



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

**El juego y la socialización en niños de la Institución Educativa N°20403 Carlos
Martínez Uribe Distrito de Huaral 2022**

Tesis

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

Autora

Damisela Esmeralda Araujo Asencio

Asesora

Victoria Flor Carrillo Torres

Huacho- Perú

2024



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)

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial
Especialidad: Educación Inicial y Arte

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Araujo Asencio, Damisela Esmeralda	76095309	17/04/2024
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Carrilo Torres, Victoria Flor	15724523	0000-0002-6476-1592
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Bravo Montoya, Julia Marina	15724272	0000-0002-0783-8792
Natividad Muñoz, Roberto Sandro	15726124	0000-0003-3054-0027
Torres Guizado, Silvia Cristina	40694176	0000-0003-4753-2891

EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°20403 CARLOS MARTÍNEZ URIBE DISTRITO DE HUARAL 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	7%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	7%
3	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote	<1%

El Juego y la Socialización en Niños de la Institución Educativa N°20403

Carlos Martínez Uribe Distrito de Huaral 2022

DEDICATORIA

La investigación esta dirigida a mi amado señor Dios, a mi bella familia a mis amigos y familiares que vieron mis inicios en la universidad que hoy culmina con este trabajo.

Damisela Esmeralda

AGRADECIMIENTO

A los que siempre me apoyaron desde mi escolaridad hasta la universidad agradecer infinitamente a mis padres y a los maestros.

Damisela Esmeralda

RESUMEN

El trabajo: “El juego y la socialización en niños de la institución N°20403 Martínez Uribe Distrito en Huaral 2022.”, y lograr de título en inicial y arte en esta universidad utilizando el método descriptivo no se experimentó más bien se correlaciono. Comprobándose las existencia de una significativa relación de las variables planteadas en las hipótesis propuestas entre juego y la socialización en niños del colegio 20403 en Huaral, el estudio estaba formada por 24 niños, reduciéndose a veinte la muestra utilizado en esta investigación fue una lista de control para la observación como instrumento este estudio demostraron una clara relación entre las dos variables, lo que indica un nivel significativo de intensidad moderada entre el juego y un adecuado progreso social en la institución educativa en Huaral el año 2022. La autora

Palabras claves: juego, socialización, motor, cognitivo .

ABSTRACT

The work: “Play and socialization in children of institution N°20403 Martínez Uribe Distrito in Huaral 2022.”, and achieving a degree in initial and art at this university using the descriptive method was not experienced, rather it was correlated. Verifying the existence of a significant relationship of the variables raised in the proposed hypotheses between play and socialization in children from school 20403 in Huaral, the study was made up of 24 children, reducing the sample used in this research to twenty, a control list. For observation as an instrument, this study demonstrated a clear relationship between the two variables, which indicates a significant level of moderate intensity between the game and adequate social progress in the educational institution in Huaral in 2022. The author

Keywords: game, socialization, motor, cognitive .

INDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE FIGURAS.....	ix
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1 Descripción de la realidad problemática	10
1.2 Formulación del problema	12
1.2.1 Problema general	12
1.2.2 Problemas específicos	12
1.3 Objetivos de la investigación	12
1.3.1 Objetivo general.....	12
1.3.2 Objetivos específicos	12
CAPITULO II MARCO TEÓRICO	13
2.1 Antecedentes de la investigación	13
2.1.1 Investigaciones internacionales.....	13
2.1.2 Investigaciones nacionales.....	15
2.2 Bases teóricas	16
2.2.1. El juego	16
2.3 Bases filosóficas	33
2.4 Definición de términos básicos	34
2.5 Hipótesis de investigación	34
2.5.1 Hipótesis general.....	34
2.5.2 Hipótesis específicas	34
2.6 Operacionalización de las variables.....	35
CAPITULO III METODOLOGIA	36
3.1 Diseño metodológico.....	36
3.2 Población y muestra	36
3.2.1 Población.....	36
3.2.2 Muestra	37

3.3	Técnicas a emplear	37
3.4	Técnicas para el procedimiento de la información.....	37
	CAPÍTULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS.....	38
4.1.	Resultados descriptivo de las variables	38
4.2.	Generalización entorno la hipótesis central.....	43
	CAPITULO V DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	51
	CONCLUSIONES	53
	RECOMENDACIONES	54
II.	Referencias.....	55
	ANEXOS	60
	Hipótesis específicas	61
	Matriz de consistencia.....	61
	Matriz de datos.....	62
	Cuestionario para la variable Socialización	63

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variable X.....	35
Tabla 2. Operacionalización de variable Y.....	35
Tabla 3. Población de estudio.....	36
Tabla 4. Muestra de estudio.....	37
Tabla 5. El juego.....	38
Tabla 6. Juego motor.....	39
Tabla 7. Juego social.....	40
Tabla 8. Juego cognitivo.....	41
Tabla 9. La socialización.....	42
Tabla 10. El juego y la socialización.....	43
Tabla 11. El juego motor y la socialización.....	45
Tabla 12. El juego social y la socialización.....	47
Tabla 13. El juego cognitivo y la socialización.....	49

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. El juego.....	38
Figura 2. Juego motor.....	39
Figura 3. Juego social.....	40
Figura 4. Juego cognitivo.....	41
Figura 5. La socialización.....	42
Figura 6. <i>El juego y la socialización</i>	44
Figura 7. El juego motor y la socialización.....	46
Figura 8. El juego social y la socialización.....	48
Figura 9. El juego cognitivo y la socialización.....	50

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Desde el principio en humanidad, es innegable señalar al juego es un espacio donde los niños pueden interactuar y desarrollar plenamente sus capacidades intelectuales y psicomotoras innatas, (Piaget J. , 1983). Jugar es sin duda la característica más agradable y constante de nuestras vidas, y se dice que conecta la esencia de la infancia, donde pasamos la mayor parte de nuestro tiempo. También se sabe que el juego es una herramienta eficaz para asimilar el entorno más cercano para empiecen a asimilar su entorno, fomentando así el aprender.

Entonces, el juego es una actividad que está plenamente conectada con el mundo de los niños y puede utilizarse como un anclaje en las funciones de la socialización.

Que esta actividad es favorable, Aunque no existe debate sobre el correcto desarrollo de los niños, lo que no se puede ignorar es la importancia de las fases al adaptarse. Este proceso, conocido como socializador es graduable ya que todos los niños no responden igual y muchas veces para ellos resulta difícil. Encontrándonos con (Perlman, 1999) quien confirma el proceso en la socialización interacción del niño su medio considerando la familia y amistades en el que el niño nace, crece y asimila la cultura del entorno. Dicen que satisface sus necesidades. La socialización infantil se define como los valores, normas, hábitos y roles que la sociedad transmite a los niños a través de las acciones, conocimiento y comportamiento sociales.

Según Jiménez (2008), los niños utilizan el juego para desarrollar sus habilidades necesarias para el habla, motoras. Considerando al Juego como herramienta para global

desarrollo del niño. Por ello, este estudio explora el juego con lenguaje y las que se pueden realizar logrando incrementarlas.

Piaget decía sobre la importancia de este aspecto con respecto al campo lúdico y el habla son la conexión con la lengua originaria de la madre al aprender más rápidamente a través del juego. extrañamente los niños del 20403 en Huaral tienen una actitud poco sociable. Dentro de autoestima, no se integra fácilmente en grupos. en acción, no ejercen las reglas y normas y rara vez se abren a sus compañeros solo lo hacen con sus íntimos amigos. casi en juego algunos entran al juego con sus compañeros que no lo aprovechan En la identificación, rara vez cooperan en actividades lúdicas pelear con compañeros de trabajo, las posibles causas incluyen: una sobreprotección de los padres y falta de participación de los padres socialización desarrollo instituciones educativas de este modo se trata de identificar el nivel de socialización para proponer un programa intervenir y ayudar adquirir niveles al socializarlas encontrando con frecuencia el nivel de sobre protección de la familia para la socialización no relacionadas con la formación proporcionada existe sobreprotección de los padres en las instituciones educativas aunado a la escasa capacidad de interrelacionarse y los programas televisivos los aspectos cognitivos también son importantes los niños están debidamente integrados y comprometidos en el salón de clases y comunidad familiar este propósito de este estudio es reconocer los niveles de socialización de niñas y niños. también identificar la acción que se observan en los juegos y así elevar el juego y la socialización en este centro educativo.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Existe una relación entre juego y la socialización en colegio 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo el juego motor se relaciona en la socialización de estudiantes en la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe?
- ¿Cómo el juego social se relaciona con la socialización el colegio 20403 Carlos Martínez Uribe?
- ¿Como el juego cognitivo se relaciona con la socialización en el colegio 20403 Carlos Martínez Uribe?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación entre juego y la socialización en la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar al juego motor y su relación en la socialización en el colegio 20403 Carlos Martínez Uribe

Determinar como el juego social se entrelaza con la socialización de estudiantes del colegio 20403 Carlos Martínez Uribe

Reconocer si el juego cognitivo se relaciona con la socialización jardín 20403 Carlos Martínez Uribe

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Gómez (2021) En podemos hablar sobre investigar *El desarrollo del juego del lenguaje*. El estudio realizado esta universidad de la Ciud. Guatemala, tuvo al juegos educativos como objetivo el lenguaje de estudiantes de primer grado de 11 colegios en el municipio de Comitacillo, en San Marcos.

Este estudio se centra en el uso de juegos educativos para el habla. Si bien el lenguaje es un tema popular en entornos familiares, sociales, escolares y de la primera infancia, no se aborda pedagógicamente con pasos adecuados para desarrollar habilidades específicas en los niños de primer grado.

Antes de seleccionar este tema de investigación, se sometieron varios temas al Comité de Educación Universitaria. El ámbito elegido fue la jurisdicción educativa de la ciudad de Comitancillo, y en cada estudio se incluyeron varios colegios de la ciudad de Tuilelén.

Si bien tuve que proponer varios temas antes de la aprobación del tema “El juego educativo en el desarrollo del lenguaje”, logré mejorar estrategias relevantes y consistentes que atiendan las demandas de la educación y la sociedad. para explorar y aplicar. sociedad.

(Viana Gomez, 2021) dice El juego y la socialización del niño, Universidad Politécnica de Salamanca se consultaron varias fuentes para formar la base del estudio. La encuesta se realizó entre 129 estudiantes, padres, seis consejeros y seis

maestros. Luego se realizaron estos estudios y se analizaron los resultados. Llegando a que los profesores no utilizaban la lúdico educativa y ni los alumnos ni los padres eran conscientes de ello. Como resultado del estudio, se formularon propuestas con las correspondientes recomendaciones. También se recopiló una bibliografía de fuentes de información relevantes y actualizadas para Guatemala. (Viana Gomez, 2021, pág. 80).

