



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial
en la escuela “General Antonio José de Sucre”,
El Triunfo, Guayas - 2019**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Br. Flor Maria Pilaloo Torres (ORCID: 0000-0002-0934-8172)

ASESORA:

Dra. Merino Salazar Teresita del Rosario (ORCID: 0000-0001-8700-1441)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

PIURA - PERÚ

2019

DEDICATORIA

A Dios, gestor de vida, ya que por sus
Bendiciones infinitas he
Podido concluir esta meta propuesta.

Pilaloa Torres Flor Maria

AGRADECIMIENTO

Dedico de una manera especial a mi querido hijo Francisco Vera,
por ser el pilar fundamental y el motivo de superación.

También a mis compañeras de lucha que
Siempre están, en las buenas y malas.

Pilaloa Torres Flor Maria

PÁGINA DEL JURADO



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 15:30PM del día 11 de Abril, se reunió el Jurado evaluador para presenciar la sustentación de la tesis titulada: "EL JUEGO Y LAS RELACIONES SOCIALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA ESCUELA GENERAL ANTONIO JOSÉ DE SUCRE EL TRIUNFO, GUAYAS - 2018", presentada/o por el /la bachiller **PILALOA TORRES FLOR MARIA**.

Luego de evidenciar el acto de exposición y defensa de la tesis, se dictamina: aprobada

En consecuencia, el/la graduando se encuentran en condición de ser calificado/a/ como apto para recibir el grado académico de **MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**.

Piura, 11 de Abril del 2019.

DRA. DIAZ ESPINOZA MARIBEL
PRESIDENTE



DR. SAAVEDRA OLIVOS JUAN JOSÉ
SECRETARIO

DRA. MERINO SALAZAR TERESITA DEL ROSARIO
VOCAL

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Pilaloo Torres Flor Maria, estudiante del programa de Maestría en Administración de la Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo, con C.I 0913403135, con la tesis titulada: El juego y las relaciones Sociales en niños de educación inicial en la escuela General Antonio José de Sucre El Triunfo, Guayas - 2018.

Declaro bajo juramento que:

- 1 La tesis es de mi autoría
- 2 He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, no ha sido objeto de plagio ni total ni parcialmente
- 3 La tesis no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4 Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, duplicados ni copiados. Por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituyen en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo) de investigación propio que ya ha sido publicado, piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad de la Universidad César Vallejo.

Piura, 11 de Abril 2019


Lic. Flor Maria Pilaloo Torres
0913403135

ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria o autenticidad.....	v
Índice.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	16
2.1. Tipo y diseño.....	16
2.2. Variables, operacionalización.....	16
2.3. Población, muestra y muestreo.....	18
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	19
2.5. Métodos de análisis de datos.....	19
2.6. Aspectos técnicos.....	20
III. RESULTADOS.....	21
IV. DISCUSIÓN.....	28
V. CONCLUSIONES.....	31
VI RECOMENDACIONES.....	32
VII REFERENCIAS.....	33
ANEXOS.....	36

RESUMEN

La finalidad de la presente investigación fue la de encontrar los mecanismos adecuados para mejorar las relaciones sociales de los niños de educación inicial; por este motivo, el objetivo de investigación fue el determinar el impacto del juego sobre las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas.

El diseño metodológico fue el descriptivo correlacional y se contó con una muestra conformada por 25 estudiantes, del paralelo “B” por ser donde se ha identificado el problema, a ellos se les aplicó una lista de cotejo y una ficha de observación. Para poder contrastar la hipótesis se aplicó la “r” de Pearson.

Con el análisis de los resultados se pudo concluir que el juego produce una mejora significativa en las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas; esto se corrobora con el resultado de la aplicación del coeficiente de correlación de Pearson con el que se obtiene un coeficiente de 0,461, lo que indica una relación media, la significancia bilateral fue inferior a 0,01.

Palabras clave: Juego, relaciones sociales, educación inicial.

ABSTRACT

The purpose of the present investigation was to find the adequate mechanisms to improve the social relations of the children of initial education; for this reason, the objective of the research was to determine the impact of the game on the social relations of children in early childhood education at the Antonio José de Sucre General School, Canton El Triunfo, province of Guayas.

The methodological design was the correlational descriptive and it was counted on a sample conformed by 25 students, of the parallel "B" for being where the problem has been identified, they were applied a check list and an observation form. To test the hypotheses, the Pearson correlation coefficient was applied.

With the analysis of the results it was possible to conclude that the game significantly improves the social relations of the children of initial education in the General School Antonio José de Sucre, canton El Triunfo, province of Guayas; this is corroborated by the result of applying the Pearson correlation coefficient with which a coefficient of 0.461 is obtained, which indicates a mean and direct relationship and a bilateral significance less than 0.01.

Key words: Play, social relations, initial education.

I. INTRODUCCIÓN:

Para Viacava (2012) la educación actualmente está en una atapa de continuo cambio y un desarrollo acelerado en el uso de tecnología, debido a que existen nuevas necesidades en los estudiantes, por tanto de forma general se va dejando a un lado la aplicación de juegos como herramienta para desarrollar la integración y los aprendizajes en los niños para darle paso a los aportes de la tecnología, como si estos fueran la única de acceder al aprendizaje.

El docente a veces piensa que el juego en la educación es una pérdida de tiempo, quieren seguir trabajando de forma tradicional y se resisten en ocasiones al cambio, esto no solo ocurre en las instituciones educativas, sino también en los hogares, padres de familia tratan de reprimir esta actividad lúdica porque la ven como improductiva, privando a los niños al disfrute del juego como algo natural y espontaneo, donde aprenden de manera divertida y socializan con los otros niños de su entorno.

Por otro lado, el juego en la educación es considerada una estrategia placentera para poder socializarse con sus compañeros, les permite estar comunicados entre ellos, ayuda la labor pedagógica sobre todo en la interacción entre sus iguales. Hay docentes actualmente que no potencian esta actividad en el aula de clase porque desconocen cómo aplicar el juego y su significado en las relaciones sociales.

En este caso particular, el sistema educativo ecuatoriano, no supo ofrecer a los niños estrategias acorde a su nivel educativo, los aprendizajes son tradicionales, el docente no se capacita, no renueva las estrategias en clase para una mejor las relaciones sociales. Por este motivo, el Mineduc (2009) recalca la importancia de reconocer que la institución debe también proporcionar materiales para poder aplicar los juegos necesarios para mejorar los procesos de aprendizaje y una excelente relaciones sociales entre ellos.

Por otro lado, la Dirección de Educación del Guayas (20017) identificó que muchos niños no se integran con sus compañeros, las actividades realizadas son monótonas, lo que

provoca aburrimiento y poco dominio del grupo de niño por parte del docente y es el momento que el juego pierde el valor pedagógico. Los juegos deben ser dirigidos por la parvulario ofreciendo un ambiente propicio para generar interés e integración.

En una visita diagnóstica realizada a la Escuela General Antonio José de Sucre objeto de estudio, ubicada en la ciudadela Patria Nueva en el cantón El Triunfo, se evidenció que hay limitada relaciones sociales entre el grupo, en las clases con los niños de 4 a 5 años, la enseñanza es lineal de tal forma que siguen una misma metodología, los cantos tradicionales, se observa desmotivación en las actividades y desinterés de los docentes por cambiar las estrategias.

Hay niños en las clases que se aíslan, no comparten con sus compañeros, por eso el docente tiene que ver el momento adecuado para realizar juegos, para que los niños interactúen y no haya indisciplina, el juego favorece el desarrollo integral del estudiante y de esta forma exista una buena convivencia. Dentro de la observación en las clases se detectó que los niños no tienen la atención adecuada en sus hogares, también existe sobreprotección en algunos casos, hay desintegración familiar, todo esto impacta en el niño para que no haya una buena integración con sus compañeros. Otro factor es el contexto donde se desarrollan, hay violencia, agresión en distintas formas físicas, psicológicas, lo que hace que tengan un comportamiento hostil con sus compañeros.

Los trabajos que se consideran como antecedentes de la investigación presentan similitud en, por lo menos, una de las dos variables:

Por su parte, Leyva (2013) con el tema: El juego como estrategia didáctica en la educación de infantes. Bogotá, Colombia. Presentada en la Universidad Pontificia Javeriana. El trabajo tuvo como objetivo demostrar la importancia del juego como principal estrategia para los procesos de aprendizajes de los niños de educación inicial, a su vez el juego es entendido como una herramienta educativa que debe ser aplicada en las prácticas educativas para lograr en los estudiantes aprendizajes significativos. Esta investigación de enfoque cualitativo, contó con la participación de 12 docentes de educación infantil y afrontó diversas perspectivas del juego para dar respuesta, por medio

de entrevistas. Como resultado se obtuvo que las docentes entienden al juego como una herramienta indispensable que se debe utilizar en las prácticas educativas para conseguir en los estudiantes procesos para conseguir aprendizajes significativos que aporten en su formación y desarrollo integral como personas.

