

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS CONTABLES Y**  
**SOCIALES**

**Escuela Profesional de Educación**



**TESIS**

“El juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa Inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022”

Presentada por:

**ATAO MENDOZA, Julia**  
**BULEJE GALLEGOS, Rosa Erika**

Para optar el título profesional de:

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN - NIVEL INICIAL**

**Andahuaylas - Apurímac - Perú**

**2023**

## **Tesis**

“El juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de la  
Institución educativa Inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022”

### **Línea de Investigación**

Innovación, Pedagogía e Interculturalidad

### **Asesor (a):**

Dra. Carmen PALOMINO PERALTA



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS CONTABLES Y SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**“EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 243  
TEJAMOLINO – ANDAHUAYLAS 2022”**

Presentado por las Bach. **JULIA ATAÑO MENDOZA** y **ROSA ERIKA BULEJE GALLEGOS**; Para optar el título profesional de: **LICENCIADA EN EDUCACIÓN - NIVEL INICIAL**

Sustentado y aprobado el **07 noviembre del 2023** ante el jurado:

<b>Presidente</b>	:Dr. Filómon Palomino Román
<b>Primer miembro</b>	:Mg. Vladimir Salazar Gutiérrez
<b>Segundo miembro</b>	:Dra. Rusbita Reynaga Chavez
<b>Asesor</b>	:Dra. Carmen Palomino Peralta

## Reporte de similitud

### “EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 243 TEJAMOLINO – ANDAHUAYLAS 2022”

#### Revisión de tesis

##### INFORME DE ORIGINALIDAD



##### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes</b> Trabajo del estudiante	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.utea.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>Submitted to Universidad Catolica de Avila</b> Trabajo del estudiante	

## **Dedicatoria**

Dedicamos nuestro trabajo de tesis a nuestros seres queridos y a los niños que participaron de la Institución educativa, que fueron las personas que nos motivaron para realizar la investigación del tema tratado, así mismo, a las personas que desinteresadamente nos apoyaron en toda esta investigación.

## **Agradecimiento**

Damos gracias a nuestro creador, a mi familia por su gran apoyo que me brindaron en mis momentos que me sentí impotente, donde me impulsaban a seguir adelante.

Dedico estas palabras a mis compañeras y amigos, tanto presentes como pasados, quienes generosamente compartieron sus conocimientos, momentos felices y tristes. También, agradezco a todas las personas que me brindaron apoyo a lo largo de este recorrido.

## Índice de contenidos

	Pág.
Portada.....	i
Línea de Investigación .....	ii
Reporte de similitud.....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento .....	vi
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas .....	viii
Índice de figuras .....	ix
Resumen .....	x
Abstract.....	xi
<b>Introducción.....</b>	<b>xii</b>
CAPITULO I .....	13
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	13
1.1. Descripción y formulación del problema .....	13
1.2. Identificación y formulación del problema .....	15
<b>1.2.1. Problema general.....</b>	<b>15</b>
<b>1.2.2. Problemas específicos .....</b>	<b>15</b>
1.3. Objetivos de la investigación.....	16
<b>1.3.1. Objetivo general.....</b>	<b>16</b>
<b>1.3.2. Objetivos específicos .....</b>	<b>16</b>
1.4. Justificación e importancia .....	17
1.5. Hipótesis .....	17
<b>1.5.1. Hipótesis general .....</b>	<b>18</b>
<b>1.5.2. Hipótesis específicas.....</b>	<b>18</b>
1.6. Variables.....	18
TITULO II.....	19
MARCO TEÓRICO .....	19
2.1. Antecedentes.....	19
2.2. Bases teóricas .....	30
2.3. Definición de términos .....	64
CAPITULO III .....	68
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	68
3.1. Tipo y nivel de investigación .....	68
<b>3.2. Ámbito temporal y espacial .....</b>	<b>70</b>
3.3. Población y muestra .....	70
3.4. Instrumentos .....	70
3.5. Análisis de datos.....	71
3.6. Consideraciones éticas .....	72
CAPITULO IV .....	73
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	73
Tercera hipótesis específica .....	89
Conclusiones.....	91
Recomendaciones.....	92

Referencias ..... 93

## Índice de tablas

	Pág.
<b>Tabla 1.</b> Muestra de estudio.....	70
<b>Tabla 2</b> Tabla cruzada entre el juego y el sexo de los niños.....	73
<b>Tabla 3</b> Tabla cruzada entre el juego y la edad .....	74
<b>Tabla 4</b> Tabla cruzada entre las habilidades sociales y el sexo de los niños .....	74
<b>Tabla 5</b> Tabla cruzada entre el hábito de lectura y la edad.....	75
<b>Tabla 6</b> Variable: el juego .....	75
<b>Tabla 7</b> Dimensión 1: juegos simbólicos.....	76
<b>Tabla 8</b> Dimensión 2: juego con reglas.....	77
<b>Tabla 9</b> Variable: habilidades sociales.....	78
<b>Tabla 10</b> Dimensión 1: incorporación.....	79
<b>Tabla 11</b> Dimensión 2: dimensión aceptación.....	81
<b>Tabla 12</b> Dimensión 3: dimensión comunicación .....	82
<b>Tabla 13</b> Prueba de normalidad.....	85
<b>Tabla 14</b> Contrastación hipótesis general.....	86
<b>Tabla 15</b> Contrastación de la primera hipótesis específica.....	87
<b>Tabla 16</b> Contrastación de la segunda hipótesis específica .....	88
<b>Tabla 17</b> Contrastación de la tercera hipótesis específica.....	89

## Índice de figuras

	Pág.
<b>Figura 1</b> El juego .....	76
<b>Figura 2</b> Juego simbólico .....	77
<b>Figura 3</b> Juego con reglas .....	78
<b>Figura 4</b> Habilidades sociales .....	79
<b>Figura 5</b> Dimensión incorporación .....	80
<b>Figura 6</b> Aceptación.....	81
<b>Figura 7</b> Comunicación.....	82

## Resumen

Para el presente estudio, se planteó como objetivo general determinar el juego y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022. Se empleó como metodología, un tipo básico, nivel correlacional, enfoque cuantitativo, diseño experimental de corte transversal. La población estuvo conformada por 100 niños de la institución educativa inicial y la muestra por 21 niños de cuatro años, la técnica que se utilizó fue la encuesta y el instrumento un cuestionario para cada variable. Los resultados que se hallaron fueron un valor de Rho de Spearman igual a 0,459 que mostró una relación positiva moderada y un valor de significancia de 0,036 menor a 0,05, por ello se aceptó la hipótesis de estudio. Por ende, se concluyó que existe una relación positiva y significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años de la IEI N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022, si una variable aumenta en un porcentaje la otra variable también aumentará en la misma proporción.

**Palabras claves:** el juego, habilidades sociales, incorporación, adaptación y comunicación.

## **Abstract**

For this study, the general objective was to determine the game and its relationship in the development of social skills in boys and girls of the initial educational institution No. 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022. A basic type was used as a methodology, correlational level, quantitative approach, non-experimental cross-sectional design. The population was made up of 100 children from the initial educational institution and the sample was made up of 21 four-year-old children. The technique used was the survey and the instrument was a questionnaire for each variable. The results found were a Spearman's Rho value equal to 0.459, which showed a moderate positive relationship and a significance value of 0.036 less than 0.05, therefore the study hypothesis was accepted. Therefore, it was concluded that there is a positive and significant relationship between play and the development of social skills in four-year-old boys and girls of IEI No. 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022, if one variable increases by a percentage the other variable will also increase. in the same proportion.

**Keywords:** the game, social skills, incorporation, adaptation and communication

## Introducción

**Señor Rector de la Universidad Tecnológica de los Andes, Señores Miembros  
del Jurado**

Se pone en consideración de vuestro elevado criterio el informe de tesis que lleva por título **“EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 243 TEJAMOLINO – ANDAHUAYLAS 2022”**

El informe está organizado en siete secciones, delineadas de la siguiente manera:

El primer capítulo presenta la realidad problemática del estudio, junto con la formulación de cuestiones, objetivos, limitaciones y limitaciones .

El segundo capítulo comprende el marco teórico, donde se presentan los antecedentes de la investigación, los fundamentos teóricos y el marco conceptual .

En el tercer capítulo se describe la metodología de la investigación, incluidas las hipótesis .

A continuación, el cuarto capítulo muestra los resultados y las discusiones del estudio. Respecto a las secciones quinta, sexta y séptima, se presentan en orden respectivo las conclusiones, recomendaciones y aspectos administrativos .

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción y formulación del problema**

En la actualidad es evidente que tanto los niños como las niñas, durante sus períodos de ocio, tienden a consumir contenido televisivo o jugar en dispositivos electrónicos, actividades que les resultan altamente atractivas y entretenidas. Sin embargo, este escenario conlleva a que los niños y niñas tengan menos oportunidades de interactuar con otros, lo que a su vez limita el desarrollo de sus competencias sociales fundamentales. Como resultado, es común que enfrenten dificultades en la interacción grupal o al participar en actividades colectivas, debido a la falta de habilidades sociales adecuadas. (OMS, 2019)

Las transformaciones que han ocurrido en los últimos años, incluyendo la significativa influencia de la tecnología, han dejado una marcada impresión en la vida de las personas, con un enfoque particular en la niñez. Esto se debe a que los niños ahora enfrentan desafíos en cuanto a la interacción con sus pares, a menudo acompañados de dificultades en el ámbito conductual dentro del entorno escolar. Estos desafíos surgen principalmente debido a que no

han logrado adquirir de manera efectiva las habilidades sociales esenciales. (UNICEF,2017, p.6)

Los estudios realizados por investigadores como Piaget, Vygotsky y Bruner, entre otros, demuestran que el juego representa una herramienta altamente efectiva para el fomento de habilidades sociales. Esto se debe a que el juego proporcione a los niños una manera lúdica y agradable de interactuar con sus pares y la sociedad en sí. A través del juego, el niño experimenta un desarrollo holístico, construye su conocimiento y se integra en el entorno social. Aunque no hay un momento específico para abordar el desarrollo de habilidades sociales en el aula, el juego emerge como una estrategia idónea y adecuada para el desarrollo social de los niños. (Piaget, 1964; Vigotsky,1924; Bruner,1981).

A pesar de la evidencia proveniente de investigaciones, es notorio que en los entornos educativos existe una integración limitada del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, es escasa la cantidad de profesores que efectivamente emplean y aprovechan el juego como un medio para fomentar la socialización y la construcción de lazos amistosos entre los estudiantes. Usualmente, el juego se enfoca principalmente en el nivel inicial, centrándose en actividades motrices que apuntan a desarrollar habilidades y destrezas físicas fundamentales en los niños. Sin embargo, en el nivel primario, el juego tiende a recibir menos atención, dado que se prioriza el aspecto cognitivo del aprendizaje. Asimismo, en el nivel secundario, el uso del juego como recurso educativo escaso.

Las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado en la

Institución educativa Inicial N° 243 Tejamolino se encuentran en un nivel mínimo, ya que exhiben comportamientos agresivos y egocéntricos. Tanto los niños como las niñas tienen dificultades para compartir con sus compañeros y expresar sus opiniones debido al temor a cometer errores o ser objeto de burlas. Además, presentan rápida frustración, carecen de habilidades para escuchar y no logran expresarse de manera adecuada. Estos aspectos conjuntos revelan una atención en las habilidades sociales, lo que puede resultar en problemas significativos para los niños, dificultando su interacción y adaptación en la sociedad.

Después de examinar cuidadosamente la situación que enfrentan los niños y niñas en la sociedad actual, y considerando que el juego con enfoque social constituye una estrategia beneficiosa para el fomento de habilidades sociales, se llega a la conclusión de que es esencial planificar y llevar a cabo actividades lúdicas de carácter social que efectivamente contribuyen al desarrollo de las habilidades sociales fundamentales que cada niño debe adquirir.

## **1.2. Identificación y formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo se relaciona el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo se relaciona el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en la dimensión de la incorporación de los niños y niñas de

la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022?

- ¿Cómo se relaciona el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en la dimensión de la adaptación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022?
- ¿Cómo se relaciona el juego y el desarrollo de las habilidades sociales en la dimensión de la comunicación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar el juego y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Determinar el juego y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la incorporación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.
- Determinar el juego y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la adaptación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.
- Determinar el juego y su relación en el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la comunicación de los niños y niñas de

la institución educativa inicial N° 243 teja molino – Andahuaylas  
2022.

#### **1.4. Justificación e importancia**

Sabemos uno de los problemas que afronta el sistema educativo peruano es el nivel de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en niños y niñas de educación inicial, esto es por falta de estimulación oportuna a través de juegos y el desarrollo de habilidades sociales (socialización infantil) que influye significativamente en el proceso de aprendizaje, en donde las Instituciones educativas deben brindar las herramientas necesarias desde temprana edad.

El propósito de esta investigación es proponer una estrategia de cómo podemos ayudar a los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 mediante el juego para el desarrollo de habilidades sociales básicas interacciones entre los alumnos y docentes para mejorar la competencia social generando un clima de diálogo basado en el respeto y la confianza.

Los beneficios sociales del trabajo están encaminados a coadyuvar a los diferentes actores educativos en la búsqueda de soluciones de este problema de aprendizaje.

Por ser motivo diría que el juego y las habilidades sociales van de la mano por que el niño mediante el juego va socializando con los demás niños y así poder saber de la vida diaria y saber resolver algunos problemas que se nos va presentar.

#### **1.5. Hipótesis**

### **1.5.1. Hipótesis general**

Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas2022.