Alonqueo, Loncón, Vásquez, Gutiérrez y Parada, (2017) En el artículo sobre juegos del colegio en las horas de recreación, en Temuco, Chile, cuyo “objetivo del juego infantil actividades culturalmente organizada en la que los niños participan y expresan contenidos culturalmente significativos. Las escuelas son espacios sociales fundamentales donde ocurren diversas interacciones sociales, especialmente durante el recreo.

Con la meta de conocer las cualidades del juego. de niños mapuches en una escuela rural del municipio de Freire, participaron 16 niños de 6 a 12 años. Emplearon un enfoque basado en el diseño etnográficamente, utilizando y empleando situaciones de ruptura. evidenciándose a los juegos no competitivos y juegos de práctica, obteniendo los grupales mayor aceptación reglas del juego suele ser de naturaleza implícita y los artefactos se utilizan con el objetivo de compartirlos con otros niños el discutir estos datos utilizando a las características en el típico de la cultura mapuche de esta forma, expresan sus ideas, opiniones y necesidades y las utilizan para comunicarse con otras personas. Esto significa crear frases, expresiones y oraciones de forma clara e intencionada para expresar tus pensamientos, intereses, conocimientos y sentimientos. También es singular que el 13,6% de los niños que al

principio eran muy tímidos expresaran sus pensamientos empleando sólo frases cortas y gestos. También dijo que logró mejorar su comunicación generando ideas. Al final, el 45,5% de la pronunciación de los niños mejoró, lo que indica que esta actividad fortaleció los músculos orofaciales y las habilidades de comunicación y ayudó a acercar a los niños.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Pilar Samicay Rengifo Vásquez,(2019) dice socializar con el juego en menores de la selva en primaria Uparía, Universidad Cayetano Heredia. El estudio se basó en una variedad de fuentes e incluyó una encuesta a 151 estudiantes, sus padres, 10 directores y 10 maestros. Luego se administró el cuestionario y se analizaron los resultados. Se concluyó que los juegos educativos no son utilizados en la pedagogía y no son reconocidos por los alumnos ni por los padres. Como resultado de este estudio se desarrolló una propuesta con las correspondientes recomendaciones y una bibliografía de fuentes relevantes y actualizadas en Guatemala. (Viana Gomez, 2021, pág. 80).

Bautista y Mateo, (2013) con la investigación “*juego y estrategias en niños de un jardín en Santa María*”, en Huacho, teniendo como premisa conocer del juego puede ser utilizado como estrategia educativa formuladas a elevar centro escolar sujeto de estudio en la Ugel-09

Bautista y Mateo realizaron una investigación descriptiva centrada en estudiantes de este jardín de la DREL y Ugel N° 09, incluyó a 78 niños. Resultando este trabajo cumplir con el propósito de este estudio, que serán analizados más adelante.

2.2 Bases teóricas

El juego según investigadores

Alvarez, (2001) nos confirma:

Lo infantil describe es lo unico y especifico para los niños. A diferencia de los adultos, que distinguen claramente entre tiempo de juego y tiempo de no juego, los niños experimentan su propio crecimiento como una forma de juego. En cierto modo, los juegos infantiles superan el aprendizaje capacidad lúdica unida a todas las actividades, quizás debido trabajo que requiere la enseñanza en edades iniciales la motivación que proporciona la experiencia agradable de una tarea, inacmsible desarrollar tanto y variado aprendizaje en tan poco tiempo.

La mayor parte del aprendizaje se produce a través del juego, y este aspecto único los niños pequeños cada experiencia en juego. Desde esta perspectiva, el acto de jugar, su carácter experiencial, no puede separarse del esfuerzo y el aprendizaje. A continuación, exploraremos diferentes aspectos del concepto de juego, incluyendo su definición, características, significado y diferentes tipos de juego.

Conceptualización del juego

Piaget, J. (1991). A lo largo de nuestra vida, los humanos participamos en juegos que trascienden el tiempo y escenario. Esta son actividades significativas en nuestro desarrollo porque estimula el crecimiento de estructuras conductuales. En el campo de la educación, este juego satisface las necesidades psicológicas, sociales y educativas básicas de los estudiantes y les proporciona una plataforma para demostrar la gama de competencias, del académico y personal. (Jiménez , 2008).

UNICEF, (2006) A lo largo de nuestra vida, los humanos participamos en juegos que trascienden las fases siendo una actividad importante en nuestro desarrollo porque estimula el crecimiento de estructuras conductuales. En el campo de la educación, este juego satisface las necesidades psicológicas, sociales y educativas básicas de los estudiantes y proporciona una plataforma para demostrar conocimiento.

Zuberman, (2000). Según el texto, los juegos pueden considerarse tanto un medio como un fin. Esto resalta el poder de conocer en lo interior de lo intropersonal. Muchos libros de texto de psicología y antropología mencionan esta importancia.

En esta época la pedagogía adquiere relevancia y significado y también se destaca en muchos artículos. (Zuberman, 2000, pág. 253) Todo esto explica por qué los juegos son un pedagógico también trata los juegos como vía, los juegos son parte del método. Los juegos son valiosas herramientas para el aprendizaje. Ambos dirían que los humanos son humanos, También aprendemos jugando.

Cadena (2003) Dicen cuando se crea campeones debemos empezar a direccionarlos desde pequeños y esto aplica desde antes que tu hijo pueda nacer. Además de los factores genéticos, es muy importante que la madre lleve un estilo de vida saludable. Es durante este período que los niños alcanzan el equilibrio del líquido amniótico y se afirma que los niños son capaces de nadar en las primeras 24 horas de vida. Después del periodo, es que el inicia a sentir angustia, lo que hace que se hunda y pierda su capacidad natural para nadar. Por tanto, la natación es el primer ejercicio posible para los niños. A partir de los 6 meses el niño puede sentarse y luego ponerse de pie, su estructura muscular se fortalece. Al año de edad, la masa gris cerebral con las conexiones

de las neuro trasmisores y lograr acciones como:: caminar, pensar, alimentarse.

A los 2 años los niños empiezan a jugar de forma espontánea.

Cuando los niños están confinados en el hogar, el juego tiende a volverse más personal, pero sigue siendo importante. Los niños juegan con todo lo que pueden y estén donde estén. A pesar de su espontaneidad, juegan con clara finalidad: favorecer el desarrollo de la inteligencia y la adaptación". En tercer lugar, se producen actividades motoras importantes que no deben interrumpirse espontáneamente. Los niños tienden a repetir lo que aprenden hasta dominarlo. Luego, al adquirir movimientos motores, lo utilizamos para nuevos aprendizajes y combinaciones más complejas.

Huizinga, (1938) texto escrito sobre el jugar del hombre al reconocer la espontánea al produce en márgenes que continúa incondicionalmente, tiene un propósito en sí mismo y va acompañada de una sensación de tensión y placer.

Freire, M. (1989) dice cuenta una historia sobre un juego educativo: ...los menores son personas distinto alas de los circos. A infantes se les educa, no se les adiestra.

Ellos confraternizan y se relacionan con aprender y su comprensión del mundo a través sentimientos. A través de jugar elabora hipótesis sobre la vida. Estas mismas hipótesis, en la madures, las redescubrirá y desarrollará utilizando el razonamiento, estableciendo un vínculo entre el juego con el día

Origen del juego

A lo largo de la historia, las sociedades han asignado valores a los juegos, dándoles significados basados en la ideología, y costumbres, la enseñanza

influenciaron en este periodo. Aunque es imposible determinar el origen y época exacta del juego, se trata de una actividad natural que existe desde los inicios de la cultura humana.

Este concepto contribuyó en gran medida de la transformación de las diferentes interpretaciones de actividades propuestas en diferentes décadas Para comprender a los juegos del proceso humano, es necesario considerar la etimología de los juegos, diversas definiciones, orígenes culturales y lenguaje común, todo lo cual contribuye a los diferentes significados de los juegos.

(RAE, 2006) El diccionario español tiene, término "juego" procede y se define como jugar es pasar el tiempo divirtiéndose, todo sujeto solo o se asocia con reglas o sin ellas para jugar que se considera actuar que surge libremente al proporciona placer y satisfacción.

Definiéndolo como único condición al regocijarse, gastar bromas, formar mandos nuevos juegos. Aunque son estos juegos los que sirven para distraerse y esparcimiento, este termino ha experimentado las definiciones más diversas a lo largo de nuestra historia.

El concepto del juego experimenta discrepancia en las diferentes ciudades antiguas son actividades típicas del infantilismo.

En la antigüedad, usaban la palabra jugar los israelí al referirse a las bromas y risas, son los Romanos la asociaban con celebraciones alegres. Con el tiempo, la palabra "juego" pasó a significar felicidad, contentamiento, diversión en todos los idiomas Tanto de niño como de adulto en el tiempo libre. Los antiguos cuando se referían al juego y empezó a tomar forma, conectar con diversos aspectos. Platón reconoció y destacó una relevancia práctica del juego,

diciendo: La educación se basa en las actividades lúdicas con ritmo para el espíritu, seguida de la música para el cuerpo, asimismo, el juego era considerado bueno para ejercitar la mente y el cuerpo.

Aristóteles, (2002.), con la atroparíá haciendo referencia a las virtudes del juego, sitúa el juego como un balance de ocio y lo rígido. Teniendo en cuenta una integralidad ente pedagogía y avance el individuo, proponiendo a menores de 5 años, participen en las actividades proporcionadas por los diferentes sistemas a través del juego, con el fin de evitar la falta de actividad física. Además, en el texto de escritores clásicos de la época enfatizan el papel del de todo niño al jugar está formando su personalidad. Aristóteles registró esto en su libro Política VIII, en el que mencionó el papel de acciones de jurgo la nación. Cuando pasaron las décadas la influencia de los juegos perdieron practica, siendo considerados blasfemos e inmorales, sin sentido e importantes. Su teoría de la atroparíá, que hace referencia a las virtudes del juego, sitúa el juego como un equilibrio del alma infantil de ocio y extremo rigor teniendo en cuenta la formación y capacidades del individuo, se prevé que participen en las actividades proporcionadas por los diferentes sistemas a través del juego, con el fin de evitar la falta de actividad física siendo considerados blasfemos e inmorales, sin sentido e importantes.