También se tiene a Gutiérrez (2015) con su trabajo de investigación titulada El juego como estrategia para el desarrollo de competencias en matemática en alumnos de cinco años en el nivel inicial. Su enfoque fue el cualitativo, investigación aplicada y diseño proyectivo, con una metodología empírica y estadística. El instrumento aplicado fue el test, con la finalidad de desarrollar competencias matemáticas, la propuesta planteada es el producto de los referentes teóricos y la metodología. Llegó a la conclusión que las estrategias de enseñanza se relacionan con el desarrollo de las competencias para resolver problemas matemáticos, de acuerdo con la percepción de las maestras de cinco años.

Otro trabajo considerado es el de Arce y Saldaña (2013) El juego en la creatividad de los alumnos de 5 años en la institución educativa N° 252 Niño Jesús de Trujillo en el 2013. Presentada a la Universidad de Trujillo, en Perú, con el tema. Tesis cuantitativa, de tipo experimental, cuyo objetivo fue establecer la influencia que ejerce el juego de construcción para desarrollar la creatividad de los alumnos de cinco años. La población que se seleccionó estuvo integrada por 14 alumnos y, al mismo tiempo, fue la muestra; a ella se le administró el “Test de Torrance”, los resultados se sistematizaron en tablas descriptivas; para el análisis inferencial se aplicó “T”. Según el pre test, los niños mostraban poco nivel de creatividad en las sesiones de aprendizaje. En el pos test, los niños han mostrado un gran desarrollo de la creatividad, promovido por la aplicación de las sesiones de aprendizaje; lo que implica que el programa influye en la creatividad.

En el ámbito internacional se tiene el aporte de Quispe (2010) Estrategias dinámicas basadas en juegos de recreación para la mejora de la comunicación oral en el III ciclo de primaria en al I.E “Javier Heraud” El Tambo – Huancayo. Su principal objetivo fue demostrar cómo influyen las estrategias dinámicas basadas en juegos de recreación aplicados a la comunicación oral de los niños de primer grado en la I.E “Javier Heraud”

El Tambo – Huancayo. Su base fue el método científico y experimental, con un enfoque mixto o cualicuantitativo. La población muestral estuvo constituida por 27 estudiantes de primer grado. Las técnicas utilizadas fueron la observación sistemática y la entrevista. La conclusión a la que arribaron es que esas actividades de juego propician la mejora de la comunicación y del vocabulario en los niños.

En la misma línea, Campos, Chacc y Gálvez (2013) El juego como estrategia didáctica: un caso de interacción educativa. Su finalidad fue “proponer elementos lúdicos desde el punto de vista interaccional de la comunicación, que traigan consigo implementarlo pedagógicamente en una actividad aplicada con estudiantes de siete y ocho años en la Escuela Cadete Arturo Prat en Santiago. Investigación exploratoria con un diseño metodológico cualicuantitativo; la categorización consideró ser una investigación de tipo no experiencial, transeccional, cuya muestra fue de 39 educandos, y la propuesta fue diseñada experimentalmente, con un diseño cuasi experimental y contó con la misma muestra, pero dividida en dos grupos. Luego de analizar los resultados se llegó a la conclusión de que, a través de esta investigación, se buscó la incorporación del juego como una estrategia educativa cuyo fundamento considera las virtudes, implementando, aplicando y haciendo válida la propuesta educativa en el contexto de la educación regular.

A nivel nacional se encontraron estudios como el de Gómez (2013) cuyo título fue Influencia de los juegos de simulación y dramatización en el aprendizaje de los estudios sociales de los alumnos de 3° año de educación básica. tuvo por finalidad la determinación de la influencia de los juegos de simulación y dramatización, su relación con el sistema educativo y su utilidad en los procesos de aprendizaje en los estudiantes de tercer año básico de la escuela Particular Linderos de La Ciencia, los mismos que se investigaron a través del método de la observación y técnica de la entrevista, ya sean estos cuentos, narración y recreación de historietas, objetos manipulables los cuales fueron observados en su contexto, incluyendo a sus maestros. Los estudiantes de esta institución y la comunidad educativa se beneficiaron de este proyecto puesto que la contribución más positiva de esta técnica en la programación educativa facilitó un contexto favorable para la actividad educativa; el estudiante pasó de ser un mero espectador de la historia, a un

sujeto activo en el aprendizaje de contenidos de estudios sociales. La información que se recolectó fueron datos que mostraron el grado de disposición hacia los aprendizajes, a través del uso de una metodología de enseñanza eminentemente práctica y verificable, donde se observó una actitud favorable y disposición al ejecutar las actividades, una tendencia al entendimiento y con ello tuvo una visión multidimensional e integradora de las competencias que se pueden desarrollar al aprender contenidos desde las ciencias sociales, pues englobó características tanto del sujeto como en su entorno. Los resultados ayudaron a proporcionar información a los profesores lo que les permitió revisar y plantear cambios en su estilo de enseñanza, actualizar contenidos programáticos, analizar tareas que proponen a sus estudiantes y reflexionar si realmente están logrando los objetivos propuestos como metas al término del año lectivo.

En cuanto a las bases teóricas que fundamentaron el trabajo se tiene a Moreno (2010) quien indica que el juego es una actividad cultural con la que el individuo aprende, desde siempre se han realizado actividades lúdicas que ayudan a ampliar el conocimiento, es una actividad dinámica de aprendizaje.

El juego, según Bautista (2012) es una estrategia participativa de aprendizaje orientada a estimular en los niños su capacidad de aprender, además logra motivar el fortalecimiento de capacidades y entrena al tomar decisiones para solucionar las diversas problemáticas.

Briseño aporta con la definición: “El juego se vincula, fundamentalmente, a la persona humana puesto que es una dimensión importante connatural, de tal manera que puede vérselo como origen de la cultura del hombre. Según Tierno y Giménez (2004). El juego es algo inseparable de la vida del niño, de acuerdo a esto se puede decir que el aspecto lúdico es espontáneo y libre que involucra todo su ser, crea su mundo y tiene la capacidad de transformarla; en el juego, el niño se expresa, comunica cómo siente, qué desea; por eso es un camino para que el maestro tenga la posibilidad de identificar la carencia de cada uno de los estudiantes. (Piaget, citado por Goicochea, 2006, p. 86).

Una de las categorías vitales más importantes para el niño y que no es posible determinar biológica ni filosóficamente es el juego. Para el autor el juego es la vida propiamente dicha del infante con la que puede impactar al contexto en el que se desarrolla.

Calero (2013) indica que lo que se busca con el juego es algo placentero. La respuesta del infante es un aspecto nuevo, en el que la imaginación supera la realidad, porque está rodeado de libertad en el papel creador de su juego. El ideal de vida, la concepción de bien para el niño, eso es el juego. Desde el juego, el aspecto psicológico del niño se abre a la actuación y, por esto, se dice que el niño es un ser que juega y, con él, aprende.

Por lo expuesto se comprende que el juego es parte del ciclo vital del niño, el juego está presente en el contexto y de una u otra forma hace que el niño se adapte al medio que lo rodea. Hay que reconocer que el juego son innumerables acciones, las mismas que estimula al niño para desarrollarse de forma integral.

El mismo Calero (2013), indica que el juego en la edad infantil es significativo en el desarrollo integral del niño con valoración pedagógica permite un mejor aprendizaje, desarrollando la creatividad, afectividad y la socialización de los niños en su entorno. En conclusión se puede afirmar que el juego es clave para el desarrollo integral del niño, de su personalidad y todas sus facetas.

Con los juegos ejercita para la vida adulta. Socializa con su entorno. Es un canal para conocer comportamiento.

El juego libera tensiones, desarrolla habilidades y se muestra creativo y espontáneo. (Bañeres D, 2010.p.85). El juego se practica libremente y con disfrute del niño, por eso el juego se considera una estrategia para aprender, además con el juego el niño socializa sus actividades con los niños de su entorno.

El infante participa en el juego usando todos los recursos que tiene a su disposición, con su cuerpo, los juguetes adquiridos o creados por ellos, dominando todos los materiales de su entorno, luego que se evoluciona el niño va adaptándose al medio ambiente que los circundan, luego va conformando lo que dijo, (PellicciottaI, 2013.p421) “El juego es una

forma de expresión de los niños con respecto al contexto en que vive y la actitud que toma frente a las personas que lo rodean.

Por tanto, se convierte el juego en un instrumento soporte para el maestro a interactuar con el niño, ofreciéndole recursos y material didáctico para que llegue a expresarse y pueda combinar sus aprendizajes con el placer de jugar, aprender jugando es una forma significativa de adquirir los conocimientos, logrando en los niños aprendizajes llenos se situaciones que estimulen y diviertan a los niños.

Según (Bañeres D, 2010.p.85) por medio del juego procura motivaciones para el proceso de enseñanza aprendizaje, motivar a los chicos sobre cualquier tema que se aborda a lo largo de la formación académica, con lo que se enriquece también los conocimientos.

