



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

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

Juego heurístico y socialización en el Centro Educativo El Buen Pastor, Barranca - 2023

Tesis

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

Autoras

**Camila Xiomara Escobedo Fernández
Rosana Paola Yataco Torres**

Asesora

Dra. 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)

“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”

**Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte**

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Rosana Paola Yataco Torres	74642717	13/06/24
Camila Xiomara Escobedo Fernandez	75194748	13/06/24
DATOS DEL ASESOR:		
Nombres Y Apellidos	DNI	CÓDIGO ORCID
Victoria Flor Carrillo Torres	15724523	0000-0002-6476-1592
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
Nombres Y Apellidos	DNI	CODIGO ORCID
Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8792
Katerine Pamela Ocrosopoma Valdivia De Soto	15737010	0000-0002-2680-2218
Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937

JUEGO HEURÍSTICO Y SOCIALIZACIÓN EN EL CENTRO EDUCATIVO EL BUEN PASTOR, BARRANCA -2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

hdl.handle.net

Fuente de Internet

6%

2

repositorio.unjfsc.edu.pe

Fuente de Internet

5%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad Pedagógica

Trabajo del estudiante

1%

5

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

6

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1%

7

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

<1%

8

www.timetoast.com

Fuente de Internet

<1%

9

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

**JUEGO HEURÍSTICO Y SOCIALIZACIÓN EN EL CENTRO
EDUCATIVO EL BUEN PASTOR, BARRANCA -2023.**

2024

DEDICATORIA

A nuestro padre Dios, creador del universo y
A nuestros familias, amigos y maestros quienes
con sus consejos exigencias nos hace

Camila y Roxana

AGRADECIMIENTO

A los que siempre me alentaros y exigieron que en esos momentos no entendíamos gracias a ustedes logramos terminar la carrera

Camila y Roxana

RESUMEN

El trabajo: “JUEGO HEURÍSTICO Y SOCIALIZACIÓN EN EL CENTRO EDUCATIVO EL BUEN PASTOR, BARRANCA -2023”, es Obtenida una licenciatura en educar a niños denominada inicial y artes en la universidad Huachana. Con metodologías empleadas fue parte en una investigación básica, a nivel descriptivo, correlacional y no experimental, y las hipótesis fueron las siguientes: “En el Centro de Educación Pastoral Buen de Barranca significativamente directa en ambas variantes los juegos heurísticos y la socialización” - 2023 La población y muestra fueron 105 niños con IE. El principal instrumento utilizado fue una ficha aplicada a las variables. Los resultados evidenciando un vínculo de intensidad moderada entre el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

El autor

Palabras claves: juego, heurístico, socialización, técnica.

ABSTRACT

The work: “HEURISTIC GAME AND SOCIALIZATION AT THE EL BUEN PASTOR EDUCATIONAL CENTER, BARRANCA -2023”, is Obtain a degree in educating children called initial and arts at the Huachana University. With the methodologies used, it was part of a basic research, at a descriptive, correlational and non-experimental level, and the hypotheses were the following: “At the Buen de Barranca Pastoral Education Center, heuristic games and socialization were significantly direct in both variants” - 2023 The population and sample were 105 children with EI. The main instrument used was a sheet applied to the variables. The results evidencing a link of moderate intensity between the heuristic game and socialization are related to the Buen Pastor Educational Center, Barranca -2023

The author

Keywords: game, heuristic, socialization, technique

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INDICE DE TABLAS	ix
INDICE DE FIGURAS	x
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.2 Formulación del problema	12
1.2.1 Problema general.....	12
1.2.2 Problemas específicos	12
1.2.3 Objetivo general	12
1.2.4 Objetivo Especifico	13
1.3 Justificación de la investigación.....	13
1.4 Delimitaciones del estudio	14
Delimitación Espacial	14
Delimitación poblacional.....	14
Delimitación Temporal.....	14
Delimitación temática.....	14
1.5 Viabilidad del estudio	14
CAPITULO II BASES TEÓRICAS.....	15
2.1 Antecedentes de la investigación	15
2.1.2 Investigaciones nacionales	17
2.2 Bases teóricas	19

2.3	Bases filosóficas.....	33
2.4	Definición de términos básicos	34
2.5	Hipótesis de investigación	34
2.5.2	Hipótesis específicas	34
2.6	Operacionalización de las variables	35
CAPITULO III METODOLOGÍA		36
Diseño descriptivo – correlacional (esquema).....		36
3.2	Población y muestra	36
3.2.2	Muestra.....	36
3.3	Técnicas de recolección de datos	37
3.4	Técnicas para el procedimiento de la información	37
CAPITULO 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
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....		55
Matriz de datos		57
I.	Referencias.....	60
Bibliografía.....		60

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable X.....	35
Tabla 2. Operacionalización de la variable Y.....	35
Tabla 3. El juego heurístico	38
Tabla 4. Técnicas lúdicas.....	39
Tabla 5. Estrategias de enseñanza	40
Tabla 6. Técnicas de interaprendizaje.....	41
Tabla 7. Socialización.....	42
Tabla 8. El juego heurístico y la socialización	43
Tabla 9. Las técnicas lúdicas y la socialización.....	45
Tabla 10. Las estrategias de enseñanza y la socialización.....	47
Tabla 11. La técnica de interaprendizaje y la socialización.....	49

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. El juego heurístico.....	38
Figura 2. Técnicas lúdicas	39
Figura 3. Estrategias de enseñanza	40
Figura 4. Técnicas de interaprendizaje	41
Figura 5. Socialización	42
Figura 6. <i>El juego heurístico y la socialización</i>	44
Figura 7. Las técnicas lúdicas y la socialización	46
Figura 8. Las estrategias de enseñanza y la socialización.	48
Figura 9. La técnica de interaprendizaje y la socialización.	50

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Ahora desde que nacen en el planeta, tienen un deseo innato de experimentar y comprender sus alrededores específicos como la observación, la a través de acción determinadas como manipulación, y especialmente el juego. En la actualidad abunda el plástico y otros materiales especiales que dificultan progreso total de los menores y limitan la creativas, emocionales y sociales. Por tanto, tiene sentido desarrollar un juego heurístico porque beneficia a los niños. en varios campos y sobre todo en la socialización libre, incentivando la imaginación y capacidades cognitivas de asociación, aportando, un deseo innato de experimentar y comprender su alrededor específicas como la observación, la manipulación, la experimentación y especialmente en esta nueva urbe abunda el plástico y otros materiales especiales que dificultan el progreso global de los menores y limitan las habilidades creativas, emocionales y sociales. Por tanto, tiene sentido desarrollar un juego heurístico porque beneficia a los niños menores del kínder adquieran habilidades sociales. (Unicef, 2018).

El juego también es fundamental y constituye momentos y actividades diferentes en cada situación para grupos e individuos. El juego es esencial para la biomecánica y el impacto emocional, y las investigaciones muestran que el juego es un fin, no un medio como medio supremo en la socialización de todo individuo (Direccion inicial, 2005).

La interacción social es de aprender de uno los otros para luego funcionar adecuadamente inherente al un grupo social (Vega, 2011, p. 9). Sin embargo, si estudiamos su evolución, el Juego heurístico y socialización del los menore de del centro educativo el buen Pastor La interacción social es el proceso mediante el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades y disposiciones que les permiten funcionar adecuadamente como miembros de un grupo social (Vega, 2011, p. 9). Sin embargo, si estudiamos su evolución, del juego heurístico y como este favorece la socialización en el colegio el Buen Pastor ubicado en Barranca en el año 2023

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo la Técnicas lúdicas y la Integración se vinculan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023?

¿Cómo la Estrategias de enseñanza y Comunicación se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023?

¿Cómo laTécnicas de interaprendizaje y Autonomía se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023?

1.2.3 Objetivo general

Determinar y conocer el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

1.2.4 Objetivo Especifico

Determinar la relación que existe entre el juego heurístico y la Integración se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

Determinar la relación que existe entre el juego heurístico y Comunicación se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

Determinar la relación que existe entre el juego heurístico y Autonomía se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

1.3 Justificación de la investigación

Este trabajo tiene y profundiza sobre la teoría y conceptos que se presenta para así conocer sobre el juego en estudiantes del jardín desde el enfoque del proceso de la socialización como inicio en el ejercicio de su derecho educativo con otros niños manifestándolo a través de relacionarse con los demás factores internos en el diario aprender en las escuela, como externos propuestos o previstos muchos de ellos por los ´profesionales de educación así también por la familia las maestras podrían utilizar las metodologías de enseñanza a través del juego en concordancia con los escolares al asociarse el el juego; por otro lado, a la luz de la teoría sobre socialización al desarrollar capacidades educativas necesarias para la convivencia que debe desarrollar todo estudiante.

Posee una **justificación metodológica** emplearemos el método de la investigación científica con Todas las etapas de verificación de su efectividad, así como el uso de técnicas y dispositivos de medición aplicados a otras realidades similares, por parte de investigadores y organizaciones en el campo para la obtención de datos cuantitativos, así como en el caso de dispositivos validados para ambas variables.

Trabajo con **justificación práctica** esto permitirá un estudio verídico de juego que asocian a estudiantes de los jardines, Los resultados beneficiarán a las familias al brindar ideas importantes para fortalecer habilidades profesionales durante la formación, y los docentes podrán mejorar sus estrategias de enseñanza al conocer los resultados. cuales son estas variables empleadas en el jardín el Buen Pastor Barranca - 2023

1.4 Delimitaciones

Limites Espaciales.

Estará en la jurisdicción del distrito barranquino

Delimitación poblacional.

Son de la institución en el jardín.

Delimitación Temporal.

Se efectuara en el escolar 2023.

Delimitación temática.