Desde una visión psicoanalítica, sus defensores más conocido, Freud (1920), sugiere la existencia de una sociedad entre el deseo fantasioso que no se realizan actividades recreativas que realizan los niños sirven como válvula de escape simbólica.

Sin descuidar también los aspectos psicológicos y educativos, Piaget (1991) no es una actividad el juego para liberar la acumulación sino de una fuerza motriz contribuyendo al intelecto infantil, los juegos adquieren más significado cuando los niños tienen la libertad de manipular elementos y situaciones, reconstruir objetos y reinventar cosas. Esto requiere adaptaciones más complejas.

Vygotsky (1982) el enfatizando esta actividad como roles y expresiones necesarios se logran a través de la interacción con otros niños y compañeros. Para él, la fantasía, la creatividad, la imaginación y la expresión simbólica del son efectuados en interacciones por los objetos y que el diferente para él como cuando corres con una escoba como un caballo.

Esta visión general de los juegos se define una sociedad antropologica y la sociología, por lo que no debe limitarse a aspectos educativos y psicológicos. Desde un punto de vista antropológico, los juegos siempre están vinculados a la cultura, la historia, el misticismo, la sacralidad y el amor de una sociedad. También están entrelazados con diciplinas, el idioma y conocimientos ancestrales así como la guerra, siempre han existido el juego en todas las civilizaciones, sirviendo de vínculo entre las personas y facilitando lo social entre individuos.

Según Huizinga, y otros como Kajigal, Moore y Czeska, mencionan que el jugar es antropológicamente importante en el desarrollo, esto fortalece y contribuye a promover la participación intragrupo. Como resultado, los juegos promueven lazos de identidad y se han convertido en esencial para la

identificación individual y grupal. “Jugar no es estudiar ni trabajar; al contrario, los pequeños comprenden y entienden su alrededor.

Ortega, (1992) desde la sociedad, el acto de jugar transmite y desarrolla hábitos y comportamientos sociales. Como resultado, los niños aprenden valores morales. Los juegos siempre a los individuos experimentan mezclas que distorsionamos estos actos recreativos hacia todos el engaño y las trampas, estaremos distorsionando sus vidas.

Según Rubio (1980), en la antropología se ve al juego y constituye le temperamento Combina aspectos fundamentales para le permite satisfacer sus., Toma sutilmente conciencia de las características de tu medio para que aproveches conocimientos ancestrales..

podemos observar diversas definiciones de manera espontánea con tendencias recreativas, obedece a las reglas marcadas por el niño o estudiante y está en constante cambio.

Por ello, los juegos van a promover relaciones cognitivas, emocionales, lingüísticas, psicomotrices.

Teorías del juego

Visto desde lo sociológico, el acto de jugar transmite y desarrolla hábitos y comportamientos sociales. Como resultado ellos adquieren valores morales y éticos cuando juegan. Según Orlick, es perfecto, activos juego en general para el niño involucrando a los individuos el cómo distorsionamos hacia el engaño y las trampas, estaremos distorsionando sus vidas

Teoría del excedente energético.

Spencer, (1955). A mediados del siglo pasado presenta una teoría sobre el juego, sugiriendo que surge del excedente de energía de un individuo. El autor sostiene es un periodo de diversión no hay necesidad de trabajar para sobrevivir y los requerimientos los suplantados los adultos. Como resultado, dedican su exceso de energía a los juegos, que ocupan una parte importante de su tiempo libre.

Groos, (1898). Teoría premotora luego, Karl propuso el concepto premotor. Es aquí donde se adiestra para la edad adulta y practica a través del juego las diversas funciones que deberá realizar cuando llegue a esa etapa

Teoría de la recapitulación

Stanley Hall en el 94 propuso esta teoría, que sugiere que el juego es una característica conductual ontogenética y abarca una función filogenética evolutiva de la especie.

El juego recrea el estilo al vivir de los humanos, primitivos construyendo fuertes, lo que puede reflejar actividades que nuestros primeros ancestros humanos realizaban regularmente para brindar refugio y protección.

Teoría de la relajación

Lazarus, (1883) Según él, la teoría también conocida como liberación afirma que el juego compensa el esfuerzo y el cansancio que provocan en el menor otras actividades más

exigentes”. actividad seria.

En el siglo XX, y especialmente hacia 1923, Buytendijk expresó que “el juego es la actividad característica de la infancia. Según el son factores del juego como parte de la interacción tenemos la expresividad, el desenvolverse según la situación y escenarios.

Freud A. , (1965) El campo del psicología usa su propia forma dislucidar el concepto de juego. Siendo la clave de este enfoque es reconocer l jueo como un instinto humanos como, los individuos encuentran y pueden liberar diversos traumas importantes terapias, ya que permite a los individuos resolver conflictos y preocupaciones personales.

Piaget J. , (1973) luego este investigador atribuye los juegos de una manera más cognitiva, afirmando que jugar está directamente relacionado con la formación de la inteligencia. Como resultado, habrá una interacción característica de pasos sensoriomotores hasta que se alcance una operación formal y concreta dominante. Asimismo, aclara que el juego se mide “en términos de adaptación asimilada, el mecanismo por el cual los menores adaptan objetividad a sus propias posibilidades y sistemas de conocimiento a través del juego”. “El niño repite y reproduce diversas acciones, teniendo en cuenta imágenes, símbolos y acciones familiares y conocidas.

Importancia del juego

Zapata e(1989) los niños y el juego trabajo está ligado mutuamente y mantiene cercana relación, es imposible separar uno del otro, porque durante el progreso evolutivo era que los nómadas recogieran lo que encontraban durante sus andanzas, los niños participaban

siempre que fuera posible en marchas independientes, de modo que la infancia entendida como tal no existe.

Incluso cuando los humanos se asentaron gradualmente, abandonaron su estilo de vida nómada y comenzaron a cultivar como forma de vida en lugar de permanecer en un lugar fijo, los niños estaban dispuestos a cooperar, les dieron objetos adecuados a ellos Colaboran dentro de sus posibilidades físicas y no se definen juguetitos sino como materiales reducidos, como cortar con cuchillo, rompecabeza, golpear masa, etc. Por tanto, no eran más que reproducciones a menor escala de instrumentos reales.

zapata, (1989) El cuento es la esencia de los niños, la obra está conectada entre sí y mantiene una estrecha relación, no se puede separar uno del otro, ya que tienen el mismo principio en la evolución de nuestra especie. En el Génesis, cuando el plan original era que los caminantes recogieran lo que encontraban en su error, los niños compartieron tanto tiempo los viajes sin ninguno, que la niñez como tal no era comprendida.

Incluso cuando la gente se fue asentando gradualmente, dejando un modo de vida nómada y empezando a cultivar un modo de vida en lugar de quedarse en un lugar fijo, se preparó a los niños para trabajar lo reproductivo y se le dieron adecuados utensilios a su tamaño. Colaboran en las posibilidades físicas y no definen juguetes (Zapata, 1989), sino como herramientas de trabajo reducidas, como cortar con cuchillo, partir una azada, machacar harina, etc. Trabaja por la fuerza. Por lo tanto, sólo había reproducciones más pequeñas de instrumentos reales.

Son para el conflictivas del movimiento son un entorno en el que manifiestan espontáneamente sus emociones, miedos, amores y fantasías. También proporciona una base para el trabajo escolar y la adquisición habilidades que serán necesarias en la adultez

Crecerán reconociendo su cercano entorno, descubrirán sus cuerpos, entablarán relaciones, socializarán, desarrollarán el verbo e imitarán con el juego es el medio por el cual aprende con más facilidad de primeros grados. Diferentes métodos al entender esta actividad, de lo que se puede decir que es un juego, Cuándo se realiza la operación;

- Ayuda lo que garantiza. Las acciones son más interesantes que los resultados.

- Actividad implica Ignorar los límites de la realidad.

- Crear situaciones imaginarias.

García, (2009) Estos estándares corresponden de maneras al comprender el juego y aclaran que en un momento dado afrontaran cualquiera de los discernimientos indicados.

De este modo, decimos que el cuento es muy importante en infantes.

- El cuento es la comunicación perfecta de historias.

- Un cuento infantil siempre tiene significado en términos de las propias experiencias y necesidades de los niños.

- El camino al mundo de monstruos para ellos. Expresan simbólicamente sus íntimos sentimientos miedos y luchas siendo el jugar la vía.

Las percepciones de ellos mismos son reflejadas en lo lúdico, de los demás y de quienes los rodean.

Jugueteeando afrontan sus experiencias cotidianas así prepararse para su futuro.

Los juegos estimulan cada parte de su cuerpo ósea se pone en acción. Enriqueceré el ingenio. Empleando las reservas de tu cuerpo tanto mentales como físicas una manera productiva como agradable.

Afirma este autor que fomenta el juego un ideal desarrollo;

- Cualidades físicas: sostener, doblarse, coger.
- habilidades de comunicar historias, palabras.
- Habilidades de cooperación como, escuchar, turnarse, seguir normas

Capacidades de clasificar, recordar gráficos.

- ser empático - autoestima, transmitir emociones a los demás.

Tipos de juegos

El juego. La razón es que el “juego de roles” a través del progreso según la edad del infante encontramos tipo de juego. Hablamos de un juego en concreto y de la etapa de desarrollo en la que se encuentra actualmente cada uno.

Solo basados en el uso las materias o en los participantes, ósea juegos sociales. En la práctica, diversas clasificaciones propuestas al explicar el juego y en gran medida el concepto de estos juegos. Aquí presentamos las de Roussel y Piaget.