### **1.5.2. Hipótesis específicas**

- Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la incorporación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.
- Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la adaptación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.
- Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la comunicación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

## **1.6. Variables**

**Variable independiente:** El juego

**Variable dependiente:** Desarrollo de habilidades sociales

## **TITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes**

##### **2.1.1. A nivel internacional**

Chamorro (2017) tesis titulada: “aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco de la I, E.I 87 santa rosa callao, 2017”. Tuvo como objetivo demostrar la aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de dicha institución; su enfoque es cuantitativo y tiene un nivel explicativo, así como su diseño es cuasi experimental y es de corte transversal; con una población de 49 estudiantes. Para recopilar datos, se empleó la técnica de observación, utilizando una ficha de observación diseñada específicamente. La validez del instrumento se evaluó mediante la revisión de expertos, demostrando aplicabilidad. La confiabilidad se calcula mediante el coeficiente alfa de Cronbach, resultando en una alta confiabilidad. En relación a las habilidades sociales, en la medida pre-

test (experimental), se registró una notable disminución del 100% de los estudiantes en el nivel bajo, llegando a un 0% en dicho nivel después de la implementación del programa de juegos simbólicos. Al mismo tiempo, se evidencia que el 0% llegó a niveles altos en términos de estabilidad. Sin embargo, en la medida post-test (experimental), se observa que el 72% del total de estudiantes alcanzó un alto nivel de habilidad social. Esto fue confirmado mediante la prueba U de Mann-Whitney, cuyo valor  $Z_c$  fue de  $-6,231 < -1,96$ , demostrando que el juego simbólico influyó significativamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años. Se concluye que la aplicación de los programas de juego simbólico tuvo un impacto positivo en el desarrollo de habilidades sociales en los niños evaluados y mejoró significativamente las habilidades de los niños y presentó un alto nivel de habilidad social.

Espinosa (2018) tesis denominada: "Desarrollo emocional y su relación con las habilidades sociales en los niños acogidos en la sociedad protectora de niño huérfano y abandonado hogar santo marianita de la ciudad de Ambato". Su objetivo es determinar la relación entre el desarrollo emocional y las habilidades sociales en los niños acogidos, la metodología es descriptivo- correlacional que utilizó en la investigación y esta tiene un enfoque cuantitativo y a su vez tiene un diseño no experimental y es de corte transversal. Constituido por 40 niños y niñas, las unidades muestrales fueron determinadas por un muestreo no probabilístico discrecional. En conclusión, al programa el autor propone a que los niños y niñas de extrema pobreza puedan

desarrollarse en las habilidades sociales de manera íntegra y mejora su calidad de vida en cada uno de ellos.

Miranda (2018) tesis titulada: “Desarrollo de las habilidades sociales en adolescentes perteneciente al internado del colegio boliviano alemán ave maría”, el objetivo es determinar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en adolescentes pertenecientes al internado del colegio boliviano alemán ave maría y a su vez nos indica su metodología es cuantitativo y su enfoque es de tipo descriptivo y así podemos mencionar que tiene como diseño no experimental y es transaccional y esta nos da una población y muestra que va dirigida a adolescentes del internado del colegio ave maría que consta de 25 internos y 62 internas con su totalidad, el instrumento que se utiliza es el cuestionario y encuestas y ante todo se aplica a los estudiantes del colegio boliviano alemán ave maría esta nos da como resultado de las mujeres alcanzan a un total de 71% de la muestra, mientras que los varones llegan a más del 28% del total de estudiantes en otras palabras podemos concluir que según realizada de las habilidades sociales de los adolescentes el mayor porcentaje se encuentra en los varones.

Corzo (2020) tesis titulada: “Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública”. Dicha investigación El propósito de este estudio fue reforzar las habilidades sociales de los niños en la etapa de transición mediante una propuesta pedagógica en una institución pública de Bucaramanga. En cuanto al enfoque, se elige adoptar una perspectiva cualitativa, acompañada de un diseño

metodológico descriptivo. Para la recolección de información, se recurrió a la técnica de observación, mientras que los instrumentos utilizados consistieron en un diario pedagógico y un cuestionario específicamente diseñado. La población quedó conformada por 69 alumnos de preescolar (3-5 años). Los instrumentos empleados fueron la observación, cuestionarios y el diario pedagógico. Los resultados concluyeron que, al realizar el diagnóstico, los niños presentaban bajos niveles de socialización, debido a la inadecuada comunicación, control de emociones, etc. Debido a ello se planteó un programa que incluía juegos lúdicos, arte, literatura, trabajo en equipo, cooperación y empatía, además se logró socializar la propuesta con los directivos de la institución educativa.

Quintero y Franco (2018) en su tesis titulada “Fortalecimiento de la competencia emocional y social de los estudiantes para el mejoramiento del clima escolar en el aula de grado primero”. Tuvo como objetivo potenciar la competencia emocional y social de los estudiantes mediante la ejecución de talleres pedagógicos lúdicos, con el fin de mejorar la atmósfera propósito educativo. Se adoptó el paradigma cualitativo y se implementó un diseño metodológico de tipo descriptivo. Para recopilar datos, se recurrió a la técnica de observación, complementada por la utilización de instrumentos específicos: un diario pedagógico y un cuestionario. La población sujeta al estudio constaba de 119 niños. Los resultados revelaron que la mayoría de los estudiantes tienden a expresar sus emociones cuando se sienten agredidos por sus pares, y muestran emociones positivas al

interactuar con los demás. Además, se observará que una gran proporción siempre demuestra una habilidad efectiva para gestionar emociones de ira y enojo. Un grupo de 10 estudiantes, que representa el 26,3%, ocasionalmente logra manejar adecuadamente estas emociones intensas, mientras que 3 estudiantes, equivalentes al 7,8%, parecen tener dificultades en el manejo de dichas emociones durante el desarrollo del taller. Se concluye que, mediante la aplicación de las categorías de análisis predefinidas, se puede observar que los comportamientos exhibidos por los estudiantes revelan una mayor competencia en ciertas habilidades emocionales y sociales, al mismo tiempo que muestran limitaciones en otras áreas.

### **2.1.2. A nivel nacional**

Pasihuan (2017) tesis denominada: “Habilidades sociales y juego cooperativo en los niños y niñas de 4 años de la Institución educativa san José comas 2016”. El objetivo principal de este estudio consistió en establecer la relación entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños y niñas de 4 años en Comas durante el año 2016. La investigación se inscribe dentro de un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de tipo. corte transversal. Se implementó una metodología descriptiva-correlacional. La muestra, conformada por 88 niños, pertenecía a la Institución educativa Inicial San José la Paz en Comas. Para recopilar datos, se requiere la validación previa de los instrumentos. Se empleó una lista de cotejo para cada variable. El coeficiente de evaluación de Spearman se utilizó para evaluar la relación entre las variables. El resultado obtenido fue un

coeficiente de precisión (Rho) igual a 0,719, con una significancia ( $p < 0,05$ ). A partir de este análisis, se concluye que existe una evaluación positiva y moderada entre las variables estudiadas.

Aguilar (2018) tesis denominada: "El juego cooperativo como impulso de lashabilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa qatupata del distrito de Uchuraccay provincia de Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018". En cuanto al objetivo es de qué manera el juego cooperativo impulsa las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial, por ello su metodología es cuantitativa – descriptiva y a su vez nos proporciona una población y muestra que estará conformada por 20 estudiantes de 3, 4 y 5 años y un docente de educación inicial de la institución en estudio, de tal forma podemos mencionar las técnicas que se utiliza es la observación como también el instrumento de lista de cotejo y fichas de observación; por ello se llegó a la conclusión de que el juego cooperativo tiene una relación con las habilidades sociales ya que esta impulsa al mejoramiento de sus habilidades de los niños.

Yañez (2019) tesis denominada: "juego cooperativo u habilidades sociales en estudiantes de educación primaria de la institución educativa privada". El propósito de este estudio fue determinar si los juegos cooperativos tienen un impacto positivo en el mejoramiento de las habilidades sociales de los estudiantes de educación primaria. La investigación se enmarca en un enfoque aplicativo-explicativo y se implementó un diseño cuasi-experimental con grupos de control y experimentales. Se llevó a cabo un "pre test"

antes de la ejecución del taller de juegos cooperativos y un "pos test" después de su implementación. Al inicio de las actividades planificadas, se observará en los estudiantes la falta de comunicación y el temor para expresar sus opiniones, lo que se tradujo en una integración limitada entre compañeros y dificultades en el desarrollo de habilidades sociales. En términos de los resultados del "pre test", ambos grupos de estudio alcanzaron un nivel intermedio en las habilidades sociales, con valores de p (p-valor) de 0,846, 0,860 para la dimensión básica, 0,879 para las dimensiones avanzadas, 0,792 para la dimensión relacionada con los sentimientos y 0,974 para la dimensión alternativa a la agresión, todos a un nivel de significancia de 0,05, se llega a la conclusión de que existen pruebas suficientes para rechazar la hipótesis nula en favor de la hipótesis alternativa. Esto se refleja en los resultados de la prueba U de Mann-Whitney, donde el valor es menor que 0,05 ( $p < 0,05$ ), lo que indica que hay diferencias significativas entre los resultados del "pos test" en el grupo experimental y el grupo de control, con un nivel de confianza del 95%.

Rojas (2020) tesis denominada: "el juego de roles como estrategias didácticas para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa particular "augusto cardich" de pillco marca, Huánuco 2019". El objetivo central de este estudio fue evaluar el impacto del juego de roles como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años en una institución educativa. La investigación se cuadra en un enfoque explicativo dentro del paradigma aplicado. El

diseño de investigación adoptado fue pre-experimental, específicamente con un diseño de grupo único, con pre-evaluación y post-evaluación. La muestra consistió en 13 niños y niñas de 3 años de edad que pertenecen al nivel inicial. Para evaluar la hipótesis de la investigación, se utilizaron pruebas estadísticas de signos de Wilcoxon. En la etapa inicial, los resultados indicaron que tanto el grupo experimental como el grupo de control obtuvieron puntuaciones menores o iguales al logro "B" en las dimensiones de habilidades sociales. Posteriormente, se implementó la estrategia didáctica a través de 15 sesiones de aprendizaje. Luego se llevó a cabo una post-evaluación que reveló diferencias significativas en el desarrollo de las habilidades sociales. Con base en estos resultados, se concluye aceptando la hipótesis alterna, la cual sostiene que el juego de roles como estrategia didáctica efectivamente desarrolla de manera significativa ( $p = 0,001$ ).

Araujo (2018) tesis titulada: "Juegos cooperativos como estrategia para desarrollar las habilidades sociales de niños y niñas de 04 años de edad en la institución educativa inicial N° 201 de Rayán, Yauya 2017". El propósito de esta investigación fue examinar cómo los juegos cooperativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de edad en la Institución educativa Inicial. El enfoque metodológico utilizado fue de naturaleza pre experimental, específicamente a través de un diseño pre y post test. La población objetivo consistió en 15 niños y niñas de 4 años pertenecientes a la institución mencionada. Las técnicas de investigación empleadas

incluyeron la observación, además de la aplicación de un tratamiento estadístico. En este sentido, se diseñó una matriz para operacionalizar las variables y se evaluó tanto su confiabilidad como su validez. Luego se aplicaron los instrumentos pertinentes y se procedió a sistematizar y clasificar los datos recopilados, presentándolos en forma de tablas de frecuencia, cuadros y resúmenes. Finalmente, los datos cuantitativos se analizaron mediante técnicas de estadística descriptiva. En conclusión, se ha demostrado que la implementación de juegos cooperativos como estrategia ejerce una influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales en niños en la institución mencionada ( $p=0.000$ ). Los procedimientos aplicados en los juegos cooperativos han sido determinantes para mejorar las habilidades fundamentales de interacción en estos niños de 4 años ( $p=0.000$ ).

Rashta (2018) tesis denominada: “Juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades sociales básicas de niñas y niños de 5 años de la i.e. jardín infantil N° 123 – Centenario Independencia – 2017”. El propósito de este estudio fue determinar cómo la implementación de juegos cooperativos contribuye a la mejora de las habilidades sociales fundamentales en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa Jardín N° 123 de Centenario-Independencia durante el año 2018. Se empleó una metodología de tipo explicativo, manipulando la variable independiente. Antes de aplicar los juegos cooperativos, se realizó un pre prueba para recolectar información sobre las habilidades sociales básicas de los estudiantes. Luego, se llevaron a cabo 12 sesiones de aprendizaje que incorporaron estos

juegos. Los resultados obtenidos en la pos prueba indican la efectividad de los juegos cooperativos, los cuales fueron diseñados, implementados y evaluados en el estudio. A través de la pos prueba, se evidenció una mejora notable en las habilidades sociales básicas de los estudiantes en áreas como presentarse y presentar a otros, formular preguntas, y comenzar y sostener una conversación. Las 12 sesiones de aprendizaje centradas en los juegos cooperativos permitieron que los niños y niñas de la muestra de estudio elevaran su desempeño en habilidades sociales básicas. Los resultados reflejaron un aumento del 61 % en el nivel bajo, medido en la pre prueba, a un 86 % en el nivel alto, medido en la post prueba. Esto demuestra de manera contundente la eficacia de los juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales fundamentales en los niños y niñas de 5 años que asisten a la Institución educativa Jardín N° 123 de Centenario-Independencia en el año 2017 .

### **2.1.3. A nivel regional y local**

Guerreros (2021) tesis denominada: “juego cooperativo y desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años en la institución educativa inicial N° 109 Rocchacc- chincheros- Apurímac 2020”, de manera que su objetivo es establecer la correlación entre los juegos cooperativos y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 3 a 5 años; por ello su metodología se utilizó el estudio no experimental básico a su vez tiene como diseño descriptiva-correlacional así mismo nos indica que tiene como instrumento el cuestionario. Los resultados revelan que conforme a las habilidades

sociales se evidencia que el 64,86% de los estudiantes se encuentran en el nivel de habilidades sociales considerado bajo, mientras que el 35,14% se ubica en el nivel medio. Estas cifras reflejan la distribución de las habilidades sociales entre los alumnos de la institución educativa en análisis. Conclusiones. Con un valor de magnitud ( $r$ ) igual a 0,212 y un valor de significancia ( $p$ ) de 0,040, siendo  $p$  menor que 0,05, se establece que existe una magnitud directa y positiva de magnitud baja según el coeficiente de magnitud de Spearman.

