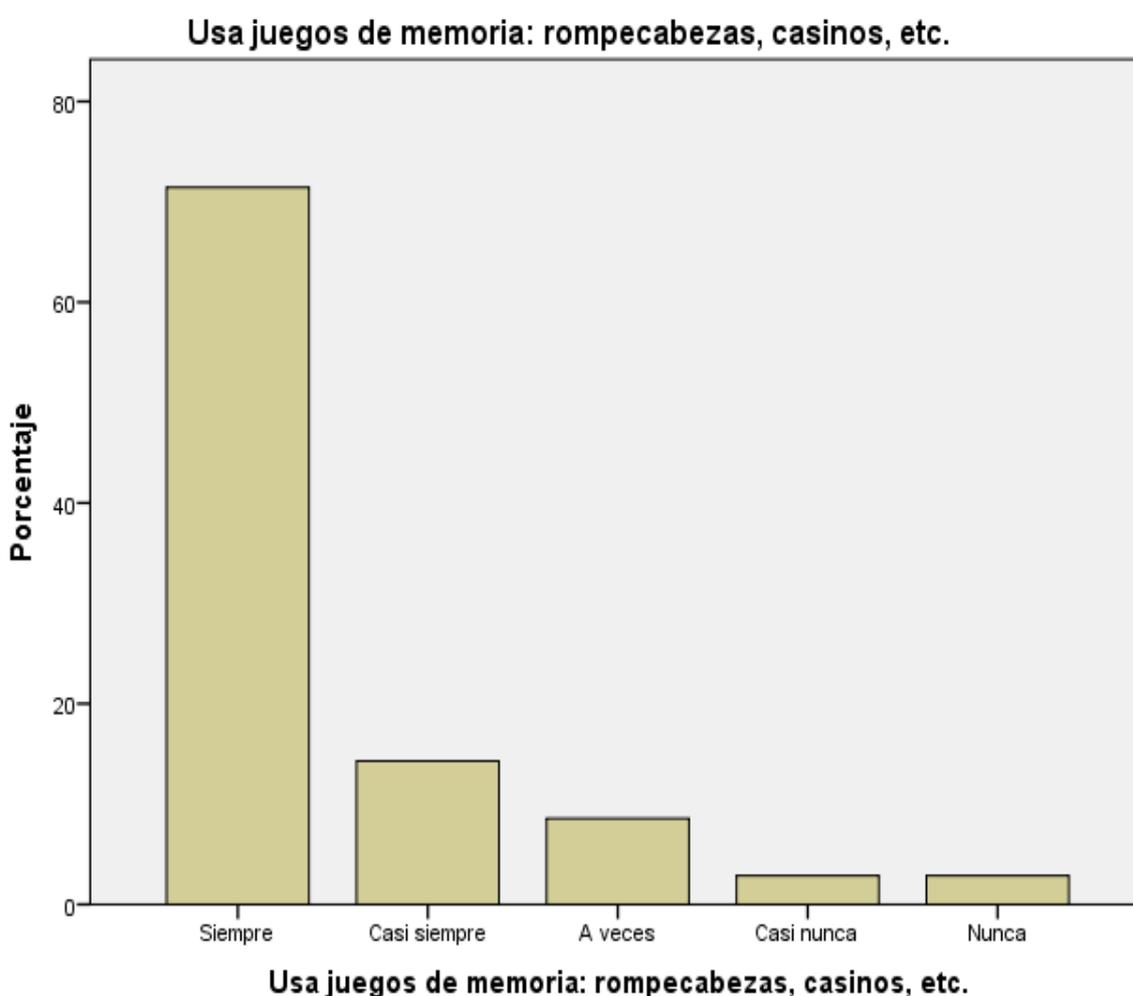


Figura 9: Usa juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre usan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.; el 14,3% casi siempre usan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc., el 8,6% a veces usan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc., el 2,9% casi nunca usan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc. y el 2,9% nunca usan juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.

Tabla 10

Forma figuras geométricas con su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
Total		70	100,0	100,0	

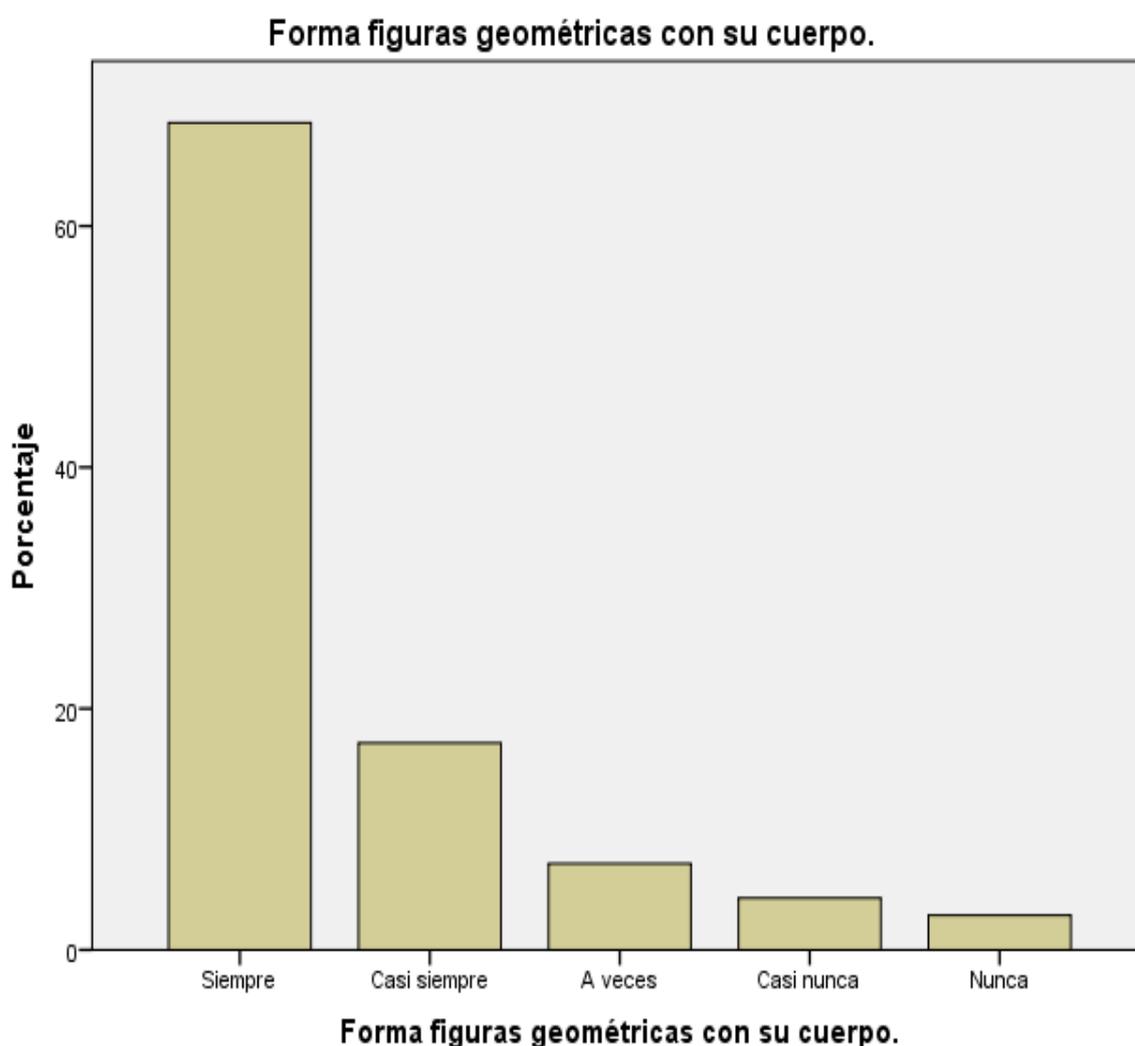


Figura 10: Forma figuras geométricas con su cuerpo.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre forman figuras geométricas con su cuerpo; el 17,1% casi siempre forman figuras geométricas con su cuerpo, el 7,1% a veces forman figuras geométricas con su cuerpo, el 4,3% casi nunca forman figuras geométricas con su cuerpo y el 2,9% nunca forman figuras geométricas con su cuerpo.

Tabla 11

El uso del juego didácticos le ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	64,3	64,3	64,3
	Casi siempre	15	21,4	21,4	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

El uso del juego didácticos le ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula.

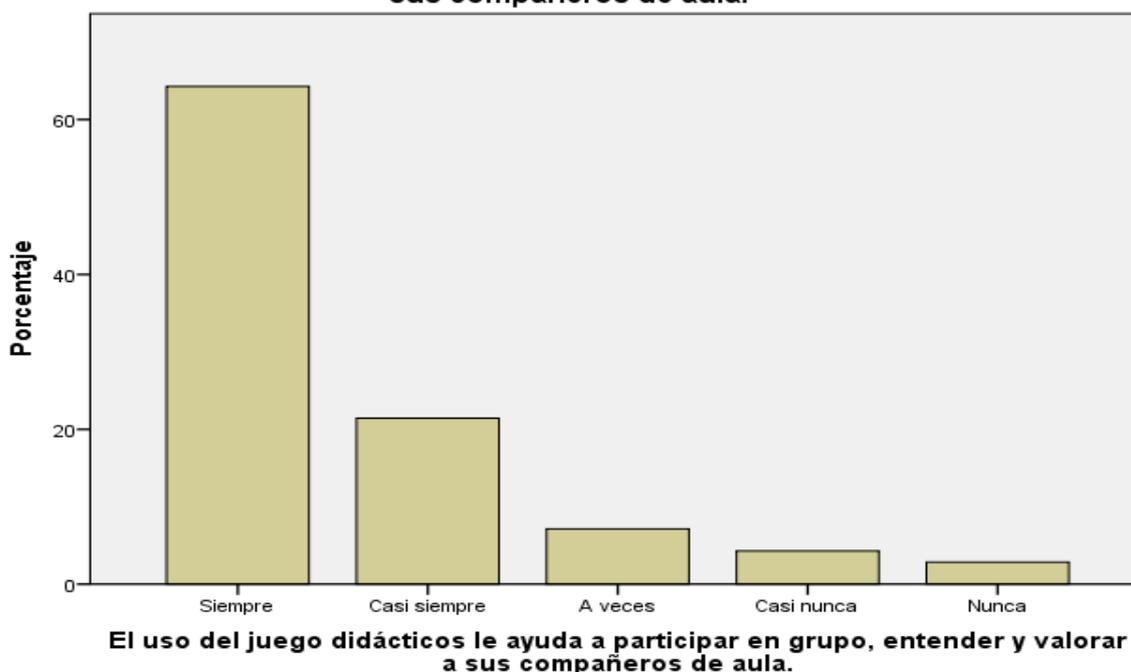


Figura 11: El uso del juego didácticos le ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 64,3% siempre el uso de los juegos didácticos les ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula; el 21,4% casi siempre el uso de los juegos didácticos les ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula, el 7,1% a veces el uso de los juegos didácticos les ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula, el 4,3% casi nunca el uso de los juegos didácticos les ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula y el 2,9% nunca el uso de los juegos didácticos les ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula.