La Clasificación según el Ministerio de Educación

Varias sociedades que cuentan con juego que permiten a infantes jugar. Estas organizaciones pueden ayudarle a identificar qué áreas de desarrollo lo estimulan y brindarle una idea de las preferencias personales de cada organización.

a.- Cuento motor: Minedu, (2012) los juegos lúdicos o motores se asocian a la actividad y exploración del cuerpo y a las percepciones que se producen en el niño. Los juegos motores incluyen saltar con una pierna con cuerdas, hacer ejercicios inclinados, intentar moverse y controlar su cuerpo además, intentan gastar energía en diferentes movimientos” (Minedu, 2012, p. 30). Se recomienda que los niños corran.

b.- Juego social Minedu, (2012). Se dice que es la atención porque la interacción con los compañeros es la corriente principal del juego infantil aquí se muestran lo que realizan niños de diferentes grupos etarios: las trenzas de la madre son empleadas en el juego del bebe ya que manipula. Hablar. Jugar al escondite. Los niños mayores no sólo demuestran la necesidad de esperar su turno y de autorregularse, sino que también necesitan de "mimos". En los socioemocionales interactúan con sus grupos de iguales Estos te ayudarán a saber relacionarte y ser tratado con facilidad, con empatía, amor y calidez. Además, une a las personas conectándolas de maneras únicas.

c.- Juego cognitivo El juego social atrae la atención porque la interacción con los compañeros es la corriente principal del juego infantil aquí se muestran estos niños jugar con las trenzas elaboradas de cabellos de su progenitora Hablar. Jugar al escondite Los niños mayores no sólo demuestran la necesidad de esperar su turno y de autorregularse, sino que también necesitan la socialización y las emociones conviviendo primero en pequeños círculos familiares o escolares Estos te ayudarán a saber relacionarte

y ser tratado con facilidad, con empatía, amor y calidez. Además, une a las personas conectándolas de maneras únicas. (Minedu, 2012).

d.- juego simbólico: pensar, conectar personas y crear cosas. Resulta eficaz para practicar diferentes aspectos de la experiencia del niño al mismo tiempo. Los juegos de simulación o simulación requieren que observes un mundo real y un mundo irreal, y distingas entre los dos mundos para los demás. Ver lo real permite al niño decidir entre icónicos juego proporciona pautas para intercambiar elementos para crear imaginarios mundos teniendo en cuenta nuestras experiencias de vida, imaginación y recuerdos. Es un juego entre los 12 y 15 meses aparece con claridad la habilidad y construir un mundo místico podrá recordar las imágenes empleados en la imitación. (Minedu, 2012). Con esta nueva habilidad, tu hijo podrá empezar a practicar este tipo de juego. Esta es la base de la vida, el desarrollo y el aprendizaje. Se observaron estos juegos cuando un niño no está dormido y finge estar dormido o bebe leche de un vaso vacío.

El Minedu también dice: Que es evidente se observa cuando los niños comienzan considerar materiales que utilizan en la simulación de escenarios; Así al, alimentar su muñeco con comida imaginaria, etc. (Minedu, 2012, pág. 33).

El niño puede entonces "hacer" del muñeco el agente porque está simulando. Así los muñecos se convierten en una "madre" amantándolo con biberón a su hijo o hija pequeños, que no son más que un muñequito más. Sin embargo, sus avanzadas habilidades simbólicas les permiten convertir un plátano en un celular (Minedu, 2012).

Este icónico jugar el tipo de juego con más positivo avance pedagógico en los menores El juego simbólico es la gestión de una capacidad de pensamiento muy específica. Es

decir, inexistentes realidades que te recuerde lo que representas en tu mente. Son los objetos que no existe (Minedu, 2012). (Minedu, 2012).

2.2.2. Variable Socialización

Mucho se ha escrito sobre el concepto de socialización. Este cuerpo diverso de trabajo tiene una variedad de roles y contribuciones.

Castro (2015) lo nombra como al las etapas de social con pares de patrones de actitudes y ellos según el entorno en el que se desenvuelven” (p. 6). El autor destaca que las personas adquieren valores culturales esto es eficazmente en su entorno. En la misma vena,

Holguín (2011) dice que de los niños porque les permite desenvolverse efectivamente dentro de los grupos sociales. De manera similar, los agentes de socialización tienen un impacto significativo.

Ugalde (2011) Afirman, los individuos, adquiere competencias trnsformsdoras como miembros de la comunidad y transmicion cultural, formas actitudes, pensar en respuesta a situaciones y culturas cambiantes. Al definir las amistades. La socialización se refiere al proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos y habilidades y valores culturales para comportarse dentro de un grupo social. Recuerde que los niños están muy influenciados por las personas que los rodean.

Marrish (1998) es lo psicosocial por el cual una persona evoluciona y se arraiga a una sociedad asumiendo su identidad.

Papalia (1992) sugiere al proceso único dado por vida que las personas aprenden ser parte del agrupamiento adquieren conocimientos específicos, habilidades potenciales necesarias para participar ser socialmente hábil y adaptarse al estilo de vida características del comportamiento organizacional de la empresa.

Agentes de la socialización

Un agente de socialización es una persona encargada de transmitir información.

Conocimientos, habilidades y valores culturales. Ahora anuncian

Entre los intermeiarios tenemos:

a) El entorno Familiar donde los integrantes adquieren principios y normas. En este sentido, la interacción de los integrantes familiares crea la personalidad de los niños y los prepara para la sociedad. De igual forma, González (2017) afirma el el nucleo familiar quien socializara cno el menor asi nos lo hacen saber Espinoza, Flores y Hernández (2017) en u estudio con niños nicaraguense en edad preescolar. ellos destacan que los menores que tienen mayor interacción con su madre logran con facilidad llevarse bien con sus iguales, y gracias a ello son capaces de adquirir habilidades para comunicarse con las personas con las que conviven.I.

b) en el colegio es medio de socialización a través del cual los individuos crean normas y tratar con familias y sociedades. Ya gonsales las manifestaba las escuelas se presentan como agentes de socialización para cambiar codigos y leyes sociales a través de la formación directa y la socialización de los niños y posteriormente de los

adolescentes. Proporcionan un refuerzo positivo o negativo del guía, esto concluimos la importancia del papel de los docentes como agentes positivos o negativos en la socialización, dependiendo de cómo la ejerzan. Por ejemplo, afirma:

Contexto escolar-pares

Escuelas Las escuelas son otro medio de socialización a través del cual los individuos crean estatutos en el trato con la sociedad. Lo señala González (2017), las escuelas se presentan como lugares de socializar para cambiar las leyes establecidas en la formación acciones directa, y la socialización de los niños y posteriormente de los adolescentes. Proporcionan un refuerzo positivo o negativo del guía” (p. .28). De esto concluimos a los docentes positivos o negativos en la socialización, dependiendo de cómo la ejerzan. Por ejemplo, afirma: En el grupo aprendemos a vivir juntos como grupo. En su estudio cualitativo con niños y niñas de Poyo en la región amazónica de Ecuador, Fernández (2014) Dijo los grupos de pares, de niños preparados para el juego social fomentan la reacción inicial. apoyándolos a aprender a los niños sobre las los deberes. Los autores sugieren que las relaciones con los compañeros son importantes para los niños porque proporcionan un nivel de consideración mutua. Además, aprenderás valores, reglas y normas.

Agentes de socializar son los colegios es el espacio básico para la socialización desarrollando variedad de acciones de fraternidad, y especialmente se estudian los procesos, incluyendo la familia, el entorno natural y el entorno social, a través de los cuales los niños participaban en las prácticas culturales y sociales de la comunidad. Rodríguez (2012) señala que las escuelas son lugares donde los niños interactúan en un contexto diferente del comunitario. Se ha estudiado la socialización, especialmente entre pares, así como los factores mencionados anteriormente.

Lo dice Ibáñez (2010), Agentes de socialización de niños y niñas a través del juego La escuela es el espacio básico para la socialización al jugar lo hacen una variedad de actividades, y especialmente se estudian los procesos de interacción entre los colegas. incluyendo el entorno de los cuales los pequeños participaban en las de la comunidad. Rodríguez (2012) señala que las escuelas son lugares donde los niños interactúan en un contexto diferente al pedagógico y comunitario. Por que se ha estudiado el proceso de socialización, especialmente entre pares, así como los factores de socialización mencionados en el punto anterior.

2.3 Bases filosóficas

La socialización en un contexto nativo salva los valores, leyes y normas nativas. Se ha observado que el juego espontáneo ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales mediante el desarrollo de la expresión física y mental. Cortés y sus colegas son los que moldean a través del legado, la estructura de la personalidad del niño y por tanto construyen su identidad. Por su parte, Camacho afirmó su trabajo de juegos tradicionales evidencian ventajas para la socialización entre los estudiantes, además de aceptar y comprender la aproximación de un sistema transmitido por generaciones propios de sus antepasados. Estoy de acuerdo. Los juegos tradicionales ayudan a desarrollar y a aprender las reglas proporcionados por nuestros ancestros relevante importancia porque pueden salvar valores y tradiciones culturales, desarrollar la sensibilidad y la motricidad. En este sentido, Rivas señala que estos juegos pueden fomentar. Aunque la cultural, no es fomentados por los profesores cuando enseñan.

2.4 Definición de términos básicos

- **Juego:** jugar va más allá del tiempo y el espacio a la que las personas nos acostumbramos a lo largo de nuestra vida. Esta básica actuar, facilita los niveles sociales.
- **Socialización:** fraternización entre grupos de compañeros. Surge de patrones de conductas adaptándose a ellos según el entorno en el que uno se desenvuelve.
- **Desarrollo:** Este es un proceso por el que toda persona debe pasar para crear series en el lógicas en su desarrollo como en el sentimiento, y principalmente cambios físicos, que conducen a la maduración cognitiva de individuo referido en todos los aspectos.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

Se relacionan significativamente entre juego y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022

2.5.2 Hipótesis específicas

- Los juegos motores se relación con el movimiento y la inteligencia emocional en la edad de 4 años del Jardín
- Los juegos sociales se relación con el movimiento y socialización en niños del colegio 20403

- Los juegos cognitivos se relacionan con el movimiento y socialización en niños del colegio 20403

2.6 Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de variable X

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

Tabla 2. Operacionalización de variable Y

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Socialización	Capacidad para relacionarse	<ul style="list-style-type: none"> - Equilibrio - Fuerza - Manipulación de objetos. - Discriminación sensorial. 	Observación Directa Cuestionario
	Inserción social	<ul style="list-style-type: none"> - Sigue las normas establecidas. - Regula su actitud al fracasar. - Respeta el turno 	
	La socialización es un aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Afianza la creatividad - Emplea el simbolismo al jugar - Se comunica correctamente 	

CAPITULO III METODOLOGIA

3.1 Diseño metodológico

3.1.1. Tipo

El tipo de investigación utilizada es adecuada para la descriptiva ya que es capaz de describir y parámetro las variantes de investigación: el juego y la socialización. Plantea buscar respuesta en investigaciones descriptivas e identificar los caracteres, rasgos y características en cada aspecto que se analiza. (Hernández, Fernández y Baptista, 2010),

3.1.2. Enfoque

Es descriptiva basada en un enfoque cuantitativo, acorde a las hipótesis

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

Elementos tratados en el trabajo. Así mismo la (Acuña, 1998) como “grupo finito o infinito de sujetos, o elementos que muestran características iguales”. Se considera a los estudiantes de del jardín 20403 de Huaral del 2022

Tabla 3. Población de estudio

NIVELES	%
Población: jardín 20403	100
Muestra: 20 niños de la IEP La Merced	88.2

Fuente: Elaboración propia

3.2.2 Muestra

Esto es todos los niños del colegio N°20403 Carlos Martínez Uribe Distrito de Huaral 2022, nos dice que en una muestra de elemento tienen el mismo potencial de elección, que define la muestra obtenida mediante selección aleatoria o análisis mecánico. (Hernandez et al, 2004) Educativa N°20403 Carlos Martínez Uribe Distrito de Huaral 2022.