Ccarhuas (2021) en su tesis "Juego Simbólico y el Desarrollo de las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 4 Años de la Institución educativa Inicial N°199 "Divina Providencia", Abancay, 2018". Tuvo como objetivo Establecer una conexión, dado que los niños desafían distintos roles del entorno cotidiano como parte de su proceso de desarrollo de habilidades sociales. Se empleó el paradigma cuantitativo y el diseño metodológico descriptivo y correlacional, la población estuvo conformado por 52 niños. Los resultados indican que se puede notar que un 2,2% de los niños de 4 años se encuentran en la etapa inicial, un 17,8% están en proceso y un 80,0% han alcanzado un logro destacado. En consecuencia, se puede concluir que la gran parte de los niños tienen la capacidad de relatar anécdotas personales que involucran hechos imaginarios o personajes ficticios. Basándonos en los resultados de la investigación, es posible afirmar que efectivamente existe una conexión significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades sociales fundamentales.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego**

Según Huizinfra (1998) El juego se describe como una actividad o pasatiempo que se lleva a cabo de manera voluntaria, con restricciones de tiempo y espacio definidas, siguiendo reglas que son obligatorias pero aceptadas de manera libre. Esta actividad tiene su propio propósito intrínseco y está acompañada de emociones de entusiasmo y diversión, además de la percepción de estar en un estado diferente al de la vida cotidiana.

Por ello podemos decir que el juego adquiere su carácter educativo donde el niño aprende no solo a desarrollar estrategias si no a adaptarse a los recursos y las condiciones con que cuenta y conoce de anteriormente.

#### **Objetivo del juego**

Brainly (2020), refiere que los juegos son actividades lúdicas a propiciar un espacio recreativo, en el cual se puedan desarrollar habilidades sociales y físicas sin perder las vistas la diversión, entre sus objetivos se encuentra:

- Desarrollar la capacidad de trabajar en equipo.
- Promover la competitividad respetuosa.
- Mejorar las habilidades físicas.
- Propiciar la creatividad y el liderazgo.
- Fortalecer los vínculos entre los participantes.
- Disminuir el estrés acumulada y el estrés.

#### **Importancia del juego:**

Pérez (2018) menciona que el juego es una actividad fundamenta pare

el desarrolla y aprendizaje de los niños y niñas donde potencializa su imaginación manifestándose mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, mejorando la capacidad del estudiante y sobre llevar el estrés. Algunas contribuciones del juego en los niños, que podemos referir son los siguientes:

- Contribuciones físicas.
- Desarrollo sensorial y mental
- Contribuciones afectivas
- Creatividad e imaginación

#### **Características del juego:**

- Es una actividad voluntaria y opcional.
- Organiza las acciones de una manera específica y singular.
- Contribuye al entendimiento y comprensión de la realidad.
- Facilitar el proceso de interacción social y aprendizaje de normas sociales.
- Cumplir funciones de generar equidad, integración y rehabilitación.
- Se rige por reglas que los participantes aceptan y siguen.
- Las reglas pueden ser modificadas de forma inmediata según el contexto.
- Puede llevarse a cabo en diversos entornos.
- Contribuye al desarrollo educativo de los niños.
- Tiene un efecto relajante en situaciones de estrés.
- Refuerza la autoconfianza y seguridad personal.

#### **Función del juego en la infancia:**

El juego es esencial y beneficioso para el crecimiento infantil dado que

el niño es el actor principal en esta actividad.

- Proporcionar las condiciones propicias para que el juego ocurra.
- Estar disponible y presente para el niño.
- Explorar e interactuar con el mundo de los adultos en ausencia de estos.
- Participar en interacciones con sus compañeros.
- Opera de manera independiente y autónoma.

Las funciones del juego infantil son los siguientes:

**a) El juego sobre el cuerpo y los sentidos:**

- Explorar nuevas sensaciones.
- Coordinar los movimientos corporales de manera diversa, a cubrir lo global, lo fino, entre otros.
- Mejorar y potenciar la capacidad sensorial y perceptiva.
- Estructurar su propio esquema corporal.
- Ampliar y explorar sus habilidades motrices y sensoriales.

**b) El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad:**

- Estimula la habilidad para razonar, pensar de manera reflexiva y realizar representaciones mentales.
- Mejora la memoria y la atención debido a los diversos estímulos involucrados.
- Fomenta el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la distinción entre la fantasía y la realidad.
- Contribuye al fortalecimiento del lenguaje y al pensamiento abstracto.

**c) El juego sobre la comunicación y la socialización:**

- Los juegos de representación (simbólico, rol, dramatismo, ficción)
- Favorece la comunicación y la interacción
- Favorece y promueve el desarrollo moral del niño
- Potencia la adaptación social y la cooperación
- Juego con reglas
- Aprende a seguir unas normas impuestas
- Facilita el autocontrol
- Juego cooperativo
- Potencia la cooperación y la participación
- Mejora el autoconcepto y concepto de grupo

**d) El Juego como instrumentos de expresión y control emocional:**

- Ofrece entretenimiento, diversión, alegría y placer.
- Permite la expresión libre y la liberación de tensiones.
- Contribuye al desarrollo y fortalecimiento de la autoestima y el autoconcepto.
- Facilitar la vivencia de experiencias personales adaptadas a sus necesidades.
- Contribuye al desarrollo y formación de la personalidad.

**e) Composición del juego:**

- Un propósito o meta a alcanzar.
- Reglas establecidas para guiar la actividad.
- Elementos o componentes que conforman la estructura del juego.
- Desafíos o retos a superar.
- Interacción entre los participantes y el entorno del juego.

**2.2.1.1. Tipos de juegos**

#### **a. Juegos Populares:**

Según Tabares (2010) Los juegos populares están estrechamente vinculados a las costumbres de la comunidad y han sido transmitidos de generación en generación, mayormente de padres a hijos. Muchos de estos juegos carecen de un origen claramente definido, ya que han surgido de manera orgánica como respuesta a la innata necesidad humana de jugar.

El juego popular suele tener pocas reglas y normalmente sencillas y en ellos se utiliza todo tipo de materiales sin que tenga que ser algo específico del propio juego, con el tiempo se ha convertido como una herramienta educativa en las clases de educación física donde podemos desarrollar las distintas capacidades que tiene el niño.

#### **b. Juegos tradicionales:**

Para Tabares (2010) Los juegos más ceremoniosos también han sido transmitidos a lo largo de las generaciones, aunque su origen se remonta a épocas distantes. Estos juegos son representativos de una región o una nación en particular y se caracterizan por no depender de juguetes tecnológicamente avanzados; en su lugar, solamente se requiere el uso del propio cuerpo para participar y son recursos que se puede tener en la localidad que se encuentre los materiales que podemos encontrar son:

(piedras, flores, ramas, pepitas de eucalipto, etc.)

### **c. Juegos infantiles**

#### **El juego funcional o de ejercicio:**

Durante la etapa de desarrollo entre los 0 y 2 años, se encuentra el estadio sensorio-motor. En esta fase, los niños tienden a repetir acciones con el fin de experimentar y los beneficios son los siguientes:

- Desarrolla sensorial
- Sincronización de movimientos y desplazamientos.
- Desarrolla el equilibrio
- Autosuperación
- Coordinación óculo manual
- Inter acción social

#### **Juegos infantiles exteriores:**

Estos juegos se localizan en parques de recreación, donde se diseñan con la finalidad de ser duraderos, entretenidos, resistentes y, sobre todo, seguros, está dirigido a los niños menores de 10 años también está construido de materiales de plástico y metal donde esta tiene diversos diseños temáticos, una de las ventajas son las siguientes:

- Comunicación con otros niños de la misma edad.
- Fomento de la amistad y relaciones con otros niños.
- Requiere un enfoque en la mejora de la seguridad.

Así que los juegos infantiles guardan seguridad de que gracias a su calidad y diseño prometen durar varios y así

brindar diversión a los niños.

### **Los juegos simbólicos:**

Entre los 2-7 años este es un de los estadios llamado preoperacional donde este consiste en asimilar situaciones reales, imaginarios, creados o imitado a personajes que no estén presente en el momento del juego tanto que nos da los beneficios del juego simbólico son:

- Comprender y adaptarse al entorno.
- Aprender los roles definidos en la sociedad adulta.
- Fomentar el desarrollo del lenguaje.
- Estimular la imaginación y la creatividad.

### **El Juego con reglas:**

El juego de reglas posee una naturaleza inherentemente social, ya que se fundamenta en reglas simples y específicas que todos los participantes deben cumplir. Este tipo de juego se caracteriza por tener una estructura clara y un conjunto de reglas bien definidas que deben ser seguidas rigurosamente. Algunos de los beneficios que aporta el juego de reglas son:

- Fomenta la comprensión de cómo ganar y perder, y cómo aprender de ambas experiencias.
- Inculca el respeto por los turnos, reglas, opiniones y acciones de los compañeros.
- Facilitar la adquisición de una variedad de conocimientos y habilidades.
- Contribuye al enriquecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento y la atención .

### **El juego de construcción:**

Este juego aparece en los primeros años donde se realiza en paralelo a los demás tipos de juego ya que este juego avanza durante los años y tiene como beneficios:

- Potencia la creatividad
- Desarrolla la generosidad y el juego compartido
- Desarrolla la coordinación óculo – manual
- Incrementa la motricidad fina
- Estimula la memoria visual
- Mejora la comprensión y el raciocinio espacial

**d. Juegos didácticos:**

Flores (2009) Los juegos didácticos se definen como "una estrategia participativa dirigida a cultivar en los estudiantes habilidades de gestión y comportamiento adecuado, al mismo tiempo que fomenta la disciplina a través de un nivel apropiado de toma de decisiones y autonomía. Esta definición no solo abarca los aspectos de aprendizaje del estudiante, sino que también engloba otros logros que se derivan de su utilización en el entorno educativo.

**2.2.1.2. Según autores que hablan del juego:**

Vigotsky (1924), El juego surge como una necesidad de recrear interacciones con los demás. La naturaleza, el origen y la esencia del juego son elementos de la naturaleza social, y a través del juego se representan situaciones que trascienden los impulsos y las pulsiones individuales internas.

Este postulado teórico la existencia de dos corrientes

evolutivas que convergen en los seres humanos: una está más influenciada por aspectos biológicos (la preservación y reproducción de la especie), mientras que la otra tiene un carácter sociocultural (la adaptación a la forma de organización propia). de una cultura y un grupo social).

Para Jean Piaget (1956), Se sostiene que el juego es una manifestación de la inteligencia infantil, ya que implica la adaptación funcional o reproductiva de la realidad en consonancia con cada fase de desarrollo del individuo. Las habilidades sensorio motoras, simbólicas y de razonamiento, consideradas elementos fundamentales en el crecimiento del individuo, son las que influyen en el surgimiento y progresión del juego .

Piaget vincula tres estructuras fundamentales del juego con las etapas evolutivas del pensamiento humano:

- El juego de ejercicio simple (similar al pensamiento animista).
- El juego simbólico (abstracto, ficticio).
- El juego reglamentado (colectivo, resultado de un consenso grupal).

K. Gross, argumentaba que el juego es una actividad preparatoria que desempeña un papel crucial tanto en el comportamiento humano como en el de los animales. Consideraba que el juego es un mecanismo instintivo para adquirir conductas adaptativas a las situaciones que los niños, y eventualmente los adultos, se enfrentarán en el futuro.

Para Huizinga (1987): El juego se define como una actividad o tarea realizada de manera voluntaria, marcada en límites temporales y espaciales específicos, bajo reglas que son absolutamente vinculantes pero aceptadas de manera voluntaria. Esta actividad posee su propio propósito intrínseco.

### **2.2.1.3. Etapas de juego**

#### **a. Juego desocupado (0-12 meses):**

Este tipo de juego es típico de los bebés y puede considerarse como una preparación para el juego más avanzado.

#### **b. Juego en solitario (0-2 años):**

Cuando un niño juega en solitario, desarrolla habilidades para concentrarse, ejercita sus plumas.

#### **c. Juego como espectador (18 meses-2 ½ años):**

El niño dedica mucho tiempo a observar a otros niños jugar, pero no se involucra directamente en el juego. Aunque puedes hacerles preguntas para comprender mejor lo que están haciendo.

#### **d. Juego en paralelo (2½-3 años):**

El juego en paralelo les permite dominar habilidades fundamentales para regular su comportamiento y establecer relaciones positivas con sus compañeros. Además, fomenta la capacidad de trabajo autónomo.

#### **e. Juego asociativo (3-4 años):**

Este tipo de juego implica a un grupo de niños con objetivos similares. Aunque juegan junto a otros niños que utilizan juguetes similares e incluso interactúan entre sí, no están

directamente involucrados en el juego de los demás.

**f. Juego colaborativo (4-5 + años):**

En esta etapa, característica de la edad preescolar, los niños son capaces de jugar en grupo y colaborar de manera conjunta. Participar en juegos colaborativos implica que los niños han adquirido la habilidad de establecer y seguir ciertas reglas que aseguran el éxito de la actividad.

**2.2.1.4. Elementos de los juegos**

**a.** Mecánicas y componentes:

**b.** Dinámicas:

**c.** Estética:

Robert Hunicke y otros (2004) define la siguiente taxonomía en relación a lo emocional en los juegos

**d.** Sensación: el juego como un placer empírico,

**e.** Fantasía: el juego como fantasía o recreación,

**f.** Narrativa: el juego como un relato,

**g.** Reto: el juego como una carrera de obstáculos,

**h.** Camaradería: el juego como un marco social,

**i.** Descubrimiento: el juego como un mapa por descubrir,

**j.** Expresión: el juego como un autodescubrimiento,

**k.** Sumisión: el juego como un pasatiempo.

**2.2.1.5. Dimensiones del juego**

**Que es juego simbólico:**

El juego simbólico es toda actividad espontánea en la que los niños y niñas utilizan su capacidad mental para así poder crear escenarios de enriquecimiento.