Tabla 12

Respeto a sus compañeros al momento de jugar.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	65,7	65,7	65,7
	Casi siempre	14	20,0	20,0	85,7
	A veces	8	11,4	11,4	97,1
	Casi nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

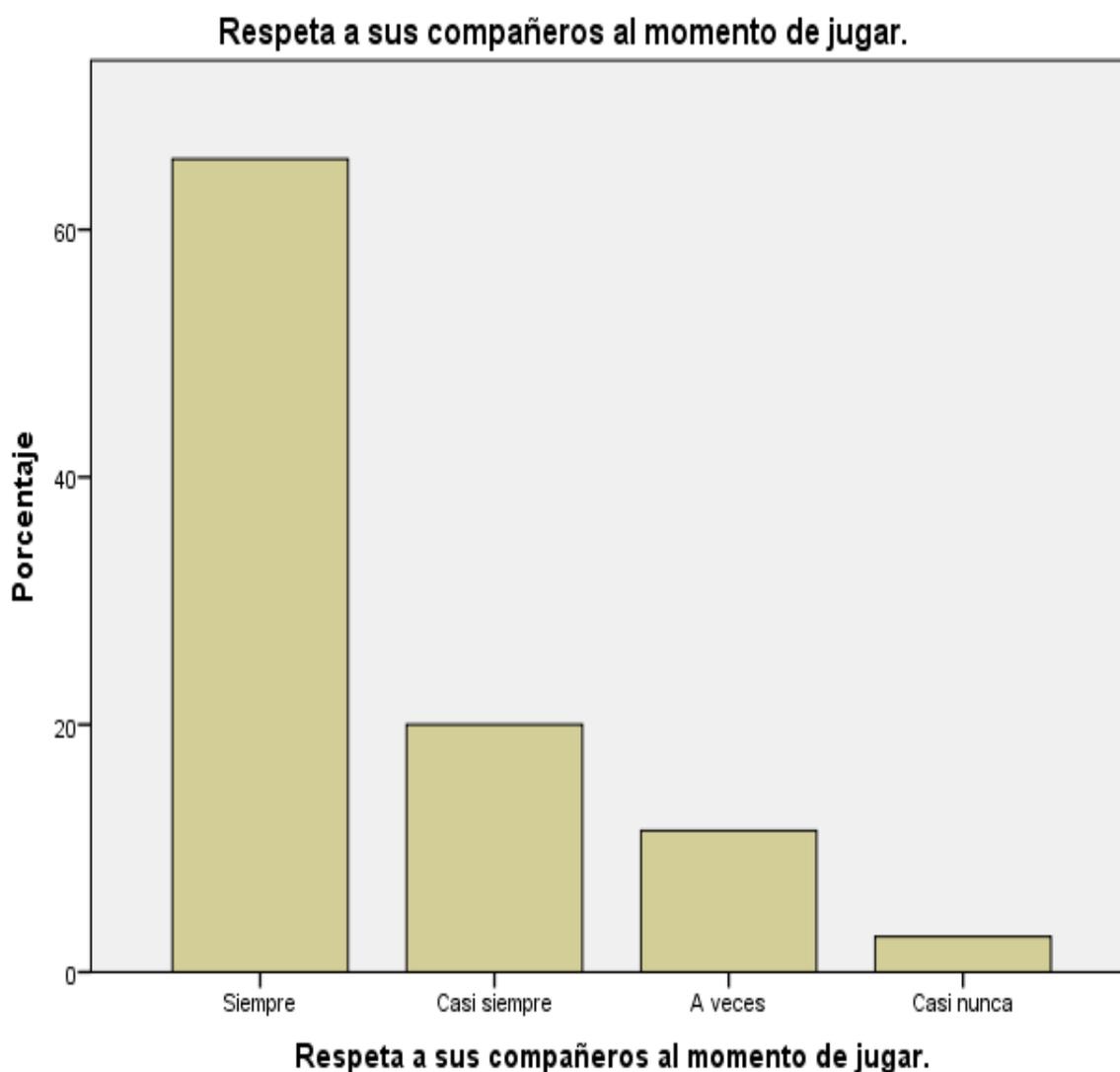


Figura 12: Respeto a sus compañeros al momento de jugar.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 65,7% siempre respetan a sus compañeros al momento de jugar; el 20,0% casi siempre respetan a sus compañeros al momento de jugar, el 11,4% a veces respetan a sus compañeros al momento de jugar y el 2,9% casi nunca respetan a sus compañeros al momento de jugar.

Tabla 13

Obedece las reglas del juego planteado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

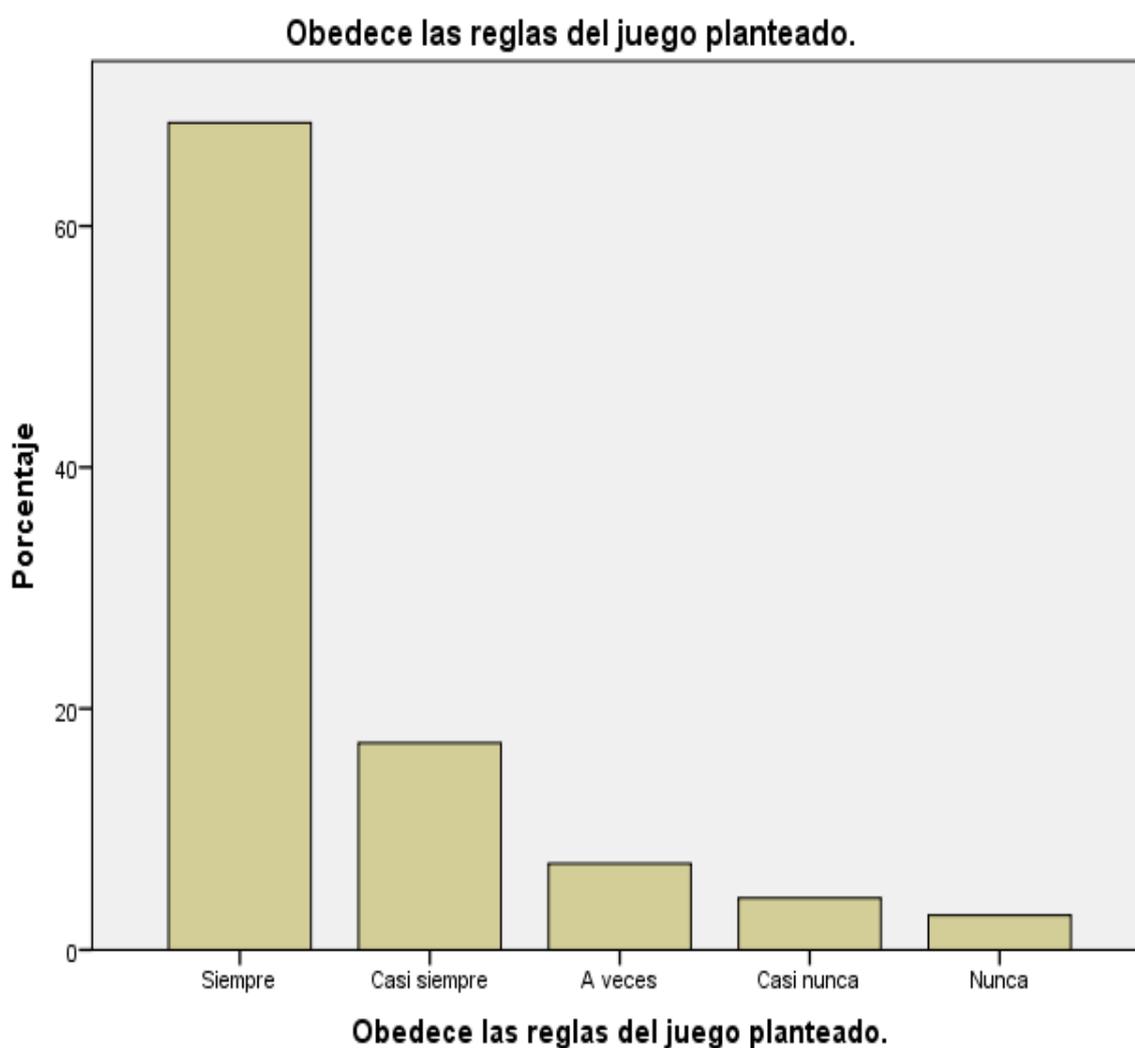


Figura 13: Obedece las reglas del juego planteado.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre obedecen las reglas del juego planteado; el 17,1% casi siempre obedecen las reglas del juego planteado, el 7,1% a veces obedecen las reglas del juego planteado, el 4,3% casi nunca obedecen las reglas del juego planteado y el 2,9% nunca obedecen las reglas del juego planteado.

Tabla 14

Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento los músculos y/o articulaciones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento los músculos y/o articulaciones.

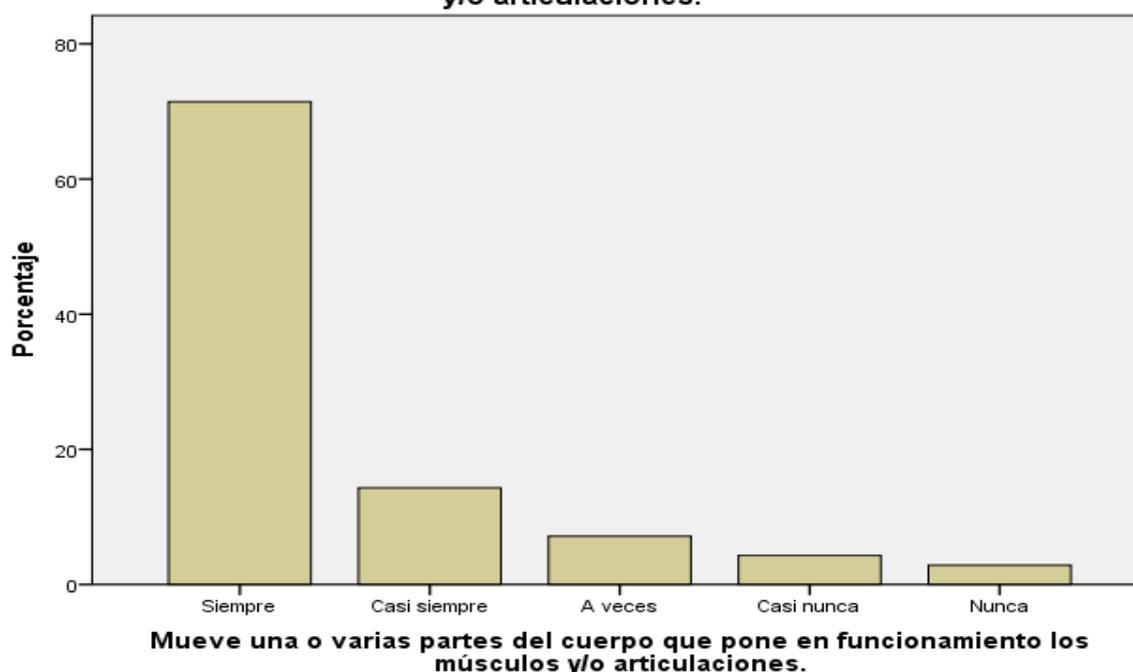


Figura 14: Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento los músculos y/o articulaciones.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre mueven una o varias partes del cuerpo que ponen en funcionamiento los músculos y/o articulaciones; el 14,3% casi siempre mueven una o varias partes del cuerpo que ponen en funcionamiento los músculos y/o articulaciones, el 7,1% a veces mueven una o varias partes del cuerpo que ponen en funcionamiento los músculos y/o articulaciones, el 4,3% casi nunca mueven una o varias partes del cuerpo que ponen en funcionamiento los músculos y/o articulaciones y el 2,9% nunca mueven una o varias partes del cuerpo que ponen en funcionamiento los músculos y/o articulaciones.

Tabla 15

Emplea la pelota para ejercer movimientos con su cuerpo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

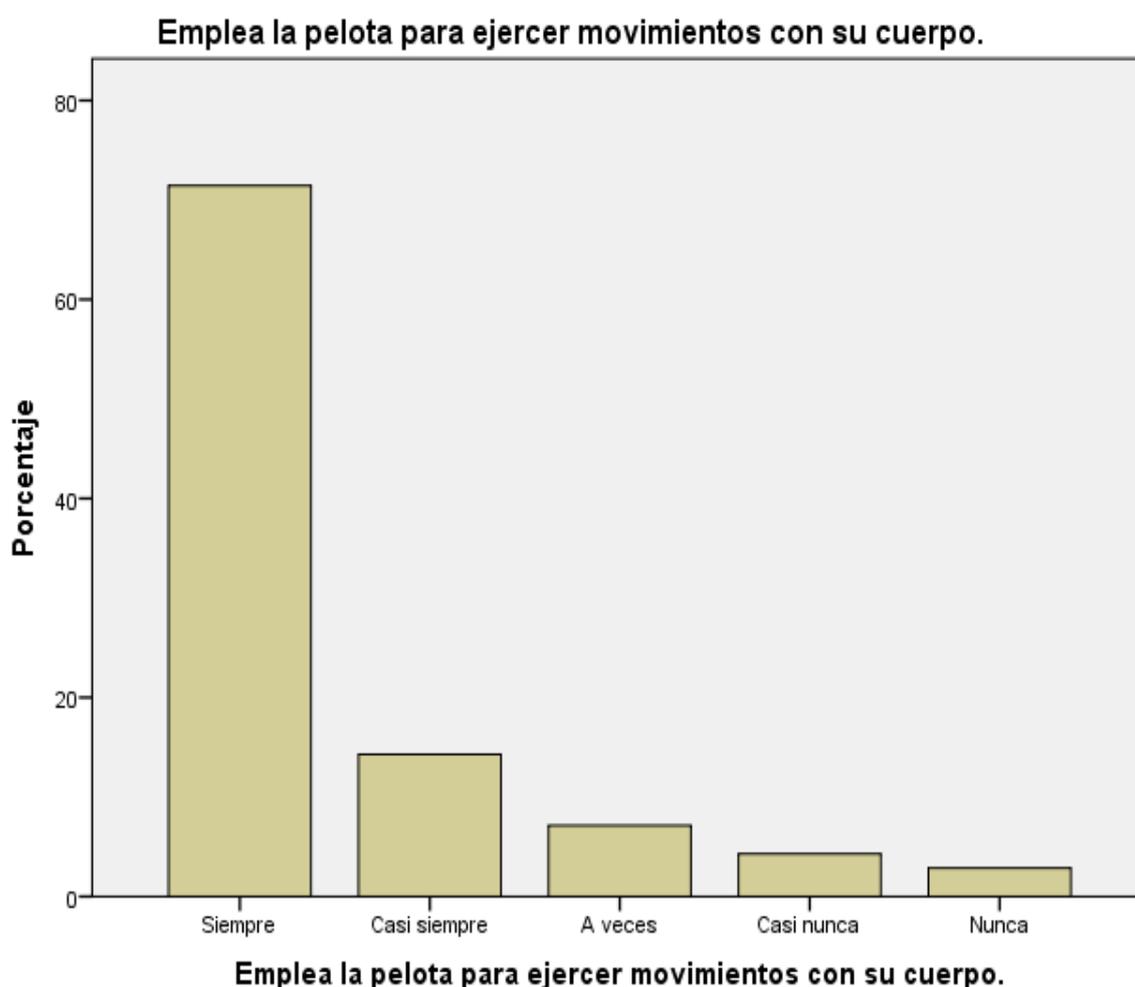


Figura 15: Emplea la pelota para ejercer movimientos con su cuerpo.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre emplean la pelota para ejercer movimientos con su cuerpo; el 14,3% casi siempre emplean la pelota para ejercer movimientos con su cuerpo, el 7,1% a veces emplean la pelota para ejercer movimientos con su cuerpo, el 4,3% casi nunca emplean la pelota para ejercer movimientos con su cuerpo y el 2,9% nunca emplean la pelota para ejercer movimientos con su cuerpo.