El niño no solo necesita que él juegue, sino que debe compartir y jugar con otros niños las experiencias y le ayuden a enriquecer las experiencias y aprender de forma más amplia en un mismo contexto. De tal forma que el niño juega con sus padres y la escuela se vuelve un contexto amplio donde se mueva socialmente. El chico a medida que pasa el tiempo comprende el sentido del juego y el docente debe facilitar los recursos para que estos aprendizajes ayuden a formar integralmente al estudiante.

Juego de acción: Esta clase de juego, Olórtegui (2005), corresponde al que se encuentra en el inicio de la vida sin que haya aparecido la habilidad de representar y de pensar simbólicamente, esta se refiere a las actividades realizadas con objetos o con su cuerpo, estas acciones las realiza en los nueve primeros meses y sigue avanzando hasta poder trasladarse independientemente.

Juego de construcción: Para Olórtegui (2005) el juego de construcción es aquel que emplea diversos objetos con la finalidad de darle algunas funciones innovadoras, es el juego que se realiza a lo largo de su desarrollo, este puede ir a partir de apilaciones simples hasta formar trabajos más elaborados con diferentes piezas. Este tipo de juego lo vuelve más independiente en el espacio y el entorno.

Juego simbólico: Llamado también juego socio dramático aparece a los dos años por la representación; el juego de este tipo es importante en el estadio pre operacional, y es la actividad más frecuente en los niños de 2 y 7 años, donde predomina los procesos de asimilación.

Según Garaigordobil (2003) puede, el juego simbólico, asumir un enfoque personal o comunitario y diferentes grados de complicación, porque él representa de manera individual o en grupo con los compañeros donde hay interacción entre sus pares. Es decir el juego es el guion que van a representar en el contexto que perciben, este tratara de representar su realidad.

El juego social: Según Olórtgui (2005) indica que el juego social es la interacción de los niños, esta actividad depende del entorno del niño, a medida que va creciendo se socializa con mayor facilidad y sus juegos son cooperativos, donde intervienen con sus compañeros.

Dentro de las actividades en clase el niño realiza simulación de su desarrollo social, adoptando roles diferentes, esto hace que logren madurez, estas simulaciones son de acuerdo a su contexto. El medio es un factor que influye en los juegos sociales, el hecho de que el niño no tenga en su hogar ningún hermano, lo hace más pasivo o tímido, si cuenta con juguetes que no comparte lo demostrará en clase con los compañeros.

El juego en la escuela es diferente al que realiza en su casa, pero en ambos casos hay una interactividad del niño, se relaciona con otro, esto contribuye al desarrollo integral del niño y los aprendizajes. La socialización del niño es la vida esencial de ellos, la actividad primordial en la educación inicial es el juego, con esta actividad el niño aprende y se relaciona con sus pares.

En el momento de jugar, según Olórtgui (2005), el niño aprende a convivir, realiza actividades comunes respetando el punto de vista del otro, se aprende a trabajar en equipo conformando una sociedad que está representada en el aula de clase. Los juegos facilitan

los aprendizajes y brindan la oportunidad conocerse a sí mismo, a los demás y reconocer su entorno.

Competencias a favorecer a través del juego: Favorece el desarrollo socio afectivo, Desarrolla la capacidad de la imaginación y la creatividad junto a su grupo de iguales, Habilidad para exponer sus ideas, Desarrolla capacidad de relacionarse con los demás; Desarrolla la creatividad

Para Frank y Caplan (2012) la socialización del niño de edad escolar quiere decir el cambio que sufre del entorno familiar al encontrarse en un grupo de compañeros, donde su contexto es el aula de clase, tienen que compartir con los otros niños e interactuar en todas las actividades dentro de la escuela.

Las relaciones sociales del niño son verticales y horizontales, las primeras es la convivencia antes de los dos años, refiere al contacto con el adulto que ejerce autoridad sea padre o madre, luego viene la horizontal después de los dos años que es la que corresponde la convivencia con sus iguales fundamentada en la cooperación, reciprocidad, igualdad.

Dentro del sistema educativo a la edad de tres años se promueve el desarrollo psicosocial, de lenguaje, comunicación la exploración del mundo, es la incorporación de los espacios donde el niño se recrea y se relaciona de manera horizontal con sus pares, aprenden lo básico de las relaciones interpersonales, estos procesos de socialización son la base de la construcción del individuo. Es necesario destacar que interactuar implica conocer de alguna manera las expectativas de los individuos con los que se relacionan y construyen su propia vida.

Frank y Caplan (2012) indican que el inicio de las relaciones entre pares es una característica del desarrollo social del niño, por esto, aparecen los primeros amigos. Su ámbito social se amplía más allá del núcleo familiar y se juega con otros niños; esta

experiencia le permite muchas y nuevas posibilidades para aprender y evolucionar socialmente.

De acuerdo con Mussen, Conger & Kagan (2004) El desarrollo íntegro de los seres humanos desde su nacimiento hasta su muerte ha sido un tema por el que algunos teóricos como Erik Erikson y Lev Vigotsky se han preocupado, en especial centrando su atención en el desarrollo social considerando éste como un factor importante para un buen desenvolvimiento del niño en el contexto social.

Teoría de Erick Erikson: Su teoría está basada en los postulados de la teoría freudiana. Durante los inicios de su trabajo estuvo preocupado por estudiar los procesos del desarrollo del yo y la actividad lúdica en un vínculo con la sociedad, tomando en consideración a su vez la relación que guarda el niño con sus padres en un contexto familiar (Maier, 2000).

Por tanto, como dice Maier (2000, p. 31), “la calidad de las relaciones interpersonales determina el núcleo básico de la estructura del hombre”, con esta base, Erikson puso su interés sobre el supuesto de que el juego implica una gran importancia en la posibilidad de que el niño se desarrolle socialmente, puesto que el juego tiene relación con la experimentación vital del niño con su entorno.

Cada fase del desarrollo como ya se mencionó anteriormente, va a estar acompañada por una inevitable crisis que el individuo debe ser capaz de afrontar y dominar, y a medida que la resuelva será posible pasar a otra fase del desarrollo según lo estipula Erikson en su teoría, además de lograr el desarrollo de una habilidad que le permitirá desplegar la competencia requerida a la que él denominó virtud.

De acuerdo con Erikson, citado por Maier (2000), la personalidad se desarrolla en ocho etapas: Autonomía vs vergüenza. Confianza vs desconfianza. Laboriosidad vs inferioridad. Iniciativa vs culpa. Intimidad vs aislamiento. Identidad vs confusión de roles. Integridad contra desesperación. Generatividad contra estancamiento.

Las primeras tres etapas hablan acerca del desarrollo del niño en edad preescolar, las cuales se tomarán como punto de referencia para el fundamento teórico de la presente investigación.

Maier (2000) señala que “durante este periodo es necesario que existan otras personas significativas en la vida del niño, pues éste tal vez contemple objetivos que están dentro del ámbito familiar... el niño comienza a comprender que hay diferencias entre sus propios criterios y los que aplican los adultos”. A partir de aquí el niño comienza a indagar acerca de la sociedad donde se desarrolla para lograr adaptarse tanto a los roles como a las funciones sociales que adoptará, lo que lo llevará a una internalización de la normas de la sociedad.

Su ingreso a la escuela le permite conocer aún más acerca del entorno que lo rodea, permitiéndole así desarrollar más su iniciativa mediante la exploración del mismo, logrando un equilibrio entre su sentido de culpa y su sentimiento de iniciativa, llevándolo a formar su consciencia moral gracias a los principios y valores que han sido internalizados a través de los aprendizajes proporcionados en el ámbito escolar y familiar.

Lev Semionovich Vigotsky nació en 1885. Las funciones psíquicas mayores de la persona pasan a ser el aspecto más importante de sus estudios, es decir, se preocupó por la atención, la memoria, el razonamiento y por la resolución de problemas, para lo cual Berk (1998) nos señala que “Vigotsky creía que todos los procesos cognitivos superiores se desarrollan a partir de la interacción social” (p. 332). Además de los signos es importante hacer mención de los pseudoconceptos con los cuales el niño empieza a entender a través de la interrelación con los adultos, los conceptos que éstos emplean para darle un significado a las cosas (Vigotsky, 1929/1995).

Vigotsky, aparte de este constructo teórico, estuvo interesado por la problemática de los aprendizajes, desarrollo y por cómo se desarrollan los procesos educativos.

Vigotsky, en su teoría educativa enfatiza que las relaciones en sociedad y hace mención de cuán importante es la interacción entre los adultos y los niños, yendo al contexto educativo, el adulto es el profesor, por lo que este se encarga del diseño de estrategias pertinentes que promocionan el desarrollo del infante, ya que “en el proceso educativo normalmente se evalúan las capacidades o funciones que el niño domina completamente y que ejerce de manera independiente, la idea es comprender... el surgimiento de lo que es nuevo” (Carrera & Mazzarella, 2001, p. 43). Por este motivo, el maestro encuentra un camino, un ideario para que el niño adquiera un aprendizaje con gran significado.