### **Concepto de juego simbólico:**

Es un tipo de juego en el que el niño usan sus capacidades de presentar mentalmente un objeto donde son capaces de jugar o imaginar el juego que desean. este tipo de juego es espontaneo, es representativo y toma diferentes roles. Para Piaget, Este tipo de juego implica que el niño puede mezclar hechos reales con elementos imaginarios. Los niños recrean situaciones ficticias de manera tan vívida que parece que realmente están experimentando esas circunstancias. En este proceso, los niños asumen roles de personajes y los objetos adquieren vida en su imaginación.

Según Vigotsky, El juego es principalmente el entorno práctico mediante el cual se involucran el desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas. Además, abarca dimensiones cognitivas avanzadas como la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción y la atención.

Para Freud, nos dice que el juego simbólico que el juego siempre es simbólico porque, apuntando a un fragmento de la realidad, donde esta le presenta un significado particular.

### **Importancia de juego simbólico:**

Facilita que los niños transiten de manera constante entre la realidad y la imaginación, lo que les permite imitar situaciones de la vida cotidiana. Esto conduce a una comprensión más definida del mundo, estimulando sus

capacidades sociales, fomentando la empatía y promoviendo el uso apropiado del lenguaje según su etapa de desarrollo.

Por ello podemos decir que el juego simbólico es aquel que permite adoptar diversos roles y reproducir situaciones que el niño pueda ver en los adultos ya que ellos son los protagonistas principales de la vida real como, por ejemplo, cuando juegan a ser doctor, profesores, papas y mamas, conducen coches de juguetes, cuidar una mascota como si fuera su hijo todo esto nos dice que van desarrollando el juego simbólico.

#### **Objetivos del juego simbólico:**

- Tiene un tipo de aprendizaje significativo ya activo
- Favorecer al conocimiento del mundo que lo rodea
- Lograr que este sea un modo de comunicación
- Tiene como beneficiar la motricidad fina y gruesa en los niños a partir de los 2 años.
- Permite la socialización y la comunicación
- Mejorar el lenguaje y los lazos sociales

#### **Características del juego simbólico**

Así, al definir los atributos del juego simbólico, es esencial mantener en mente que se trata de la habilidad de emplear objetos, acciones o conceptos para simbolizar otros objetos o individuos durante el acto de jugar.

Ante el juego simbólico, un bloque es un bloque. Después, un bloque puede ser un coche, un teléfono o cualquier cosa que el niño se pueda imaginar. Participar en estas

actividades o juegos como ellos lo conocen es una de las tareas más importante de la infancia ya que esta establece la base para otras áreas que se van desarrollando en el niño.

### **Etapas del juego simbólico:**

Podemos dividir las etapas del juego simbólico en tres etapas las cuales son los siguientes.

#### **Primera etapa es de 3 a 18 meses:**

Desde el instante mágico de su nacimiento, tu hijo o hija ha estado adquiriendo conocimiento del mundo al observar los objetos y acciones que lo rodean, ya que estas van poco a poco van a prendiendo y explorando su pequeño mundo.

#### **Segunda etapa es de los 18 meses a los 3 años:**

En esta fase, tu hijo o hija jugará tanto en solitario como en compañía de otros niños de su misma edad. Es importante estar alerta a los signos preliminares del juego simbólico genuino. Inicialmente, tu hija seguirá las normas y jugará con sus juguetes de manera convencional.

#### **Tercera etapa es de 3 a 5 años:**

En esta etapa final, los niños empiezan a jugar en paralelo, notando las acciones de otros niños. Los expertos lo denominan juego asociativo, y su juego simbólico progresan a medida que comienzan a desarrollar ciertos planos durante su juego.

### **Beneficios del Juego Simbólico:**

Como hemos mencionado el uso del juego simbólico Es de suma importancia en el proceso de crecimiento infantil, ya que este tipo de juego de roles conlleva significativos beneficios para el desarrollo de las capacidades intelectuales, sociales, físicas y psicológicas del niño. A continuación, mencionamos algunos de estos beneficios:

- Fomenta la adopción de nuevas conductas y comportamientos.
- Estimula el desarrollo de habilidades sociales y competencias, como la cooperación y el trabajo en grupo.
- Nutre la creatividad y la imaginación.
- Proporciona un medio para expresar sentimientos y emociones, como el miedo, la ira, la ansiedad o la tristeza, de manera adecuada.
- Contribuye a enriquecer el vocabulario.
- Facilitar la comprensión y el control del propio cuerpo.
- Estimula la curiosidad y el deseo de explorar.

### **¿Por qué es importante el juego simbólico en la educación inicial?**

- Desarrolla su lenguaje
- Estimula su creatividad
- Enriquecen su léxico
- Aumenta su capacidad intelectual
- Desarrolla sus habilidades sociales
- Aumenta su capacidad motora tanto fina como gruesa

### **¿En qué edades se da el juego simbólico?**

El juego simbólico se da entre los 2 y 7 años según la madurez de cada niño, e ira evolucionada y ganando complejidad a

medida que va creciendo. Este tipo de juego implica que el niño es capaz de fusionar elementos reales e imaginarios. Los niños crean situaciones ficticias que experimentan como si fueran reales, asumiendo roles de personajes principales y otorgando vida a sus creaciones imaginativas, con esta actividad les permiten vivir otros mundos así poner en marcha su imaginación y creatividad dando está a superar todos sus miedos y gana más confianza,

### **Evolución del juego simbólico:**

**Etapa 1: Juego Pre simbólico (12- 19 Meses):** En esta etapa el niño identifica el uso funcional de los objetos de la vida diaria, se asocian a gestos o acciones con objetos

**Etapa 2: Juegos Simbólico:** Desde los 18 meses imita escenas de su vida como dar de comer a un muñeco o empieza a imitar a sus padres en algunas acciones que realizan. Mientras a los 20 meses aprende a cambiar objetos de su lugar a otro como poner la cuchara al vaso. También a los 22 meses comienza a representar un rol como jugar a las madres o sustituir objetos y a los 30 meses allí empieza a introducir personajes ficticios y realizan secuencias con juegos, los objetos ya no tienen que ser reales y como el lenguaje ha evolucionado y nos permite a adquirir las habilidades comunicativas.

### **Que es juego con reglas:**

Se trata de jugar unos contra otro para poder ver quien gana,

pero al principio el niño no acepta perder y allí aparecen las llamadas “trampas” pues la necesidad de hacer trampa es para poder así ganar el juego, los primeros juegos con reglas suelen ser sencillos como el escondite, la gallina ciega, juego de pelota .

### **Concepto de juego con reglas:**

Es norma que regula la acción del juego, así como los componentes del juego previos a la acción, esta son reglas extremas al niño y las acepta al tiempo que aprenda a compartir, estas regulan el juego del grupo.

Este tipo de juego se rige por reglas simples y claras que todos deben seguir. La estructura y el seguimiento de estas reglas son fundamentales para definir el juego, y brindan los siguientes beneficios: aprender a ganar y perder, respetar los turnos, las normas y las opiniones o acciones de los compañeros de juego .

### **Objetivos de juego con reglas:**

Jugar contribuye al desarrollo de la capacidad del niño para planificar, organizar y relacionarse positivamente con los demás, permitiéndole regular sus emociones de manera efectiva. El juego también influye en la mejora del lenguaje, las habilidades matemáticas y sociales, y proporciona herramientas para manejar el estrés. Además, potencia el crecimiento del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

### **Importancia de juego con reglas:**

Es una actividad fundamental donde ayuda a tener orden en el momento del juego en los que participan los niños y niñas, también sirve para saber cómo actuar en los diferentes lugares donde vivimos, junto con el juego simbólico y durante toda la fase de la preoperacional, así como la denomina Jean Piaget al hablar del desarrollo cognitivo del niño de 2 a 6 años.

Pero alrededor de los 3 años cuando empieza a surgir los primeros juegos con reglas y se requiere la participación de un adulto o también por imitación, al verlo ~~hac~~ a otros niños mayores.

Entre los 4 y 5 años, empieza a desarrollarse la habilidad de considerar el punto de vista de los demás. Sin embargo, el egocentrismo sigue siendo prominente en esta fase, lo que limita su capacidad de reflexión y pensamiento crítico. Cuando juegan juntos, los niños utilizan reglas, pero no son plenamente conscientes de ellas ni se enfocan en ganar; Más bien, las normas sirven para reiniciar el juego. ya que las normas se acatan como una forma de volver a jugar más, también juegan por su cuenta sin tener en cuenta las acciones de los otros.

Pero en los niños de 6 años empieza la etapa cognitiva de las operaciones concretas (de 6 a 12 años), en esta edad la mente del niño evoluciona y con ellas las normas del juego, donde se convierten en “reglas propiamente dichas”, algunas son transmitidas de generaciones en generación.

### **Tipo de juego con reglas:**

A continuación, se menciona 5 tipos de los juegos reglados más conocidos. Si bien existe muchas formas de poder jugar estos juegos, aquí solo se exponer una de las esas formas.

- Rayuela
- Las cuatro esquinas
- La gallina ciega
- El escondite
- Pilla – pilla o atrapa la cola
- El trompo

### **Beneficio de juego con reglas:**

Son incuestionables los beneficios que aportan los juegos con reglas desde el punto de vista pedagógico ya que integran lo aprendido por el niño en el desarrollo social, afectivo, motor, cognitivo y personal las cuales son:

- Abren oportunidades para el aprendizaje espontáneo y la creación de estrategias mentales que se vuelven más accesibles con el tiempo.
- Favorece el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.
- Potencializa la creatividad del niño
- Favorece al aprendizaje del niño en la clasificación, seriación y ordenar y a su vez adquiere nociones numéricas correspondiente al pensamiento matemático.

Entre los principales beneficios que aportan los juegos de

reglas al desarrollo del niño, esta permite a los niños y niñas a aprender a ganar y perder y a poder respetar los turnos y normas que tenga el juego que está realizando.

### **2.2.2. Habilidades sociales**

Las competencias sociales son esenciales para interactuar de manera apropiada con los demás, ya que constituyen formas de comunicación tanto verbal como no verbal con otras personas, también nos indica que son aquellos comportamientos eficaces en situaciones de interacción social.

También nos indica que es un arte de relacionarse con las demás personas y el mundo que nos rodea, estas nos puede ayudar a mostrar nuestras emociones y deseos y formas de comunicarnos.

#### **Concepto y definiciones de las habilidades sociales:**

Son comportamientos eficaces en situaciones de interacción social, estas nos indican que las habilidades sociales son un arte de relacionarse con las personas y el mundo que nos rodea estas son conductas donde con ellas podemos obtener un objetivo ante unas situaciones sociales.

Además, las habilidades sociales son conductas predestinadas a lograr un determinado objetivo, donde así poder defender nuestros derechos, ser asertivos en la expresión de nuestras emociones y deseos.

#### **Objetivo de las habilidades sociales:**

Uno de los objetivos consiste en definir las habilidades sociales como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos

capacitan para interactuar de manera apropiada con otras personas. Esto implica la capacidad de expresar sentimientos, deseos y necesidades en diversos contextos y situaciones en las que nos encontramos.

- Mejora la relación
- Mantiene la estima propia
- Ayuda a los demás
- Crea un clima adecuado en el medio en que se desenvuelve

#### **Cuáles son las habilidades sociales:**

- Implica una serie de comportamientos orientados hacia el manejo de la comunicación, tanto verbal como no verbal, durante una conversación.
- Saber expresarse y tiene refuerzos donde esta habilidad se pueda introducir en uno de forma correcta.

Para las habilidades sociales incluye una manera de desenvolverse, también nos indica que no podemos expresar emociones tanto positivas o negativas y así poder defender nuestro derecho.

#### **Teorías sobre habilidades sociales:**

Aquí les misionare algunos autores que hablan sobre las habilidades sociales y ellos nos indican y brindas algunas de sus ideas acerca de las habilidades sociales:

- **Según Piaget:** “Las habilidades sociales incluyen habilidades de asertividad y una comunicación, estas dan la resolución de problemas inter personales, cooperación, actuaciones interpersonales en actividades profesionales, más allá de

expresiones de sentimientos negativos y defensas de los propios derechos”.

- **Para Goleman:** Nos indica que tanto la inteligencia emocional interpersonal, descrita por Goleman, que las habilidades sociales incluyen ser capaces de:
  - 1) Expresar adecuadamente sus emociones a nivel verbal y no verbal, teniendo en cuenta su repercusión en las emociones de otras personas.
  - 2) también ayuda a los demás a experimentar emociones.
- **Según caballo,** La conducta socialmente habilidosa se refiere a un conjunto de acciones llevadas a cabo por un individuo en interacciones interpersonales. Estas acciones expresan de manera adecuada los sentimientos,  
  
Pero Goldstein (1989), Se establece que las habilidades sociales abarcan una variedad de habilidades y capacidades que son fundamentales para mantener relaciones interpersonales saludables y resolver problemas de naturaleza interpersonal y socioemocional.

### **Importancia sobre las habilidades sociales:**

Las habilidades sociales poseen una gran relevancia en nuestra vida cotidiana y constituyen un componente esencial en una intervención enfocada en la cognición social. Esto implica que podemos adquirir, aprender y fortalecer estas competencias fundamentales. Además, desempeñan un papel crucial en la mejora de la autoestima, la comunicación efectiva y el logro de metas vitales.

Las habilidades sociales nos enseñan a ser empáticos y aprender a escuchar a las demás personas en lugar de estar ocupado con nuestro pensamientos y emociones, nos ayuda a nuestra autoestima de forma positivas o negativas. unas de las consecuencias de aprender a desenvolvernors ante el otro esta nos puede aportar el poder, el control y el éxito.