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los niños de 3 años de la variable interacción social, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

Comparte sus juguetes con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	4	5,7	5,7	100,0
Total		70	100,0	100,0	

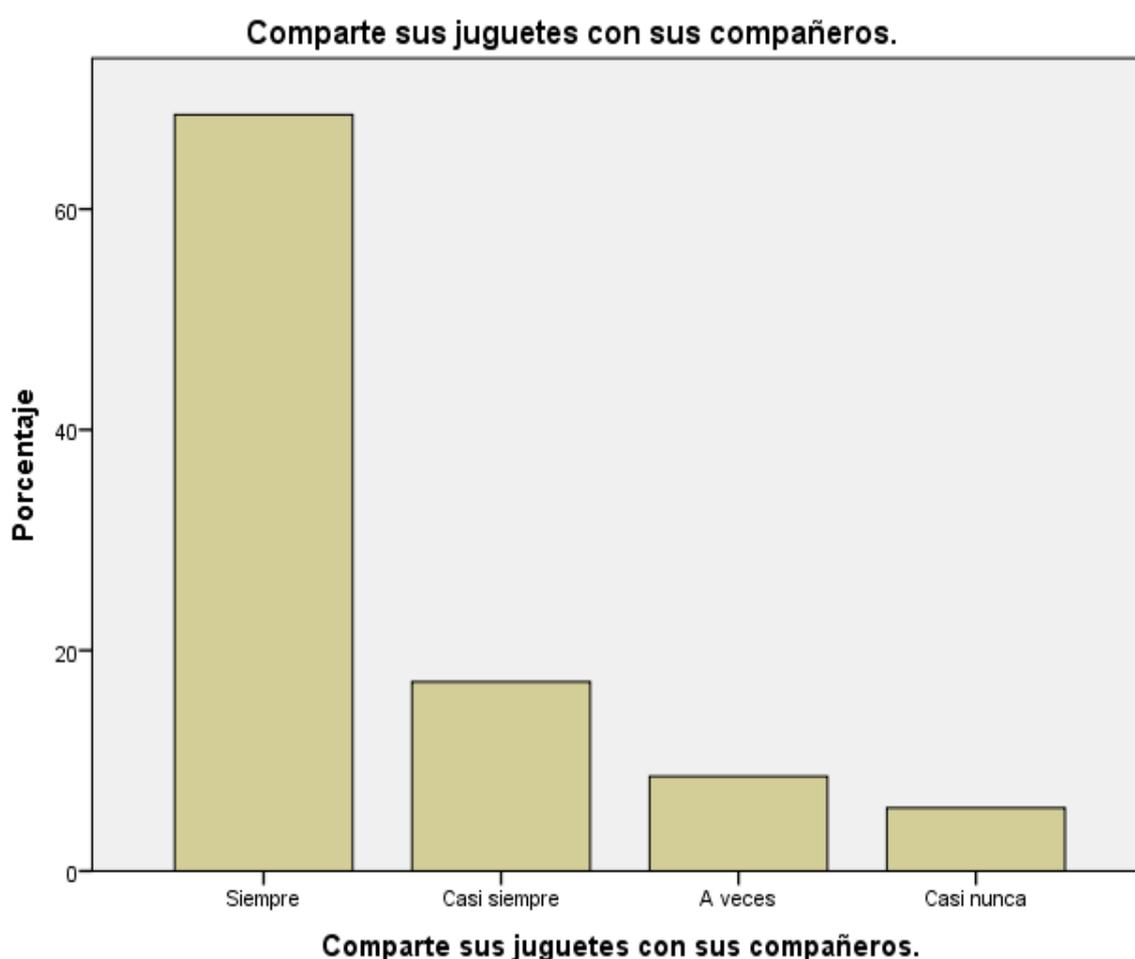


Figura 1: Comparte sus juguetes con sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre comparten sus juguetes con sus compañeros; el 17,1% casi siempre comparten sus juguetes con sus compañeros, el 8,6% a veces comparten sus juguetes con sus compañeros y el 5,7% casi nunca comparten sus juguetes con sus compañeros.

Tabla 2

Trabajar en equipo con sus demás compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

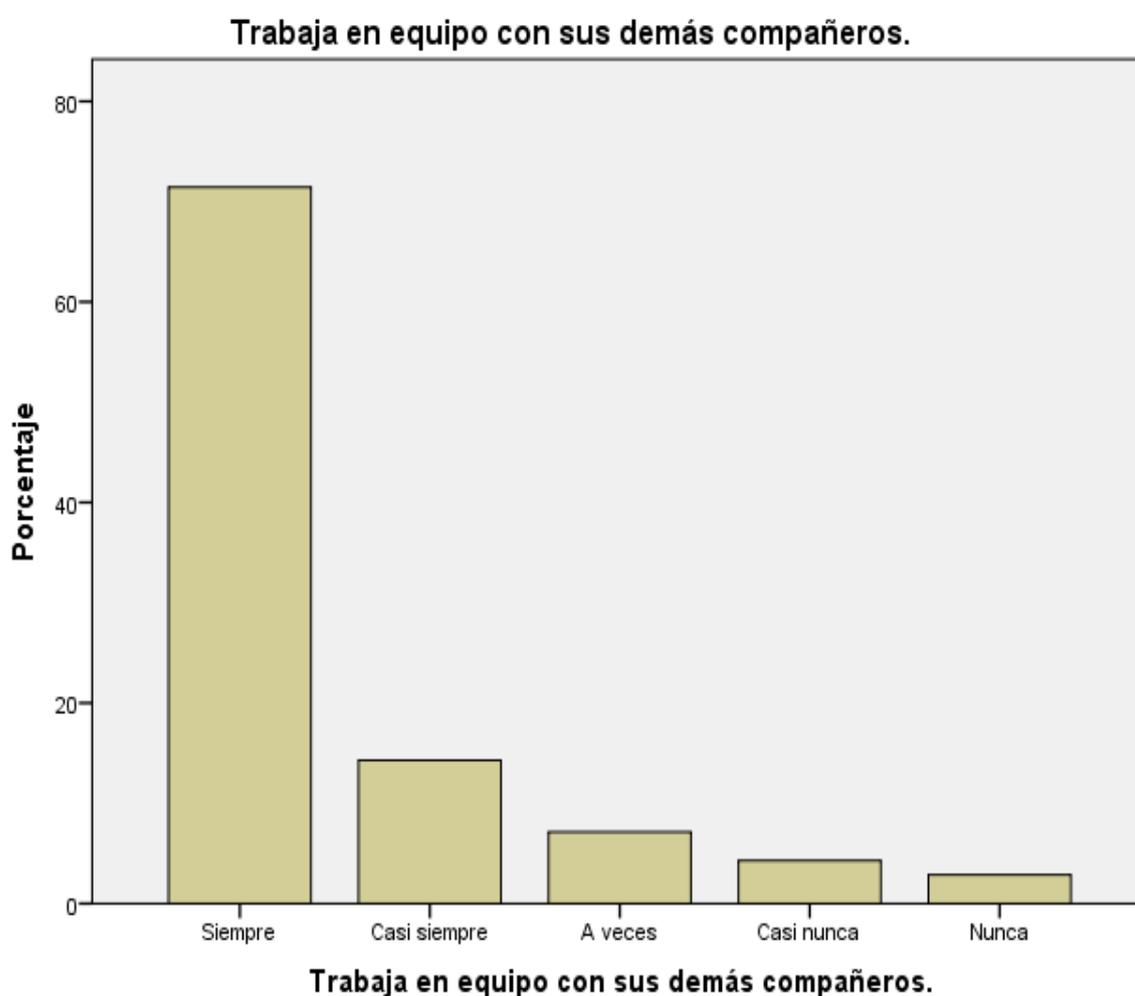


Figura 2: Trabajar en equipo con sus demás compañeros.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre trabajan en equipo con sus demás compañeros; el 14,3% casi siempre trabajan en equipo con sus demás compañeros, el 7,1% a veces trabajan en equipo con sus demás compañeros, el 4,3% casi nunca trabajan en equipo con sus demás compañeros y el 2,9% nunca trabajan en equipo con sus demás compañeros.

Tabla 3

Busca tener nuevos amigos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	65,7	65,7	65,7
	Casi siempre	14	20,0	20,0	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	2	2,9	2,9	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

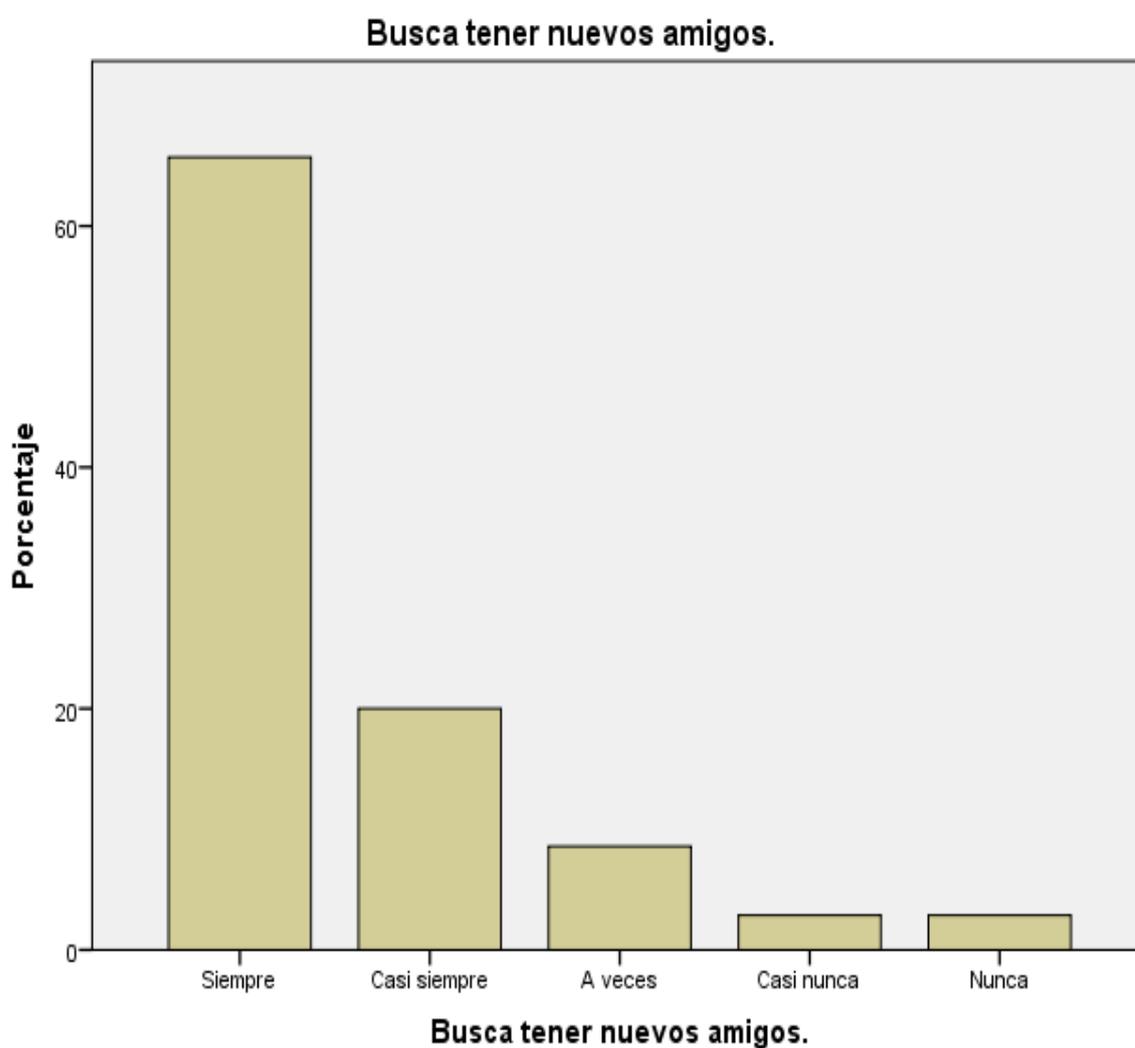


Figura 3: Busca tener nuevos amigos.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 65,7% siempre buscan tener nuevos amigos; el 20,0% casi siempre buscan tener nuevos amigos, el 8,6% a veces buscan tener nuevos amigos, el 2,9% casi nunca buscan tener nuevos amigos y el 2,9% nunca buscan tener nuevos amigos.