La investigación es importante porque el juego es un medio para lograr los procesos de aprendizajes, se la utiliza para fines educativos, de alguna manera fortalece el desarrollo integral de los niños, la educación inicial se fundamenta en la lúdica donde las prácticas de enseñanza apuntan a los fines del desarrollo integral del niño. El trabajo de investigación se presenta como una respuesta a la preocupación docente, porque hay un ambiente hostil entre los niños, hay una limitada socialización en ellos, lo que se refleja en la interacción y los juegos que se desarrollan en clase, afectando el proceso de aprendizaje.

Es un tema relevante socialmente, porque trata de aplicar el juego y mejorar las relaciones interpersonales de los niños, además se pretende socializar con sus pares de manera armónica y que aprendan de forma divertida, porque con la experiencia de cada niño y grupo están favoreciendo los aprendizajes. De tal forma que las actividades lúdicas construyen los conocimientos nuevos, integrando efectivamente en el aprendizaje de los niños. Este aspecto es de gran necesidad para las docentes del nivel inicial pues con ello se conseguirá mejorar los aprendizajes y la convivencia.

El trabajo tiene un valor teórico porque tendrán las aportaciones sobre las variables que se manejan en la investigación que son el juego y las relaciones sociales, son conceptos que ayudan a tener claro la problemática encontrada en la institución educativa. Además se aporta con el estudio de actividades lúdicas, mismas que son capaces de estimular los aprendizajes y las relaciones sociales de los niños. En este aspecto, las docentes podrán

fundamentar científicamente su trabajo y las decisiones que asuman. Del mismo modo, los investigadores podrán tener un punto de partida para desarrollar nuevos estudios relacionados con las variables en estudio.

El desarrollo de la investigación es pertinente porque el juego es la estrategia, más utilizada tanto en la escuela como en el hogar para mejorar las relaciones sociales, el juego proporciona un ambiente en el que el niño ejercita las funciones cognitivas ya adquiridas y, además, le permite la creación de situaciones innovadoras. El aprendizaje es promovido por el juego y la enseñanza. El juego promueve el aprendizaje y la interacción entre ellos. Este trabajo también tiene implicaciones prácticas, porque se plantea una propuesta con actividades lúdicas, porque el juego no solo es una actividad de expresión, sino también de exploración, autodescubrimiento y experimentación con sensaciones a través de las cuales llegan a conocer a sí mismo y a formar conceptos sobre su entorno.

La investigación beneficiará a los niños de 4 a 5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, pues sus docentes tendrán un diagnóstico de cómo el juego impacta en la socialización y, con ello, asumirán nuevas estrategias para su trabajo educativo.

El problema de investigación quedó formulado en la siguiente pregunta: ¿De qué manera impacta el juego en las relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018?

Por otro lado, los problemas específicos fueron los siguientes:

¿De qué manera se relaciona el juego en la independencia en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018?

¿De qué manera se relaciona el juego en la interacción en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018?

¿De qué manera se relaciona el juego en la aceptación en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018?

¿De qué manera se relaciona el juego en la iniciativa en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018?

Como hipótesis general se planteó que el juego impacta significativamente en las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas.

Complementariamente, la hipótesis nula fue que el juego no impacta las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas.

Las hipótesis específicas quedaron redactadas así:

El juego impacta significativamente en la independencia de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas.

El juego impacta significativamente en la interacción de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas.

El juego impacta significativamente en la aceptación de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas.

El juego impacta significativamente en la iniciativa de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas.

El Manual de estrategias Lúdicas impacta significativamente las relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas.

Los objetivos que guiaron el estudio fueron:

De manera general, se buscó determinar el impacto del juego en las relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018.

Los específicos fueron, establecer el impacto del juego en la independencia en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018.

Establecer el impacto del juego en la interacción en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018.

Identificar el impacto del juego en la aceptación en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018.

Demostrar el impacto del juego en la iniciativa en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018.

Presentar Manual de estrategias Lúdicas para mejorar las relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018.

II. MÈTODO

2.1 Tipo y Diseño de Investigación

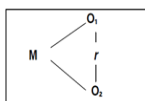
Fue de tipo No experimental, es decir, que se realizó sin recurrir a la manipulación de las variables. (Santa Palella y Filiberto Martins, 2010.p.83)

El enfoque utilizado fue el cuantitativo, basado en el paradigma positivista, es decir, que el método científico, deductivo es el que se priorizó.

DISEÑO:

Diseño correlacional, lo que indica que se buscó relacionar las variables para establecer su comportamiento, de una cuando está frente a la otra. (Fidias G Arias, 2012.p.24)

Esquema: fórmula descriptiva correlacional



M= Muestra

O₁= Variable 1

O₂= Variable 2

R= Relación entre las variables

2.2 variables, Operacionalización

Variable 1: El juego

El juego nace de asimilar cuando se separa de la acomodación, con lo que se comporta como manifestación primaria de la capacidad del niño y los fortalece, por lo que se infiere que jugar implica comprender cómo funcionan las cosas de su alrededor (Piaget, citado por Goicochea, 2006, p. 86).

Variable 2. Relaciones sociales

Frank y Caplan (2012) el desarrollo social en los niños de 3 a 5 años es el proceso natural por el cual los niños empiezan la relación con sus pares; en este sentido, aparecen las primeras amistades. El niño ya no solo cuenta con su núcleo familiar, sino que comienza a relacionarse con otros niños. Esta situación permite o posibilita un gran número de posibilidades para aprender y evolucionar en la sociedad.

Operacionalización de las variables:

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA
Variable 1: El juego	Es lo que resulta de asimilar separado de la acomodación, por lo que se establece de forma primaria el desarrollo de las capacidades; por esto, jugar es encontrar las explicaciones sobre el funcionamiento de las cosas (Piaget, citado por Goicochea, 2006, p. 86).	Es la capacidad de expresarse mediante la diversión y el compañerismo; se mide en el aspecto sensorio motriz, en la capacidad simbólica y en el respeto a normas	Juego sensorio motor	<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa. • Imita. • Explora 	Nominal
			Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> • Imita. • Simboliza. • Representa 	
			Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste • Respeto. • Reconocimiento. 	
Variable 2: Relaciones sociales	Frank y Caplan (2012) las relaciones sociales de los infantes de 3 a 5 años es un proceso natural por medio del cual empiezan sus relaciones entre pares: empiezan las primeras amistades. El niño no cuenta solamente con su familia, sino que el aspecto lúdico le permite relaciones con otros niños. Esta situación permite muchas posibilidades de aprender y evolucionar en la sociedad.	Proceso de interrelación humana que permita la vida social del estudiante y que se manifiesta en su independencia, interacción, aceptación e iniciativa	Independencia	<ul style="list-style-type: none"> • Grita cuando lo dejan en escuela. • Pide la ayuda para hacer tareas. • Busca la aprobación adulta. • Busca la presencia de familiares. 	Nominal
			Interacción	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte sus juguetes. • Ayuda a otros niños en problemas. • Arriba a acuerdos. • Espera su turno. 	
			Aceptación	<ul style="list-style-type: none"> • Es aceptado por otros niños. • Lo invitan a jugar. • Se ríen de él. • Es el amigo favorito de otro niño. 	
			Iniciativa	<ul style="list-style-type: none"> • Inicia conversaciones con visitantes. • Se acerca a otros niños. • Juega con otros niños. • Inicia conversaciones con otros niños. 	

2.3. Población, muestra y muestro

De acuerdo con Hernández (2013), "una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones" (p. 65). La Población objeto de estudio estuvo constituida por 120 niños de ambos sexos del nivel de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, periodo lectivo 2018, tal como se muestra en este cuadro:

Cuadro 1

Alumnos de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre.

SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	N° DE ESTUDIANTES
Matutina	62	58	120

Fuente: Archivo institucional

Muestra:

La muestra, según Hernández (2013) es cualquier subconjunto del universo. Desde la estadística pueden ser probabilísticas o no probabilísticas. Elegida por conveniencia, pues se ha elegido el paralelo "B" por ser el grupo donde se ha identificado el problema porque está a cargo de la docente investigadora.

SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	N° DE ESTUDIANTES
Matutina	12	13	25

Fuente; Archivo de la institución educativa N° 2

Muestreo

Fue de tipo no probabilístico, asumido por la conveniencia del estudio.

Los criterios de inclusión fueron:

Estar matriculado en la Escuela General Antonio José de Sucre.

Pertenecer al paralelo "B"

Haber obtenido el consentimiento de su madre o apoderado.

Tener una asistencia normal en las fechas de aplicación de los instrumentos.

Criterios de exclusión:

Pertenecer a otro paralelo.

No haber recibido el consentimiento para participar.

No haber asistido a clases en el tiempo de aplicación de los instrumentos.

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**Técnicas**

Según Hernández (2013) la técnica es un procedimiento metodológico y sistematizado que operativiza e implementa los métodos de Investigación y que tienen la facilidad de recoger información de manera inmediata. La técnica utilizada fue la Observación sistemática.