### **2.2.2.1. Tipos de habilidades sociales:**

#### **a. Habilidades sociales básicas:**

- Habilidades de escucha activa
- Habilidades de conversación
- Expresar y recibir refuerzos
- Coordinar citas
- Habilidades de participación en conversaciones grupales

#### **b. Habilidades sociales de autoafirmación**

- Procedimiento defensivo: decir no el recorte, separar los temas, preguntas,interrogación, ofrecer disculpas).
- Hace peticiones
- Expresar emociones
- Recibir criticas
- Negociamiento
- Defensa de derechos
- Afrontar la hostilidad

#### **c. Comunicación no verbal**

- Gestos: Movimientos de las manos y los brazos que pueden expresar emociones o mensajes específicos.

- **Expresiones faciales:** Las expresiones de la cara, como sonreír, fruncir el ceño o mirar con enojo, transmiten emociones y actitudes.

#### **d. Habilidades Sociales Complejas**

- **Empatía:**

Capacidad de colocarse en el lugar de otras personas

- **Inteligencia emocional:**

Esta habilidad social se refiere a la capacidad de una persona para gestionar sus emociones y sentimientos.

Incluye la capacidad de reconocer y distinguir entre diversas emociones, así como utilizar este conocimiento para orientar sus pensamientos y acciones de manera efectiva según (Salovey y Mayer, 1990).

- **Asertividad:**

En relación a esta habilidad, implica ser transparente y sincero al comunicar, expresando claramente lo que se desea transmitir sin causar daño a los sentimientos de los demás ni menospreciar a nadie. Es importante tener en cuenta que cada individuo defiende sus propios derechos en la interacción.

- **Capacidad de escucha:**

Esta habilidad implica la capacidad de escuchar con atención, comprender y demostrar empatía hacia la otra persona, entendiendo sus deseos y mensajes transmitidos.

- **Capacidad de comunicar sentimientos y**

**emociones:**

Esta competencia nos permite expresar nuestros sentimientos de manera apropiada ante los demás, tanto los positivos como los negativos.

- **Capacidad de definir un problema y evaluar soluciones:**

Esta habilidad implica la capacidad de analizar una situación considerando varios elementos y objetivos, y también tener en cuenta los sentimientos y necesidades de todas las partes involucradas, incluyendo la propia.

- **Negociación:**

Habilidad comunicativa enfocada en la búsqueda de una solución que sea beneficiosa.

- **Modulación de la expresión emocional:**

Destreza para ajustar la expresión de nuestras emociones al contexto circundante.

- **Capacidad de disculparse:**

Se consiste en los errores cometidos y reconocerlos cada uno de ellos.

**2.2.2.2. Dimensiones de las habilidades sociales:**

**Que es la incorporación:**

Es una acción y efecto de incorporar o incorporarse. este es un verbo que se refiere a unir o agregar algo a otra cosa, el término también se utiliza para describir a una persona que se une a algún equipo o grupo en particular.

Dentro de las historias que hemos contado han tenido lugares

a diversos acontecimientos que también gira a la incorporación de la mujer a lo que el mundo laboral, dando así una función para así poder ejercer trabajos más complejos no solo estar en su hogar.

Pero la incorporación de los niños y niñas en los diversos aspectos han mejorado mucho más en los últimos tiempos como por ejemplo uno de los hechos más notoria es que las mujeres eran discriminadas ya que llamas no podían trabajar en cosas de varones eso decía en la antigüedad.

### **Concepto de la incorporación:**

Es la designación de acciones y efectos donde es un verbo de incorporar donde este procede etimológicamente del latín “**incorpore**”, término integrado por el prefijo de interioridad “**in**” y por “**corpus**” esta se traduce como cuerpo.

Cuando hablamos de incorporación nos referimos a que algo o alguien se incorpora aun grupo o estructura, esta va sumando más integrantes pudiendo aplicarse a más contextos.

La incorporación son nuevas tecnologías a una institución, hace que estas se modernicen y puedan satisfacer las demandas de sus miembros, clientes o pacientes.

### **Objetivo de la incorporación:**

El primer contacto del niño y la niña su familia con la escuela esta debe tener un tratamiento especial, ya que la incorporación y adaptación de los niños a la escuela es una preocupación para el equipo de maestros o maestras como fruto del

desosiego que provoca la llegada a la escuela .

Uno de los objetivos que se debe lograr es una incorporación a la escuela lo más personalizado posible y acoger de la mejor manera a su hijo y su familia. La actuación que se realiza son los siguientes:

- Reunión con los nuevos padres de familia y madres para conocer la escuela y explicarles las actividades del proceso de adaptación en sus hijos durante los primeros meses de clase .
- La visita de los padres y que conozcan los espacios de las instalaciones de la institución educativa.
- Entrevistas personales del tutor con los padres y el niño/a
- Horario flexible y entrada gradual durante la segunda quincena de inicio de curso.

La adaptación de los niños que ingresan a la escuela por primera vez adquiere significado cuando se cuenta con la colaboración plena de la familia. Es crucial lograr que los padres comprendan que el proceso de adaptación exige una atención particular.

#### **Importancia de incorporación:**

Es uno de los primeros pasos, el principio está siempre suele resultar más estresante y doloroso ya que poco a poco se va asimilando de este modo los pequeños ganan su autonomía personal aumentando su grado de socialización y ayudando a desarrollar su personalidad.

También podemos recomendar y aceptar nuevas rutinas con posibilidad de transmitir a los niños y ellos nos muestran ciertas emociones negativas y estas puedan repercutir en el menor habiéndolo aún más difícil en su proceso.

Para finalizar podemos mencionar que cuando los niños consigan adquirir ciertas estabilidades emocionales. Es decir, las separaciones y los reencuentros de la familia se toman con mayor tranquilidad con esta se comienza a crear vínculos entre el educador y sus alumnos, así como una relación de amistad entre ellos.

#### **Beneficios de la incorporación:**

Aquí les mencionamos algunos del beneficio de la incorporación:

- **Voluntad para aprender:**

Adquiere el hábito de trabajo y voluntad de aprender ya que estos hábitos le ayudan a integrarse al ambiente escolar.

- **Desarrollo de habilidades sociales y de interacción:**

Desarrollas las habilidades para la interacción donde inicia desde las primeras etapas de la evolución de los niños

- **Cultivar el intelecto de los niños:**

Ayuda a desarrollar las habilidades del pensamiento para que tenga éxito en los procesos de aprendizaje, ya que en el jardín de los niños ejercitan sus habilidades de

pensamiento a través del juego.

- **Fortalecimiento de la autoestima, independencia y autonomía:**

Se hacen conscientes de la capacidad que poseen para resolver situaciones de la vida cotidiana, de esta manera fortalecen su autoestima y crean hábitos y esfuerzos que los llevarán al éxito.

### **Adaptación**

El término adaptación proviene del latín, dentro de la mencionada lengua su origen reside en la palabra adaptarse ya que esto es un verbo compuesto por dos partes. Así en primer lugar está el prefijo **ad** que significa “**hacia**”, y en segundo lugar nos encontramos con el verbo **aptare** que vendría a traducirse como “**ajustar**” o “**equipar**” .

### **Concepto o definición de la adaptación:**

Es utilizada con frecuencia para referirse a las relaciones entre las características de los seres vivos y en el medio que habitan, estas adaptaciones pueden ser fisiológicas o evolutivas.

Podemos mencionar que la adaptación es un concepto que está entendido como la acción y el efecto de adaptar o adaptarse, este verbo que se refiere a la acomodación o ajuste de algo.

La adaptación de una persona se ha podido acomodar a las condiciones de sus entornos, una persona se adapta cuando se produce cuando el individuo se habitúa a múltiples

circunstancias y condiciones. Pero en cambio el niño se adapta de manera paulatina a la vida de la escuela y con sus compañeros porque adaptarse no es fácil porque deja la comodidad de la familia y va conociendo nuevas amistades en el jardín. En lo pedagógico, la adaptación curricular nos hace reconocer algunas estrategias de tipo educativo que generalmente está dirigido a estudiantes con necesidades pedagógicas especiales. Se basa en la adecuación del programa de un nivel educativo concreto con la intención de conseguir determinados resultados.

#### **Característica de la adaptación:**

Es fundamental para la transición exitosa del niño de nivel educativo a otro estas acciones y condiciones de acogida implican recibimiento, abrigo, cuidado y aceptación el reconocimiento de sus características y son:

- Potencialidades y necesidades particulares
- La acogida y adaptación van de la mano
- La individualidad
- Separación paulatina del núcleo familiar
- Incorporación gradual del proceso y las actividades

#### **Importancia de la adaptación:**

Durante el proceso de adaptación, los niños aprenden aspectos y nuevas rutinas en áreas como la higiene, la alimentación, el sueño. De esa manera les ayudamos a establecerse y organizarse de tiempo, sus actividades y es el espacio también

ayudan. El niño tiene que ser capaz de adaptarse a los cambios ya que estas no son fáciles, hay niños que se pueden adaptar más rápido y otras les cuesta mucho más asumir que la vida puede alterar su equilibrio.

Se tenía claro que la educación no podía parar y que el miedo no debía frenarnos por ello las maestras ayudamos con diferentes estrategias para poder ayudar en la adaptación de los niños

### **Beneficios de la adaptación:**

- Tener nuevas experiencias y aprender cosas nuevas que te ayuden a crecer como persona
- Describir nuevas ideas y metas así poder desarrollarlas con nuevos valores y todo ello le hará feliz y una vida plena
- Permite una vida autónoma
- Aumenta la privacidad y la dignidad de las personas
- Incrementa la autoestima de las personas
- Previene y aumenta la seguridad y como lo último ayuda a mejorar la calidad de vida de las personas

### **Tipos de la adaptación:**

- Adaptación morfológica:
- Adaptación anatómica:
- Adaptaciones estructurales:

### **Comunicación:**

En esta etapa, de manera progresiva, los niños evolucionan desde formas de comunicación basadas en

expresiones corporales y gestuales hacia otras formas en las que utilizan el lenguaje oral y escrito. Esto les capacita para comunicarse de manera más explícita y apropiada según el contexto social.

El lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva que permite interactuar y aprender, además que sirve para expresar sensaciones, emociones, sentimientos esto nos dice que es un instrumento de aprendizaje donde inicia desde el nacimiento y se enriquece durante toda la vida.

Para los niños la comunicación en su primera infancia nos conlleva a que el niño exista una cooperación, coherencia grupal entre sus compañeros así también ayuda a la participación mutua entre ellos y fomentar el respeto en cada uno, así también como su independencias y autonomía.

### **Concepto de la comunicación:**

La comunicación no dice que es el intercambio de información que se produce entre dos o más individuos cuyo objetivo es de aportar información y recibirla, en este proceso pueden intervenir un emisor y a su vez el receptor dando un mensaje.

Es vital para que exista un buen entendimiento entre las personas ya que con la comunicación podemos intercambiar opiniones o distas datos o información sobre un determinado tema.

### **Objetivo de la comunicación**

Para los seres humano necesitan comunicarse para poder

expresar los que sienten, la comunicación se puede poner en práctica a través de un lenguaje verbal o no verbal, esta se manifiesta a través del lenguaje y el no verbal esta verbal de los gestos o se fundamenta en el lenguaje de corporal.

### **Enfoque del área de comunicación**

El enfoque de esta área es comunicativo, ya que su base se encuentra en el uso del lenguaje para interactuar con los demás. Los estudiantes logran comprender y producir textos tanto hablados como escritos de diversos tipos.

Durante los primeros años, los niños se comunican con los adultos mediante balbuceos, sonrisas, miradas, llantos y gestos que reflejan sus necesidades, emociones e intereses. Con el tiempo, esta comunicación gestual evoluciona gradualmente hacia una interacción verbal

### **Importancia de la comunicación:**

La importancia que tiene los niños es en los primeros años de vida, un niño desarrolla un lenguaje muy rápidamente. por tanto, si un niño tiene problemas de la audición ya que es importante reconocerlo lo antes posible para que él pueda recibir ayuda eficaz.

De lo contrario el niño no podrá aprovechar los mejor de su desarrolla de lashabilidades que necesita para la comunicación (esto empieza desde el nacimiento hasta los 7 años de edad), cuando antes empiece el niño será mucho mejores será el desarrollo del lenguaje y a comunicarse más podrá aprender.

### **Beneficios de la comunicación:**

Una de las relaciones de los niños y niñas es que sea más abierta, con cada juego se aprenden cosas nuevas por lo que resulta más útil, los niños aprenden a valorar por descubrirán la importancia de escuchar a otras personas de respetar lo que piensan o de solidarizarse con lo que dicen dónde te mencionamos algunos de estos beneficios:

- Aprende nuevas formas de comunicación tanto verbales como no verbales
- Favorecen que las relaciones de los niños sean más abiertas
- Con cada juego se aprende cosas nuevas, y estos resultan muy útiles
- Aprenden valores
- Respetan las ideas de los demás

### **Cuáles son los elementos de la comunicación:**

- **Emisor:**

Es un componente esencial en el proceso de comunicación, ya que constituye el punto de partida y se encarga de transmitir el mensaje para lograr una transmisión efectiva al receptor.

- **Mensajes:**

Es la información concreta que se busca transmitir al receptor de manera efectiva. Todos los datos y contenidos que se desean comunicar conforman el mensaje en el proceso de comunicación.

- **Canal:**

Es el medio por el cual se envía un mensaje que se pretende comunicar al receptor. Se pueden seleccionar diversos canales según el tipo de mensaje y su destinatario, como internet, medios de comunicación, radio o cine.

- **Código:**

Se compone de una serie de elementos y reglas que son compartidos tanto por el emisor como por el receptor, con el fin de facilitar una comprensión fluida del mensaje.

- **Receptor:**

Es la persona a la cual va dirigido el mensaje, y constituye otro elemento crucial, ya que si comprende el mensaje con facilidad.

### **2.3. Definición de términos**

#### **El Juego:**

Es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y el tiempo. Es una actividad fundamental en el que el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social.

Según María Montessori, ella daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliarios adecuados al tamaño de los niños. El juego es el método más utilizado por los bebés y por los niños para aprender acerca de su mundo, a

través del juego se desarrollan las bases del aprendizaje y los sentidos de la confianza, seguridad y un ambiente de amistad entre los niños.