Tabla 4

Mantiene una buena relación con todos sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

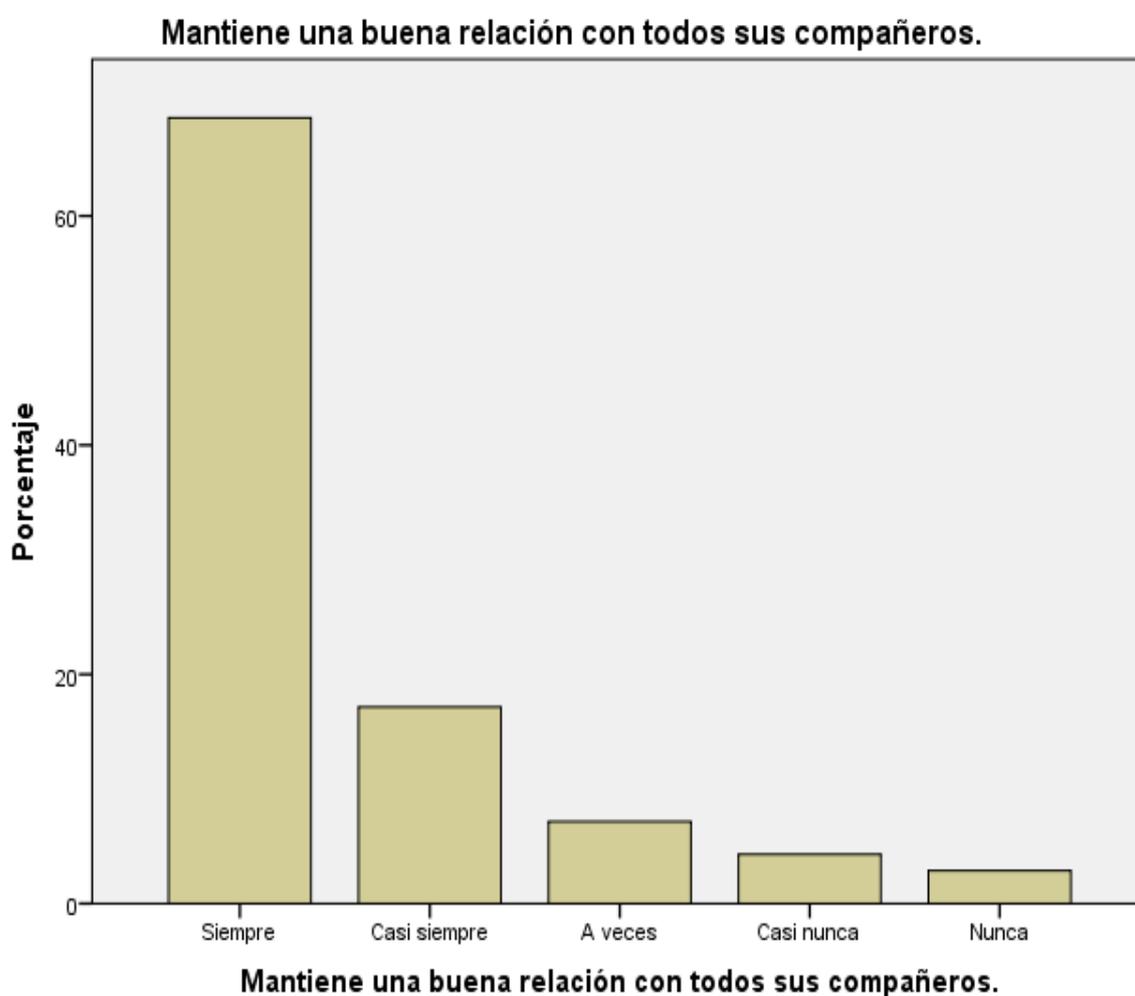


Figura 4: Mantiene una buena relación con todos sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre mantienen una buena relación con todos sus compañeros; el 17,1% casi siempre mantienen una buena relación con todos sus compañeros, el 7,1% a veces mantienen una buena relación con todos sus compañeros, el 4,3% casi nunca mantienen una buena relación con todos sus compañeros y el 2,9% nunca mantienen una buena relación con todos sus compañeros.

Tabla 5

Pide ayuda cuando lo necesita.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

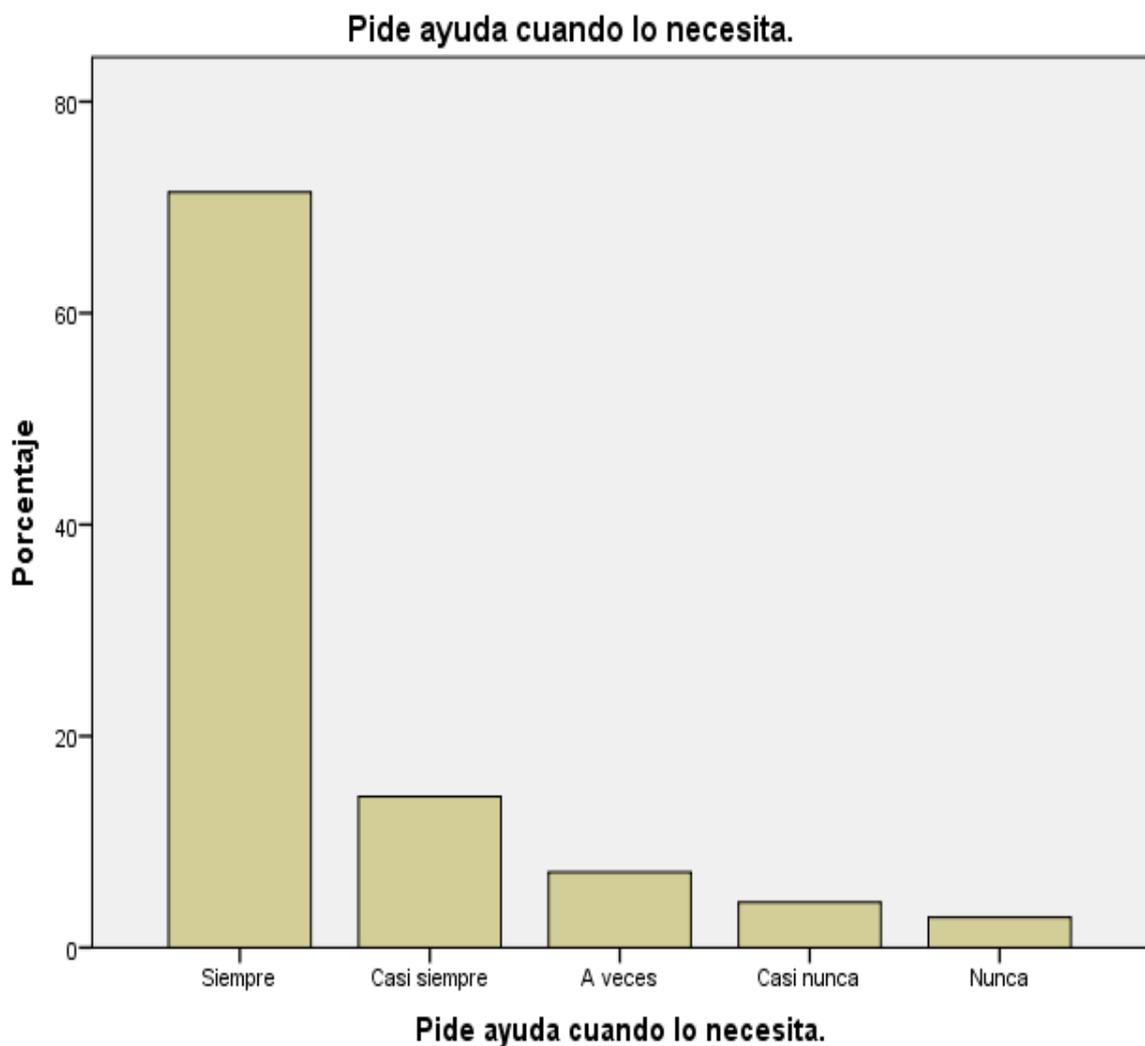


Figura 5: Pide ayuda cuando lo necesita.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre piden ayuda cuando lo necesitan; el 14,3% casi siempre piden ayuda cuando lo necesitan, el 7,1% a veces piden ayuda cuando lo necesitan, el 4,3% casi nunca piden ayuda cuando lo necesitan y el 2,9% nunca piden ayuda cuando lo necesitan.

Tabla 6

Demuestra interés por saber más acerca de las historias que oye.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	2	2,9	2,9	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	



Figura 6: Demuestra interés por saber más acerca de las historias que oye.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre demuestran interés por saber más acerca de las historias que oye; el 14,3% casi siempre demuestran interés por saber más acerca de las historias que oye, el 8,6% a veces demuestran interés por saber más acerca de las historias que oye, el 2,9% casi nunca demuestran interés por saber más acerca de las historias que oye y el 2,9% nunca demuestran interés por saber más acerca de las historias que oye.

Tabla 7

Expresa sus preferencias al momento de optar por una actividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	64,3	64,3	64,3
	Casi siempre	15	21,4	21,4	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

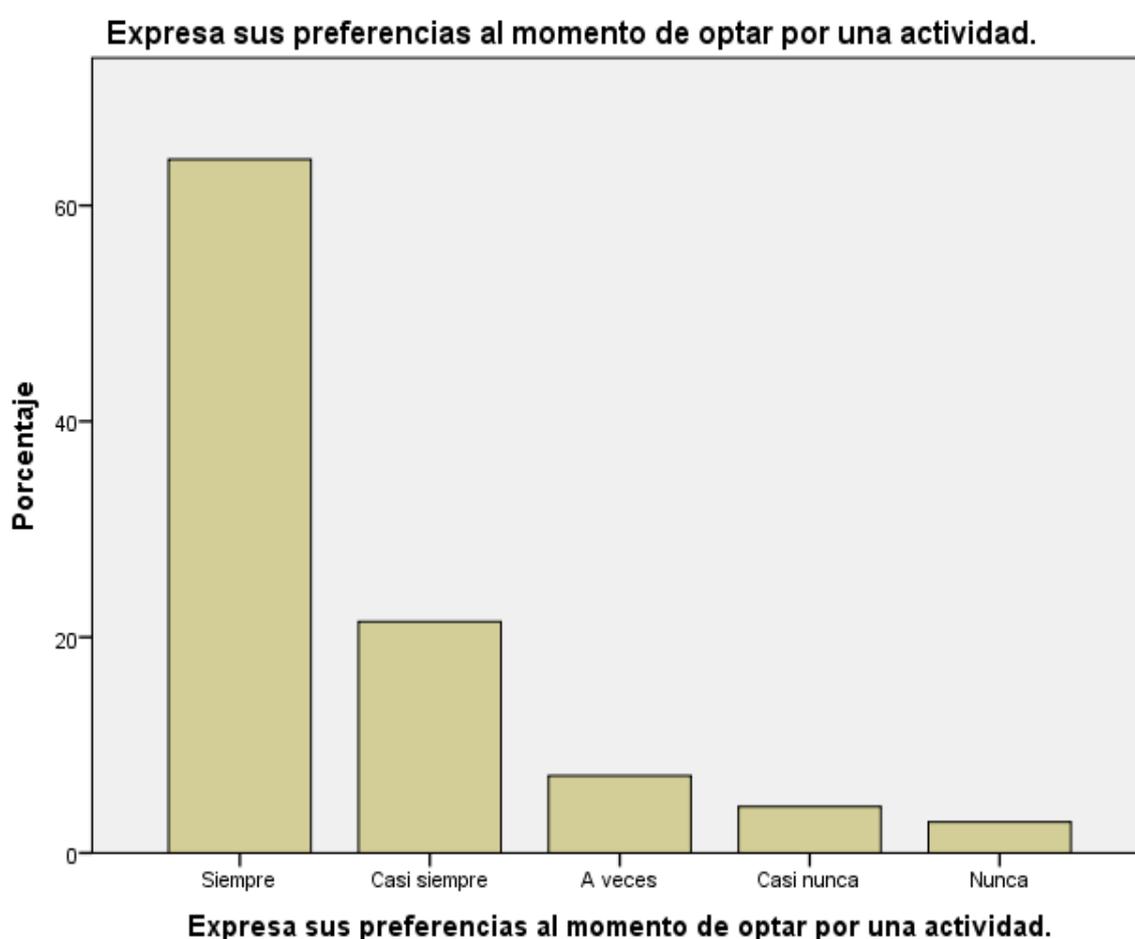


Figura 7: Expresa sus preferencias al momento de optar por una actividad.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 64,3% siempre expresan sus preferencias al momento de optar por una actividad; el 21,4% casi siempre expresan sus preferencias al momento de optar por una actividad, el 7,1% a veces expresan sus preferencias al momento de optar por una actividad, el 4,3% casi nunca expresan sus preferencias al momento de optar por una actividad y el 2,9% nunca expresan sus preferencias al momento de optar por una actividad.