Restricción a las variables de estudio

1.5 Viabilidad del estudio

Los aspectos del 2023:

Incluye aspectos se estudio con las variables propuestas

CAPITULO II BASES TEÓRICAS

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Ruiz (2017). En su tesis de grado "*Juegos: instrumento eficaz al desarrollar integralmente a niños en la Infancia*". "Universidad de Cantabria: Los juegos son elementos trascendentales los pequeños al favorecen total de los niños y les ayudan reconocerse. No existiendo el pensamiento único sino divergente, sino opiniones diversas de distintos autores que enfatizan la importancia y el análisis de los juegos en el currículo escolar por parte de los docentes. Examinaremos cómo se utiliza en las aulas de educación infantil mientras realizamos una encuesta para comprender por qué los profesores tomaron esta decisión y concluir comprendiendo su importancia. En lo escolar se utilizan diferentes estrategias de obtención. La información consta de observaciones participantes y entrevistas son resumidas en base a orientaciones de Cheng y Simpson. Las directrices muestran que, como era de esperar, muchos profesores confían en métodos que tienen poco en cuenta los juegos. Esto es vital en el progreso y el pensamiento del infante.

Arias, Olivo y Valdez (2016) en su titulación sobre "*Juego infantil y socialización: experiencias de práctica educativa en el establecimiento de educación mixta El Nazareno*". Universidad Tolima, Cartagena de indias

Este proyecto se llevó a cabo para implementar sobre jugar en la institución educativa para mejorar la socialización de los niños. Este proyecto se realizó

observando durante las pasantías maestras del 1° año en el Instituto Mixto de Investigaciones El Nazareno. Identificaron las dificultades que enfrentaban los niños para establecer relaciones y, en base a esto, exploraron estrategias que podrían ayudarlos a afrontar estas situaciones. Para introducir este juego como estrategia educativa se tuvieron en cuenta autores como Froebel, Wygostky, Bruner y Piaget, que contribuyeron a la socialización y el juego en la primera infancia. A partir de las aportaciones de estos autores se han desarrollado estrategias lúdicas para ayudar a los niños a mejorar sus habilidades sociales. Además, también se tuvo en cuenta el entorno de desarrollo del niño, tanto dentro de la familia como en la sociedad, ya que es de gran importancia para el desarrollo del niño.

Los juegos implementados incluían juegos de rol regulados tradicionales, incluidos los juegos por turnos. Cada uno sirvió como una manera de llegar a los niños, influir positivamente en su comportamiento y brindarles un aprendizaje significativo. A través de este proyecto esperamos lograr mejores relaciones sociales para los niños, fortalecer valores que poco a poco están desapareciendo, devolverles a los niños la luz que los lleve a un futuro mejor y prepararlos para construir relaciones sociales adecuadas. Con el resto de la gente.

Galán (2017). Co la indagación “*Los juegos implementados incluían juegos de rol regulados tradicionales*” universidad de México, *incluidos los juegos por turnos*. Cada uno sirvió como una manera de llegar a los niños, influir positivamente en su comportamiento y brindarles un aprendizaje significativo. A través de este proyecto esperamos lograr mejores relaciones sociales para los niños, fortalecer valores que poco a poco están desapareciendo, devolverles a los niños la luz que los lleve a un futuro mejor

y prepararlos para construir relaciones sociales adecuadas con el resto de la gente.

Gutiérrez (2017) Con el tema "*El juego: En la vida de los menores de España*. Universidad de Cantabria determina:

Temendo claro, La alegría del infante porque motiva el progreso y la integridad de los pequeños escolares más conocen sobre sí mismos y su entorno. Por supuesto, existen opiniones diferentes sobre cómo los autores y profesores deberían implementar el juego, por temor a que existan múltiples escuelas de pensamiento sobre el tema.

Nuestro estudio no sólo examinó la importancia de los juegos en la planificación curricular, sino que también buscó comprender por qué los profesores apoyaron esta decisión y cómo se ve en las aulas infantiles donde se utilizan los juegos.

Para comprender la importancia de los juegos en el aula, utilizamos ambos métodos para realizar una encuesta y recopilar información. Los miembros del comité resaltaron esto durante la reunión detallada. Toda la información obtenida se incorporó las directrices entregadas a Chen y Stimpson y quedó claro que los maestros confiaban en métodos que no tenían en cuenta los juegos. Esto afecta negativamente.

2.1.2 Investigaciones nacionales

(Ramos, 2022) En la ciudad de Puno con un estudio de *juegos heurísticos para el buen desarrollo motriz en el colegio 270*, las preguntas más comunes son: ¿Cómo afectan los juegos heurísticos favorece al niño de 3 años? objetivo conocer sobre las variantes propuestas La metodología utilizada la experimental el diseño realizado antes del experimento no fue aleatorio en el pretest y posttest con intervención del investigador. Realizar juegos heurísticos y talleres de motricidad para niños en el colegio de Puno, un estudio de juegos en este colegio 270 las preguntas más comunes son: ¿Cómo afectan los juegos heurísticos motricidad fina en niños y niñas de 3 años en el I.E.I. influencia El objetivo del estudio fue conocer la influencia de los juegos heurísticos? El método utilizada el experimento y el diseño del curso realizado antes del experimento no fue aleatorio en el pretest y posttest con intervención del investigador. Realizar juegos heurísticos y talleres de motricidad para niños.

Alvarado (2018) Presento en el Posgrado *Juego heurístico y las matemáticas de un colegio primario UN de Tumbes*.

Con el único objeto de conocer de juegos heurísticos y aprendizaje de matemáticas de primaria. Los niños estimular el descubrimiento y la experimentación. Esto resulta de la interacción de diversas formas y materiales. Por otro lado, las intervenciones inmersivas en el aprendizaje de los números constituyen un medio privilegiado mediante el cual los docentes pueden observar individualmente los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Una vez que se implementen dichas estrategias, los maestros podrán desarrollar estrategias de aprendizaje más efectivas porque podrán tomar decisiones apropiadas al ser conscientes de los momentos de desarrollo, intereses y dificultades de cada estudiante.

Muñoz (2018) *con el tema en estudiantes de EBR en el 1° grado del colegio congona entre juego y motricidad, - 2018*". Celendín UPSP.

Realizamos un estudio en el colegio primario, un diseño preexperimental en muestra único, se aplican pretest y posttest, observación y verificación al recolectar el muestreo, los mecanismos utilizados son documentos y pruebas escritas, y a su vez se aplica el método *ara iducir*. También usado. Método para deducir Al aplicar la sugerencia del juego heurístico, las habilidades psicomotoras mejoraron significativamente y (todavía) alcanzaron el nivel de rendimiento esperado de habilidades psicomotoras en la dimensión de motricidad fina del 83,80%. Se encontró que alumnos de primer grado desarrollaron el movimiento motriz de la escuela primaria mejoró significativamente en las instituciones educativas antes mencionadas.

2.2 Bases teóricas

El juego

Imagina jugar como un reflejo espontáneo de la cultura que se desarrolla libremente en una hora y media con el consentimiento de los jugadores. Implica sensación y placer cuando forma parte de una actividad particular que tiene lugar en una situación imaginaria basada en tu consentimiento. (Huizinga, 2007).

sostuvieron que los jugadores creen que, cualesquiera que sean las razones que los llevaron a involucrarse, su único fin adquirir felicidad surge de la mismo actuar y que su único objetivo es hacerlo, jugando juegos por diversión. . placer de jugar. Creo que esto aclara una cosa. Él está entre ellos. (Decroly & Monchamp , 1932).

Tiene el concepto que los juegos como actividades entretenidas que entrenan la creatividad de los jugadores para adquirir habilidades básicas para un mejor desempeño. (González Alcantud, 1993).

sostiene que el juego inicialmente tiene un propósito funcional, pero a medida que comienza a involucrar experiencias emocionales, se convierte en un medio para distorsionar la vida menudo a de un mundo magico alejarnos de nuestra comprensión de la realidad.. (Piaget, 1990).

El vínculo entre juego y placer y concluye que favorece e desarrollo social. (López , 1997).

Heurístico - juego

así lo definen;

Santana (2015) Esta es también una definición de heurística o heurística de sus características y especificaciones: Denken

Elorza, (2012) Destacan que los juegos heurísticos permiten a niñas y niños implementar diferentes estrategias cognitivas en el contexto de experimentos. Además, Jaramillo (2013) sostiene que el juego heurístico ayuda a los educadores a tomar decisiones sobre su posición educativa viene hacer una forma para que los alumnos interactúen con variados materiales y darán rienda suelta a su imaginación incrementando propias capacidades a través de exploración, actividad en la búsqueda de cosas. Como a los niños no se les pregunta sobre el uso correcto o incorrecto de

los materiales, pueden concentrarse en gran medida en su propia exploración y descubrimiento mientras juegan.

Cordellat (2018) Destacan que los juegos heurísticos son juegos basados en el comportamiento espontáneo en estudiantes que fomentan la exploratorio de los niños de entre uno y dos años. Es un juego no estructurado que le da al niño un papel protagonista y un elemento de experimentación.

Goicoechea (2015) Señala que los juegos heurísticos son un método aplicado en las escuelas para la numeración así los niños aprenden de forma independiente y se basan en juegos de descubrimiento y exploración.

Se trata de una forma organizada de utilizar y potenciar las actividades espontáneas de los niños a partir de los dos años (a partir de 12 meses) utilizando materiales de la vida cotidiana.

Se trata de proporcionar a grupos de niños adecuados a su edad gran variedad de utensilios y contenedores en un ambiente controlado durante un período de tiempo determinado, permitiéndoles jugar libremente sin la intervención de un adulto. Este juego ofrece a los niños la oportunidad de descubrir los propios contenedores entablándose apegos naturales de los que participan solos y alcanzar su potencial.

El juego promueve, el desarrollo afectivo de los que participan de él. El juego crea fortalecimiento del carácter, perseverancia en los niños y es esencial para la integración. No sólo su subjetividad, sino también sus relaciones con sus padres, hermanos, profesores, niños y demás adultos de su entorno. Creamos un método. , los animales y las personas del mundo, cómo juzgamos nuestras propias acciones y las de los demás, y cómo tomamos nuestras propias decisiones.

Un juego con aspectos socioemocionales, cognitivos y sensoriales. Este juego consta de dos elementos: entretenimiento y educación ellos aprenden sin querer.