Tabla 4. Muestra de estudio

muestra	población
3 años	23
4 años	20
5 años	19
Total	62

3.3 Técnicas a emplear

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Este método permite conocer las perspectivas de grupos específicos de personas en el proceso de investigación, y se optimiza la sistematicidad a través de cuestionarios previamente desarrollados y verificados por uno o más expertos. La encuesta de este estudio está dirigida a representantes legales y consta de varios ítems basados en una escala Likert que permite analizar los productos.

De igual forma, se realizó una encuesta de satisfacción posterior a la implementación de la guía, con el objetivo de analizar el juego de los niños de esta primaria en cuanto al desarrollo motor.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 5. El juego

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	20,0	20,0	20,0
	Bajo	3	15,0	15,0	35,0
	Medio	13	65,0	65,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños de la I.E. 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.

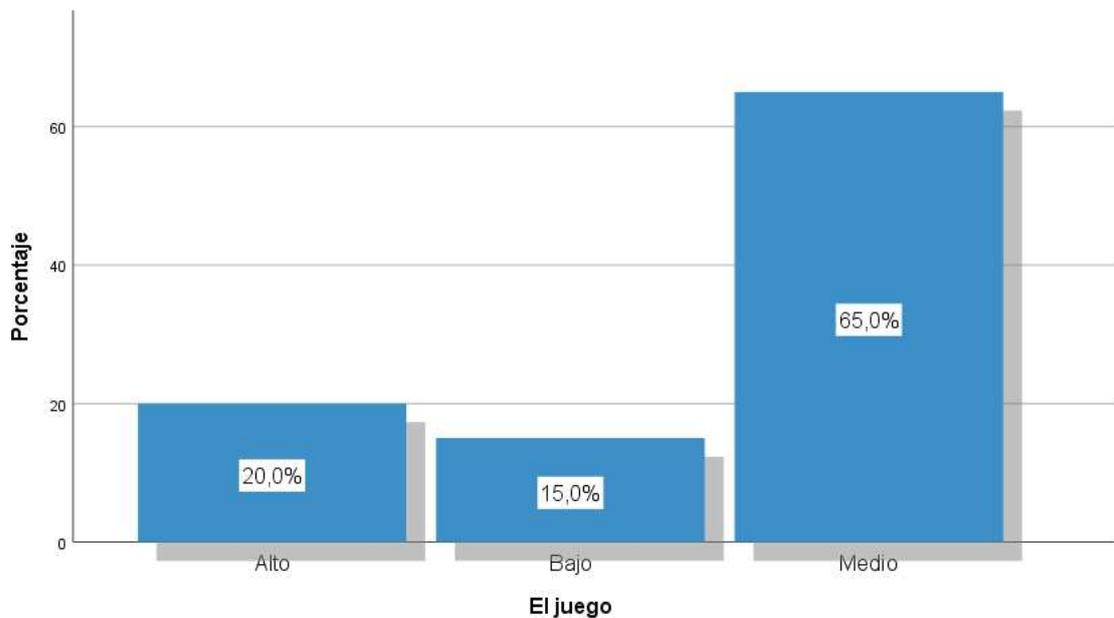


Figura 1. El juego

De la fig. 1, un 65,0% de estudiantes del colegio. 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022. Las variables del juego mostraron un nivel medio, el 20,0% alcanzó alto nivel y el 15,0% alcanzó bajo nivel.

Tabla 6. Juego motor

		Frecuencia	El % Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	5	25,0	25,0	25,0
	Bajo	2	10,0	10,0	35,0
	Medio	13	65,0	65,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicado aplicada a niños de la I.E. 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.

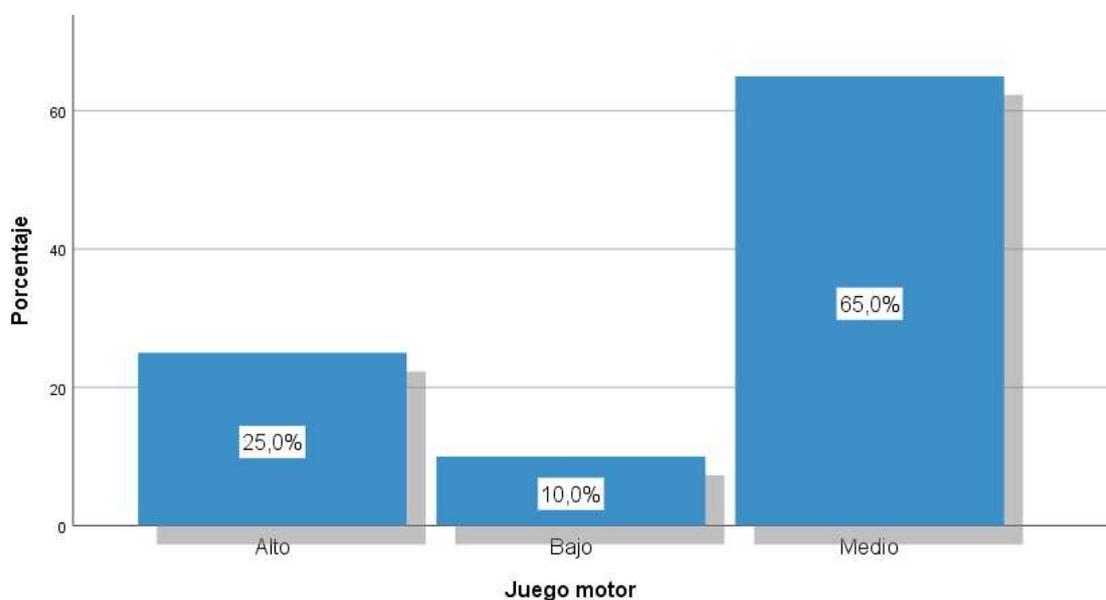


Figura 2. Juego motor

De la fig. 2, un 65,0% escolares colegio. 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022. muestran un nivel medio en la dimensión juego motor, un 25,0% lograron alto nivel y un 10,0% obtuvieron bajo nivel.

Tabla 7. Juego social

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	5	25,0	25,0	25,0
	Bajo	3	15,0	15,0	40,0
	Medio	12	60,0	60,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicada al colegio. 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.

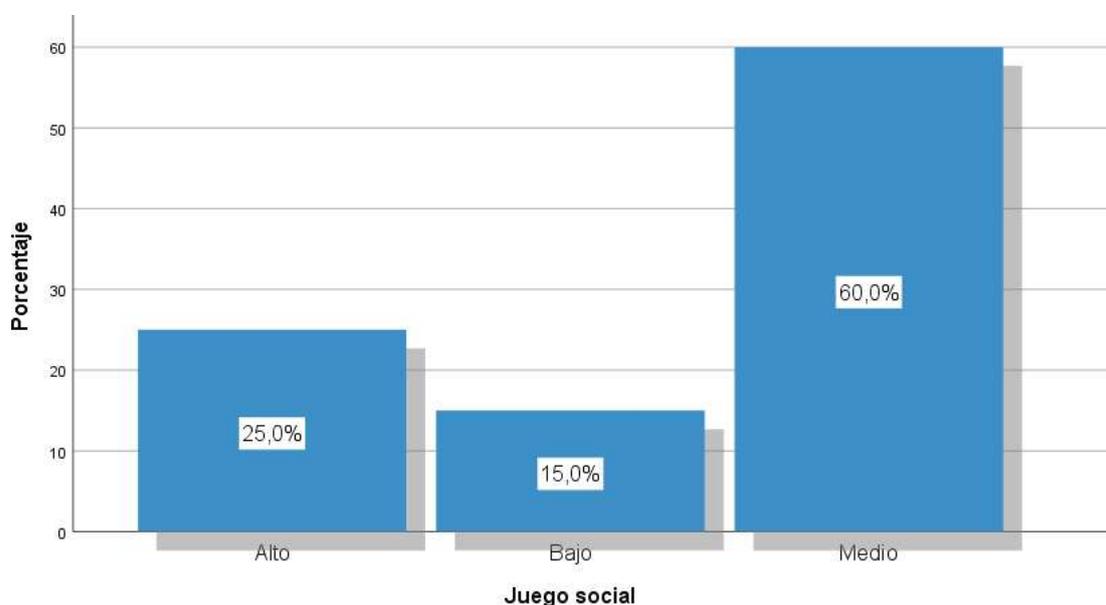


Figura 3. Juego social

De la fig. 3, un 60,0% escolares del colegio. 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022. muestran un nivel medio en la dimensión juego social, un 25,0% lograron un nivel alto y un 15,0% tiene bajo nivel.

Tabla 8. Juego cognitivo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	4	20,0	20,0	20,0
	Bajo	2	10,0	10,0	30,0
	Medio	14	70,0	70,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicada estudiantes 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.