Instrumentos

Los instrumentos, de acuerdo con Hernández (2013), son recursos complementarios que ayudan a la recolección y registro de la información que se obtuvo por medio de las técnicas; estos fueron la Lista de cotejo y la Ficha de observación a los niños.

El instrumento sobre el juego, contó con 12 ítems y 3 dimensiones. Su escala de recojo fue de Poco, Regular y Bastante.

El instrumento sobre relaciones sociales contó con 16 ítems y 4 dimensiones. Su escala fue la de Nunca, A veces, Siempre.

Los instrumentos fueron validados por juicio de expertos, a cargo del Doctor en Educación Sherly Izquierdo Valladares. La confiabilidad se obtuvo aplicando el Alfa de Cronbach, con la que se obtuvo 0.861, es decir, buena confiabilidad.

2.5. Métodos de análisis de datos

Para el análisis de la información cuantitativa, se preparó una base de datos, los que fueron procesadas utilizando para ello los programas Microsoft Excel 2013 y SPSS versión 23.

Análisis descriptivo

La información recogida fue presentada en tablas y gráficos, predominantemente, de frecuencias, porcentaje y media aritmética.

Análisis inferencial

Se aplicó la prueba estadística denominada Coeficiente de correlación de Pearson o “R” de Pearson para determinar la relación entre las variables y sus dimensiones.

2.6. Aspectos éticos

Todas las autoridades educativas fueron informadas del estudio que se realizó; del mismo modo, se convocó a los padres de familia para que, conociendo los objetivos de la investigación, puedan otorgar el consentimiento informado para que sus hijos participen en el estudio.

Por otro lado, se respetó irrestrictamente los derechos de autor, tanto en las citas como en las referencias. Los datos presentados en los resultados son los que se recogieron directamente con la aplicación de los instrumentos.

III. RESULTADOS

Tabla N° 1

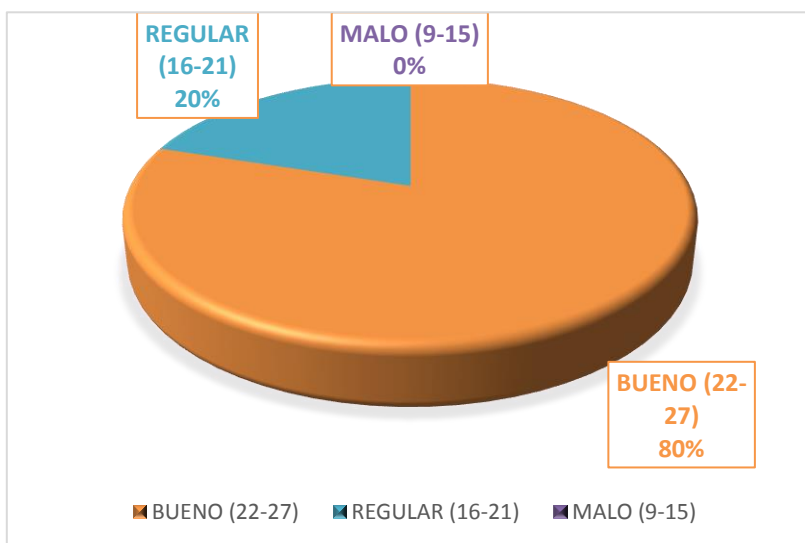
Nivel de juego en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO (22-27)	20	80%
REGULAR (16-21)	5	20%
MALO (9-15)	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños

Gráfico N° 1

Nivel de juego en niños de 4-5 años



Descripción:

La tabla N° 1 y el gráfico adjunto presentan el Nivel de juego en niños de 4-5 años; se observa que el 80% alcanza un nivel bueno de juego; el 20% se queda en un nivel regular.

Tabla N° 2

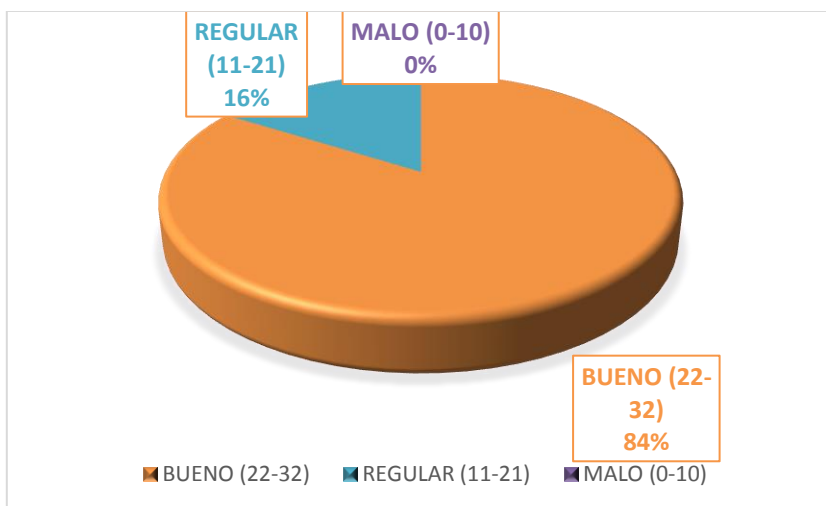
Nivel de relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO (22-32)	21	84%
REGULAR (11-21)	4	16%
MALO (0-10)	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 2

Nivel de relaciones sociales en niños de 4-5



Descripción:

En la tabla N° 2 y en el gráfico N° 2 se presenta el nivel de relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 84% alcanza un nivel bueno de relaciones sociales; el 16% se queda en un nivel regular.

Tabla N° 3

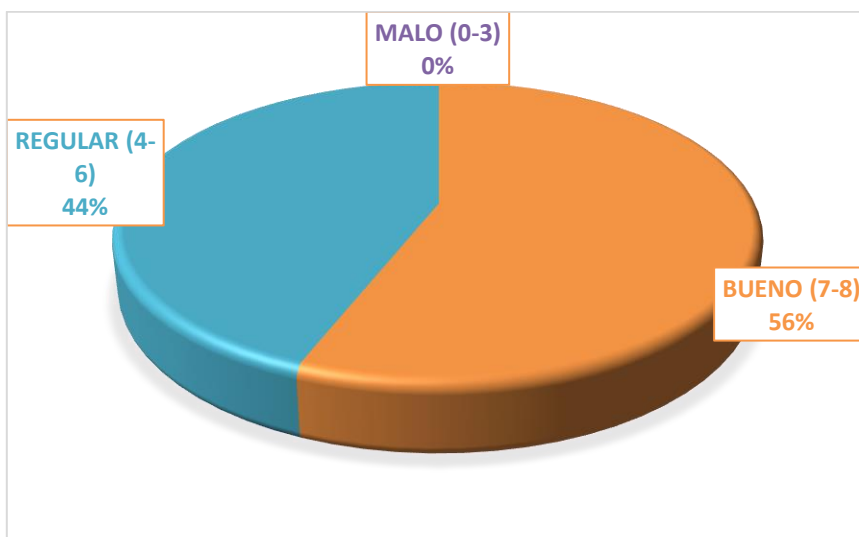
Nivel de independencia en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO (7-8)	14	56%
REGULAR (4-6)	11	44%
MALO (0-3)	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 3

Nivel de independencia en niños de 4-5



Descripción:

En la tabla N° 3 y en el gráfico N° 3 se presenta el nivel de independencia en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 56% alcanza un nivel bueno de independencia; el 44% se queda en un nivel regular.

Tabla N° 4

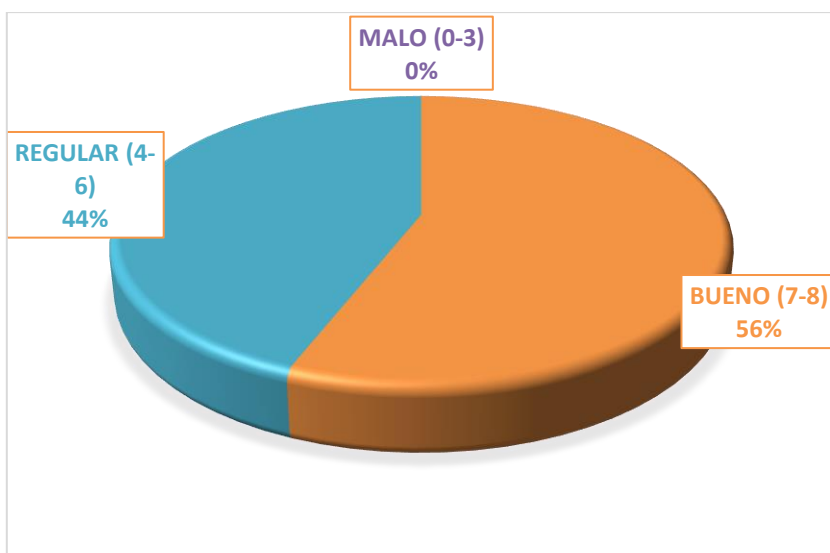
Nivel de interacción en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO (7-8)	14	56%
REGULAR (4-6)	11	44%
MALO (0-3)	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 4

Nivel de interacción en niños de 4-5



Descripción:

En la tabla N° 4 y en el gráfico N° 4 se presenta el nivel de interacción en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 56% alcanza un nivel bueno de interacción; el 44% se queda en un nivel regular.