El juego sirve para practicar las destrezas aprendidas ya que estas empiezan y va dirigidas a su propio juego desde los seis meses.

Para Pugmire-Stoy, el define que el juego es como un acto que permite representar el mundo adulto, por una parte y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos:

- Divertir
- Estimular la actividad
- Incidir en el desarrollo

Gimero y Pérez (1989), define que el juego es como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje oral y simbólico manifiesta su personalidad. Para estos autores las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que la vida no le es posible.

Según Guy Jacquin, Citado Por Pugmire-Stoy, el menciona que el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige unas reglas libremente escogidas que cumple un obstáculo deliberadamente que vencer.

El juego como aprendizaje- enseñanza, educa a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente, el juego bien orientado es una fuente de grandes provechos donde cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico donde permite una gran variedad de destrezas habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los alumnos.

### **Habilidades Sociales:**

Son conjuntos de estrategias conductuales y habilidades que permiten abordar situaciones sociales de manera efectiva, de manera que sean aceptables tanto para el individuo como para su entorno social.

Según caballo (2005), las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos que posibilitan que un individuo se desenvuelva tanto en situaciones individuales como interpersonales, permitiéndole expresar sus emociones, actitudes, deseos, opiniones o derechos de manera apropiada según el contexto en el que se encuentra.

Para Goldstein (1989). las habilidades sociales comprenden un conjunto de capacidades y habilidades diversas y específicas que se centran en las relaciones interpersonales y la solución de problemas de naturaleza socioemocional. Estas habilidades varían desde tareas elementales hasta actividades más complejas e instrumentales.

Daniel Goleman, Se podría asumir erróneamente que las habilidades sociales son características exclusivas de quienes interactúan con muchas personas. No obstante, tener un entorno propicio para practicar no garantiza que las personas desarrollen automáticamente una habilidad en particular. Es maravilloso la aproximación que nos dice Daniel Goleman las habilidades sociales ya que nos muestra la esencia, la inteligencia emocional con la que todos podemos contar, aunque necesitas realizar un buen trabajo para ello esto nos quiere decir que es las capacidades de entre nuestras emociones y resolver nuestros problemas día a día, también Goleman abarca la inteligencia social desde diversos puntos de vista como por ejemplo rescata que el estrés no solo está determinado por las emociones.

Según la teoría de aprendizaje social (Bandura, 1982), La interacción

entre el individuo y su entorno está influenciada por procesos de aprendizaje, como el modelado y el moldeamiento. Estos procesos pueden equipar al sujeto con la capacidad de comportarse de manera socialmente competente. Facilitan la expresión de sentimientos, actitudes, deseos y derechos de manera apropiada según la situación en la que se encuentra el individuo, al mismo tiempo que se respetan las conductas de los demás, por esta razón hacemos mejor nuestras relaciones interpersonales y así los sentimientos que queremos obtener y queremos tener de los demás y no nos impida lograr nuestro objetivos. Además, estos comportamientos son esenciales para interactuar y establecer relaciones con los demás.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo y nivel de investigación**

##### **Método**

La presente investigación se realizó bajo el método deductivo.

- Según Gómez (2004), El método deductivo engloba el conjunto completo de reglas y procedimientos que permiten inferir conclusiones finales a partir de supuestos enunciados denominados premisas. Si una hipótesis implica una consecuencia y esa hipótesis se verifica, entonces es inevitable que también ocurra la consecuencia.
- Según Sampieri R. et al (2004), El enfoque cuantitativo se basa en un esquema lógico y deductivo que tiene como objetivo plantear preguntas de investigación e hipótesis, con el propósito de posteriormente ponerlas a prueba.

##### **Enfoque**

Este trabajo de investigación tiene como enfoque cuantitativo y cualitativo no experimental y es de tipo descriptivo – correlacional.

- Según Sampieri. Estudios de alcance Correlacional: Este tipo de investigaciones tienen como finalidad evaluar el nivel de relación que existe entre dos o más conceptos o variables. Se mide cada una de ellas y luego se cuantifica y analiza su conexión. Estas correlaciones se basan en hipótesis que son algunas veces a pruebas empíricas.

### **Nivel o alcance de investigación**

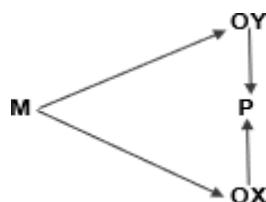
- Nivel descriptivo: Correlacional.
- Alcance Población: Está constituido por niñas y niños
- Alcance Institucional: I.E.I N° 243 Tejamolino – Andahuaylas
- Alcance Geográfico: Provincia de Andahuaylas en la región Apurímac
- Alcance Temático: el juego y el desarrollo de las habilidades sociales

### **Diseño de investigación**

Este trabajo de investigación se enmarcó en un diseño no experimental de corte transversal-correlacional, con el propósito de determinar la relación entre las dos variables.

Este tipo de investigación carece de una variable independiente y los investigadores van a observar el en que se va desarrollar y así poder sacar su análisis.

Los diseños de estudios transversales se describen como una investigación observacional en la que se mide una o más características o enfermedades (variables) en un momento específico y de forma individual.



**Donde:**

**M:** Muestra

**OY:** Observación de la variable 1: el juego

**OX:** observación de la variable 2: el desarrollo de las habilidades sociales

### **3.2. Ámbito temporal y espacial**

#### **3.2.1. Espacial**

Este trabajo de investigación se llevó a cabo en la I.E.I. N°243

Tejamolino –Andahuaylas.

#### **3.2.2. Temporal**

Este trabajo de investigación se desarrolló en el año 2022.

### **3.3. Población y muestra**

#### **3.3.1. Población**

La población estará constituida por 100 estudiantes entre niños y niñas.

#### **3.3.2. Muestra**

Se aplicará a los 21 estudiantes de la Institución educativa Inicial N° 243 Tejamolino - Andahuaylas 2022.

**Tabla 1.**

Muestra de estudio

Niñas y niños		Total
M	F	
12	9	21

Fuente: Nómina de matrícula de la IEI N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

#### **3.3.3. Muestreo**

Es no probabilístico.

### **3.4. Instrumentos**

#### **3.4.1. Técnica**

Se empleó la ficha de observación

#### **3.4.2. Instrumentos**

Se realizó la lista de cotejo para cada variable del estudio.

#### **3.4.3. Validación**

La validación de los instrumentos fue realizada por tres expertos en metodología con grado de magister, lo cual permitió que aplicaran los instrumentos en la muestra determinada.

#### **3.4.4. Confiabilidad**

La confiabilidad mostró que tan confiable es el instrumento que se empleó en el estudio a través del uso del Alfa de Cronbach, para la variable el juego su fiabilidad es de 0,707 y para la variable habilidades sociales es de 0,712, por ende, al ser mayor a 0,700, esto reflejó que ambos instrumentos son confiables y dieron resultados favorables.

#### **3.4.5. Procedimientos**

Primeramente, se procedió a aplicar los instrumentos en el área de estudio, luego se elaboró una base de datos para la variable de estudio, allí se guardaron los valores obtenidos a través de la aplicación de los instrumentos de medición, para luego ser utilizados en el análisis descriptivo e inferencial mediante el paquete estadístico SPSS versión 25.0 (español).

### **3.5. Análisis de datos**

Para la representación de los resultados de investigación, se elaborarán tablas de frecuencia con la finalidad de resumir la información de la variable única de estudio considerada en esta tesis, mediante esas tablas se podrá elaborar figuras estadísticas con el propósito de permitir un rápido

análisis visual y obtener mayor información.

### **3.6. Consideraciones éticas**

Este proyecto de investigación se regirá a los acuerdos o reglamentos que tenga la universidad tecnológica de los andes sede Andahuaylas

## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultados

##### 4.1.1. Resultados de tablas cruzadas

**Tabla 2**

Tabla cruzada entre el juego y el sexo de los niños

		El juego		
		Proceso	Logro	Total
Sexo	Masculino	3	9	12
	Femenino	4	5	9
Total		7	14	21

Nota. Elaboración propia

A través de la tabla 3, se mostró que, del total de niños, 12 pertenecen al sexo masculino, de los cuales, nueve niños se encuentran en la etapa de logro respecto al juego, mientras que tres niños están en la etapa de proceso, a diferencia de nueve que son del sexo femenino, de ellas, cinco están en la etapa de logro y cuatro en

la etapa de proceso.

**Tabla 3**

Tabla cruzada entre el juego y la edad

		El juego		Total
		Proceso	Logro	
Edad	4 años	7	14	21
Total		7	14	21

Nota. Elaboración propia

Mediante la tabla mostrada anteriormente, se detalló que, de 21 niños y niñas de cuatro años, 14 están en la etapa de logro sobre el juego, y siete se encuentran en la etapa de proceso, estos resultados demostraron que la mayoría de los encuestados están realizando la actividad del juego de manera correcta.

**Tabla 4**

Tabla cruzada entre las habilidades sociales y el sexo de los niños

		Habilidades sociales		Total
		Proceso	Logro	
Sexo	Masculino	1	11	12
	Femenino	1	8	9
Total		2	19	21

Nota. Elaboración propia

En la tabla 5, se evidenció que 12 de los estudiantes pertenecen al sexo masculino, de los cuales, 11 se encuentran en la etapa de logro sobre el desarrollo de sus habilidades sociales, y un niño está en la etapa de proceso, a diferencia de nueve estudiantes que pertenecen al sexo femenino, de las cuales ocho están en la etapa de logro y solo una niña en la etapa de proceso, estos datos reflejaron que la mayoría de los estudiantes son del sexo masculino y tienen un buen desarrollo de las habilidades sociales.

**Tabla 5**

Tabla cruzada entre el hábito de lectura y la edad

		Habilidades sociales		
		Proceso	Logro	Total
Edad	4 años	2	19	21
Total		2	19	21

Nota. Elaboración propia

Respecto a la tabla 6, se halló que del total de niños(as) de cuatro años, 19 están en la etapa de logro acerca del desarrollo de sus habilidades sociales y solamente dos se encuentran en la etapa de proceso, estos datos mostraron que la mayoría de los estudiantes se encuentran en una etapa adecuada.

#### 4.1.2. Descriptivos por dimensiones

**Tabla 6**

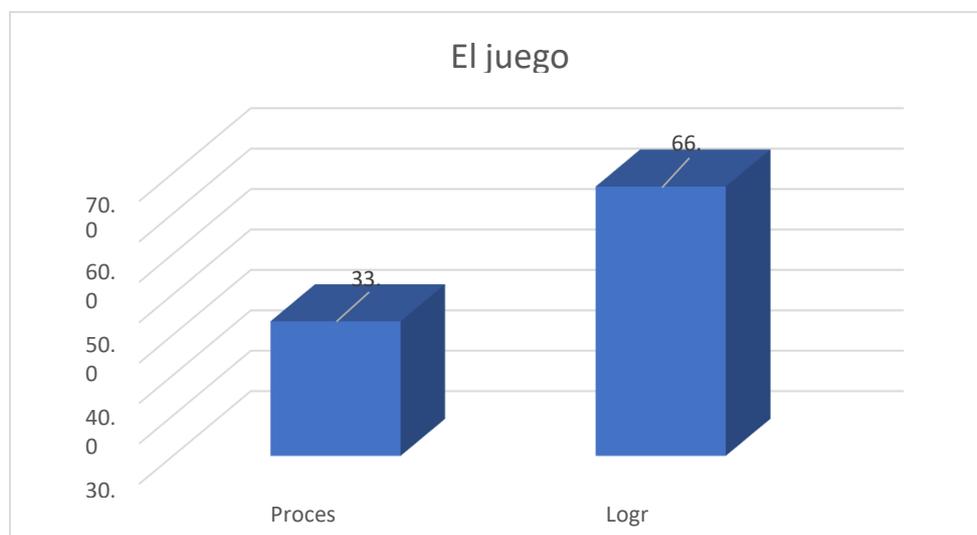
Variable: el juego

Etapas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Proceso	7	33,3	33,3	33,3
Logro	14	66,7	66,7	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia

**Figura 1**

El juego



Nota. Elaboración propia

**Interpretación:**

Mediante la tabla y figura mostradas anteriormente, se evidenció que el 66,7% de los niños y niñas se encuentran en la etapa de logro sobre el desarrollo de juegos, asimismo, el 33,3% están en la etapa de proceso, lo cual demostró que los niños y niñas están desarrollando correctamente la actividad como el juego simbólico y el con reglas.

**Tabla 7**

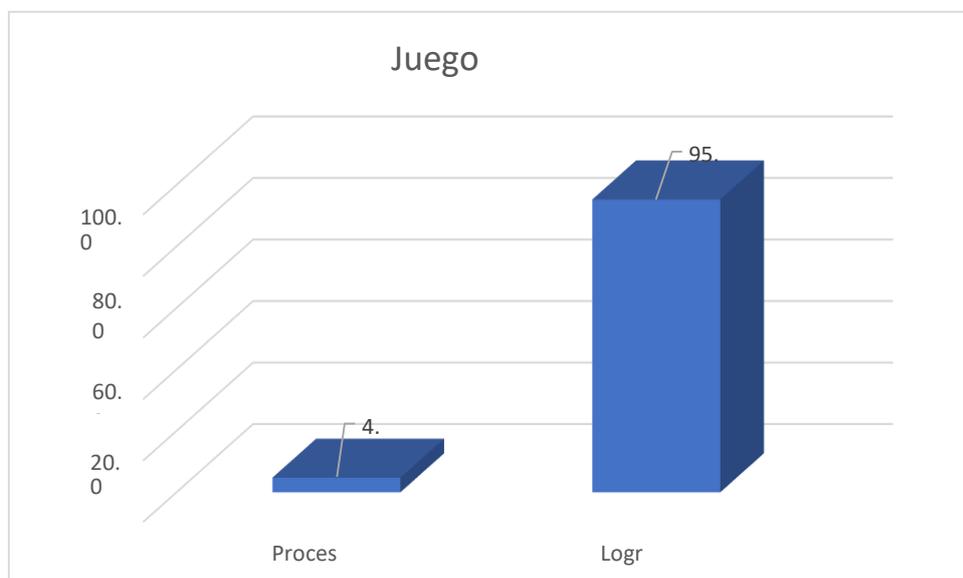
Dimensión 1: juegos simbólicos

Étapas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Proceso	1	4,8	4,8	4,8
Logro	20	95,2	95,2	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia

**Figura 2**

Juego simbólico



Nota. Elaboración propia

**Interpretación:**

Frente a la tabla 8 y figura 2, se obtuvieron que, del total de la muestra, 95,2% están dentro de la etapa de logro sobre la realización de los juegos simbólicos y solamente el 4,8% en la etapa de proceso, esto demostró que casi el total de niños practican correctamente los juegos simbólicos con su cuerpo, además de su creatividad e imaginación.