Tabla 8

Reconoce cuando hace algo mal.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	4	5,7	5,7	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

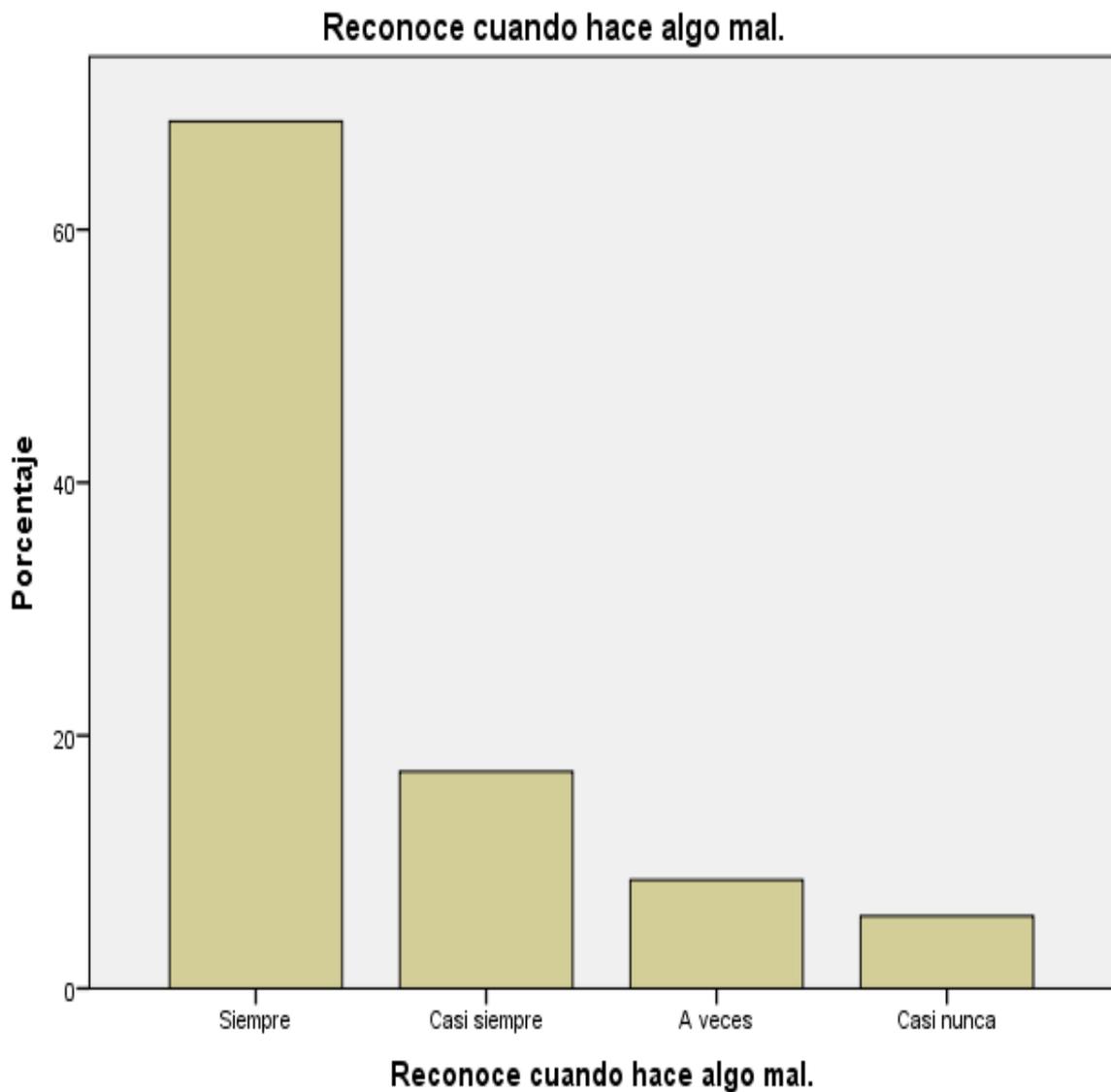


Figura 8: Reconoce cuando hace algo mal.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre reconocen cuando hacen algo mal; el 17,1% casi siempre reconocen cuando hacen algo mal, el 8,6% a veces reconocen cuando hacen algo mal y el 5,7% casi nunca reconocen cuando hacen algo mal.

Tabla 9

Emite la alegría que siente al concluir una tarea favorablemente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	64,3	64,3	64,3
	Casi siempre	15	21,4	21,4	85,7
	A veces	7	10,0	10,0	95,7
	Casi nunca	3	4,3	4,3	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

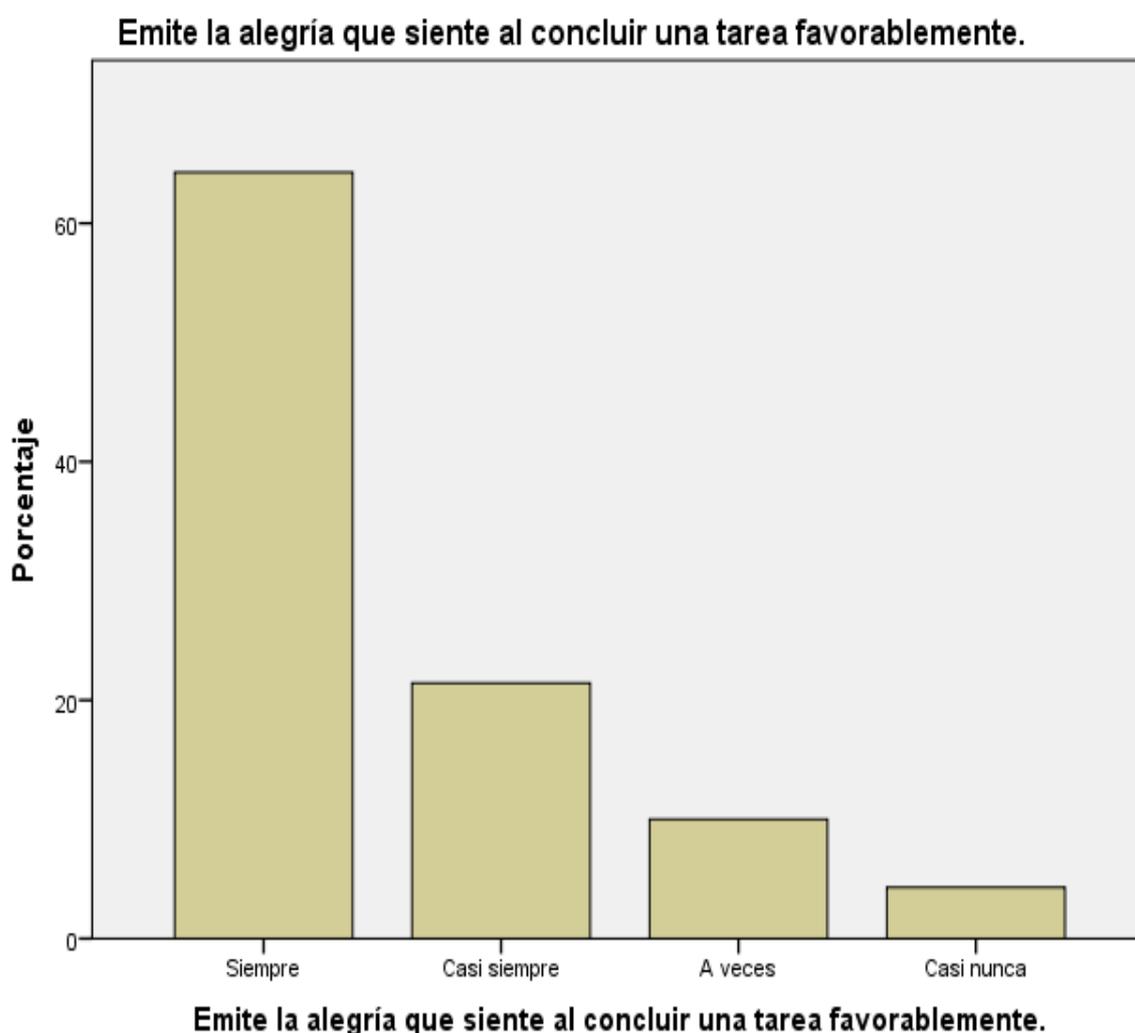


Figura 9: Emite la alegría que siente al concluir una tarea favorablemente.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 64,3% siempre emiten la alegría que sienten al concluir una tarea favorablemente; el 21,4% casi siempre emiten la alegría que sienten al concluir una tarea favorablemente, el 10,0% a veces emiten la alegría que sienten al concluir una tarea favorablemente y el 4,3% casi nunca emiten la alegría que sienten al concluir una tarea favorablemente.

Tabla 10

Toma con alegría los cumplidos de los demás.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	65,7	65,7	65,7
	Casi siempre	14	20,0	20,0	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

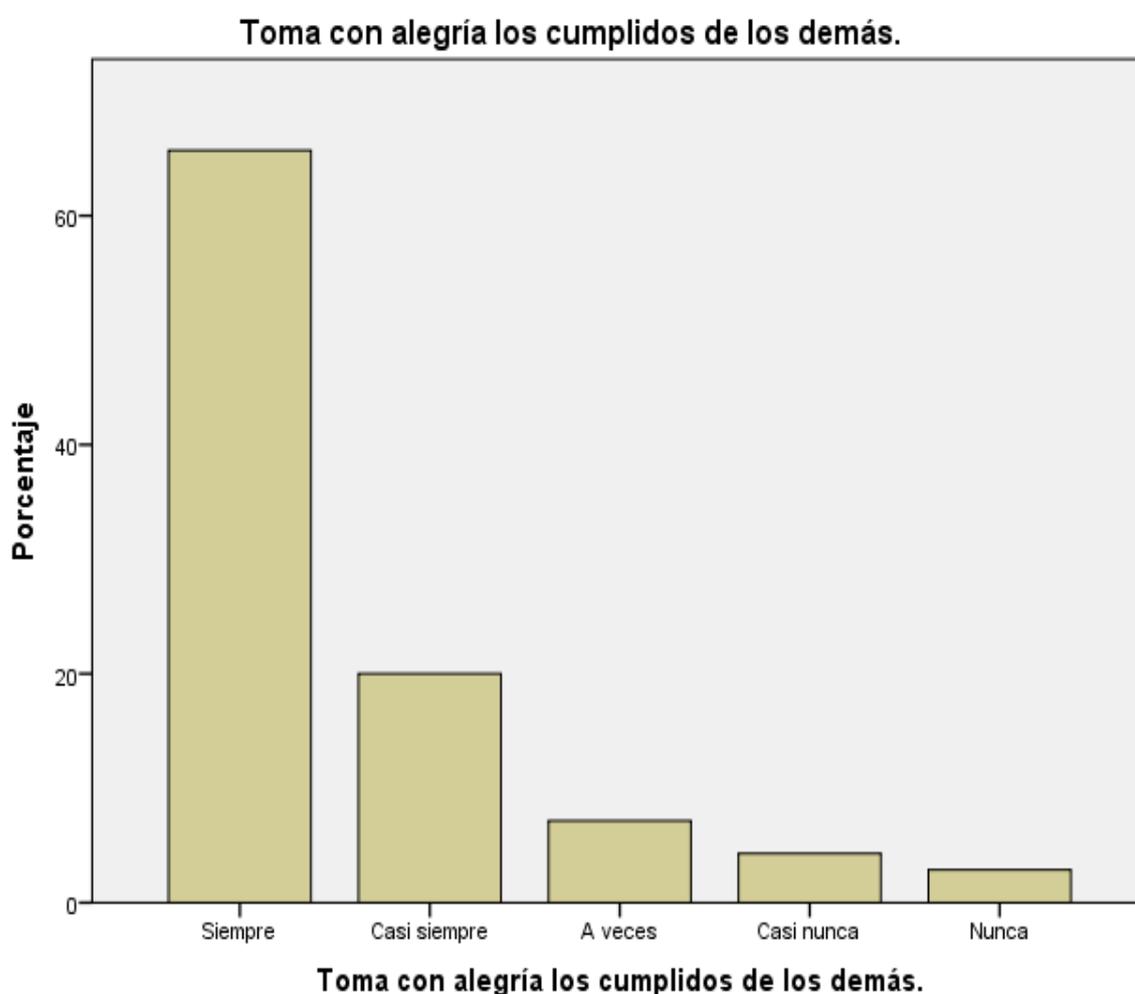


Figura 10: Toma con alegría los cumplidos de los demás.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 65,7% siempre toman con alegría los cumplidos de los demás; 20,0% casi siempre toman con alegría los cumplidos de los demás, el 7,1% a veces toman con alegría los cumplidos de los demás, el 4,3% casi nunca toman con alegría los cumplidos de los demás y el 2,9% nunca toman con alegría los cumplidos de los demás.