Se trata de adultos que planifican actividades de ocio con objetivos concretos. Por ejemplo, a través del juego motor y sensorial, los niños desarrollan sus habilidades motoras, aprenden a reconocer, utilizar y controlar su propio cuerpo y desarrollan sus sentidos a través de la estimulación.

En el lado emocional, el juego controla emociones, atributos, sentimientos y actitudes hacia los objetos y las personas. Gracias a este enfoque, es posible construir y mantener vínculos emocionales.

Afirma su propia existencia y demuestra poder y autonomía. En el aspecto social, este juego introduce a los niños en formatos sociales haciéndolos jugar solos, luego con los demás van a compartir juegos con sus pares de juego, superan y comprenden al parecer el punto de vista del grupo.

Juego heurístico- Características

Destaca que “los juegos heurísticos tienen las siguientes características: – Los juegos heurísticos activan las capacidades cognitivas de los niños al permitirles comprender su entorno y el desarrollo de su pensamiento”.

- Los niños se comportan con naturalidad y comienzan con todo lo que le queda próximo. Un niño puede aprovechar la gran curiosidad de niños y niñas para conocer su entorno, y puede mejorar las habilidades favoreciendo capacidades de cognición y comunicativas.

- Con jugar los escolares adquieren experiencia integrando las existentes con sus nuevas en función de las propiedades y texturas al maniobrar y tener contacto van asintiendo. Un juego heurístico no ocurre de forma natural ni repentina.

- Las acciones gratuitas para niños se realizan bajo la supervisión de un adulto. Es decir, cada etapa de evolución corresponde a su propia forma de creación y está directamente relacionada con la experiencia adquirida.

- Los juegos y actividades son actividades diseñadas para la adquisición del conocimiento y el saber tanto, no se limitan al aula, sino que requieren innovación e introducción de estrategias didácticas utilizando otros espacios como terrazas y otros lugares. Como formación integral de los estudiantes, los juegos heurísticos son una de promover la cognición y aprovecha para ayudar a los niños a cumplir las normas
- Asimismo, a través del juego, los niños y niñas aprenden a comunicarse e interactuar, observar a los demás, imitar las actividades de los adultos y despertar el interés de los educadores.

Juego heurístico-Elementos

Dávila (2013) señala que a la hora de desarrollar lo heurístico se tiene en cuenta factores:

- Entorno: dispone aulas polivalente donde realizamos diversos juegos heurísticos. Asimismo, las aulas cuentan con diversos tapetes, cada uno de los cuales debe colocarse por separado en el piso donde los estudiantes libre actividades de estímulos y distracciones.
- Grupos: están formados integrantes entre 6 y 8.
- Duración: La sesión tiene una duración aproximada de 50 minutos.

Otra fase es recolección, que dura aproximadamente de 5 a 10 minutos. La tercera y última fase es la fase oral, que dura de 10 a 15 minutos.

- Materiales: Deben estar disponibles diferentes materiales en diferentes contenedores.

Se encontraron 15 objetos elaborados con diferentes texturas, listones de herramientas como goma: corchos, gomas de máquinas de café: tuberías de agua, carretes, vasos y rotuladores.

Los metálicos: cadenas de distintos grosores, tapas con distintos diámetros, llaves, recipientes de hojalata.

Objetos de tela y lana: pompones, telas, cuerdas, cintas. Objetos elaborados con otros materiales: anillos.

-En una sesión de juego heurístico es una sesión tranquila en paz. Los estudiantes se concentran.

Esta sesión relajante donde te divertirás explorando y editando material.

Por este motivo, ya comentado, tamaño reducido así evitar distracciones y mantener la sesión tranquila.

Juego heurístico-fases

Para Fernández (2010) Los juegos heurísticos tienen tres fases.

- En primer lugar, el educador prepara los materiales en un aula, y elige el recipiente que más les convenga.

Las habitaciones se dividen en varias zonas de juego y los materiales se agrupan según su calidad.

Los niños pueden encontrar materiales esparcidos por el suelo y observar al maestro organizarlos.

- Al explorar combinaciones de materiales, los combinan, los tapan, los abren, los cierran, los rellenan, los sacan, los separan, los rotan, etc., empiezan a ajustarlos, para apilarlos, ellos, equilibrarlos.

-Los materiales son nuevamente ordenados en sus anaqueles, los clasifican con ayuda del profesor y meten cada material en la y ubicación en relación con otros objetos.

La duración entre cuarenta y cinco y una hora de la sesión va a depender del interés de los escolares en el desarrollo de las clases

Juego Heurístico- ejes

González (2017) Esto se da en pequeños números de participantes empleando objetos libremente al explora diferentes opciones.

Explorando lo más importante. A través de estas actividades se entrenan y enriquecen las habilidades de los niños. Se crea minúsculos equipos y los adultos tienen el camino libre para influir positivamente.

-Desarrolla en un espacio lo más amplio posible, sin distractores, antes de distribuir los materiales, conviene recoger los juguetes habituales y guardarlos fuera de la vista.

- La manipulación y estar fabricados con, dimensiones, textura, color y peso, porque la mayoría de los juguetes industriales están hechos de plástico. Preferiblemente, deben estar fabricados con materiales naturales y no con plástico. El sentido del tacto también se vuelve embotado. se combinar entre sí, es decir, que sean apilables y cerrados. Para jugar a este juego necesitas actualizar varios elementos (al menos 15 tipos) y se recomienda que tu hijo recolecte suficientes elementos para que no se acaben.

Juego heurístico-Objetivos

Espinoza (2018) “El objetivo de los juegos heurísticos es conseguir un buen desarrollo.

- Es autónomo la exploración porque no se plantea la cuestión del buen o mal uso de los materiales. No hay fracaso porque el niño está solo es el arquitecto en su conocimiento Los niños siguen su propio ritmo y fomentan la autoestima.

-Habilidad cognitiva: Reconocemos intuitivamente relaciones causales y propiedades de los objetos y adquirimos conceptos como forma, dimensiones, peso y capacidad a través de la experiencia.

- Concentración: capacidad de jugar con objetos, prestar atención y concentrarse desde una edad temprana. - Categorización: distinción entre diferentes objetos sin dejar de ser consciente la naturaleza.

-Inteligencia: es compararlos y deducir similitudes y diferencias permite determinado y descubrir sus conceptos. Entonces comienza a desarrollarse el pensamiento lógico matemático. la multitud. Todas estas primeras conclusiones le llevaron a dar los primeros pasos hacia el análisis y la síntesis, antes del desarrollo del intelecto abstracto.

- El aumento el uso de la coordinación mano-mano-ojo y desarrolla el equilibrio estático y dinámico porque interviene todo el cuerpo al mismo tiempo. Fomentando los inicios de habilidades sociales ya que los niños conviven con otros en ocasiones su pensamiento avanza imitando lo que hacen sus compañeros, pero tengo que decir que para algunos niños siempre es así. Sigue siendo difícil, incluso si juego un tipo de juego muy singular y análogo.

Juego heurístico-Organización

Santana (2015) ``Si quieres dar la máxima satisfacción a los niños, debes considerar algunos puntos fundamentales en cuanto a su composición:- ``Materiales de juego:

Se necesitan al menos 15 tipos, cada uno de los cuales debe colocarse en una caja. .

La bolsa permaneció cerrada. Cuanto más material se proporcione, mayores serán

- Cada bolsa requiere hasta 50 o 60 contenedores, y un grupo de 8 niños requiere al menos 20 contenedores.

- Las sesiones de juego requieren un espacio claramente definido y es grande como para que los niños puedan moverse libremente. Las alfombras ayudan a reducir los niveles de ruido. El silencio es un elemento importante de la sesión.

- Cualquier material de juguete que quede en la sala deberá ser retirado durante el periodo previsto para este tipo de actividad.

- Se deben designar y reservar determinados momentos del día guiado un buen tiempo porque puedes retirar el material y volver a montarlo.

Es importante elegir un horario en el que el número de adultos sea máximo para que cada adulto pueda concentrar toda su atención en un pequeño grupo de 6 a 8 niñas/niños como máximo.

Los niños no se amontonen entre sí emplear lo ambientes libres. Por lo tanto, primero debes distribuir una gran cantidad de contenedores de diferentes tamaños. Se estiman 2-3 piezas por escolar.

A continuación, elige un buen número de bolsas que contengan objetos que encajen bien entre sí: cadenas, tubos de cartón, pompones, gorros, aros, pelotas. Se colocan por separado o se apilan uno encima del otro para sin necesidad de orientación ni indicaciones. Recuerda que necesitas tiempo para pensar cómo jugar con los materiales y cómo jugar con ellos (Santana, 2015).

- Al igual que ocurre con la cesta del tesoro, el papel del adulto es el de permanecer silencioso y atento que generalmente hace que no sea necesario hablar con ellos.

- Cuando los niños quieren explorar, distribuyen. Tendrás que reorganizarlo con cuidado cuando llame.

- Los profesores deberán dejar las bolsas vacías decidan que es el momento guardar. Aunque la actividad es divertida, siempre deja suficiente tiempo (alrededor de 15 minutos) para limpiar rápidamente el aula.

Juego heurístico-Teorías

A. Valencia (2018) se basa en la teoría del aprendizaje por descubrimiento. La característica principal de esta teoría es que anima a los estudiantes a adquirir conocimientos por sí mismos. Esta forma de abordar la educación representa un cambio cualitativo con respecto a la mayoría de los métodos de enseñanza

tradicionales, donde los contenidos no tienen que gradualmente estar con el estudiante.

Mediante lo guiado, que se lleva a cabo explorando por curiosidad. Por lo tanto, la tarea del docente no es explicar el contenido final con propósitos claros, sino proporcionar material adecuado para motivar a los estudiantes a través de estrategias como la observación, comparación y análisis de similitudes y diferencias.