**Tabla 8**

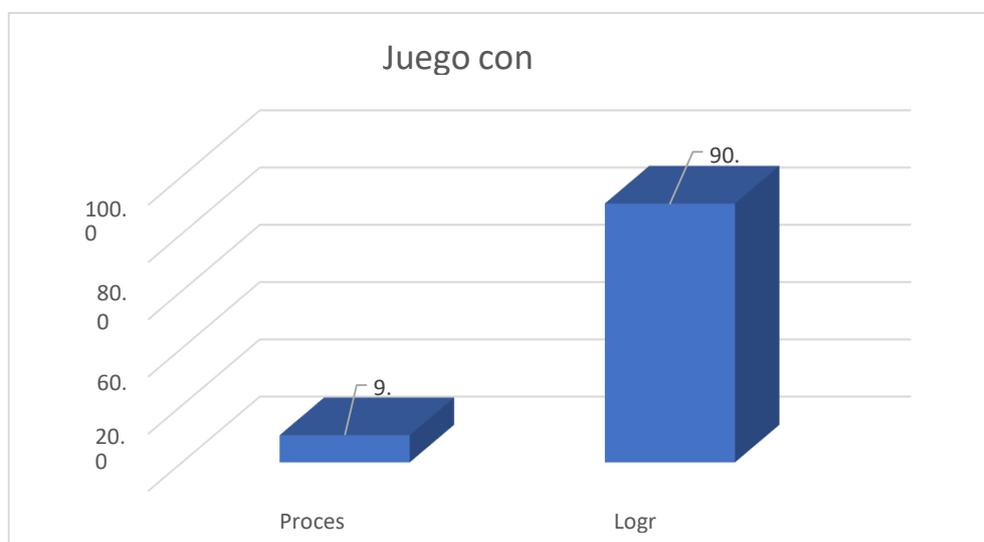
Dimensión 2: juego con reglas

Etapas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Proceso	2	9,5	9,5	9,5
Logro	19	90,5	90,5	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia

**Figura 3**

Juego con reglas



Nota. Elaboración propia

**Interpretación:**

En la tabla y figura mostradas anteriormente, se halló que el 90,5% de los estudiantes se encuentran en la etapa de logro acerca del juego con reglas, en cambio, el 9,5% están en la etapa de proceso, esto se debe a que, casi el total de estudiantes cumplen con las normas de convivencia que propusieron, y practican de manera vivencial el juego del salta soga.

**Tabla 9**

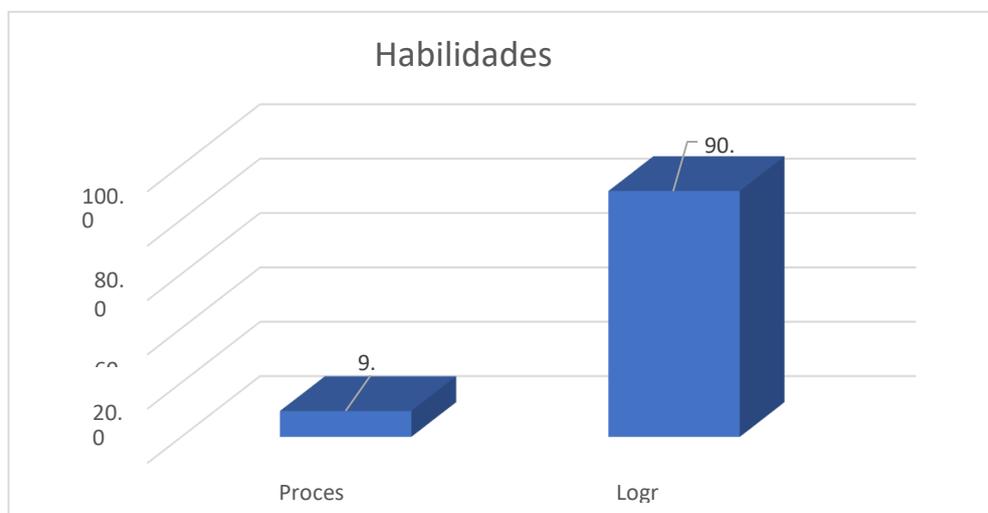
Variable: habilidades sociales

Etapas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Proceso	2	9,5	9,5	9,5
Logro	19	90,5	90,5	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia

**Figura 4**

Habilidades sociales



*Nota.* Elaboración propia

**Interpretación:**

Mediante la tabla 10 y figura 4, se mostró que el 90,5% de los niños y niñas se encuentran en la etapa de logro sobre el desarrollo de habilidades sociales, y solamente el 9,5% en la etapa de proceso, los datos reflejaron que la mayoría de niños(as) cuentan con una capacidad de incorporación en grupos de trabajos, asimismo, son capaces de adaptarse y comunicarse correctamente con su compañeros y maestra.

**Tabla 10**

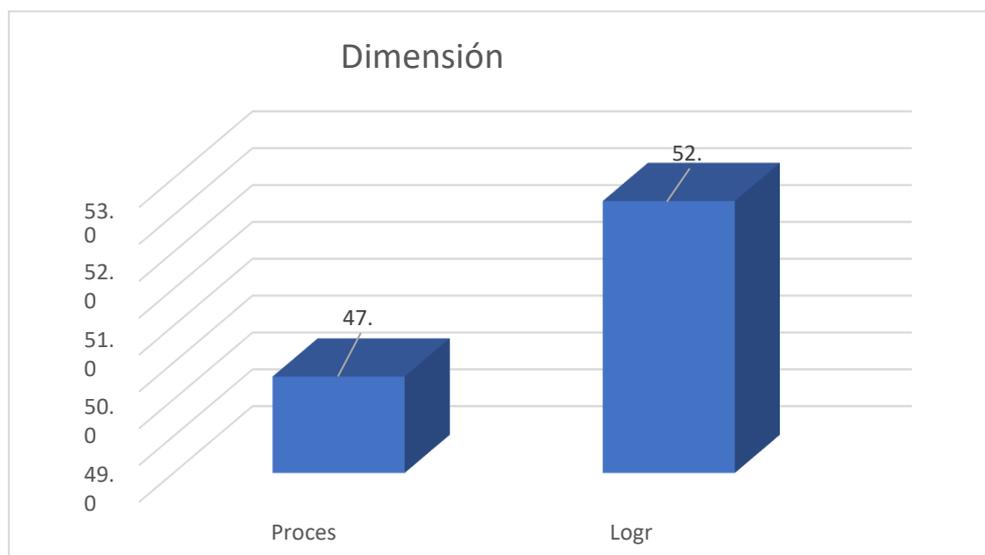
Dimensión 1: incorporación

Étapas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Proceso	10	47,6	47,6	47,6
Logro	11	52,4	52,4	100,0
Total	21	100,0	100,0	

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 5**

Dimensión incorporación



Nota. Elaboración propia

**Interpretación:**

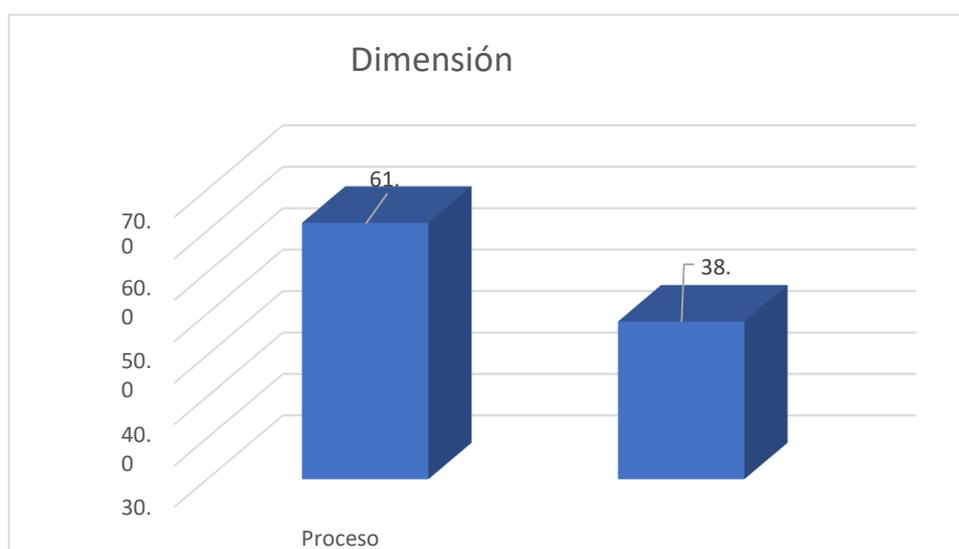
A través de la tabla y figura anteriores, se detalló que el 52,4% de los niños observados están en la etapa de logro sobre la incorporación en su salón de clases, en la misma dirección están el 47,6%, puesto que se encuentran en la etapa de proceso, esto demostró que más de la mitad de los estudiantes se integran fácilmente a su salón de clases, establecen lazos de confianza con sus compañeros y la maestra, tratan de estar siempre acompañados de sus compañeros y participan activamente en todas las actividades de su salón de clases.

**Tabla 11**  
Dimensión 2: dimensión aceptación

Etapas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Proceso	13	61,9	61,9	61,9
Logro	8	38,1	38,1	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia

**Figura 6**  
Aceptación



Nota. Elaboración propia

**Interpretación:**

Respecto a los datos mostrados anteriormente, se precisó que el 61,9% de los niños están en una etapa de proceso frente a la adaptación en la institución, y el 38,1% están en una etapa de logro, mediante estos datos se detalló que los niños aceptan a la profesora, además, respetan las normas propuestas para las distintas actividades que realizan, aceptan las ideas de sus compañeros, reconocen los logros que tienen sus compañeros y comparten sus cosas con ellos de manera regular.

**Tabla 12**

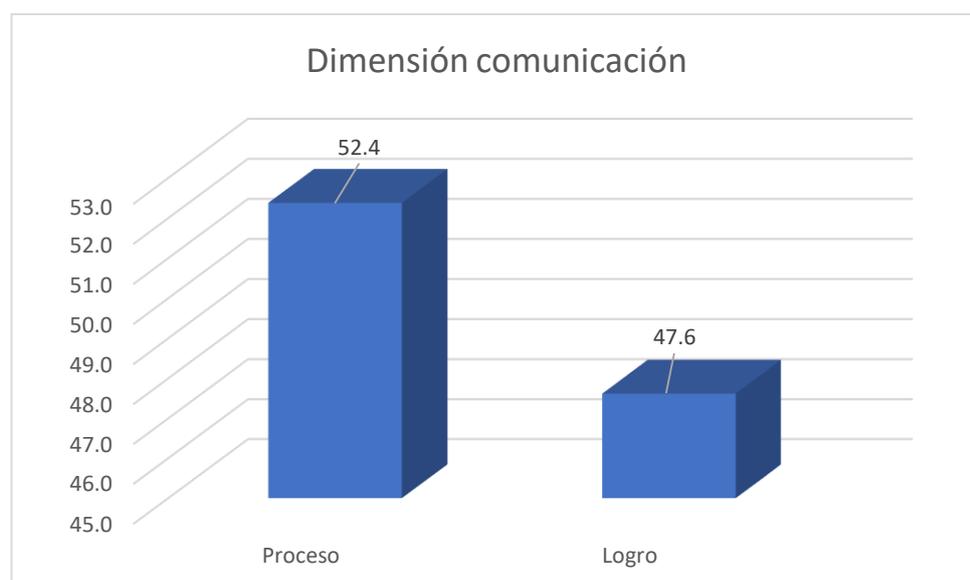
Dimensión 3: dimensión comunicación

Etapas	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Proceso	11	52,4	52,4	52,4
Logro	10	47,6	47,6	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Nota. Elaboración propia

**Figura 7**

Comunicación



Nota. Elaboración propia

**Interpretación:**

Respecto a la tabla y figura mostradas anteriormente, se evidenció que el 52,45% de los estudiantes se encuentran en una etapa de proceso sobre la comunicación y el 47,6% en una etapa de logro, estos datos muestran que casi la mitad de los niños se comunican espontáneamente con sus compañeros y profesora, también expresan sus ideas de manera precisa y clara; para que todos los niños estén en la etapa de logro, deben aplicar estrategias o talleres.

## 4.2. Discusión de resultados

En el presente estudio, se obtuvo para el objetivo general un valor de Rho de Spearman igual a 0,459 y un valor de significancia de 0,036 menor a 0,05, por ello se aceptó la hipótesis del estudio, que mostró que existe una relación positiva y significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de cuatro años de la IEI. De manera similar, Pasihuan Rodriguez (2017), en su estudio obtuvo un valor de significancia menor 0,05 y un valor de Rho de Spearman igual a 0,719, que mostró una relación positiva alta y significativa entre las habilidades sociales y el juego cooperativo en niños(as) de cuatro años de la IE San José Comas. En el mismo sentido, Rojas Toribio (2020), en su investigación obtuvo un p valor = 0,001 < 0,05 mediante el uso del estadístico Wilcoxon, por lo cual, aceptó la hipótesis del estudio, que especifica que el juego de roles como estrategia didáctica desarrolla significativamente las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la IEP “Augusto Cardich” de Pilcora Marca, Huánuco. Asimismo, Chamorro Ríos (2017), en su tesis, luego de aplicar la prueba U de Mann Whitney, arrojó un valor  $Z_c = -6,231$

< -196 y un  $p = 0,000$  menor a 0,05, por ello, la aplicación del programa “Juego simbólico” influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la IEI 87 Santa Rosa, Callao, 2017. En cambio, Yañez Díaz (2019), mediante el uso del estadístico U de Mann Whitney, halló un nivel de significancia de 0,846, al ser mayor a 0,05, procedió a aceptar la hipótesis nula de su estudio, que mostró que los juegos cooperativos no contribuyen ni mejoran las habilidades sociales de los

estudiantes de educación primaria.