Tabla N° 5

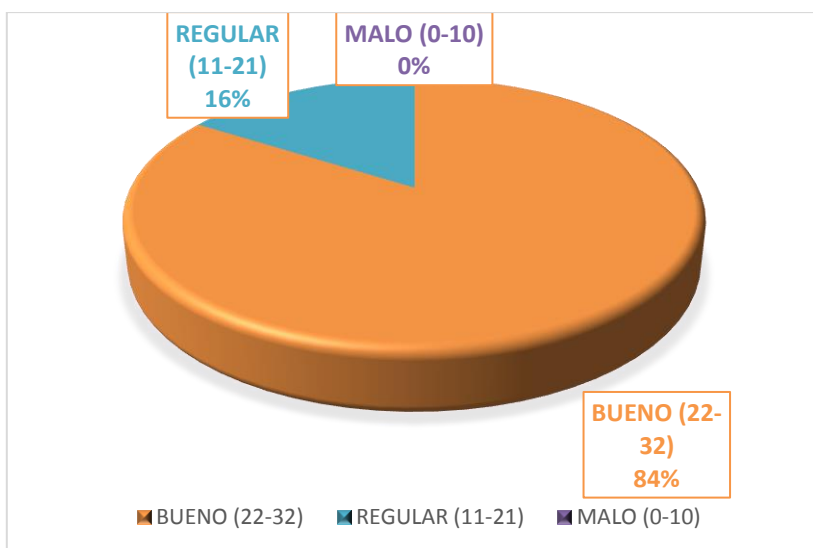
Nivel de aceptación en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO (7-8)	21	84%
REGULAR (4-6)	4	16%
MALO (0-3)	0	0%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 5

Nivel de aceptación en niños de 4-5



Descripción:

En la tabla N° 5 y en el gráfico N° 5 se presenta el nivel de aceptación en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 84% alcanza un nivel bueno de interacción; el 16% se queda en un nivel regular.

Tabla N° 6

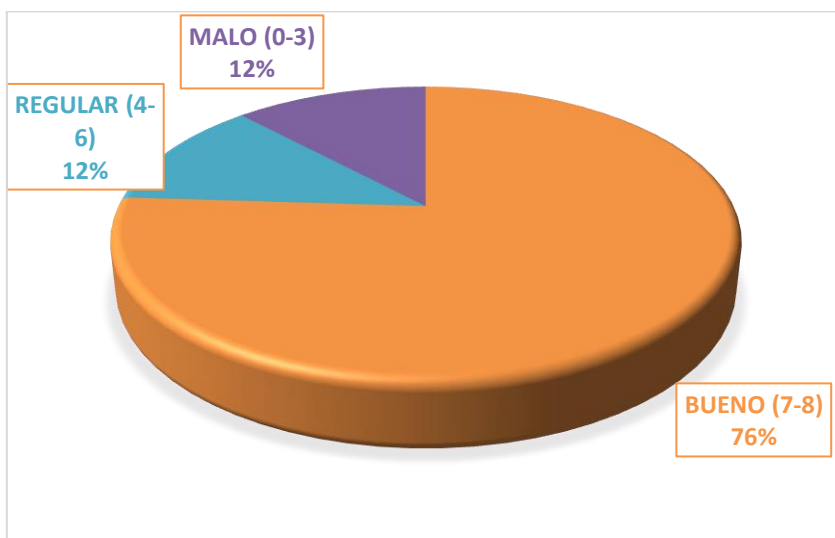
Nivel de iniciativa en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre

ESCALA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
BUENO (7-8)	19	76%
REGULAR (4-6)	3	12%
MALO (0-3)	3	12%
TOTAL	25	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños

Gráfico N° 6

Nivel de iniciativa en niños de 4-5



Descripción:

En la tabla N° 6 y en el gráfico N° 6 se presenta el nivel de aceptación en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 76% alcanza un nivel bueno de interacción; el 12% consigue el nivel regular y el 12% se queda en un nivel malo.

Tabla N° 7

Impacto del juego en las relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018

		Correlaciones				
		Relaciones sociales	Independencia	Interacción	Aceptación	Iniciativa
Juego	Correlación de Pearson	,461**	,492**	,616**	,403*	,511**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000
	N	25	25	25	25	25
** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).						

Descripción:

En la tabla N° 7 se presenta el impacto del juego en la variable relaciones sociales y en sus dimensiones en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018, según la aplicación del coeficiente de correlación de Pearson, se obtiene un coeficiente de 0,461 para juego y relaciones sociales; 0,492 con independencia, 0,403 para la aceptación; 511 para su relación con iniciativa, con estas la relación es moderada y directa. Por otro lado, al relacionar el juego con interacción se obtiene 0,616, lo que indica una relación alta y directa. En todos los casos la significancia bilateral es inferior a 0,01, con lo que queda determinado que la relación entre el juego y las relaciones sociales y sus dimensiones es significativa.

IV. DISCUSIÓN

En la tabla N° 1 y en el gráfico N° 1 se presenta el nivel de juego en niños de 4-5 años; se observa que el 80% alcanza un nivel bueno de juego; el 20% se queda en un nivel regular; este resultado indica que las docentes reconocen al juego como una herramienta pedagógica de primer orden. En este aspecto se concuerda con Quispe (2010) quien concluyó que las actividades de juegos ayudan a mejorar la comunicación y el vocabulario en los niños. Por otro lado, se encontró el nivel de relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 84% alcanza un nivel bueno de relaciones sociales, lo que indica que los estudiantes han desarrollado sus relaciones sociales. Cuando se buscó identificar el nivel de impacto del juego en las relaciones sociales en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018, se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson y se obtuvo un coeficiente de 0,461, lo que indica una relación media y directa y una significancia bilateral menor a 0,01, en este sentido, se encontró que, a más actividades lúdicas pertinentes le corresponde un mayor desarrollo de las relaciones sociales. Se encuentra similitudes con Leyva (2012) quien extendió que una de las principales herramientas que los profesores pueden asumir es el juego y, aplicado en la práctica docente, ayuda a que los estudiantes desarrollen aprendizajes importantes para su formación integral como personas. De la misma manera, se encuentran similitudes con Salas, (2014), cuando indica que el aspecto lúdico y simbólico incide en el crecimiento lingüístico de los infantes de 3 hasta los 5 años; por otro lado, se incrementa su vocabulario, la expresión de sus ideas y la ampliación de su nivel de comprensión, por lo que se incrementan las relaciones sociales con sus compañeros.

En cuanto al nivel de independencia en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 56% alcanza un nivel bueno de independencia, lo que indica que los estudiantes en estudio muestran la capacidad de independencia; el 44% se queda en un nivel regular. Para conocer el impacto del juego en la independencia en alumnos de cuatro y cinco años en la Escuela General Antonio José de Sucre, se aplicó la “r” de Pearson y se consigue 0,492, es decir, una relación media y positiva;

la significancia bilateral inferior a 0,01. Una muestra de independencia es el ser creativos, por eso se concuerda con Cuba y Palpa (2015) quien en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de cinco años de las instituciones educativas inicial de Santa Clara; se encontró que hay relación del juego libre en los sectores con el avance de la creatividad.

El nivel de interacción en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 56% alcanza un nivel bueno de interacción; el 44% se queda en un nivel regular. La interacción es una de las dimensiones más importantes para las relaciones sociales, en este sentido, se nota que hay necesidad de fortalecerlas. En la tabla N° 7 se presenta el impacto del juego en la interacción en niños de 4-5 años de educación inicial, de acuerdo con “r” de Pearson se alcanza 0,616; es decir, una relación positiva y alta; y la significancia bilateral es inferior a 0,01. Se coincide con el aporte de Amaya (2007), quien indica que el juego se caracteriza por su ser social, porque se origina y se desarrolla por la participación, con intención o sin ella, de los adultos del entorno; es en este aspecto en el que se puede fundamentar la contribución relevante de los maestros, por medio de la aplicación de metodologías innovadoras y de carácter pedagógico.

El nivel de aceptación en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 84% alcanza un nivel bueno de interacción; el 16% se queda en un nivel regular. En la tabla N° 7 se presenta el impacto del juego en la aceptación en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018, de acuerdo con la prueba denominada Coeficiente “r” de Pearson, se identifica un índice de 0,403, es decir que, existe una relación directa y media, con una significancia bilateral menor a 0,01.