El objetivo final del aprendizaje por descubrimiento es que los estudiantes descubran cómo hacer las cosas de una manera positiva y constructiva. De hecho, los materiales proporcionados por el docente constituyen lo que Bruner llama andamiaje. Según los defensores de la teoría de Bruner, el aprendizaje por descubrimiento tiene las siguientes ventajas: anima a los estudiantes a pensar por sí mismos, formular hipótesis y tratar de confirmarlas sistemáticamente. Mejorar las estrategias metacognitivas. En otras palabras, aprenda a aprender.

- Estimula el amor propio y la sensación de seguridad. Se mejora la resolución creativa de problemas.

Esto es útil para la enseñanza ya que anima a los estudiantes a tomar un papel muy activo, analizar su aprendizaje, reflexionar sobre su forma de trabajar y utilizar técnicas para aprender de sus errores.

Variable Socialización:

Socialización Definición: El vincularse es el proceso por el cual una persona aprende los elementos sociales y culturales de su entorno a lo largo de su vida y los integra en la estructura de su personalidad bajo la influencia de importantes experiencias y factores sociales, y así la persona se acomoda a su cultura. El entorno en el que es quien influye una suposición, conciencia las estructuras sociales en la que los individuos aprenden de forma innata a distinguir entre lo que es aceptable y lo que no es aceptable en su comportamiento, y eso se define como un proceso

llamado socialización. Los individuos que nacen con diversos potenciales conductuales son guiados para desarrollar su comportamiento restringido actual en el margen del marco que se aproxima a lo que es convencional y aceptable según las pautas de la agrupación a la que pertenece.

Socialización dimensiones

A) INTEGRACIÓN. - Define diferentes actitudes o conductas y relaciones entre las personas, grupos, organizaciones como sociedades que emplean los humanos a partir de las percepciones y experiencias de las sociedades y grupos, su tendencia a asumir así como un impacto se produce se une a desconocidos, sin importar sus características, sin preocuparse por las diferencias. Solo la acción por relacionarse es significativa en el desarrollo social.

B) COMUNICACIÓN. -

Un progreso social:

Lo mejor es que sea una interacción comunicativa entre personas en la que surja entenderse de la siguiente manera:

La comunicación, como telón de fondo de todas las actividades humanas, se basa en una perspectiva sistémica. Las actividades humanas se construyen como sociales y por lo tanto buscan o involucran objetivos sociales. Por tanto, la comunicación debe entenderse como un medio de relaciones humanas y la base de todas las interacciones sociales.

Vander, (1992): "El relacionarse es a la vez sus objetivos finales, esto es diferentes en sus inicios, sus intereses y su accionar. Sí, el otro es el beneficio personal.

Trabajo, nueva situación, familia, etc. También hay situaciones a las que los humanos debemos adaptarnos. también, la interacción social entiende a los humanos

como seres sociales que prosperan en un lugar determinado. Es así que las costumbres y demás reglas son transmitidos por las familias, etc. Se transmite de generación en generación. Los más longevos lo transmiten a los más pequeños y así les permitan ser parte de la sociedad

Calderón (2001), el intinar es el proceso por el cual aceptan parámetros de su entorno e integra en para formar, conseguimos que los niños aprendan la diferencia entre el bien y el mal durante todo el proceso de socialización.

favorecer dice Heron, el hombre fomentan comportamientos en sus sociedades, pero eso no significa que ignoren su individualidad cuando los adoptan. Cada persona tiene características individuales que moldean su comportamiento, trabaja. Asimismo, la interacción social, como se mencionó anteriormente, va a ocurrir a lo largo de la existencia.

Teorías relacionadas a socializaciones

Teoría de la Interacción

Los conceptos desarrollados por Vygotsky en el 26. construye su hipótesis en cuanto al razonamiento y resolver dificultades, gracias a este concepto llegué a concebir sobre el conocimiento quedan momificados en el proceso social Para los niños pequeños, este enfoque se lleva a cabo a través de actividades desarrolladas por los propios niños pequeños durante el entrenamiento.

Vygotsky tenía claro que la socialización de un niño se forma sobre la base de procesos cognitivos. En efecto, el niño puede adquirir ciertos conocimientos y desarrollarse hacia niveles superiores adaptados a la expresión social y cultural del entorno. Asimismo, el niño o niña posteriormente nutrirá y fortalecerá sus vínculos internos.

Piaget, indico algunas etapas en que las personas desarrollan estructuras

Cognitivas cobran lógica, los niños van madurando mentalmente a medida que crecen.

A medida que envejecemos, pasamos del pensamiento concreto al abstracto. Esto favorece la cognición superior.

Teoría Psicosocial

según Erikson los niños a través de interacciones sociales con otros niños, pierden su personalidad. El postula menor pasar por ocho ciclos, estos ayudan a formar la personalidad.

Teoría del Aprendizaje Social

En el 77 Bandura plantea que aprenden observando la sociedad otros sujetos, como los progenitores, y son capaces de adquirir nuevas formas de comportamiento. Bandura enfatizó que deja de lado las teorías conductuales que llevan a las personas a comportamientos aburrido.

UNICEF, nos menciona que hay una conexión entre patrimonio y legado.

Intercambio entre los menores, lo que significa que los niños y las niñas son singularidades auto creadas como parte de su unicidad. Estas singularidades son características que aparecen a medida que los niños y las niñas crecen en cada etapa, razón por la cual aparecen características que nacen en la etapa de infantil.

- **Progreso personal.** - Los niños son pura emoción, a las que poco a poco se adaptan y expresan de diferentes maneras. Esta etapa también incluye y está influenciada por los métodos cognitivos psicosexuales discutidos por Freud en la teoría anterior. Este conocimiento representa el periodo durante el cual

los niños y niñas se familiarizan con este campo, lo descubren y experimentan su evolución.

El estado de las emociones es prestar atención y darse cuenta de los centrales que las personas tienen hacia los demás de manera adecuada y precisa, así como ajustar su estado de ánimo y adoptar un enfoque empático.

Algunas características de la dimensión emocional:

- Se puede construir un vínculo entre padres e hijos.
- Desarrolla la comunicación entre los niños y sus compañeros.
- Se pueden reconocer sentimientos de conciencia.
- Se pueden reconocer los sentimientos internos.

Situaciones sociales: Este aspecto se aprecia en interacciones que involucran relaciones con otros y el establecimiento de vínculos entre pares. La dimensión social también se puede atribuir al respeto de leyes así los valores se produzcan.

Algunas características de los aspectos sociales:

- Unificar personas con perfiles similares.
- Extender comunicaciones.
- Comunicarse con aplicaciones y dispositivos similares.

Otárola (2010) afirma que los aspectos de la infancia inclusiva basados en el desarrollo serán abordados, por los titulares y las partes interesadas. Pero también, para generar apoyo para el avance global de la educación de niños y

niñas, las redes deben estar alineadas con este fin, lo que significa proporcionar recursos.

Bases filosóficas

Kant (2004) considera los juegos como actividades con un propósito durante el juego es un cumulo de experiencias talento. A través del juego, se crear vínculos psíquicos que permiten a la gente juega constantemente, uniforme aplica acciones predeterminadas y bien pensadas para desarrollar la idea y hacer que las personas estén satisfechas. Así como los artistas crean y disfrutan su trabajo y disfrutarlos. (Kant, 2004)

Nietzsche describe dijo el juego no tiene propósito siendo una acción intuitiva del ser humano.

Este visionario, sobre el juego debe tener un cierto grado de moralidad, porque hay responsabilidad y autoconciencia en las acciones, pero tiene la cualidad de la versatilidad permitiendo realizar excelentes investigaciones en diversos campos artístico o científico particularmente de las experiencias.

(Ripoll, 1993) Consideramos que es necesario que los hombres regresen a sus sueños para que puedan realizar

Así la socialización y el juego están de la mano determinando Comportamientos y relaciones con personas, grupos, organizaciones y las propias sociedades con las que interactúan. Las relaciones humanas se presentan y desarrollan a partir de las percepciones y experiencias de las sociedades y grupos, su tendencia a asumir así como su impacto que se produce con desconocidos, sin importar sus características, sin preocuparse por las diferencias y la pertenencia.

Definición de términos básicos

- **Jugos:** que es una práctica espontánea así a darle sentido a nuestro entorno, incluso si son solo ilusiones. Los juegos nos acercan a los juegos en sí son deportes.

- **Heurístico:** proviene del griego εὕρισκειν,¹ (etimología común con Eureka²) y significa “encontrar la invención”.

- **socialización** es el vínculo o conexión con otras personas ello da soluciones a los problemas clásicos del sistema social.

2.3 Hipótesis de investigación

2.3.1 Hipótesis general

El vínculo es directo del juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

2.3.2 Hipótesis específicas

Existe la conexión entre el juego heurístico y la Integración se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

Existe la conexión entre el juego heurístico y Comunicación se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

Existe la conexión entre el juego heurístico y Autonomía se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

2.4 Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable Independiente Juegos heurísticos Son Recursos didácticos en formas de juegos aplicables al aula que permiten fortalecer el proceso educativo	1. Técnicas lúdicas	- Interacción educativa - Motivación al aprendizaje	1 a 4 ítems
	2. Estrategias de enseñanza	- Rendimiento escolar	de 5 a 8 ítems
	3. Técnicas de interaprendizaje	- Innovación Pedagógica	de 9 a 12 ítems

Tabla 2. Operacionalización de la variable Y

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Índice	Niveles y rangos
Socialización Mecanismo por el cual las personas interiorizan las reglas de su entorno sociocultural donde se encuentran inmersos, las integran en su persona para poder adaptarse a dicho entorno Gimeno (1999)	Integración	▪ Respeto y amistad. ▪ Alegría y ayuda. ▪ Integra al grupo. ▪ Motivación y <u>colaboración.</u>	0 – 4		0–5
	Comunicación	▪ Espontáneo. ▪ Respeta opiniones ▪ Dialoga con los demás. ▪ <u>Expresa sus opiniones.</u>	5 – 8		6– 13
	Autonomía	▪ Participación en cualquier actividad. ▪ Cumple las reglas. ▪ Manifiesta seguridad. ▪ Tiene iniciativa y <u>comparte.</u>	9 – 14		14 – 20

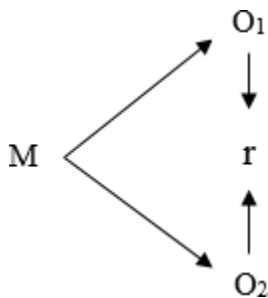
CAPITULO III METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Dependiendo del tipo de investigación, puede ser descriptiva, cuando describe hechos observados, o correlacional, cuando estudia la relación entre las variables heurísticas del juego y la socialización.