Tabla 11

Es capaz de explicar cómo se siente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	4	5,7	5,7	100,0
Total		70	100,0	100,0	

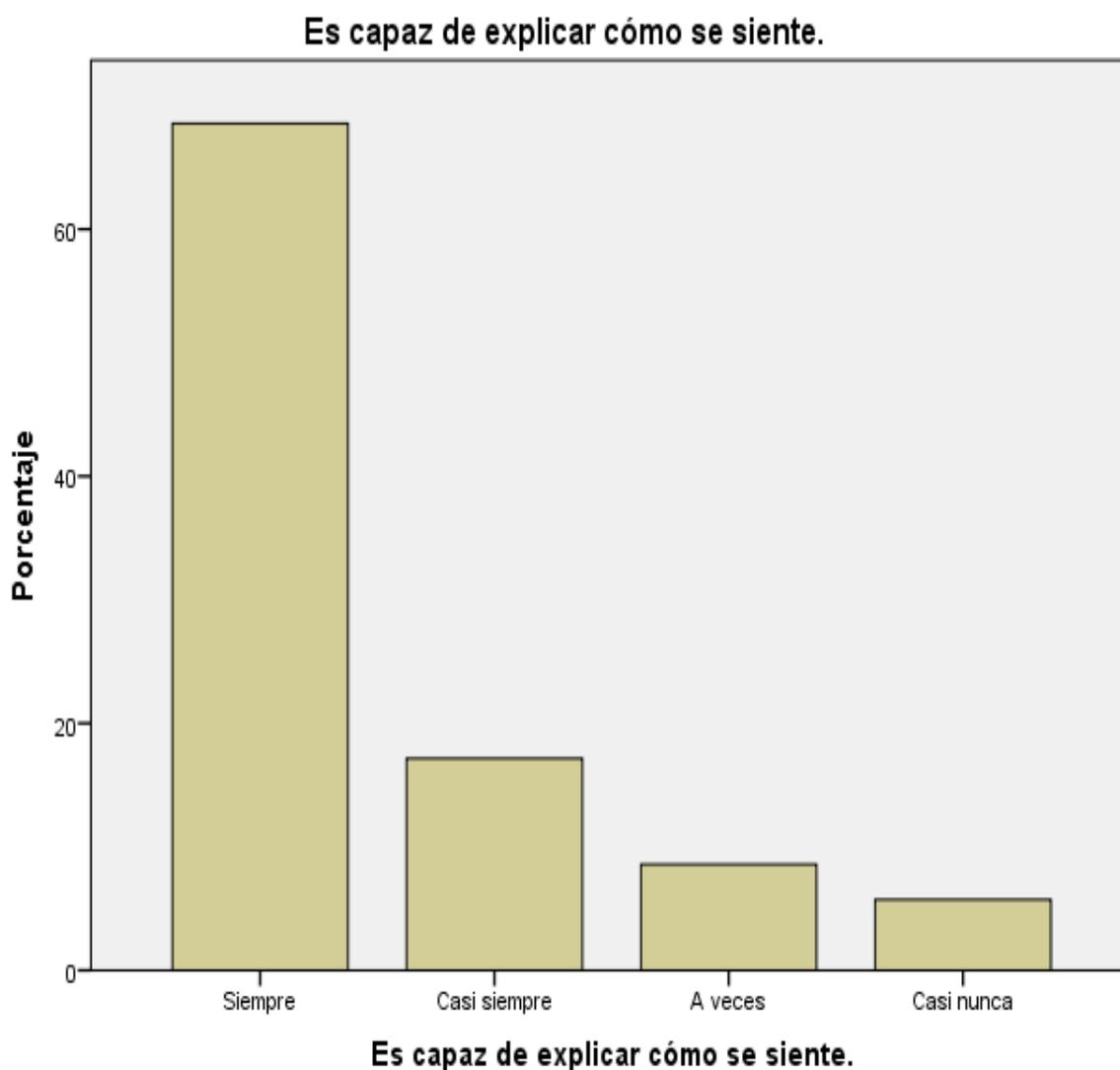


Figura 11: Es capaz de explicar cómo se siente.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre son capaces de explicar cómo se sienten; el 17,1% casi siempre son capaces de explicar cómo se sienten, el 8,6% a veces son capaces de explicar cómo se sienten y el 5,7% casi nunca son capaces de explicar cómo se sienten.

Tabla 12

Es capaz de alentar a un compañero si se siente triste.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	71,4	71,4	71,4
	Casi siempre	10	14,3	14,3	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	2	2,9	2,9	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

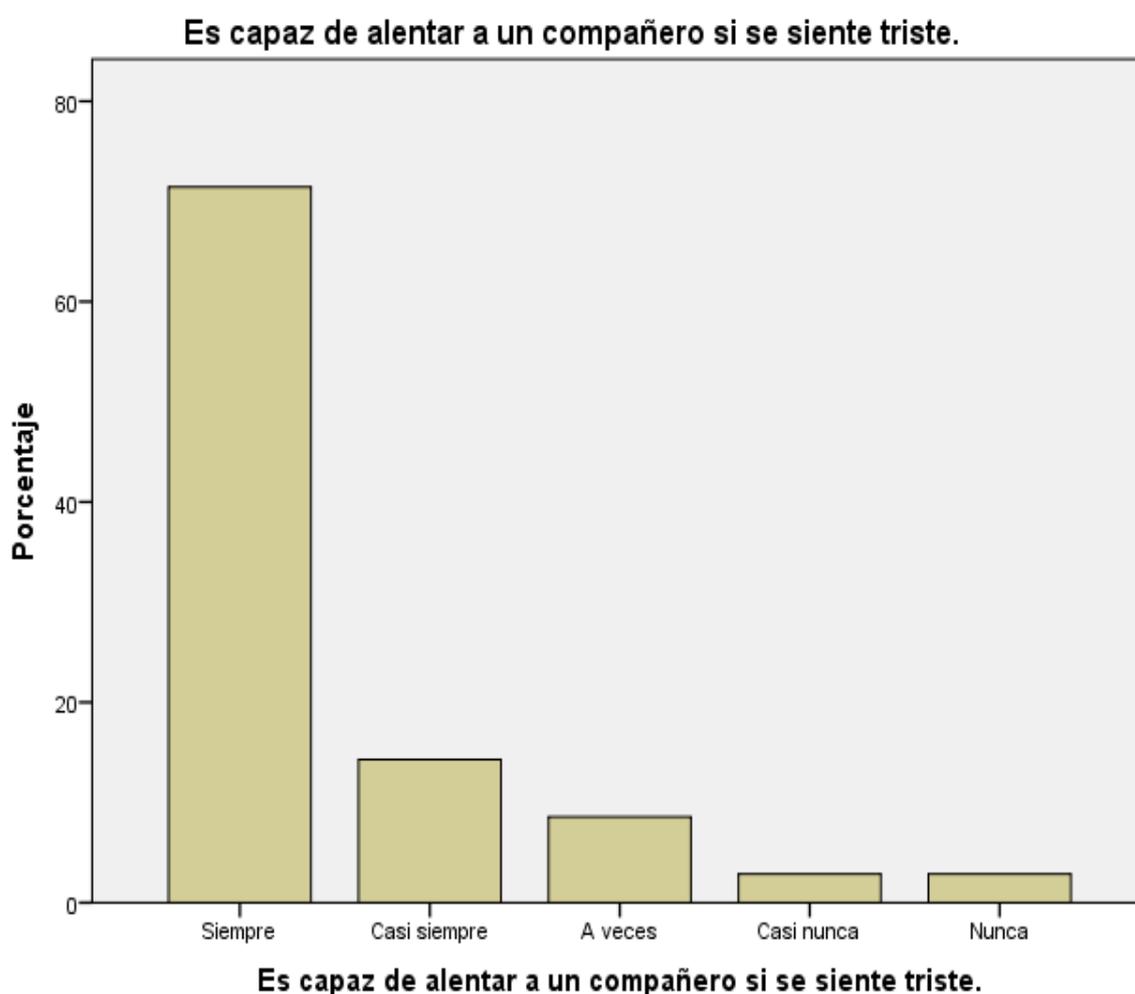


Figura 12: Es capaz de alentar a un compañero si se siente triste.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 71,4% siempre son capaces de alentar a un compañero si se siente triste; el 14,3% casi siempre son capaces de alentar a un compañero si se siente triste, el 8,6% a veces son capaces de alentar a un compañero si se siente triste, el 2,9% casi nunca son capaces de alentar a un compañero si se siente triste y el 2,9% nunca son capaces de alentar a un compañero si se siente triste.

Tabla 13

Cuenta sus anécdotas en el salón de clases.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	45	64,3	64,3	64,3
	Casi siempre	15	21,4	21,4	85,7
	A veces	5	7,1	7,1	92,9
	Casi nunca	3	4,3	4,3	97,1
	Nunca	2	2,9	2,9	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