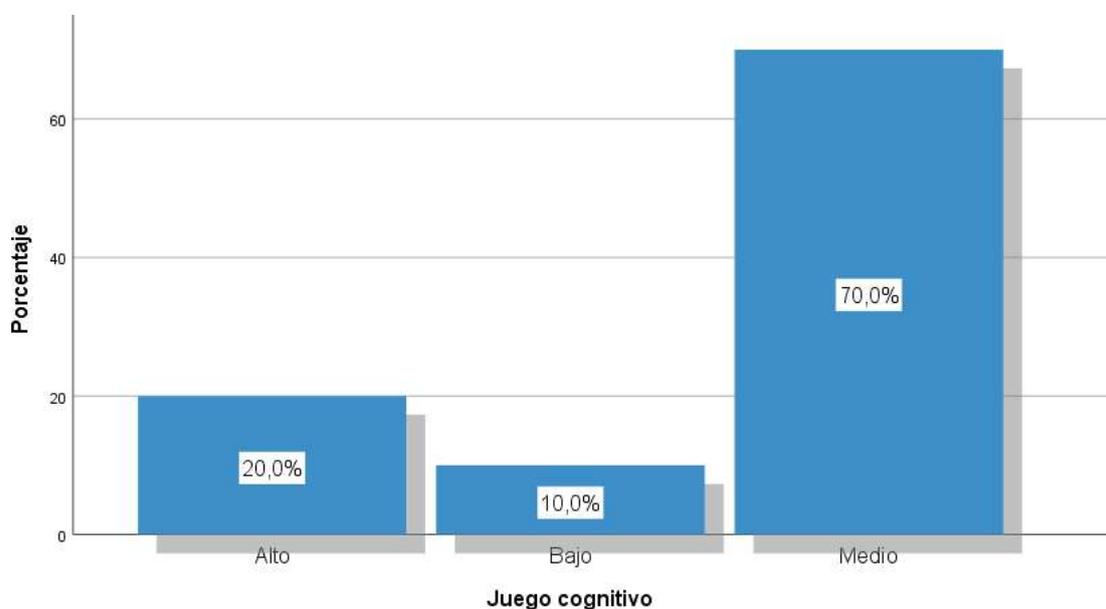


Figura 4. Juego cognitivo.

De la fig. 4, un 70,0% estudiantes del colegio 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022, evidencian medio nivel del juego cognitivo, un 20,0% lograron alto nivel 10,0% alcanzo nivel bajo.

Tabla 9. La socialización.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	5	25,0	25,0	25,0
	Bajo	8	40,0	40,0	65,0
	Medio	7	35,0	35,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: instrumento de aplicada a escolares 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.

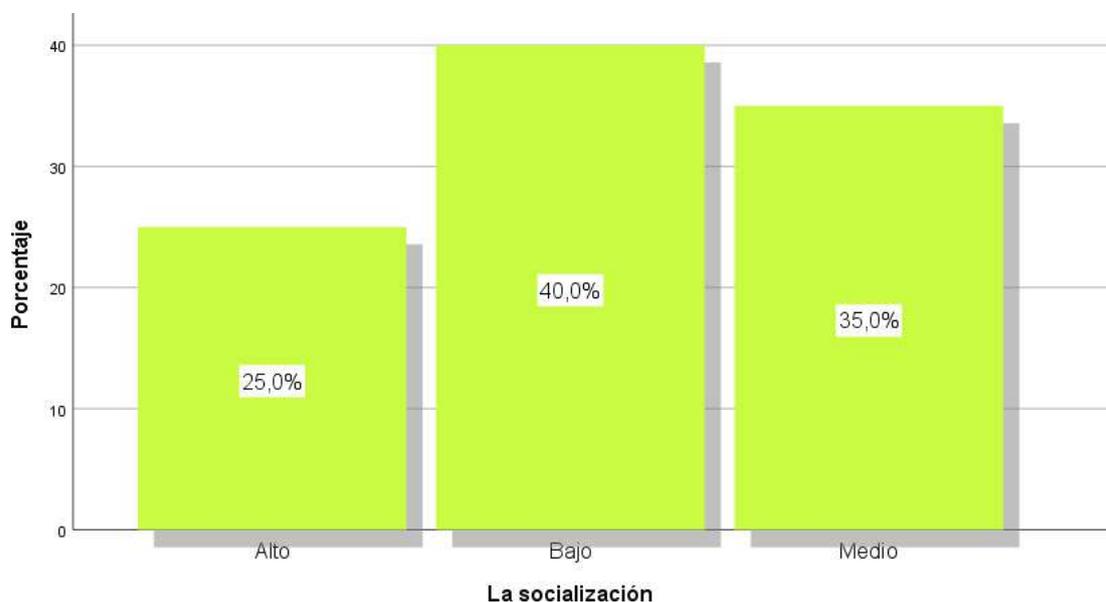


Figura 5. La socialización

De la fig. 5, un 40,0% de alumnos del colegio 20403 de Huaral 2022.se encontró nivel bajo la variante socialización, un 35,0% obtuvo un nivel alto 25,0% logro nivel alto.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

Ha: Se relacionan significativamente entre juego y la socialización en niños del colegio 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.

H₀: Se relacionan significativamente entre juego y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.

Tabla 10. El juego y la socialización

		Correlaciones		
		El juego	La socialización	
Rho de Spearman	El juego	Coefficiente de correlación	1,000	,502*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	La socialización	Coefficiente de correlación	,502*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

*. Con relación significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Se observa en una relación de $r = 0,502$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ aceptando la probabilidad alterna rechazando categóricamente la nula se evidencia si existe de intensidad moderada entre el juego y la socialización en niños de la institución educativa 20403 de Huaral 2022.

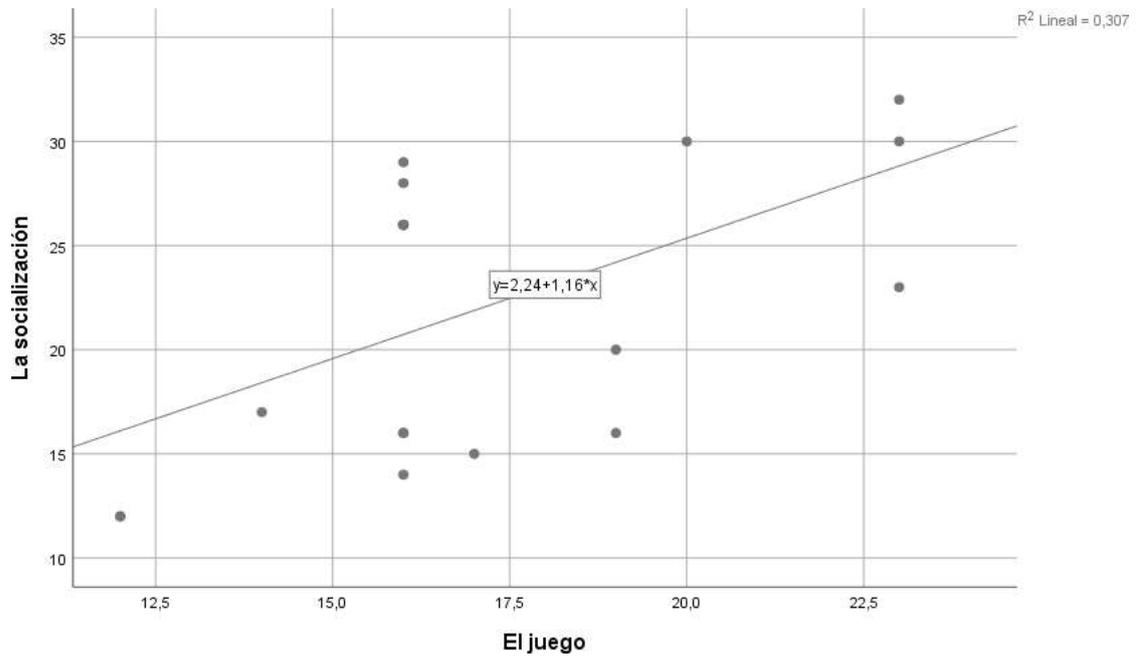


Figura 6. *El juego y la socialización*

Hipótesis específica 1

H1: Los juegos motores se relación con el movimiento y la inteligencia emocional en el colegio 20403

H0: Los juegos motores no se relaciona con el movimiento y la inteligencia en el colegio 20403

Tabla 11. El juego motor y la socialización.

			Correlaciones	
			Juego motor	La socialización
Rho de Spearman	Juego motor	Coeficiente de correlación	1,000	,550*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
La socialización	La socialización	Coeficiente de correlación	,550*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

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

Esta tabla vemos la correlación de $r = 0,550$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ esto acepta la hipótesis alternativa rechazando la nula. Por tanto, se evidencia la existencia de relación de intensidad moderada entre el juego motor y la socialización en el colegio 20403.

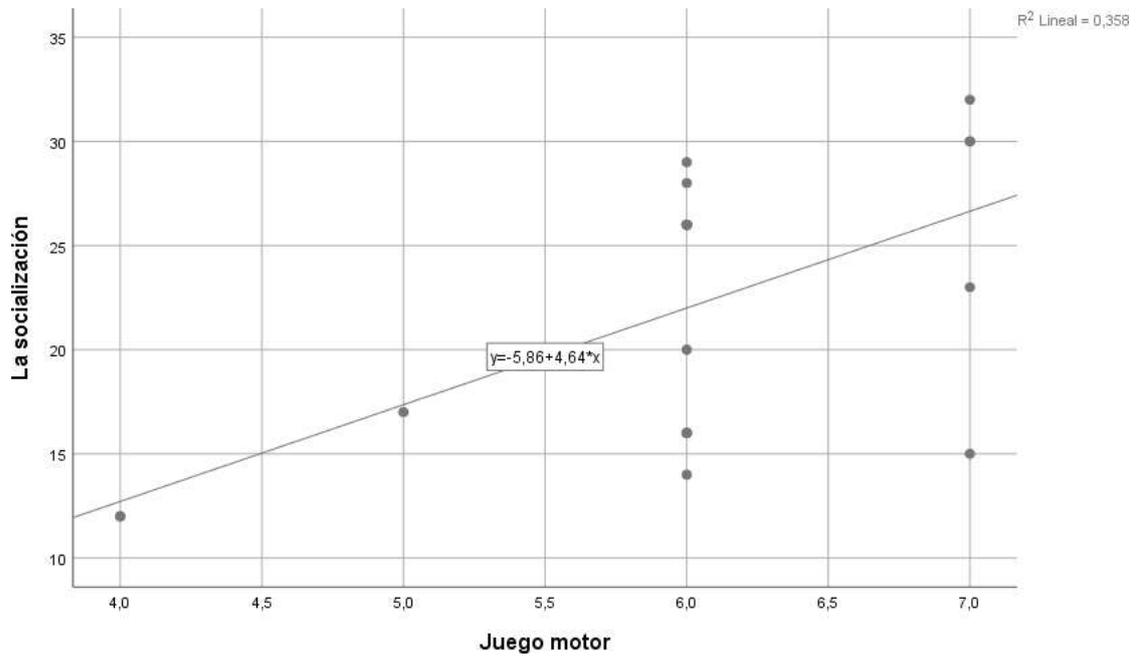


Figura 7. El juego motor y la socialización

Hipótesis específica 2

H2: - Los juegos sociales se relacionan con el movimiento y socialización en niños de la institución educativa 20403

H0: - Los juegos sociales no se relacionan con el movimiento y socialización en el colegio 20403.

