

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE  
DE DIOS**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**“El Juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa n°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado, 2020”.**

**TESIS PRESENTADA POR:**

Br. ACHAHUANCO PEREZ, Cándida Juliana

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN EN LA  
ESPECIALIDAD DE INICIAL Y ESPECIAL

**ASESOR:**

Dr. PARICAHUA PERALTA, Jimmy Nelson

**Puerto Maldonado- Perú- 2020**

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE  
DE DIOS**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**“El Juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa n°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado, 2020”.**

**TESIS PRESENTADA POR:**

Br. ACHAHUANCO PEREZ, Cándida Juliana

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL  
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN EN LA  
ESPECIALIDAD DE INICIAL Y ESPECIAL

**ASESOR:**

Dr. PARICAHUA PERALTA, Jimmy Nelson

**Puerto Maldonado- Perú- 2020**

## DEDICATORIA

*“La presente tesis la dedico a mis abuelos que en paz descansen, a mi madre por su esfuerzo, apoyo incondicional a mi hija que amo tanto y a mis profesores que durante mi preparación universitaria estuvieron apoyándome”.*

## **AGRADECIMIENTOS**

- Agradezco principalmente al Dr. Jimmy Nelson Paricahua Peralta, por asesorar con dedicación este trabajo de investigación, gracias por la orientación, dedicación, apoyo para culminar este trabajo.
- A la Universidad Amazónica de Madre de Dios, como también a la Decanatura, Director Institucional, Jefe de Departamento, de igual manera a todos aquellos docentes que me apoyaron en transcurso de esta experiencia educativa, por toda esa importante información que hoy me ha servido para finalizar esta nueva etapa de mi vida.
- A la Institución Educativa Mundo Infantil, por abrirme las puertas y recibirme y darme la información necesaria para poder lograr el desarrollo de este trabajo de investigación.
- A todos los infantes, padres de familia, que gracias a su gran comprensión y sobre todo el apoyo fue posible lograr realizar esta investigación.

## RESUMEN

La presente investigación tuvo por finalidad de: “Determinar el grado de determinación que tiene juego social en las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”, cuyos resultados demuestran que:

Se identificó que para el 57,14% de los niños/as el juego social les permite un desarrollo regular debido a que aunque se utilicen actividades por parte de la docente basadas en el juego simbólico y de reglas, la limitación para integrar a la totalidad de los niños/as condiciona el fortalecimiento de las capacidades orientadas a favorecer las: “Relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización”.

El 79,12% de los niños y niñas han fortalecido sus relaciones interpersonales, debido a que interactúan entre sí y con la docente, con la finalidad de establecer vínculos afectivos a través de la expresión de sus emociones, dudas e inquietudes; asimismo, tienen la intención y el deseo de apoyar y colaborar asistiendo a la mayoría de pedidos e indicaciones que les comunican.

**Palabras claves:** juego simbólico, de reglas, comunicación, colaboración y expresión.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research was to determine the degree of determination that social play has in the interpersonal relationships of 5-year-old children of the educational institution No. 401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado, whose results show that:

It was identified that for 57.14% of the children the social game allows them a regular development because although they use activities by the teacher based on the symbolic game and rules, the limitation to integrate the whole of the children determines the strengthening of the capacities oriented to favor the: "Social relations, the group integration and the socialization process".

The 79.12% boys and girls have strengthened their interpersonal relationships, because they interact with each other and with the teacher, with the purpose of establishing emotional bonds through the expression of their emotions, doubts and concerns; Likewise, they have the intention and desire to support and collaborate assisting the majority of orders and indications communicated to them.

**Keywords:** symbolic game, rules, communication, collaboration and expression.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, la búsqueda de nuevas estrategias para poder fortalecer valores, consolidar los principios, respetar las normas, lograr que las personas sean asertivas y empáticas con los demás, tanto en el ámbito laboral como familiar obliga a enfocar la pedagogía al inicio del desarrollo humano, debido a que está sustentado que en la niñez se consolidan capacidades cognitivas como emocionales.

Es importante mencionar que el juego es un medio que significa de mucho agrado para todos los niños y niñas, debido a que forman parte del desarrollo social, el juego va formando parte de su vida, porque es una actividad que busca que el niño se sienta cómodo, cuando se encuentre rodeado de sus compañeros, estas actividades permiten muchos beneficios que se irán reflejando a transcurrir el tiempo.

**El presente estudio está conformado por cuatro capítulos:**

**El primer capítulo Marco teórico;** el cual contiene antecedentes nacionales e internacionales de la investigación, seguidamente bases teóricas y definición de términos básicos.

**El segundo capítulo** abarca el problema de la investigación, desglosándose este capítulo en la descripción del problema, justificación del problema, beneficiarios, limitaciones, objetivos e hipótesis de la investigación, sistema de variables y un cuadro de Operacionalización de variables.

**El tercer capítulo** describe la metodología de la investigación, la cual contiene el método de la investigación, el diseño de la investigación, define la población y la muestras, las técnicas e instrumentos de recojo de datos y técnica de análisis de datos.