Manejo de variables en la investigación descriptiva. Las variables no se manipulan sino que son descritas tal como aparecen en el entorno empleando lo cuantitativo y cualitativos, sobre todo descriptivo.

Diseño descriptivo – correlacional (esquema)



Donde:

M = Muestra

O₁ = Observación de la V₁

O₂ = Observación de la V₂

r = Correlación entre ambas variables

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

conformada por 105 el juego heurístico y Autonomía se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

3.2.2 Muestra

Serán los 105 escolares.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Estas fuentes utilizadas por el indagador y que recopilan información en investigación. Estas herramientas brindan a datos para usarse e interpretarse de acuerdo la información relacionados con las variables de estudio y sus objetivos específicos. Se utilizaron dos formularios como variables recomendadas en el estudio.

3.4 Técnicas para el procedimiento de la información

Incluye el procesamiento información no estructurados durante la recolección y tiene como objetivo generar resultados organizados y analizarlos de acuerdo a los objetivos. La hipótesis de la investigación realizada.

Estrategias de análisis: Elección de paquetes de software estadístico SPSS 24 y Excel. Análisis estadístico. Se analizan los datos y se vinculan las variables mediante sistemas. El primer paso descriptivo implica organizar los datos en una tabla, insertarlos en una matriz, mostrarlos en una tabla de frecuencia descriptiva y luego analizar los datos mediante pruebas estadísticas para determinar las relaciones entre los elementos identificados. Factor. Para una hipótesis específica, realice un análisis similar para comparar la hipótesis general.

CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivo de las variables

Tabla 3. El juego heurístico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	28	26,7	26,7	26,7
	Bajo	4	3,8	3,8	30,5
	Medio	73	69,5	69,5	100,0
	Total	105	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicado en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

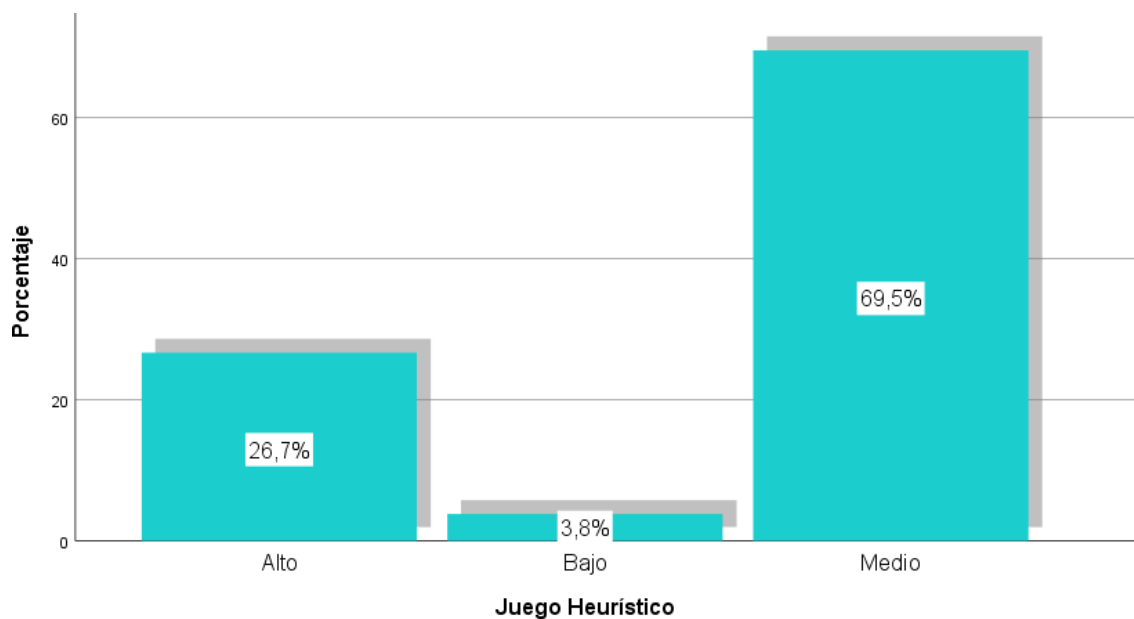


Figura 1. El juego heurístico

De la fig. 1, un 69,5% escolares del Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023 evidencian medio nivel en la variable juego heurístico, un 26,7% lograron un nivel alto y un 3,8% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 4. Técnicas lúdicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	30	28,6	28,6	28,6
	Bajo	2	1,9	1,9	30,5
	Medio	73	69,5	69,5	100,0
	Total	105	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicado en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

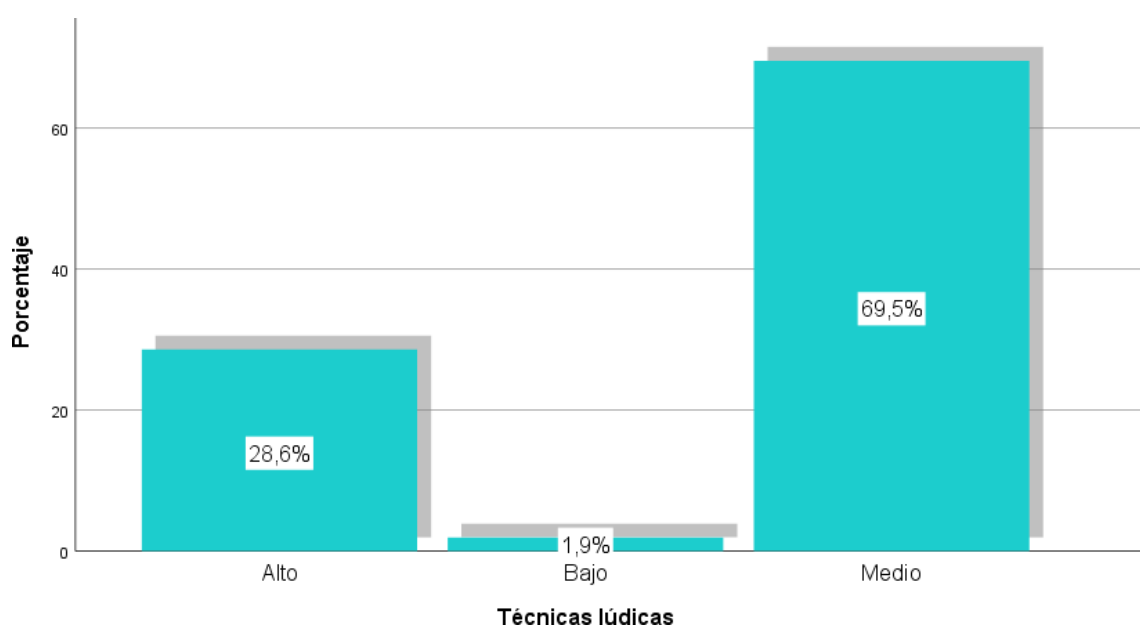


Figura 2. Técnicas lúdicas

De la fig. 2, un 69,5% de niños del Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023 exhiben un nivel medio en la dimensión técnicas lúdicas dentro del juego heurístico, un 28,6% alcanzaron un nivel alto y un 1,9% lograron un nivel bajo.

Tabla 5. Estrategias de enseñanza

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	21	20,0	20,0	20,0
	Bajo	4	3,8	3,8	23,8
	Medio	80	76,2	76,2	100,0
	Total	105	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños del Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

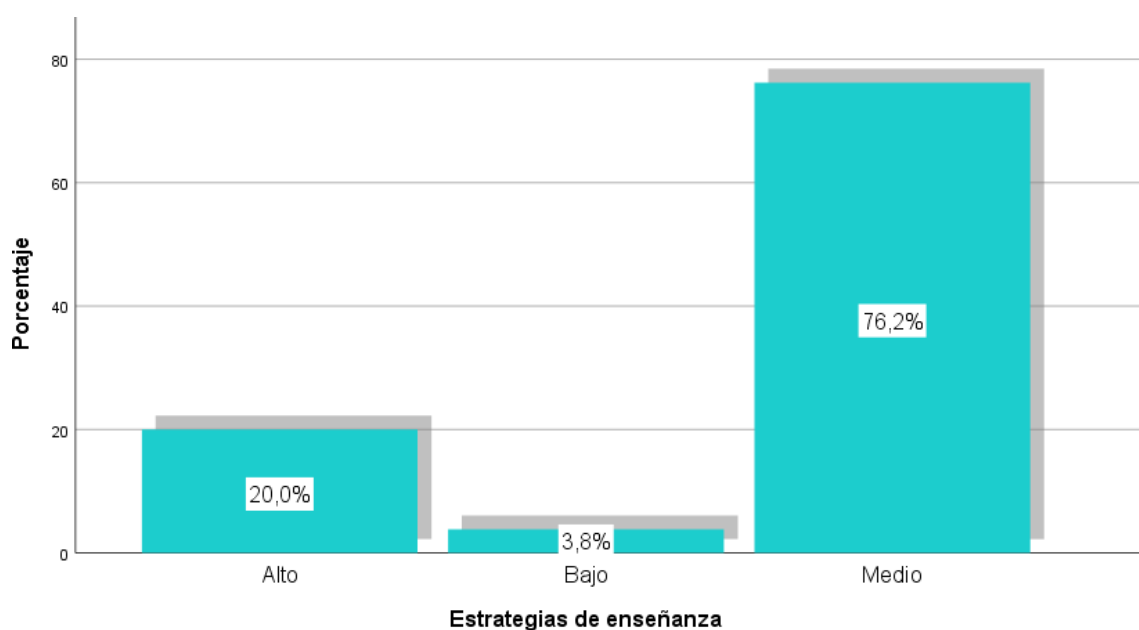


Figura 3. Estrategias de enseñanza

De la fig. 3, un 76,2% de niños del Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023 muestran un nivel medio en la dimensión estrategias de enseñanza dentro del juego heurístico, un 20,0% consiguieron un nivel alto y un 3,8% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 6. Técnicas de interaprendizaje.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	28	26,7	26,7	26,7
	Bajo	2	1,9	1,9	28,6
	Medio	75	71,4	71,4	100,0
	Total	105	100,0	100,0	