Para la hipótesis específica uno, se obtuvo un valor de Rho de Spearman igual a 0,674, que muestra una relación positiva y alta, con un p valor = 0,001 menor a 0,05, se aceptó la hipótesis del estudio, existe una relación positiva y significativa entre el juego y la dimensión incorporación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino, Andahuaylas 2022. En la misma dirección, Pasihuan Rodriguez (2017), halló un valor de Rho de Spearman de 0,522 y un nivel de significancia de 0,000 menor a 0,05, por ende, aceptó la hipótesis alterna, existe una relación significativa entre las habilidades relacionadas con las emociones, sentimientos y opiniones, y el juego cooperativo entre los niños(as) de cuatro años de la IEI San José, Comas 2016.

Frente a la hipótesis específica dos, mediante el estadístico Rho de Spearman, se halló un valor de 0,485 y un nivel de significancia de 0,026 menor a 0,05, por lo cual, se aceptó la hipótesis del estudio, que demuestra que el juego se relaciona significativa y positivamente con la dimensión adaptación de los niños y niñas de la IEI N° 243 Tejamolino, Andahuaylas 2022. De manera similar, Pasihuan Rodríguez (2017), en su estudio halló un nivel de significancia de  $0,000 < 0,05$ , por ende, existen diferencias significativas entre las variables y con un valor  $r = 0,643$ , detalló que las habilidades para hacer amigos y amigas se relaciona significativamente con el juego cooperativo en los niños y niñas de cuatro años de la IEI San José, Comas 2016.

Respecto a la hipótesis específica tres, se halló un p valor de 0,037,

ser inferior a 0,05, se aceptó la hipótesis alterna del estudio, y con un valor de Rho de Spearman igual a 0,408, se demostró que el juego se relaciona significativa y positivamente con la dimensión comunicación de los niños y niñas de la IEI N° 243 Tejamolino, Andahuaylas 2022. En el mismo sentido, Miranda Pérez (2018), en su estudio, halló que las relaciones interpersonales entre los estudiantes son buenas muy a menudo en un 36,4%, el 31,4% solo algunas veces lo realizan eficientemente, y el 4,3% casi nunca tienen una buena relación con sus compañeros, esto demostró que si existe una buena relación entre los estudiantes y sus habilidades sociales también son eficientes.

#### 4.3. Prueba de hipótesis

La prueba de normalidad permitió conocer el estadístico a emplearse, al ser población menor a 50, nos enfocamos en el estadístico Shapiro Wilk, que mostró un nivel de significancia de 0,000 al ser menor a 0,05, se halló que las variables empleadas en el estudio son no paramétricas y tienen una distribución normal, por lo tanto, se emplea el estadístico de correlación Rho de Spearman para hallar los resultados y contrastarlas hipótesis.

**Tabla 13**  
Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
El juego	0,422	21	0,000	0,599	21	0,000
Habilidades sociales	0,529	21	0,000	0,341	21	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

## Hipótesis general

**H1:** Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

**H0:** No existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

**Tabla 14**  
Contrastación hipótesis general

			El juego	Habilidades sociales
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente decorrelación	1,000	0,459*
		Sig. (bilateral)		0,036
		N	21	21
	Habilidades sociales	Coeficiente decorrelación	0,459*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,036	
		N	21	21

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

## Interpretación:

Mediante la tabla 15, se evidenció un valor de Rho de Spearman igual a 0,459 que mostró una relación positiva moderada entre las variables, y con un nivel de significancia de  $0,036 < 0,05$ , por lo tanto, se aceptó la hipótesis del estudio, que detalló que si el desenvolvimiento en juegos aumenta en un porcentaje

igual el desarrollo de las habilidades sociales de los niños aumentará en la misma proporción.

### Primera hipótesis específica

**H1:** Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la incorporación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

**H0:** No existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la incorporación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

**Tabla 15**

Contrastación de la primera hipótesis específica

			El juego	Incorporación
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1,000	0,674**
		Sig. (bilateral)		0,001
		N	21	21
	Incorporación	Coeficiente de correlación	0,674**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,001	
		N	21	21

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

### Interpretación:

A través de la mostrada anteriormente, se halló un p valor = 0,001, al ser menor a 0,05, mostró que existen diferencias significativas entre la variable y la dimensión, con un valor  $r = 0,674$ , existe una relación positiva alta entre el juego y la dimensión incorporación de los niños y niñas de cuatro de años de

la institución, lo cual reflejó que, si el desarrollo del juego es eficiente, permitirá que los niños(as) se incorporen adecuadamente al salón de clases.

### Segunda hipótesis específica

**H1:** Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la adaptación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

**H0:** No existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la adaptación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022.

**Tabla 16**

Contrastación de la segunda hipótesis específica

			El juego	Adaptación
Rho de Spearman	El juego	Coefficiente de correlación	1,000	0,485*
		Sig. (bilateral)		0,026
		N	21	21
	Adaptación	Coefficiente de correlación	0,485*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,026	
		N	21	21

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

### Interpretación:

En la tabla 17, se mostró un valor de significancia de 0,026, al ser inferior a 0,05, se procedió aceptar la hipótesis del estudio, con un valor de Rho de Spearman igual a 0,485, se determinó que existe una relación significativa y positiva moderada entre el juego y la dimensión adaptación en los niños y niñas de la institución, por ello, se precisó que los niños y niñas se adaptan

de manera eficiente cuando realizan juegos simbólicos y con reglas dentro del salón de clases .

### Tercera hipótesis específica

**H1:** Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la comunicación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022 .

**H0:** No existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales en la dimensión de la comunicación de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 243 Tejamolino – Andahuaylas 2022 .

**Tabla 17**

Contrastación de la tercera hipótesis específica

			El juego	Comunicación
Rho de Spearman	El juego	Coeficiente de correlación	1,000	0,408*
		Sig. (bilateral)		0,037
		N	21	21
	Comunicación	Coeficiente de correlación	0,408*	1,000
		Sig. (bilateral)	0,037	
		N	21	21

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

### Interpretación:

A través de la tabla 18, se mostró los resultados que se hallaron, un p valor = 0,037 que evidenció significancia entre la variable y dimensión empleada, y

con un Rho de Spearman igual a 0,408, se detalló que el juego se relaciona positiva y significativamente con la dimensión comunicación en los niños y niñas de la institución educativa inicial, respecto a estos datos, se precisó que existe una buena comunicación entre los estudiantes y la profesora mediante el uso de juegos.

## Conclusiones

1. Respecto al objetivo general, se determinó que existe una relación positiva y significativa entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales de los niños y niñas de la I.E.I N°243 tejamolino – Andahuaylas 2022, esto demostró que los niños(as) desarrollan adecuadamente su creatividad e imaginación, además, que aceptan las normas impuestas, lo cual contribuyen a su adaptación, incorporación y comunicación eficiente .
2. Para el objetivo específico 1, se halló que el juego se relaciona significativamente con la incorporación de los niños y niñas de la IEI, porque al seguirlas reglas del juego cuentan con una integración, empatía y confianza para pedir ayuda a sus compañeros y maestra .
3. Frente al objetivo específico 2, se obtuvo que existe una relación significativa y positivamente entre el juego y la adaptación de los niños y niñas de la institución educativa inicial, puesto que, los niños y niñas aceptan todas las normas propuestas, las ideas y logros de sus compañeros, a través del juego .
4. Finalmente, para el objetivo específico 3, se halló que el juego se relaciona significativamente con la comunicación de los niños y niñas de la institución, esto reflejó que, mediante el desarrollo de juegos, se comunican espontáneamente los niños, empleando un vocabulario adecuado y textos como cuentos que les permiten interactuar en su salón de clases .

## **Recomendaciones**

1. A la plana docente y al director promover talleres que permitan a los niños que desarrollen de manera eficiente sus habilidades sociales, de manera que, esto permitirá que puedan incorporarse en su salón, asimismo, podrían adaptarse y tener una mejor comunicación entre ellos.
2. A los docentes se les recomienda que empleen estrategias para que los niños y niñas puedan adquirir mayor confianza, expresen sus emociones, participen activamente y se relacionan con facilidad con sus compañeros.
3. A los docentes y padres de familia, se tiene que capacitar sobre el respeto a las normas propuestas en casa y en el salón de clases, lo que les permitirá respetar las ideas de los demás, reconocer sus logros y el de sus compañeros, además que desarrollará su empatía de manera eficiente.
4. A los padres de familia, se recomienda que deben educarlo e inculcarles valores, para que puedan tener una relación armoniosa con sus compañeros y maestra.

## Referencias

- Aguilar Cornejo, S. M. (2018). *El juego cooperativo como impulso de las habilidades sociales en estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de Qatupata del distrito de Uchuraccay provincia Huanta región Ayacucho durante el año académico 2018*. [Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial]. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote], Ayacucho, Perú. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4854/JUEGO\\_COOPERATIVO\\_Y\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_AGUILAR\\_CORNEJO\\_SANDRA\\_MABEL.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/4854/JUEGO_COOPERATIVO_Y_HABILIDADES_SOCIALES_AGUILAR_CORNEJO_SANDRA_MABEL.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Brainly. (20 de Abril de 2020). *¿Cual es el objetivo del juego?*
- Bruner, J (1984). *Acción pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Chamorro Ríos, J. C. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la IEI 87 Santa Rosa, Callao, 2017*. [Título de Licenciada en educación inicial. Universidad César Vallejo], Lima, Perú]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16250/Chamorro\\_RJC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16250/Chamorro_RJC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ccarhuas Andrada, M. (2021). *Juego Simbólico y el Desarrollo de las Habilidades Sociales Básicas en Niños de 4 Años de la Institución educativa Inicial N°199 "Divina Providencia", Abancay, 2018*. [Título de Licenciada en educación inicial. Universidad Nacional Micaela Bastidas De Apurímac].

[https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/976/T\\_0613.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/976/T_0613.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

Espinosa Gallardo, E. M. (2018). *Desarrollo emocional y su relación con las habilidades sociales en los niños acogidos en la sociedad protectora del niño huérfano y abandonado Hogar Santa Marianita de la ciudad de Ambato*. [Título de Psicóloga Clínica. Pontificia Universidad Católica del Ecuador], Ambato, Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2441/1/76723.pdf>

Flores, H. (2009). *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de la educación primaria de la escuela "Manuel Jose Othon" ubicada en Jalpilla, Axta De Terrazas*. [Tesis de licenciatura. Universidad Tangamanga de México], México.

Guerreros Centeno, S. (2021). *Juego cooperativo y desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 5 años en la IEI N° 109 Rocchacc, Chincheros – Apurímac, 2020*. [Título profesional de licenciado en educación inicial. Universidad José Carlos Mariátegui], Moquegua, Perú. [https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1164/Sebastiana\\_tesis\\_titulo\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1164/Sebastiana_tesis_titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Huizinfá, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Miranda Pérez, M. V. (2018). *Desarrollo de las habilidades sociales en adolescentes pertenecientes al internado del Colegio Boliviano Alemán Ave María*. [Título de licenciada en educación inicial. Universidad Mayor de San

Andrés, La Paz,  
Bolivia. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/19208/PSI-1175.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Organización Mundial de la Salud (2019). Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más. <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

Pasihuan Rodriguez, L. R. (2017). *Habilidades sociales y juego cooperativo en niños y niñas de 4 años de la Institución educativa San José, Comas – 2016*. [Título profesional de licenciado en Educación Inicial. Universidad César Vallejo], Lima, PERÚ. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1062/Pasihuan\\_RLR.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1062/Pasihuan_RLR.pdf?sequence=6&isAllowed=y)

Perez Finol, A. E. (2018). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

Piaget, J (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E

Quintero Bonet, Y,F. Franco Cadena, S.M. (2018). *Fortalecimiento de la competencia emocional y social de los estudiantes para el mejoramiento del clima escolar en el aula de grado primero*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2464/2018\\_Tesis\\_Franco\\_Cadena\\_Sandra\\_Milena.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2464/2018_Tesis_Franco_Cadena_Sandra_Milena.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rojas Toribio, S. T. (2020). *El juego de roles como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de cuatro años en la Institución educativa Particular "Augusto Cardich" de Pillco Marca, Huanuco 2019*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote], Huánuco, Perú. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21376/EL\\_JUEGO\\_%20DE\\_ROLES\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_ROJAS\\_TORIBIO\\_SONIA\\_TEOFILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21376/EL_JUEGO_%20DE_ROLES_HABILIDADES_SOCIALES_ROJAS_TORIBIO_SONIA_TEOFILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Tabares, F., (2010). Juegos y tradicionales, ocio y diferencia colonial. POLIS, Revista Latinoamericana, 9 (26).  
<https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=30515373008>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2017). Niños en un mundo digital. <https://www.unicef.org/media/48611/file#:~:text=Los%20investigadores%20reconocen%20que%20el,est%C3%A1n%20recibiendo%20en%20otros%20lugares.>

Vigotsky, L. S. (1924). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona.

Yañez Diaz, E. A. (2019). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Primaria de una Institución educativa Privada*. [Tesis para optar el grado académico de maestra en psicología educativa. Universidad César Vallejo], Trujillo, Perú. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38245/ya%c3%b1ez\\_de-SD.pdf?sequence=5&isAllowed](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38245/ya%c3%b1ez_de-SD.pdf?sequence=5&isAllowed)