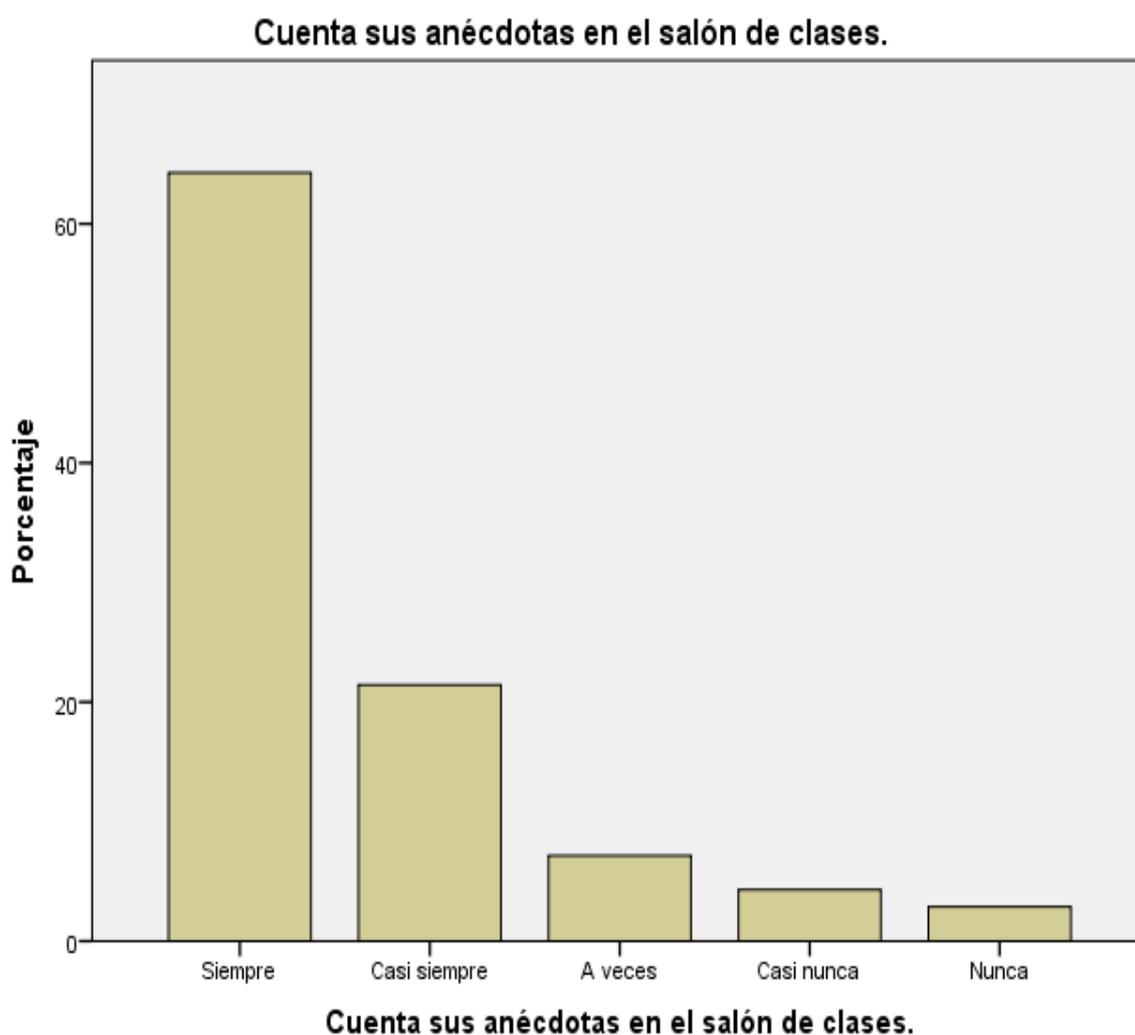


Figura 13: Cuenta sus anécdotas en el salón de clases.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 64,3% siempre cuentan sus anécdotas en el salón de clases; el 21,4% casi siempre cuentan sus anécdotas en el salón de clases, el 7,1% a veces cuentan sus anécdotas en el salón de clases, el 4,3% casi nunca cuentan sus anécdotas en el salón de clases y el 2,9% nunca cuentan sus anécdotas en el salón de clases.

Tabla 14

Puede mantener una conversación en grupo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	65,7	65,7	65,7
	Casi siempre	14	20,0	20,0	85,7
	A veces	6	8,6	8,6	94,3
	Casi nunca	4	5,7	5,7	100,0
	Total	70	100,0	100,0	

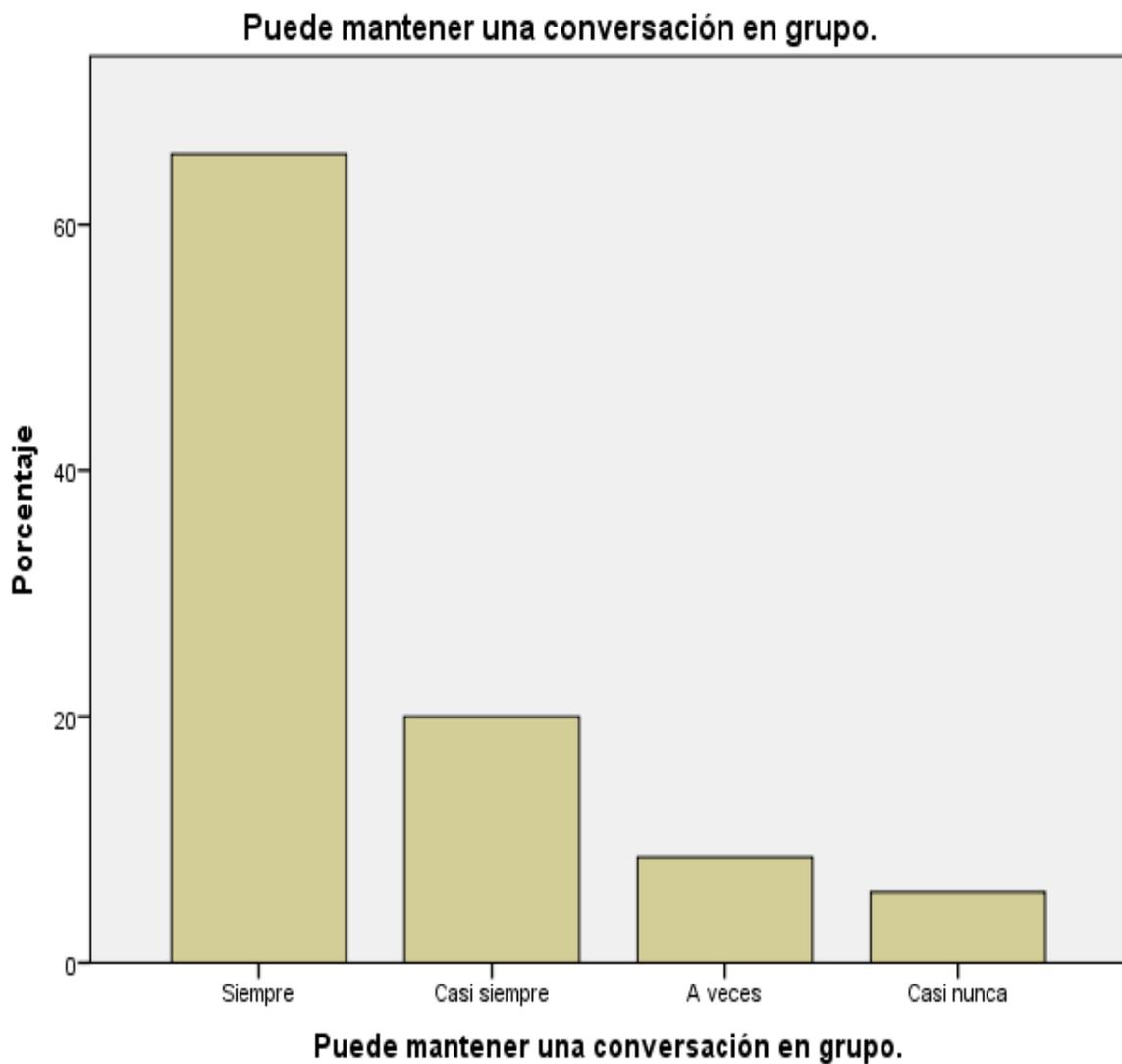


Figura 14: Puede mantener una conversación en grupo.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 65,7% siempre pueden mantener una conversación en grupo; el 20,0% casi siempre pueden mantener una conversación en grupo, el 8,6% a veces pueden mantener una conversación en grupo y el 5,7% casi nunca pueden mantener una conversación en grupo.

Tabla 15

Transmite sus ideas con claridad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	68,6	68,6	68,6
	Casi siempre	12	17,1	17,1	85,7
	A veces	8	11,4	11,4	97,1
	Casi nunca	2	2,9	2,9	100,0
Total		70	100,0	100,0	

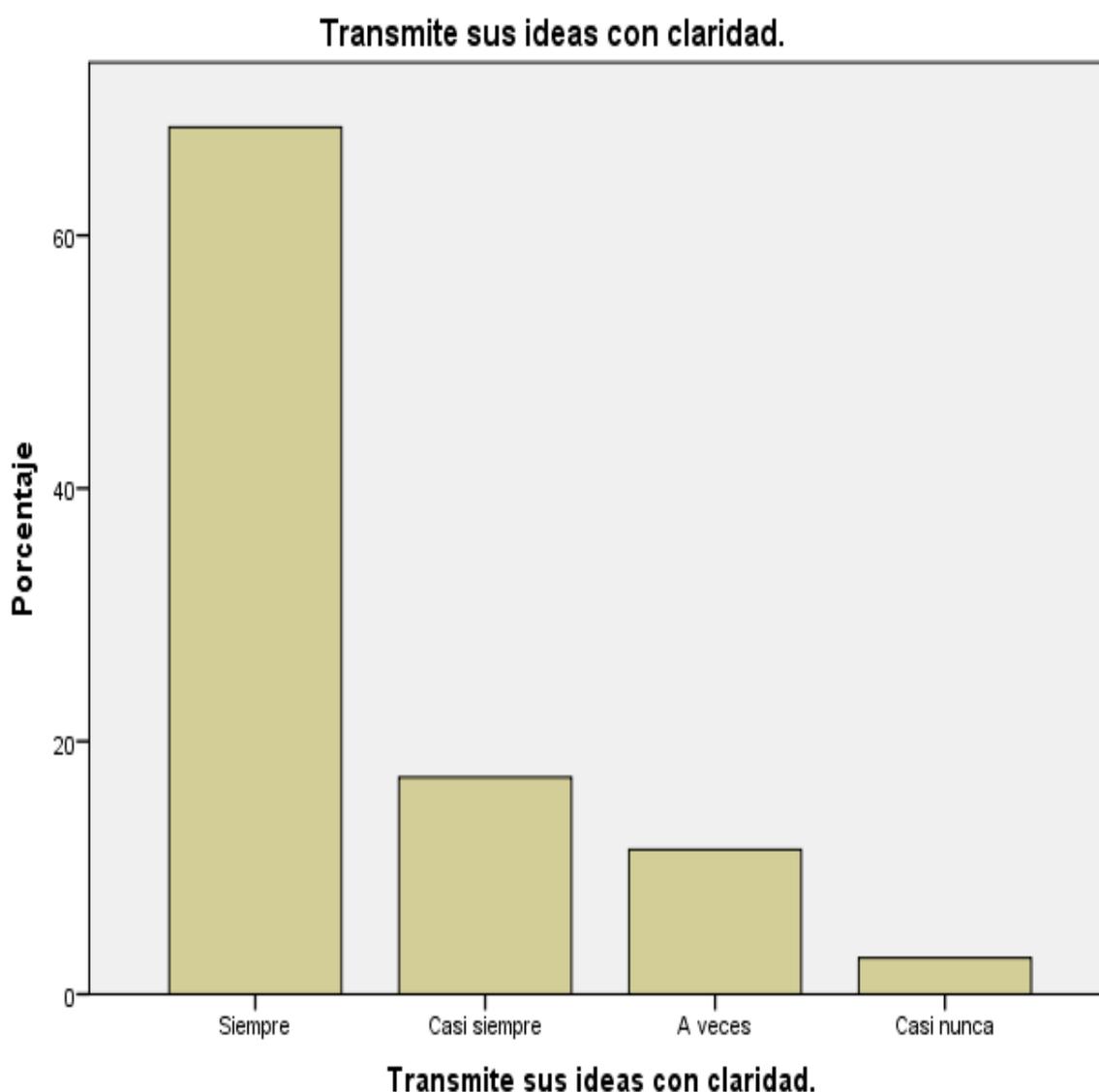


Figura 15: Transmite sus ideas con claridad.

Interpretación: se encuestó a 70 niños los cuales el 68,6% siempre transmiten sus ideas con claridad; el 17,1% casi siempre transmiten sus ideas con claridad, el 11,4% a veces transmiten sus ideas con claridad y el 2,9% casi nunca transmiten sus ideas con claridad.

4.2. Contratación de hipótesis

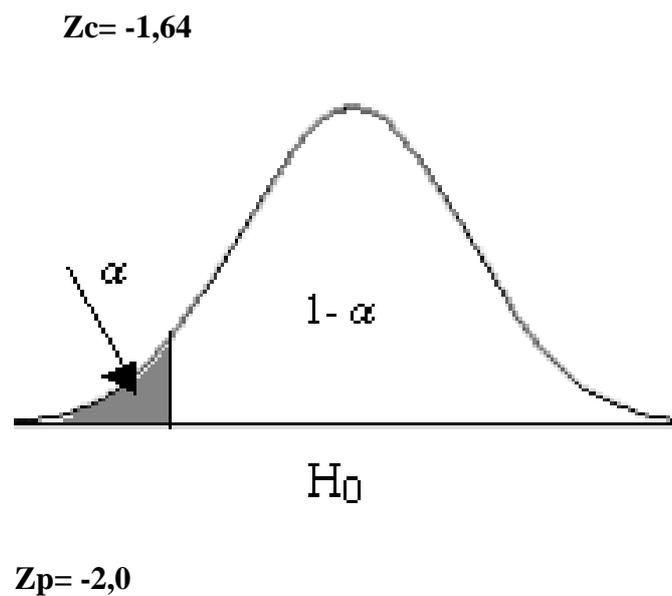
Paso 1:

H₀: El juego no influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

H₁: El juego influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que el juego influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; el juego influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Estos resultados se relacionan con los estudios de González (2021), quien en su estudio concluyó que: Como han señalado muchos autores, el juego simbólico es importante en la educación preescolar por sus múltiples beneficios para el desarrollo de los niños, entre ellos, facilitar la comunicación e interacción con sus compañeros, la autoexpresión y el aprendizaje de nuevos hábitos que les ayuden a desarrollarse. El entorno en el que prosperan promueve la creatividad y el pensamiento de los niños. También guardan relación con el estudio de Taipe (2015), quien llegó a la conclusión que: Jugar no es solo diversión, es una actividad importante de los jóvenes, mejora la condición física, la creatividad y la imaginación de hombres y mujeres, una introducción al desarrollo de habilidades sociales, ya que al jugar los niños no tienen que seguir ciertas reglas de esta manera el concepto de reglas y regulaciones asimila toda su vida. Los resultados sugieren que el juego simbólico es una actividad fundamental que los niños de primaria deben realizar para facilitar el desarrollo de habilidades sociales que permitan la interacción social espontánea en el entorno en el que se desenvuelven.