Fuente: instrumento aplicado en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

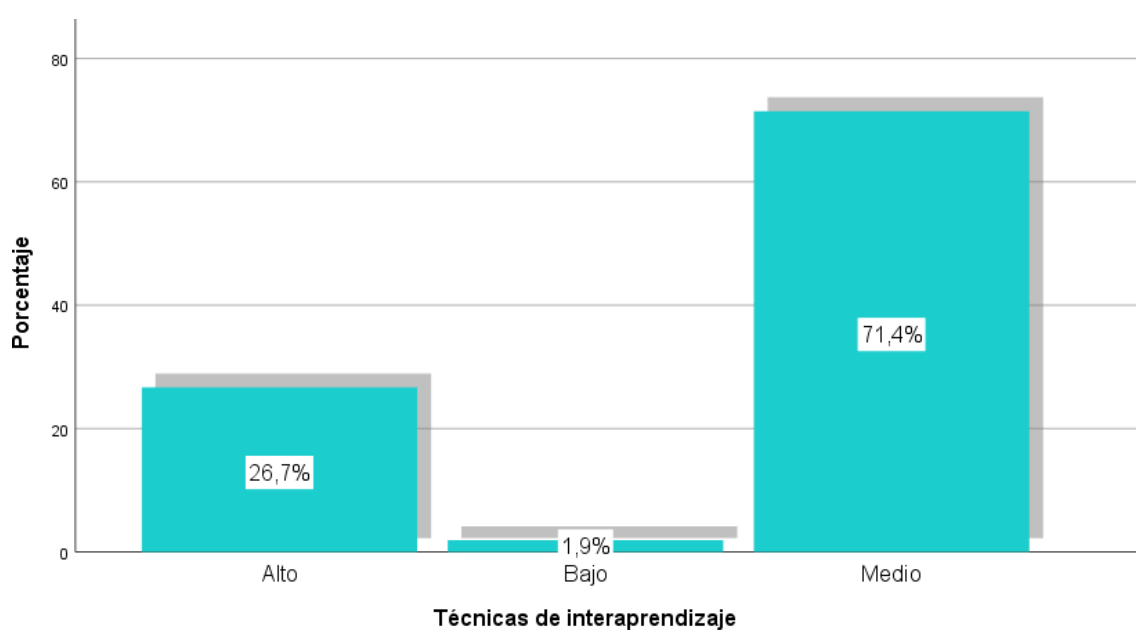


Figura 4. Técnicas de interaprendizaje.

De la fig. 4, un 71,4% de escolares del Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023 evidencian un medio nivel en la dimensión técnicas de aprendizaje dentro del juego heurístico, un 26,7% lograron un nivel alto y un 1,9% obtuvieron un nivel bajo.

Tabla 7. Socialización.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Alto	30	28,6	28,6	28,6
	Bajo	19	18,1	18,1	46,7
	Medio	56	53,3	53,3	100,0
	Total	105	100,0	100,0	

Fuente: Ficha de observación aplicada a niños del Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

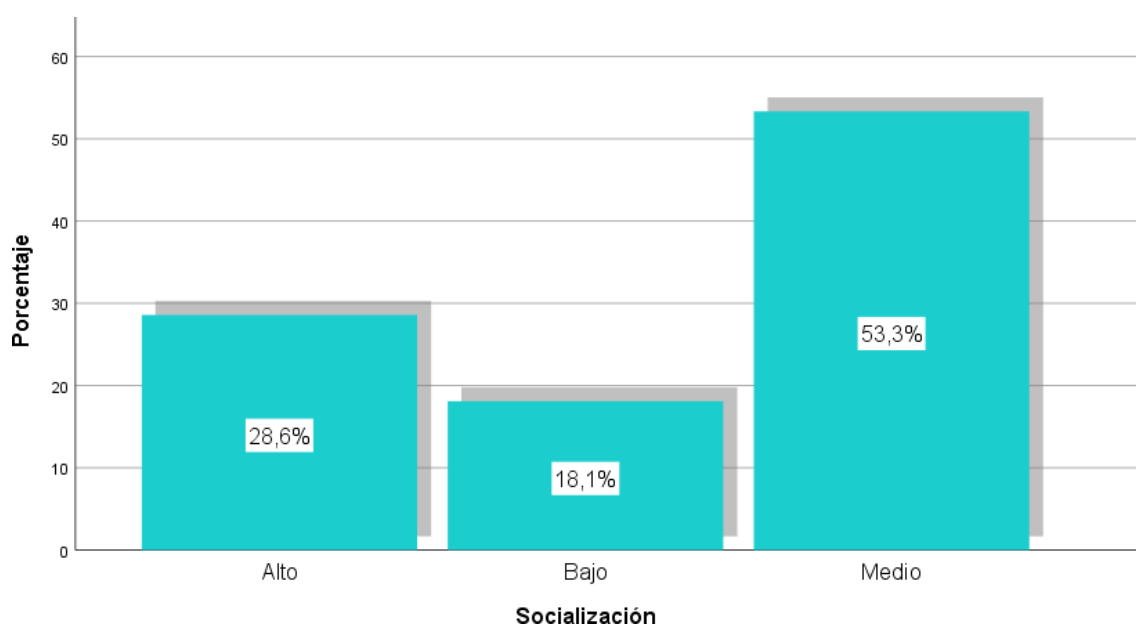


Figura 5. Socialización

De la fig. 5, un 53,3% de escolares del Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023 evidencian nivel medio en la variable socialización, un 28,6% consiguieron un nivel alto y un 18,1% lograron un nivel bajo.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

H_a: Existe relación directa entre el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

H₀: No Existe relación directa entre el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

Tabla 8. El juego heurístico y la socialización

			Correlaciones	
			Juego Heurístico	Socialización
Rho de Spearman	Juego Heurístico	Coeficiente de correlación	1,000	,526**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	105	105
	Socialización	Coeficiente de correlación	,526**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	105	105

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

La tabla muestra una correlación de $r = 0,526$ con un valor $\text{Sig} < 0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto se evidencia que existe relación de intensidad moderada entre el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

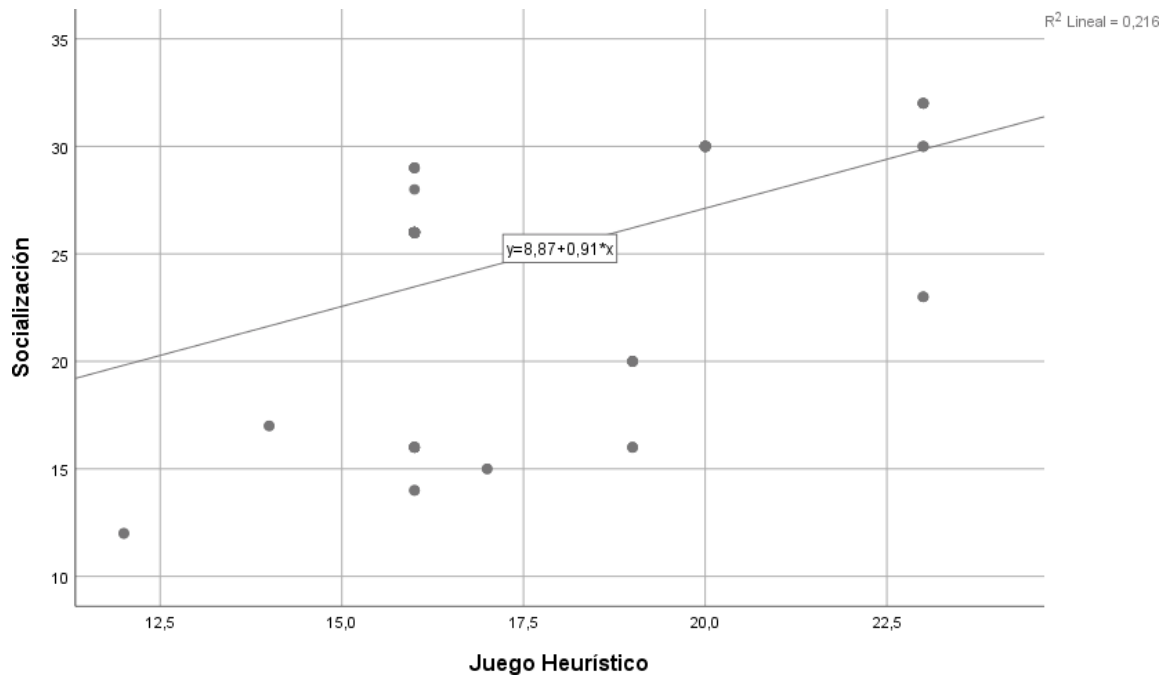


Figura 6. *El juego heurístico y la socialización*

Hipótesis específica 1

H1: Existe relación directa entre la Técnicas lúdicas y la Integración en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023..