Tabla 12. El juego social y la socialización

			Correlaciones	
			Juego social	La socialización
Rho de Spearman	Juego social	Coefficiente de correlación	1,000	,443
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	La socialización	Coefficiente de correlación	,443	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

Muestra esta tabla relación de $r = 0,443$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ aceptando la hipótesis alternativa para rechaza la nula. Por tanto, se evidencia la relación de intensidad moderada entre el juego social y la socialización es los alumnos del colegio 20403.

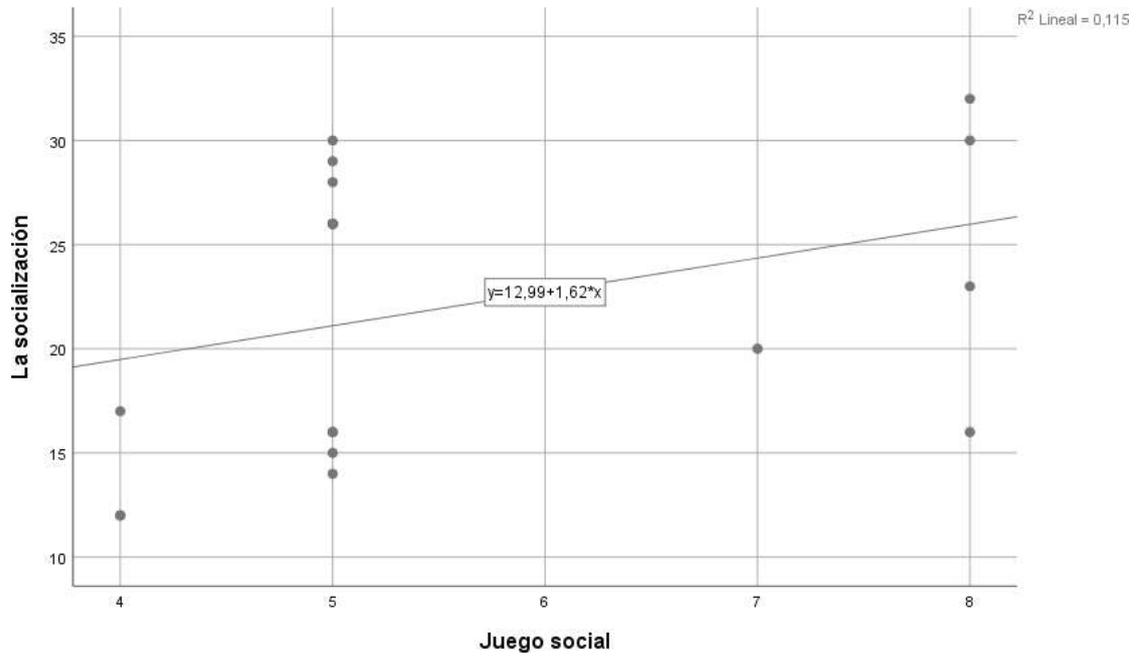


Figura 8. El juego social y la socialización.

Hipótesis específica 3

H3 - Los juegos cognitivos se relacionan con el movimiento y socialización en niños de la institución educativa 20403.

H0: - Los juegos cognitivos no se relacionan con el movimiento y socialización en niños de la institución educativa 20403.

Tabla 13. El juego cognitivo y la socialización.

			Correlaciones	
			Juego cognitivo	La socialización
Rho de Spearman	Juego cognitivo	Coeficiente de correlación	1,000	,649**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	20	20
	La socialización	Coeficiente de correlación	,649**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	20	20

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

Observamos relación de $r= 0,649$ de un valor $Sig<0,05$ aceptando la hipótesis alternativa y rechazamos la nula Por tanto se evidencia que existe relación de intensidad buena entre el juego cognitivo y la socialización en niños de la institución educativa 20403.

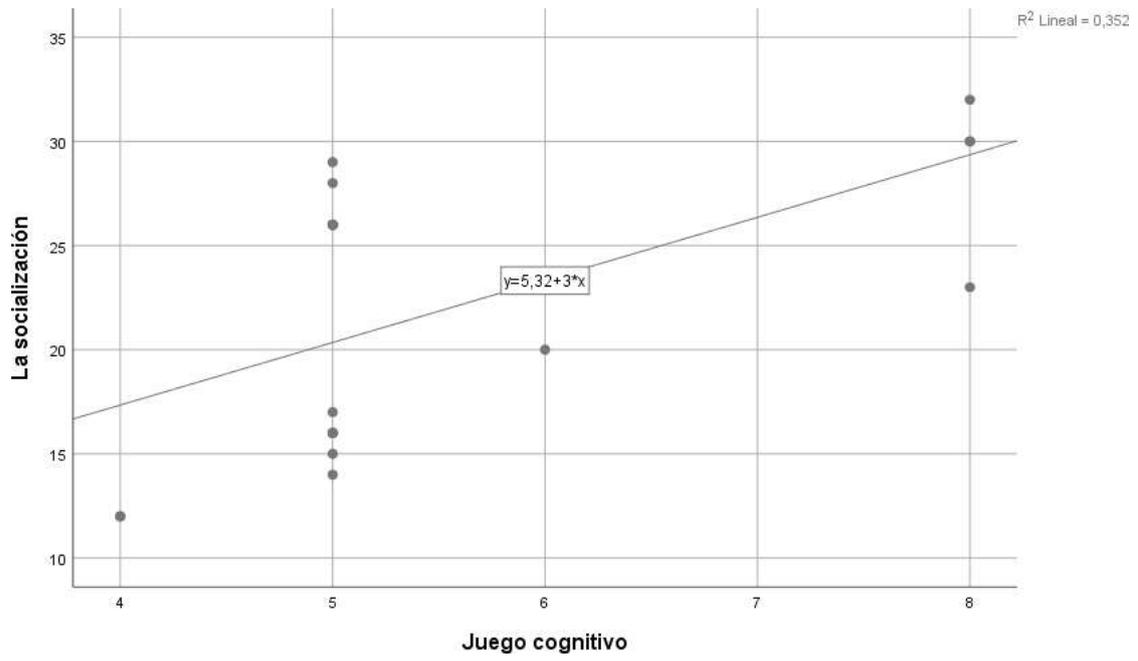


Figura 9. El juego cognitivo y la socialización.

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Desde Bebe se inicia el juego se dice que desde la barriga ya juegan y sonrén cuando lacen juguetean con sus manos y su cuerpo lo contorsionan por cógelo, ósea el inicio del juego del niño es con su cuerpo el cual varía según va creciendo así va asociándose al jugar con amigos en familia o en grupos con reglas y regulaciones y las primeras batallas entre compañeros o hermanos

Luego de un minucioso análisis se llega a observar el vinculo de intensidad moderada entre el juego y la socialización en niños del colegio 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022. Con iguales productos obtuvo Gómez el 2021 dice El juego y la socialización del niños, Universidad Politécnica de Salamanca en esta indagación con más de 129 colegiales con sus familias los docente y directivo tubo como resultado concluyendo que este tipo de juego no lo emplean los docentes.

Y en la de Pilar Samicay Rengifo Vásquez,(2019) dice que socializar teniendo el juego como medio en distritos alejados de uparúa de la universidad Cayetano el apoyo que se encontró en la información y emplea de instrumentos de recabar datos con un total de 151 escolares con sus respectivos progenitores los

maestros y el director en el trabajo estadístico de la información recolectada formulándose recomendaciones que ayudaran al los juegos empleados en las escuelas(Viana Gomez, 2021, pág. 80).

Por ello, cuando están jugando con grupos de compañeros están a su vez socializando con su entorno e incorporando la lengua , los iconos y códigos del lugar donde socializan y van adquiriendo conocimientos de los familiares , profesores y todo aquel con el que se relacionen precisamente son los que les ayudan a aprender

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe relación de intensidad moderada entre el juego y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.
- **Segunda:** Existe relación de intensidad moderada entre el juego motor y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.
- **Tercera:** Existe relación de intensidad moderada entre el juego social y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.
- **Cuarta:** Existe relación de intensidad buena entre el juego cognitivo y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022.

RECOMENDACIONES

- **Primera:** Se recomienda que se debe estar preparado de los diferentes juegos en las acciones planificadas como parte de su aprendizaje pedagógico favoreciendo la socialización con sus pares .
- **Segunda:** Las profesoras de Educación Inicial, ingresar a cursos de actualización docente tanto para los que ayudan para el desarrollo de las áreas como a los juegos tecnológicos también., Desarrollando así el aspecto cognitivo, psicomotor y afectivo de todos los escolares y socializando con compañeros y maestro.
- **Tercera:** Se sugiere a los directores y docentes hacer participar a los tutores o representante del menor en la planificación de actividades pedagógicas así se tendrá una solides y confianza por parte de sus menores hijo así socializaran con mayor predisposición con sus pares y de mas integrantes de la escuela

II. Referencias

(s.f.).

Bates, E., & MacWhinney, B. (1989). *The crosslinguistic study of sentence processing*. New York: Cambridge University Press.

Brunner., J. (1996). *Hacia una teoría de la instrucción*. Mexico: Uteha.

Rüssel, A. (1985). *El Juego de los Niños* (2ª edición ed.). Barcelona: Editorial Herder.

Acosta, V., & Moreno, A. (2001). *Dificultades del Lenguaje en ambientes Educativos*. Barcelona : Masson S.A.

Acuña, B. (1998). *Como se elabora un proyecto de Investigación*. maxico: BL-Venezuela.

Alvarez, M. (2001). Pequeños lectores, escritores y poetas. Juegos de lenguaje para niños. *Educere*, 561-562.

Aristóteles. (2002). *Ética a Nicómaco*. Madrid: Alianza.

Bautista Salazar, D. C., & Mateo Sifuentes, C. S. (2013). "Influencia del juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. N° 659 María Montessori de Chonta". *"Influencia del juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del II ciclo de la I.E.I. N° 659 María Montessori de Chonta"*. unjfsc, Huacho, Peru.

Beltrán, J. M. (1991). *Sentido psicológico del juego-A. Tripero (Ed.). Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid, España: Publicaciones Pablo Montesino.

Bloom, L. y. (1978). *Language development and language disorders*. Nueva York: Wiley.

Buytendijk. (1923). *Bildung der Jugend durch lebendiges Tun-Educación de la juventud a través de actividades vivas*. holanda: Der Neue Geist-Verlag.