Pero en lo que concierne a los estudios de Cajusol (2021), así como de Pilalao (2019) concluyeron que: En esta encuesta se propone el proyecto del juego tradicional “Me gusta jugar para construir mejores relaciones”, el cual tiene como objetivo desarrollar las habilidades sociales de los niños de cinco años a través de este proyecto, para que puedan adquirir las habilidades necesarias para mantener buenas relaciones interpersonales, además de reconocer y expresar las propias emociones. El juego tuvo un efecto significativo en las relaciones sociales de los alumnos de la escuela general Antonio José de Sucre del estado El Triunfo, provincia del Guayas, lo cual se comprobó con los resultados de aplicar el coeficiente de correlación de Pearson, el índice alcanzó 0.461, es decir, una correlación moderadamente positiva, significativa menos de 0,01.

CAPITULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- El juego influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, que incluye todos los aspectos de la personalidad tal como aparece y se vuelve consciente; reconocer y aceptar a los demás; y organiza cognitivamente las observaciones y las relaciones de los objetos porque, cuando se juega con otros, construye relaciones y ayuda a moldear el carácter del niño.
- El juego libre influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, porque tienen un mejor desarrollo colectivo, son más despiertos y logran un mejor rendimiento académico que los niños que tienen juego restringido.
- El juego dirigido influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, porque contribuye al desarrollo de capacidades y apoya la regulación del tipo de desarrollo y migración. Además, contribuyen a la realización de interacciones emocionales, la aceptación de la idea principal, la transformación de habilidades únicas y el progreso del cambio.
- El juego de reglas influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, permitiendo a defender su realidad y entrar en un juego único donde la imaginación es de suma importancia, ya que descubren a través de la interacción y, sobre todo, divertirse.

6.2. Recomendaciones

- Realizar observaciones y reflexiones permanentes sobre el comportamiento de los estudiantes en cada una de las actividades para monitorear el nivel de desarrollo de las habilidades sociales presentes en cada una de ellas.
- Asimismo, se aconseja a los docentes desempeñar un papel no directivo en el juego libre de los niños, no dirigiendo las actividades sino centrándose en sus necesidades e intereses, ya que esto permite que los niños interactúen de forma espontánea en diferentes situaciones en el juego libre.

- Por otro lado, también es importante que los maestros entiendan las emociones de los niños. Esto es para ayudarlos a canalizar su frustración ante la situación que la creó, expresando su malestar e incomodidad de manera relevante.

CAPITULO VII

FUENTE DE INFORMACIÓN

7.1. Fuentes bibliográfica

- Abugattas, S. (2016). *Construcción y validación del test “habilidades de interacción social” en niños de 3 a 6 años de los distritos de surco y la molina de lima*. Lima - Perú: Universidad de Lima.
- Álvarez, A., Álvarez-Monteserín, M., Cañas, A., Jiménez, S., & Petit, M. (1990). *Desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3-6 años*. Madrid: Visor.
- Amador, d. I. (2013). *Las emociones, comprenderlas para vivir mejor*. Madrid: AECC.
- Antunes, C. (2005). *Las inteligencias múltiples. Primera edición*. Lima: Alfaomega.
- Arango, M. (2001). *Boletín n.1*. Cinde.
- Arias, L. (2009). Las Interacciones Sociales que se Desarrollan en los Salones de Clase y su Relación con la Práctica Pedagógica que realiza el Docente en el Aula. *Revista Posgrado y Sociedad. Vol 9 (2)*, 32-57.
- Cajusol, J. (2021). *Programa de juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades de interacción social en niños de cinco años*. Chiclayo: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Calero, M. (2005). *Colección para Educadores*. Lima-Perú: San Marcos.
- Claparedé, E. (1930). *Textos pedagógicos*. Madrid.
- Dávila, J. (1993). *El juego y la ludoteca*. Venezuela: Coordinación del Estado Mérida (Priv).
- Dávila, R. (1987). *El juego y la ludoteca. Importancia pedagógica*. Mérida: Talleres Gráficos de la ULA.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Paraninfo.
- Erickson, E., Piaget, J., & Lorenz, K. (1982). *Juego y desarrollo*. Barcelona: Grijalbo.
- Escobar, X. (2016). *El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Flores, N., & Ramos, I. (2013). *Enseñando habilidades sociales en el aula*. México: Puentes para crecer.
- Garaigordobil, M., & Fogoaga, J. (2006). *Juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos: Evaluación de programas de intervención para educación infantil, primaria y secundaria*. Madrid: CIDE.

- García, A., Gutiérrez, F., Román, R., Ruiz, F., Samper, M., & Marqués, J. (2008). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. España: INDE.
- Garnier, L. (2014). *Programa de Estudio Ciclo Materno Infantil*. San José, Costa Rica: MEP (Ministerio de Educación Pública).
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil (4ª ED.)*. Madrid: Morata.
- González, K. (2021). *Contribución del juego simbólico para la interacción social en la educación inicial*. La libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Groos, K. (12 de Noviembre de 2012). *actividadesludicas*. Obtenido de actividadesludicas: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- León, M. (2018). *Talleres de juegos estructurados en la interacción social de niños y niñas de 5 años de la I.E. N°1637. Chalán-Conchucos*. Nuevo Chimbote: Universidad San Pedro.
- Loos, S., & Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho*. Madrid: Narcea.
- López, F., Etxbarria, I., & Fuentes, M. (2008). *Desarrollo Afectivo y Social*. Bogotá D.C., Colombia: Pirámide S.A.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en extremadura*, 19-37.
- López, P. (2010). *Educación la autoafirmación*.
- Macmillan. (2018). *El juego*.
- Maldonado, M. (2014). *El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica en el Centro de Educación Infantil "José Miguel García Moreno" de la ciudad de Loja. Periodo 2012-2013. Lineamientos Alternativos*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Martínez, & Ángeles. (2000). *El papel de la familia y la escuela en la educación actual*.
- Martínez, G. (2012). *Los juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*. Universidad Abierta Interamericana.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, 113-124.
- Morales, L. (2015). *La autoafirmación de la identidad personal*.
- Moyles, P. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: España: Morata.
- Ortega, C. (2016). *Interacción entre iguales*. Madrid: Universidad La Rioja.
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfar.

- Papalia, D., Wedklos, O., & Duskin, R. (2004). *Desarrollo Humano*. México, D. F.: McGraw Hill.
- Paredes, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. España: Aljibe.
- Piaget, J. (1985). *Teoría y práctica de los juegos motores*. España: Impesa.
- Pilaloo, F. (2019). *El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela "General Antonio José de Sucre", El Triunfo, Guayas - 2019*. Piura: Universidad César Vallejo.
- Quiroz, E. (2018). *Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la institución educativa No. 7096 "Príncipe de Asturias", UGEL 01 - Villa El Salvador. 2018*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Roca, E. (2014). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia: ACDE.
- Rojas, I. (2009). Dinamización matemática: aplicación de juegos lógicos en la Juventud Salesiana. *Revista americana de educación matemática*, 150-156.
- Rubio, M. (2013). *El concepto de conversación en la clase de comunicación oral*.
- Saldaña, M. (2017). *El juego como estrategia educativa para desarrollar la interacción social de los niños y niñas de 5 años, aula celeste de la institución educativa inicial N° 304 "San Juan" de Chota, 2017*. Nuevo Chimbote: Universidad San Pedro.
- Sánchez, E., Sáez, T., Arteaga, G., Ruiz, B., Palomar, A., & Villar, P. (1996). *Estimulación del lenguaje Oral en educación infantil*.
- Suriá, R. (2010). *Socialización y desarrollo social*. Psicología social.
- Taípe, J. (2015). *La importancia del juego en la socialización de niños y niñas de 6-7 años estudio en la Escuela Salesiana Particular Don Bosco de la Kennedy*. Quito: Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.
- Vygotsky, L. (1979). *El papel del juego en el desarrollo*. Madrid: Visor.
- Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax México.

ANEXOS

Anexo 1: Lista de cotejo para los niños de 3 años



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN
INICIAL Y ARTE
FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada niño presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	JUEGO LIBRE					
1	Juega empleando sus brazos y piernas					
2	Desempeña actividades de movimiento con el cuerpo					
3	Comparte libremente sus emociones y sentimientos por medio del juego					
4	Apoya de forma generosa a sus compañeros en el momento de utilizar juegos didácticos					
5	Los juegos le facilitan conocer mejor a sus amigos					
	JUEGO DIRIGIDO					
6	Emplea las manos, pies y codo para desarrollar medidas de longitud					
7	Realiza juegos para reconocer las partes de su cuerpo					
8	Emplea su cuerpo para desarrollar números en clases de matemática					
9	Usa juegos de memoria: rompecabezas, casinos, etc.					

10	Forma figuras geométricas con su cuerpo					
	JUEGO DE REGLAS					
11	El uso del juego didácticos le ayuda a participar en grupo, entender y valorar a sus compañeros de aula					
12	Respeto a sus compañeros al momento de jugar					
13	Obedece las reglas del juego planteado					
14	Mueve una o varias partes del cuerpo que pone en funcionamiento los músculos y/o articulaciones					
15	Emplea la pelota para ejercer movimientos con su cuerpo					

Anexo 2: Lista de cotejo para los niños de 3 años



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

INICIAL Y ARTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

Instrucciones: mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada niño presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL					
1	Comparte sus juguetes con sus compañeros					
2	Trabaja en equipo con sus demás compañeros					
3	Busca tener nuevos amigos					
4	Mantiene una buena relación con todos sus compañeros					
	AUTOAFIRMACIÓN					
5	Pide ayuda cuando lo necesita					
6	Demuestra interés por saber más acerca de las historias que oye					
7	Expresa sus preferencias al momento de optar por una actividad					
8	Reconoce cuando hace algo mal					
	EXPRESIÓN DE EMOCIONES					
9	Emite la alegría que siente al concluir una tarea favorablemente					
10	Toma con alegría los cumplidos de los demás					
11	Es capaz de explicar cómo se siente					

12	Es capaz de alentar a un compañero si se siente triste					
	CONVERSACIÓN					
13	Cuenta sus anécdotas en el salón de clases					
14	Puede mantener una conversación en grupo					
15	Transmite sus ideas con claridad					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego y la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera influye el juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el juego libre y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021? 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia que ejerce el juego y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer la influencia que ejerce el juego libre y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021. 	<p>El juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el juego? - Importancia del juego en la infancia - El juego y el desarrollo infancia - Clasificación del juego - El rol del educador en el juego - Funciones principales del juego - El juego en el contexto educativo - Características del juego - Dimensiones del juego <p>Interacción social</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es la interacción social? 	<p>Hipótesis general</p> <p>El juego influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego libre influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021. 	<p>Diseño metodológico</p> <p>En esta investigación, usamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a examinar que se recopilan en un instante.</p> <p>Población</p> <p>La población en estudio, la conforman todos padres de familia y niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 70.</p> <p>Muestra</p> <p>A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p>Técnicas a emplear</p> <p>En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me</p>

<p>• ¿Cómo influye el juego dirigido y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <p>• ¿Cómo influye el juego de reglas y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p>	<p>• Conocer la influencia que ejerce el juego dirigido y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>• Establecer la influencia que ejerce el juego de reglas y la interacción social en los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p>	<p>- Agentes promotores de la interacción social.</p> <p>- Interacción social en los niños</p> <p>- Enseñanza de la interacción social</p> <p>- Importancia de la interacción social</p> <p>- Las interacciones sociales en el aula</p> <p>- Juego libre en los sectores</p> <p>- Estrategias de las interacciones sociales</p> <p>- Dimensiones de las habilidades de interacción social</p> <p>- Importancia del juego el proceso de socialización</p>	<p>• El juego dirigido influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>• El juego de reglas influye significativamente en la interacción social de los niños de 3 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p>	<p>permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.</p> <p>Descripción de los instrumentos</p> <p>Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre el juego y la interacción social de los niños de 3 años, que consta de 15 ítems con 5 alternativas para la variable el juego y 15 ítems con 5 alternativas para la variable interacción social, en el que se observa a los niños, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
--	---	--	--	---