En cuanto al nivel de iniciativa en niños de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre; se observa que el 76% alcanza un nivel bueno de iniciativa; el 12% consigue el nivel regular y el 12% se queda en un nivel malo. En este aspecto, se reconoce que las docentes están trabajando adecuadamente el desarrollo de iniciativa de los niños, lo que implica que pueden ir fundamentando su aprendizaje autónomo y su asunción de responsabilidades. En la tabla N° 11 se presenta el impacto del juego en la iniciativa en niños

de 4-5 años de educación inicial de la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas, 2018, de acuerdo con el coeficiente correlacional de Pearson, se consigue 0,511; es decir, una relación moderada y positiva. Los resultados demuestran que es factible mejorar la iniciativa de los niños por medio del juego, es decir que, desde su mundo, se puede hacer que el niño sea más decidido a emprender cambios.

V. CONCLUSIONES

El juego impacta significativamente en las relaciones sociales de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas; esto se corrobora con el resultado de aplicar el coeficiente correlacional de Pearson se llega a un índice de 0,461, es decir, una relación moderada y positiva y una significancia inferior a 0,01.

El juego impacta significativamente en la independencia de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas; esto se corrobora con el resultado de haber aplicado la “r” de Pearson con el que se alcanza 0,492, es decir, una relación media y positiva; la significancia es inferior a 0,01.

El juego impacta de forma significativa en la interacción de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas esto se corrobora con el resultado de haber aplicado el coeficiente correlacional de Pearson con el que se obtiene un coeficiente de 0,616, es decir, una relación positiva y alta y la significancia de dos colas es inferior a 0,01.

El juego impacta significativamente en la aceptación de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas; esto se corrobora con el resultado de aplicar el coeficiente correlacional de Pearson con el que se obtiene un coeficiente de 0,403, es decir, una relación positiva y media y una significancia inferior a 0,01.

.

El juego impacta significativamente en la iniciativa de los niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre, cantón El Triunfo provincia del Guayas; esto se corrobora con el resultado de aplicar la “r” de Pearson con el que se obtiene un coeficiente de 0,511, esto es, una relación positiva y media y una significancia inferior a 0,01.

VI. RECOMENDACIONES

Que las autoridades educativas de la escuela General Antonio José de Sucre compartan con las docentes del nivel inicial los resultados de esta investigación, con la finalidad de encontrar las estrategias adecuadas para usar el juego como una herramienta educativa válida para el desarrollo de los aprendizajes.

Que las docentes de educación inicial de la escuela General Antonio José de Sucre busquen mejorar las relaciones sociales de los alumnos a su cargo, a través de un manejo adecuado de los estímulos lúdicos para el estudiante.

Que las profesoras de educación inicial de la escuela General Antonio José de Sucre identifiquen y apliquen las estrategias más pertinentes para fundamentar la independencia de los alumnos de educación inicial.

Que los directivos y docentes de la escuela General Antonio José de Sucre planifiquen un plan de capacitación sobre estrategias de aplicación del juego para el desarrollo de la aceptación e interacción de los alumnos de educación inicial.

Que los investigadores educativos profundicen en averiguar los mecanismos que promuevan la iniciativa de los alumnos de educación inicial, en diferentes contextos y en relación con diversas variables identificadas.

VII. REFERENCIAS

- Alvarez-Gayoy. (2012.p.281). Relaciones sociales. Colombia: Editorial Villa.
- Bañeres D. (2010.p.85). Didactica del juego. Colombia: Ediciones Prado.
- Bautista. (2012.p.35). Clasificacion del juego. México: Ediciones TRillas.
- Berk, J (1998) Conceptos teóricos de Lev Vigotsky: Pensamiento y lenguaje. Obtenido en agosto del 2018 desde: <http://es.scribd.com/doc/18128197/Conceptos-teoricosde-Lev-Vigotsky-Pensamiento-y-lenguaje>
- Calero. (2013.p.84). El juego simbolico. Bogotá: MC Grown Hill.
- Carrasco, B (1995). Cómo aprender mejor Estrategias de aprendizajes. Rialp. Madrid.
- Carrera y Mazzarella (2001) Vygotsky: a socio-cultural approach. Recuoerado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=6195>
- Chaves, P (2001) Psicología del desarrollo en la edad infantil. Obtenido en diciembre del 2018 desde: <http://ocw.uib.es/ocw/psicologia/psicologia-del-desarrollo-en-laedad-infantil/bloque-tematico-4.pdf>.
- Claparede R. (2012.p.51). El juego para niños de 4-5- años. Colombia: Editorial Sevilla.
- Cotrina, S. (2015), Habilidades sociales en niños de cuatro años durante sus actividades de juego. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- De la Orden. (2013.p.45-47). Metodologia de la investigacion. Chile: Editorial Mantoja.
- Fidias G Arias. (2012.p.24). Metodologia de la Investigacion II. Mexico: Editorial Gacela.
- Frank y Caplan (2012) Nueva pedagogía y Psicología Infantil. Edición Cultural.
- Goicoechea, M. A. (2006) El valor del juego como proceso de socialización del niño. Valencia, Promolibro.
- Grawitz M. (2012.p-59). Metodos y Tecnicas de las ciencias sociales. Mexico: Editorial Mexicana.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª ed.). México: McGraw-Hill. Menchen, F. 1998 “Descubrir la creatividad. Aprender para volver a aprender”. Madrid: PIRÁMIDE S.L.
- Hernandez Sampier. (2012.p.51). Metodologia de la investigacion . mexico: MC Graw.
- Hernández, F. B. (2013.p.72). Metodologia de la investigacion. Colombia: Editorial MC Graw Hill.

- Huizinga J. (1968.p.127-128). El juego como estrategia pedagogica. Madrid: Editorial Paidos.
- Ibarra. (2012.p.92). Metodologia de la investigacion, Tomo II. Bogotá-Colombia: Editorial Anonima.
- Keil. J. (1989). Creatividad. Editorial Mc Graw Hill.
- Klein, M. (1929). La personificación en el juego de los niños. Editorial Hormé. Buenos Aires.
- Lebrero, M (2009) Presecolar y jardín de infancia. Colección Educación Permaennte. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Valencia.
- Maier (2000) El Aprendizaje Cooperativo en el aula. Buenos Aires. Paidós.
- Mero, M. (2015) Los juegos cooperativos y el desarrollo de valores en los niños y niñas de 2 a 3 años del C.I.B.V. “Mis Pequeños Angelitos”, Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Ecuador.
- Ministerio de educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Ministerio de Educacion Y Cultura. (1993). Didáctica y Metodología de las Unidades. Quito, Ecuador.
- Moreno Palos, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Editorial Alianza. Madrid.
- Mussen, Conger & Kagan (2004) Desarrollo de la personalidad en el niño. México. Editorial Trillas.
- Ocaña. (2013.p.142). El juego en preescolar. Bogota: Editorial Sevilla.
- OCED. (2009) El programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve. [en línea]. Consultado el 10 de junio, 2018. Disponible en: www.oecd.org/dataoecd/58/51/39730818.pdf.
- Olórtogui (2005) La inteligencia del juego. Alicante: Ojo de agua – ambiente educativo. México. Ed. Trillas.
- Paronini, Marsolio. (1998). El libro de los juegos. Tomo I. Parramón Ediciones. Santa fe d Bogotá, Colombia.
- PellicciottaI. (2013.p421). Eljuego como recurso. N.Y: MC GRow Hill.
- Piaget, J. (2013. p.44). Psicologia y Pedagogia. Barcelona-España: Editorial Ariel.
- Sabino, C. A. (2013.p.62). Proceso de investigacion. México: Editorial Faro.

- Santa Paella y Filiberto Martins. (2010). Metodología de la investigación cuantitativa. Caracas, Fedupel.
- Sarle, P. 2006. “El Juego En La Educación Infantil”. México: Novedades Educativas S.A.
- Stemberg, R. y Llubart, T. 1997. “La creatividad en una cultura conformista”. Barcelona: PAIDOS, S.A.
- Stanovich Keith. (2010.p.106). Metodología de la investigacion. Madrid: Edeitorial Paidos.
- Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación.
- Villas, A. y Gotzar, A. 2014. “10 Ideas clave para el aprendizaje creativo”. 1ra edición. Barcelona – España: GRAÒ S.L
- Zaragoza (2013) Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue. Recuperado de <http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/ELJUEGO.pdf>
- Zuberman. (2014.p.58). El juego en educacion inicial. Lima, Sevillano editores.

ANEXOS

✓ -Instrumento validado

Lista de cotejo para evaluar el juego

N°		Poco	Regular	Bastante
		1	2	3
	Juego sensorio motor			
1	Participa activamente en el juego de la pelota.			
2	Imita los movimientos básicos del juego.			
3	Explora el placer de dominar el balón de juego			
	Juego simbólico			
4	Imita las posturas y ademanes del policía.			
5	Simboliza a su cantante favorito.			
6	Representa a personajes diversos en juego de roles.			
	Juego de reglas			
7	Se ajusta a las normas del juego de las escondidas.			
8	Respeto su turno de participación en el juego.			
9	Reconoce sus faltas a las reglas del juego.			