- Cadena, A. (. (2003). *El desarrollo del niño a través del juego*. Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Cassany, D. (1994). *Enseñar Lengua* (edición ed.). Barcelona: Editorial Graó.
- Cavenago, V. (2015). "Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEI Luigi Giussani del distrito de puente - piedra". *"Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del IEI Luigi Giussani del distrito de puente - piedra"*. Universidad Católica Sede Sapiencia., Lima, Peru.
- Chomsky, N. (1998). *Una aproximación naturalista a la mente y al lenguaje*. Barcelona: Prensa Ibérica.
- Dubois. (1979). *Diccionario de leinguistica*. Madrid: Alianza.
- Ehrenberg, O. (2007). *fled the repression in Mexico*. london: recalls.
- Filiberto López , G. (2014). "Juego didáctico y desarrollo del lenguaje". *"Juego didáctico y desarrollo del lenguaje"*. Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango.
- Freire, M. (1989). *La evolución psicológica del niño*. España: Grijalbo. Barcelona,.
- Freud , S. (1920). *Más allá del principio de placer* (2° ed.). España: Editorial Biblioteca Nueva: Madrid.
- Freud, A. (1965). *Normalidad y patología en la niñez*. Buenos Aires: Paidós.
- Fröbel, F. (1887). *The education 's Man*. Traducción de WN Hailmann D. Appleton y Cía. Nueva York, EUA: WN Hailmann D. Appleton.
- García, A. M. (2009). *CONSEJOS Y ORIENTACIONES PARA UNA INFANCIA FELIZ*. España: Copyright.
- Grooss. (1898). *Los juegos*. Paris: alcan editiur.
- Hall, S. (904). *Teoria de la recapitulacion* . España: Nueva York. Appleton. .
- Helen Keller. (2013). *Una nueva vision*. California: Amasson.

Hernández, Fernández y Baptista . (2010). METODOLOGÍA de la investigación. En D. R. Sampier, *METODOLOGÍA de la investigación* (pág. 255). Mexico: The McGraw-Hill.

<https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>. (22 de 08 de 2019). <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>. Obtenido de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>: <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>

<https://www.guiainfantil.com>. (22 de 08 de 2019). Obtenido de <https://www.guiainfantil.com>

<https://www.guiainfantil.com/>. (22 de 08 de 2019). Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/>

<https://www.guiainfantil.com/>. (22 de 08 de 2019). <https://www.guiainfantil.com/>. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/>: <https://www.guiainfantil.com/>

<https://www.significados.com>. (18 de agosto de 2019). *Fecha de actualización: 27/05/2019. Cómo citar: Coelho, Fabián (27/05/2019). "Desarrollo". En: Significados.com. Dispo <https://www.significados.com/desarrollo/> . Obtenido de Fecha de actualización: 27/05/2019. Cómo citar: Coelho, Fabián (27/05/2019). "Desarrollo". En: Significados.com. Disp <https://www.significados.com/desarrollo/> Consultado: 22 de agosto de 2019, 02:40 am.: <https://www.significados.com>*

<https://www.significados.com/cognitivo/>. (<https://www.significados.com/cognitivo/> de 08 de 2019). <https://www.significados.com/cognitivo/>. Obtenido de <https://www.significados.com/cognitivo/>: <https://www.significados.com/cognitivo/>

<https://www.significados.com/juego/>. (20 de agosto de 2019). <https://www.significados.com/juego/>. Obtenido de <https://www.significados.com/juego/>: <https://www.significados.com/juego/>

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza 2000.

- Jiménez , C. (2008). *El juego, nuevas miradas desde la neuropedagogía*. Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Lazarus, M. (1883). *la teoría de la relajación* . Berlín : universidad de Bersia.
- Martínez Celdrán. (1989). *Fonología general Española*. Barcelona,: Editorial Teide.
- Minedu. (2012). *Favoreciendo la Autonomia y el Juego*. Lima: Impreso en Perú / Printed in Peru.
- Onieva, J. (1993). *La gramática de la Real Academia Española*. España: Playor.
- Ortega. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Barcelona,: Barcelona edición Altamar S.A, .
- Ortega, R. (1992). *infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Al-far.
- Owens, R. E. (2003). *esarrollo del lenguaje*. Madrid: Prentice Hall.
- Papalia, D., & Wendkos , S. (1997). *Psicología del desarrollo*. Colombia,: Mc.- Graw Hill Santafé de Bogotá,.
- Perlman, D. (1999). *Psicología social*. España: McGrall-Hill.
- Piaget. (1964/1995). *Seis estudios de Psicología*. Colombia: Labor, S.A.
- Piaget, J. (1973). *Memoria e inteligencia*. Londres: Routledge y Kegan Paul.
- Piaget, J. (1983). *Periodo del Desarrollo Humano*. MADRID: Casa del Libro.
- Platón. (2015). *Banquete, trad. E. Ludueña*. Buenos Aires: Colihue.
- Puyuelo, M. (2000). *Logo Pedia -evaluacion del lenguaje*. España- Barcelona: Masson Doyma.
- RAE. (2006). *Asociacion der Academias de la Lengua Esopañola*. España: Espasa Calpe, 2006.
- Ramírez et al. (2004). *Los Juegos Métodos creativos de enseñanza*. Cuba: Las Tunas,.
- Rojas, F. (2001). *Enfoques sobre le aprendizaje humano*. colombia: Universidad Simón Bolívar.

- Rubio, C. (1980). *El juego popular aplicado a la educación*. Madrid: cincel.
- Skinner, B. F. (1980). *Herrnstein y la evolución del conductismo. Estudios de Psicología*.
Barcelona: Fontanella.
- Spencer, H. (. (1985). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe.
- UNICEF. (2006). *Convención sobre los Derechos del Niño · UNICEF Comité Español*
/7. España: IMPRENTA.
- Vygotsky, L. (1986). *Thought and language*. Cambridge: MA.: MIT Press.
- Vilaró, M. (2014). El desarrollo emocional a través del. *El desarrollo emocional a través del*. Universidad Internacional de La Rioja, Barcelona.
- Vygotsky. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Leningrado:
Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn.
- Vygotsky, L. (1962). *Pensamiento y lenguaje*. Cambridge: MIT Press.
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid: Visor-Mec. .
- Zamora, D. (2003). *La Narrativa de la postguerra*. alicante: Alicante.
- zapata, O. (1989). *Juego y aprendizaje escolar*. Mexico: Edit.Pax.
- Zuberman, J. (2000). *ciento seis juegos en el agua*. Buenos Aires: Paidós.

ANEXOS

Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
<p>Problema general</p> <p>¿Existe una relación entre juego y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre juego y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Se relacionan significativamente entre juego y la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe - Huaral 2022</p>	<p>Variable: El juego</p> <p>Dimensiones</p> <p>Juego motor</p> <p>Juego social</p> <p>Juego cognitivo</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cómo el juego motor se relaciona en la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe?</p> <p>- ¿Cómo el juego social se relaciona con la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe?</p> <p>- ¿Como el juego cognitivo se relaciona con la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar al juego motor y su relación en la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe</p> <p>Determinar como el juego social se relación con la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe</p> <p>Reconocer si el juego cognitivo se relaciona con la socialización en niños de la institución educativa 20403 Carlos Martínez Uribe</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>Los juegos motores se relación con el movimiento y la inteligencia emocional en la edad de 4 años del Jardín</p> <p>- Los juegos sociales se relación con el movimiento y socialización en niños de la institución educativa 20403</p> <p>- Los juegos cognitivos se relacionan con el movimiento y socialización en niños de la institución educativa 20403</p>	<p>Variable: La socialización</p> <p>Dimensiones:</p> <p>Capacidad para relacionarse</p> <p>Inserción social</p> <p>La socialización es un aprendizaje.</p>

Matriz de datos

Codigo	El juego															ST1	V1	La socialización															ST2	V2
	Juego motor					Juego social					Juego cognitivo							Capacidad para relacionarse					Inserción social					Inserción social						
	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10	11	12	S3			1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10	11	12	S3		
1	2	2	1	1	6	1	1	1	2	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	2	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	14	Bajo
2	1	2	1	1	5	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	14	Bajo	3	2	1	1	7	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	17	Bajo
3	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	3	1	2	8	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	26	Medio
4	1	2	2	2	7	1	1	1	2	5	2	2	2	2	8	20	Alto	3	3	3	3	12	2	2	2	3	9	2	2	2	3	9	30	Alto
5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Bajo	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Bajo
6	1	2	1	2	6	2	2	1	2	7	2	2	1	1	6	19	Medio	1	2	1	2	6	2	2	1	2	7	2	2	1	2	7	20	Medio
7	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Bajo
8	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	23	Alto	3	3	3	3	12	2	2	2	3	9	2	3	3	3	11	32	Alto
9	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	23	Alto	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	23	Medio
10	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	3	1	2	8	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	26	Medio
11	2	2	2	1	7	1	1	1	2	5	2	1	1	1	5	17	Medio	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	15	Bajo
12	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	3	1	2	8	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	26	Medio
13	2	1	1	2	6	2	2	2	2	8	2	1	1	1	5	19	Medio	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Bajo
14	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	3	1	2	8	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	26	Medio
15	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Bajo	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12	Bajo
16	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	3	1	2	8	2	3	3	3	11	2	1	3	3	9	28	Alto
17	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	23	Alto	3	3	3	3	12	2	2	2	3	9	2	2	2	3	9	30	Alto
18	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Bajo
19	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	3	1	2	8	3	3	3	3	12	2	1	3	3	9	29	Alto
20	2	1	1	2	6	2	1	1	1	5	2	1	1	1	5	16	Medio	2	3	1	2	8	2	1	3	3	9	2	1	3	3	9	26	Medio

Cuestionario para la variable Socialización

Capacidad para relacionarse		3	2	1
1.	El estudiante se relaciona con facilidad con sus compañeros de aula			
2.	Comparte experiencia con sus amigos de aula			
3.	Desarrolla su inteligencia interpersonal			
4.	Los estudiantes llegan a la escuela con pobre socialización			
Inserción social		3	2	1
5.	Respeto las ideas de su compañeros			
6.	Se limita a recibir información y aprende y son los adultos los encargados de ir corrigiéndole			
7.	La comunidad donde vive permite que se socialice mas			
8.	La socialización primaria del estudiante se da en la familia			
La socialización es un aprendizaje.		3	2	1
9.	Comparte y aprende con sus compañeros			
10.	La escuela es una institución socializadora por sí misma en la educación de todos los niños			
11.	El grupo moldea psicológicamente al estudiante			
12.	Los temas tratados en el aula permiten al niño socializarlos en casa.			