H0: No Existe relación directa entre la Técnicas lúdicas y la Integración en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

Tabla 9. Las técnicas lúdicas y la socialización

			Técnicas lúdicas	Socialización
Rho de Spearman	Técnicas lúdicas	Coeficiente de correlación	1,000	,644**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	105	105
	Socialización	Coeficiente de correlación	,644**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	105	105

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

La tabla muestra una correlación de $r= 0,644$ con un valor $\text{Sig}<0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto se evidencia que existe relación de intensidad buena entre las técnicas lúdicas y la socialización en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

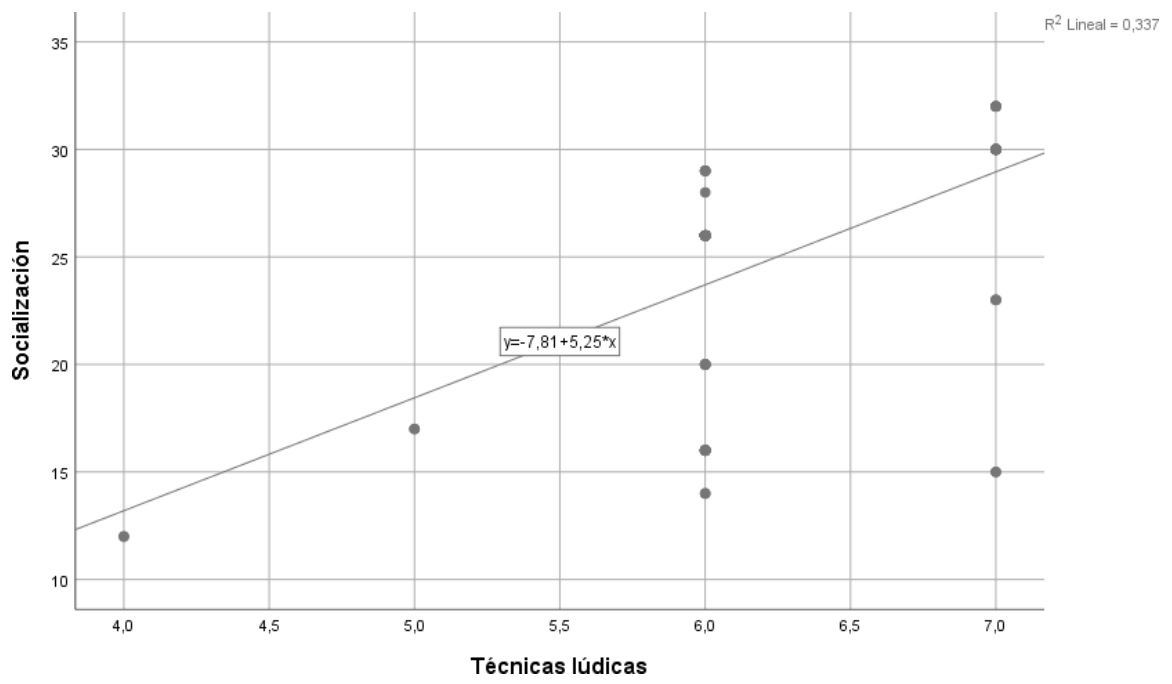


Figura 7. Las técnicas lúdicas y la socialización

Hipótesis específica 2

H2: Existe relación directa entre la Estrategias de enseñanza y Comunicación en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

H0: No Existe relación directa entre la Estrategias de enseñanza y Comunicación en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

Tabla 10. Las estrategias de enseñanza y la socialización

			Estrategias de enseñanza	Socialización
Rho de Spearman	Estrategias de enseñanza	Coefficiente de correlación	1,000	,497*
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	105	105
	Socialización	Coefficiente de correlación	,497*	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	105	105

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

La tabla muestra una correlación de $r= 0,497$ con un valor $Sig<0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto se evidencia que existe relación de intensidad moderada entre las estrategias de enseñanza y la socialización en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

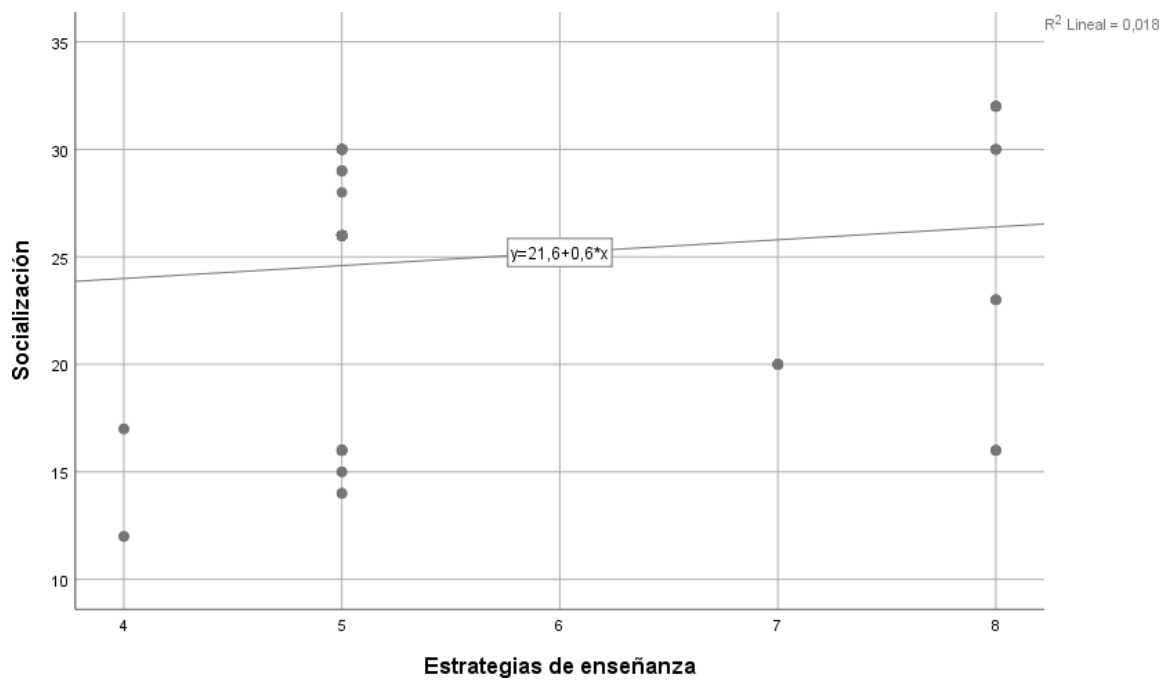


Figura 8. Las estrategias de enseñanza y la socialización.

Hipótesis específica 3

H3 Existe relación directa entre la Técnicas de interaprendizaje y Autonomía en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

H0: No existe relación directa entre la Técnicas de interaprendizaje y Autonomía en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023

Tabla 11. La técnica de interaprendizaje y la socialización

Correlaciones

			Técnicas de interaprendizaje	Socialización
Rho de Spearman	Técnicas de interaprendizaje	Coefficiente de correlación	1,000	,629**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	105	105
	Socialización	Coefficiente de correlación	,629**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	105	105

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

La tabla muestra una correlación de $r= 0,629$ con un valor $\text{Sig}<0,05$ con lo cual se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la nula. Por tanto se evidencia que existe relación de intensidad buena entre las estrategias de enseñanza y la socialización en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

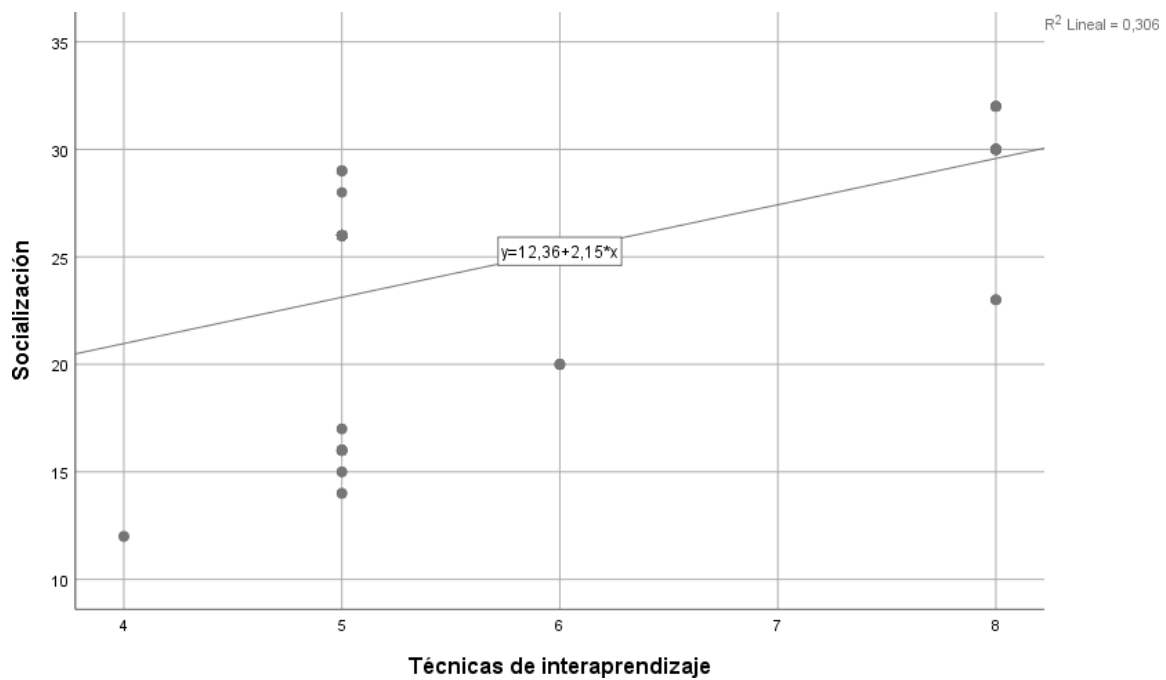


Figura 9. La técnica de interaprendizaje y la socialización.

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Después del análisis se evidencia que existe relación de intensidad moderada entre el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023. Con similares conclusiones se encontraron en las investigaciones de Ruiz (2017). En su tesis de grado " El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil." Universidad de Cantabria. Los resultados obtenidos se enmarcan dentro de una de las orientaciones que plantean Cheng y Stimpson que muestran que como esperábamos hay un gran número de docentes que se basan en una metodología en la que apenas se tiene en cuenta el juego, algo que no es deseable para el desarrollo y la forma de pensar de los niños.