Ficha de observación sobre desarrollo social

N	DIMENSIONES E INDICADORES	Nunca	A veces	Siempre
		0	1	2
	Independencia			
1	Se muestra tranquilo cuando lo dejan en la escuela.			
2	Busca apoyo para hacer tareas.			
3	Busca ser aprobado por los adultos.			
4	Busca la presencia de familiares.			
	Interacción			
5	Comparte sus juguetes.			
6	Ayuda a otros niños en problemas.			
7	Arriba a acuerdos.			
8	Respeto el turno de participación.			
	Aceptación			
9	Los otros niños lo aceptan			
10	Es invitado a los juegos			
11	Se ríen con él			
12	Es el amigo favorito de otro niño.			
	Iniciativa			
13	Inicia la conversación con visitantes.			
14	Se acerca a otros niños.			
15	Juega con otros niños.			
16	Toma la iniciativa en las conversaciones con otros niños.			

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	T	
1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	67	0.820324
2	2	5	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	71	0.650807
3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	67	0.862312
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	0.845389
5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	62	0.735642
6	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	71	0.911513
4	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	65	0.827412
2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	0.845389
3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	70	0.706421
4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	67	0.783274
																		0.823283
																		0.735642
																		0.691155
																		0.827412
																		0.453841
																		0.764233

Confiabilidad según la aplicación del Alfa de Cronbach

El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela “General Antonio José de Sucre” El Triunfo, Guayas, 2018

Lista de cotejo para evaluar el juego

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100
	Excluido ^a	0	0
	Total	8	100

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0.826	9

Ficha de observación sobre desarrollo social

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100
	Excluido ^a	0	0
	Total	8	100

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.861	9

Constancias

El Triunfo, 13 de junio del 2018

Lic. Marjorie Mullo Monteverde .
Directora (E)
Escuela de Educación Básica General Antonio José de Sucre
El Triunfo

De mis consideraciones:

La suscrita docente Lic. Flor María Pilaloo Torres, con número de cédula 0913403135, me dirijo a usted muy respetuosamente, para solicitarle que se me permita desarrollar mi tesis de grado para obtener el título de Magister en Psicología Educativa, la misma que estoy desarrollando en base al nivel que me desempeño como docente de esta noble institución, el tema de mi tesis es **El juego y las relaciones sociales en niños de Educación Inicial en la escuela de educación básica General Antonio José de Sucre.**

Esperando que mi petición tenga la debida aceptación le reitero mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente.



Flor María Pilaloo torres
C.I. 0913403135

Recibido
HFD
27-06-2018
12.16



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"GENERAL ANTONIO JOSÉ DE SUCRE"
EL TRIUNFO – GUAYAS - ECUADOR
SECTOR CARLOS BEJARANO



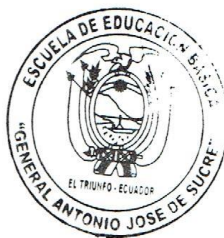
Lic. Marjorie Mullo Monteverde
Directora (E)

CONSTANCIA

Que autorizo a la Lic. Flor María Pilaloo Torres con C.I. 0913403135, para que aplique sus instrumentos de la investigación **El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la Escuela General Antonio José de Sucre**, que es requisito para obtener su grado académico de Magister en Psicología Educativa.

El triunfo, 15 de junio 2018


Atentamente





Marjorie Mullo M.
Directora (E)

Anexo 7: Autorización de publicación de tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 11-04-2019 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, **PILALOA TORRES FLOR MARIA** identificado con DNI N°0913403135, egresado del Programa de **Magister en Psicología Educativa**, de la Universidad César Vallejo, autorizo (), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela General Antonio José de Sucre El Triunfo, Guayas- 2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.



PILALOA TORRES FLOR MARIA

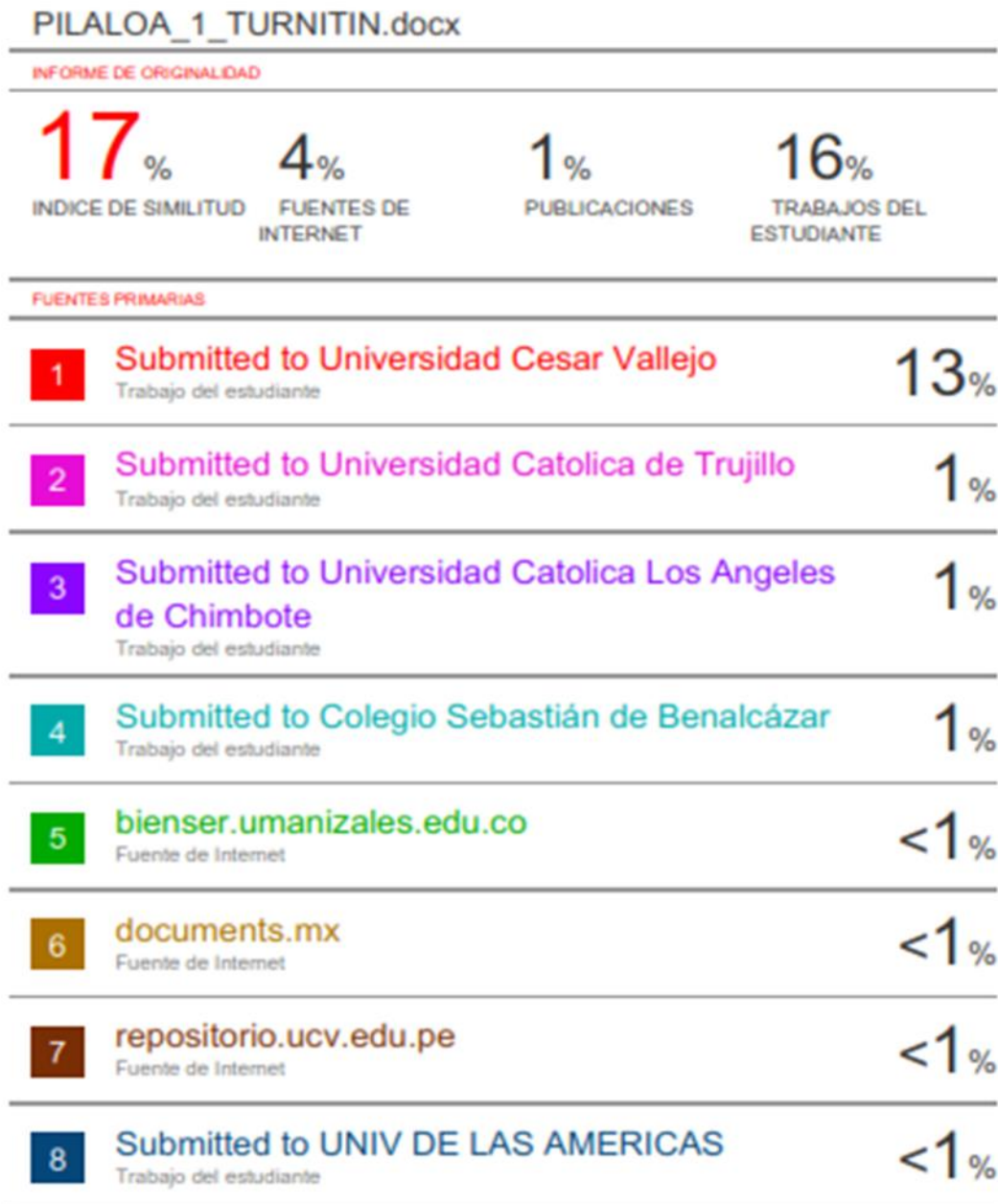
DNI: N°0913403135

FECHA: PIURA, 11 de Abril del 2019



Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------

Anexo 8: Pantallazo del Software Turnitin



Fecha de entrega: 19-dic-2019 05:19p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 1237208413
Nombre del archivo: PILALOA_1_TURNITIN.docx (294.58K)
Total de palabras: 8339
Total de caracteres: 42627



Anexo 9: Acta de aprobación de originalidad de tesis

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 19-12-2019 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Dra. Teresita del Rosario Merino Salazar docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Piura, revisor (a) de la tesis titulada

"EL JUEGO Y LAS RELACIONES SOCIALES EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA ESCUELA "GENERAL ANTONIO JOSÉ DE SUCRE", EL TRIUNFO, GUAYAS - 2019", constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

La suscrita analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Piura, 19 de diciembre 2019



Dra. Teresita del Rosario Merino Salazar
DNI: 1790361



Anexo 10: Autorización de la versión final del trabajo de investigación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE LA UNIDAD DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

PILALOA TORRES, FLOR MARIA

INFORME TITULADO:

"El juego y las relaciones sociales en niños de educación inicial en la escuela General Antonio Jose de Sucre El Triunfo, Guayas- 2018"

PARA OBTENER EL GRADO O TÍTULO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

SUSTENTADO EN FECHA: 11 DE ABRIL 2019

NOTA O MENCIÓN: Aprobado por Unanimidad



KARL FRIEDERICK TORRES MIREZ
COORDINADOR DE INVESTIGACIÓN Y GRADOS UPG
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO -PIURA