Y en la de (Ramos, 2022) con el trabajo investigativo de juegos heurísticos sobre el desarrollo de la motricidad fina en la escuela No. 270 Independencia, Ciudad de Puno 2021, el objetivo del estudio fue demostrar juegos heurísticos sobre el desarrollo de la motricidad fina A. A se realizó el censo sobre la muestra; De igual forma, la herramienta de recolección de datos es la observación. Los resultados del cuestionario de la dimensión de coordinación ojo-mano muestran que el 73,3% de las personas "siempre" mejoran su capacidad de coordinación ojo-mano. , el 80% delas personas "siempre" está interesada en diferentes juegos mejorando la motricidadfina, y finalmente en la dimensión coordinación ojo-mano, el 60% de las personas

“siempre” identifica las cualidades percibidas a través de sus sentidos. Se concluyó que el impacto de las estrategias educativas en la estimulación de la motricidad fina fue positivo al permitir que los niños de Puno participaran en talleres con diferentes juegos de estimulación heurística.

En el juego heurístico, el niño está en el centro de su propio aprendizaje porque, de forma natural, explora y descubre todo lo que le rodea. El papel que desempeña el niño pequeño ya demuestra lo beneficioso que resulta para él este tipo de actividad.

CONCLUSIONES

- **Primera:** Existe relación de intensidad moderada entre el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.
- **Segunda:** Existe relación de intensidad buena entre las técnicas lúdicas y la socialización en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.
- **Tercera:** Existe relación de intensidad moderada entre las estrategias de enseñanza y la socialización en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.
- **Cuarta:** Existe relación de intensidad buena entre técnicas de aprendizaje y la socialización en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

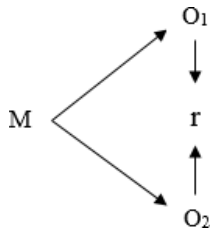
RECOMENDACIONES

- **Primera:** Se recomienda que debe propiciar el uso de todo tipo de juegos heurísticos durante el desarrollo de las actividades para favorecer la socialización del niño.
- **Segunda:** Las profesoras deberían ejecutar talleres de capacitación utilizando juegos heurísticos en el desarrollo de las actividades educativas, ya que ayuda al niño a su desarrollo su socialización cognitiva, psicomotor y afectiva, orientándoles a fundamentarlos para lograr mejorar una buena socialización entre sus compañeros y docente.
- **Tercera:** Los padres de familia que deben participar en toda la actividad planteadas de la I.E. con el fin de brindar seguridad a sus hijos y ofrecerle mucho cariño y mostrando confianza y respeto a sus hijos, de esa forma se sentirán seguros y tener mayores probabilidades desarrollar la socialización de sus niños.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Juego heurístico y socialización en el Centro Educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES		
			Variable	Dimensión	Items Indicadores
<p>Problema General ¿En qué medida el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Cómo la Técnicas lúdicas y la Integración se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023?</p> <p>¿Cómo la Estrategias de enseñanza y Comunicación se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023?</p> <p>¿Cómo la Técnicas de interaprendizaje y Autonomía se relaciona en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023?</p>	<p>Objetivo General Determinar y conocer el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego heurístico y la Integración en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego heurístico y Comunicación en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023</p> <p>Determinar la relación que existe entre el juego heurístico y Autonomía en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023</p>	<p>Hipótesis General Existe relación directa entre el juego heurístico y la socialización se relacionan en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023</p> <p>Hipótesis Específicas Existe relación directa entre la Técnicas lúdicas y la Integración en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.</p> <p>Existe relación directa entre la Estrategias de enseñanza y Comunicación en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.</p> <p>Existe relación directa entre la Técnicas de interaprendizaje y Autonomía en el Centro educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.</p>	<p>V₁ Juego heurístico</p>	<p>1. Técnicas lúdicas</p> <p>2. Estrategias de enseñanza</p> <p>3. Técnicas de interaprendizaje</p>	1-17
<p>V₂ socialización</p>	<p>Integración</p> <p>Comunicación</p> <p>Autonomía</p>				

METODOLOGÍA		POBLACIÓN Y MUESTRA
Diseño de investigación	Procesamiento	
<p>Tipo de Investigación Estudio correlacional y descriptivo</p> <p>Técnicas de recolección de datos Ficha de observación</p> <p>Instrumentos de recolección de datos Ficha de observación del juego y el desarrollo integral del niño</p> <p>Esquema</p>  <pre> graph LR M --> O1 M --> O2 O1 --> r O2 --> r </pre> <p>Donde: M = Muestra O1 = Observación de la V1 O2 = Observación de la V2 r = Correlación entre ambas variables</p>	<p>Tabulación de datos</p> <p>Representación gráfica</p> <p>Análisis e interpretación de datos</p> <p>Aplicación de SPSS 24.</p>	<p>Población La está conformada por los 105 niños</p> <p>Muestra La muestra repite la conformación de la población, total del jardín.</p>

Matriz de datos

Codigo	Juego Heurístico														V1	Socialización														V2				
	Técnicas lúdicas				Estrategias de enseñanza					Técnicas de interaprendizaje						ST1	Integración				Comunicación				Autonomía						ST2			
	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	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
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	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
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	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
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	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
16	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
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	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
21	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
22	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
23	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
24	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
25	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
26	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
27	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
28	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
29	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
30	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
31	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
32	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
33	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

74	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
75	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
76	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
77	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
78	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
79	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
80	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
81	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
82	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
83	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
84	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
85	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
86	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
87	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
88	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
89	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
90	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
91	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
92	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
93	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
94	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
95	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
96	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
97	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
98	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
99	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
100	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
101	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
102	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
103	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
104	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
105	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

I. Referencias

Bibliografía

- De Santos. (2012.). *Socialismo o fascismo*. Lima,,: San Marcos.
- Decroly , O., & Monchamp , E. (1932). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*,. Madrid: Lib. Española y Extranjera.
- Dirección inicial. (2005). *Guía Juego y comunicación Documento de trabajo; para docentes coordinadoras de promueis de zonas rurales*. Lima: Ministerio de Educación.
- Durand Baras , G. E. (2016). *psicomotricidad en el desarrollo integral. Programa de psicomotricidad en el desarrollo integral en niños de tres años - Comas, 2016*. Universidad Cesar Vallejos., Lima.
- Gesell. (1985). *Embriología de la conducta, los caminos de la mente humana*. Buenos Aires: Paidós.
- González Alcantud, J. (1993). *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona: Antrophos.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Barcelona: Alianza Editorial/ Emence Editores.
- Kant, I. (2004). *Crítica del juicio*. Madrid: Editorial Espasa.
- Lillo, J. (2010). *El juego como metáfora de libertad y responsabilidad. La ética. hermenéutica de Gadamer*. Valencia, es: Universidad de Valencia: hermenéutica de Gadamer. Valencia, es: Universidad de Valencia.
- López , R. (1997). *El juego como recurso educativo. Guía antológica*. Universidad de València.: Dep. Educación Comparada e Historia de la Educación.
- Otálora. (13 de 12 de 2019). *Aprendizaje como es espacio educativo(universidad el valle Colombia) recuperado en*. (u. e. Colombia, Editor) Obtenido de

www.scielo.org.co/pdf/rees/ns/nsa04.pdf :

www.scielo.org.co/pdf/rees/ns/nsa04.pdf.

Perú. (21 de 07 de 2000). El Congreso de la República Ley N° 27337.- Aprueba el Nuevo Código de los Niños y Adolescentes. Casa de Gobierno, en Lima,, Peruano, Peru.

Piaget, J. (1990). *Juego y desarrollo*, Barcelona: Grijalbo. Barcelona: Grijalbo.

Ramos, P. R. (2022). El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad. *heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de niños de 3 años de la IEI N° 270*. Universidad de Puno, Puno.

Reboul, O. (1993). *Nietzsche crítico de Kant*. Madrid: Editorial del Hombre Anthropos.

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral. *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria:, Santander, España.

Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego Reforzar el aprendizaje a través* (Vol. 3 United Nations Plaza). New York, NY 10017: Publicado por UNICEF.

Wild, R. (1999). *Educación para ser*. Barcelona: Herder Editorial S.L. Barcelona: Wild, R. (1999). *Educación para ser*. Barcelona: Herder Editorial S.L.



**Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

Lista de cotejo para medir Juego heurístico y socialización en el Centro Educativo el Buen Pastor, Barranca -2023.

DATOS GENERALES:

1. con el objeto: Determinar como Juego heurístico y socialización en este colegio

Instrucciones: De las siguientes afirmaciones elegir solo una opción

1	2	3	4	5
Nunca	La mayoría de las veces no	Algunas veces sí, algunas veces no	La mayoría de las veces sí	Siempre

FINALIDAD

Socialización	5	4	3	4	1
----------------------	---	---	---	---	---

- 1 Siempre cuido y protejo a mis hijos.
- 2 Le doy a mi hijo lo que quiere.
- 3 Puedo observar que mi hijo generalmente se fija metas a corto plazo.
- 4 Es mejor razonar con tus hijos que decirles qué hacer.
- 5 Si tengo que decirle “no” a mi hijo, normalmente le explico por qué.
- 6 Mi hijo generalmente controla su ira, sus impulsos y sus emociones.
- 7 Hasta ahora, no he tenido que utilizar castigos corporales para disciplinar a mi hijo.
- 8 Hasta ahora no he necesitado expresarle mi enojo a mi hijo.
- 9 En casa compartimos la responsabilidad de criar a nuestro hijo
- 10 En casa compartimos tareas juntos.
- 11 Mi hijo está listo para participar en pequeñas actividades y responsabilidades familiares.
- 12 Disfruto de mis responsabilidades como padre.
- 13 Ayudo a mi hijo a establecer metas y reglas de comportamiento.
- 14 Mis hijos son responsables de sus reglas de conducta mutuamente acordadas.
- 15 Tengo suficiente tiempo con mi hijo.
- 16 Pasé suficiente tiempo hablando con mi hijo.
- 17 Cuando mi hijo está molesto por algo, normalmente me lo dice.