**El cuarto capítulo** demuestra los resultados denominado Resultados y Discusión, este capítulo contiene los resultados estadísticos con sus respectivos

análisis, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y por último los anexos.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>9</b>
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	9
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	11
1.2.1 Problema General.....	11
1.2.2 Problemas Específicos .....	11
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.3.1 Objetivo General.....	11
1.3.2 Objetivos Específicos .....	11
1.4 VARIABLES .....	11
1.4.1 Conceptualización de variables .....	12
1.3.2 Operacionalización de las variables de estudio .....	13
1.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....	16
1.5.1 Hipótesis General .....	16
1.5.2 Hipótesis Específicas .....	16
1.6 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
Relevancia social .....	16
Implicancias prácticas .....	17
Valor teórico .....	17
Viabilidad o factibilidad .....	17
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>18</b>
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
2.1.1 Antecedentes internacionales .....	18
2.1.2 Antecedentes nacionales .....	20
2.2. BASES TEÓRICAS.....	23
2.2.1 Importancia del juego en el desarrollo de los niños/as .....	23
2.2.2 Características del juego .....	25
2.2.3 Tipos de juego .....	26

3.2.4 El juego y su importancia en el aprendizaje.....	28
3.2.5 Uso del juego en educación infantil .....	30
3.2.6 Las relaciones interpersonales y la integración social .....	31
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>34</b>
3.1 Tipo de investigación .....	34
3.2 Diseño de investigación .....	34
3.3 Población y muestra .....	34
3.4 Técnicas de análisis de datos .....	35
3.5 Procedimientos de recolección de datos .....	36
3.6 Método de análisis de datos .....	36
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Descriptores para la variable: juego social .....	38
4.2 Descriptores para la variable: relaciones interpersonales .....	39
4.3 Distribución de frecuencias la variable juego social .....	41
4.4 Distribución de frecuencias la variable relaciones interpersonales .....	43
4.5 Correlación variable juego social y relaciones interpersonales .....	45
4.6 Correlación juego simbólico y relaciones interpersonales .....	49
4.7 Correlación juego de reglas y relaciones interpersonales .....	53
<b>DISCUSIÓN .....</b>	<b>57</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>64</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>65</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>66</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>70</b>

# **CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **1.1 Descripción del problema**

En el desarrollo integral de los individuos las relaciones interpersonales siempre han jugado un papel importante, ya que a través de ellas la persona se puede desenvolver dentro de la sociedad. Es decir que, “El individuo obtiene importantes refuerzos sociales del entorno más inmediato que favorecen su adaptación al mismo. En contrapartida, la carencia de estas habilidades puede provocar rechazo, aislamiento y, en definitiva, limitar la calidad de vida” (Rosario, 2016).

Dentro de la sociedad las relaciones intrapersonales pueden llegar a cambiar de manera constante, implicando que existan generaciones nuevas, con sus propias características, por ejemplo existen niños que presentan dificultades a la hora de relacionarse dentro del aula de clase, y con sus compañeros. “Los niños que expresan sus emociones de forma física agrediendo muchas veces a sus compañeros, teniendo dificultad para dar conocer sus ideas, expresar sus emociones acorde al contexto así como para escuchar a los demás”. (Marin, 2017).

El comportamiento debe de entenderse como aquel que se adquiere en una persona, y esta pueda relacionarse con las demás, de manera igual, efectiva y sobre todo que sea mutuamente satisfactoria. “Los niños son esencialmente un sujeto social, se desenvuelven en el desarrollo social y el aprendizaje social es inmediatamente después del nacimiento, la familia es la primera unidad social donde se desarrolla, la escuela es el segundo agente de socialización”. (Cárdenas y Robles, 2014).

Las personas tenemos la capacidad de poder establecer muchas relaciones, en transcurso de nuestra vida, entre las cuales podemos mencionar las que nos brindan nuestros padres, hijos, hermanos, los demás familiares, nuestros compañeros de clase, de trabajo entre otras, el cual permite que a través de ellas podamos intercambiar las diferentes formas de poder ver y sentir la vida, “También compartimos necesidades y afectos pero tenemos que hacer un esfuerzo para lograr comprendernos y de llegar a acuerdos, esta es la definición concisa de relaciones interpersonales”. (Rosario, 2016).

Por tanto, el niño aprende y desarrolla conductas de relaciones interpersonales, por eso es de suma importancia trabajar este principio para la vida en los niños/as del grado preescolar, ya que de esto depende su desarrollo integral como personas. “En los niños es muy importante fomentar las buenas relaciones para fortalecer los valores de trabajo en equipo, la solidaridad y el liderazgo” (Cárdenas y Robles, 2014).

Existen niños y niñas que presentan alguna dificultad a la hora de poder comunicarse con las demás personas, esto ocurre debido a que no saben expresar sus emociones, como también no saben escuchar la opinión de los demás compañeros de clases, ya que en muchas ocasiones estos son interrumpidos, pero la realidad del caso es que quieren solo ser escuchados a través del juego. “Algunos niños que no saben controlar sus emociones como ira, por lo tanto agreden a sus compañeros o reprimen sus emociones apartándose, no saben controlar, manejar, reconocer las emociones de los otros, lo que afecta sus relaciones interpersonales” (Marín, 2017).

En la etapa del preescolar las relaciones interpersonales, tienen la capacidad de poder contribuir en el desarrollo integral del niño que se encuentra formándose en la educación, como también la participación adecuada de los educadores, auxiliares pedagógicos, de sus familiares, con el fin de que puedan lograr que el preescolar se socialice con el medio que lo rodea. “Es importante crear un ambiente comunicativo de calidad en torno a los niños y niñas para garantizar su

desarrollo armónico, porque durante la edad preescolar se forman los cimientos principales que influirán a lo largo de la vida”. (Rosario, 2016).

Es de gran importancia que los preescolares en sus inicios en la educación, puedan tener una adecuada relación interpersonal, dentro de la institución como es sus hogares, con el fin generar en su comportamiento una seguridad, y motivación para que sigan estudiando.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1 PROBLEMA GENERAL**

¿Cuán determinante es el juego social en el fortalecimiento de las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”?

### **1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- ¿Cuál es el nivel de desenvolvimiento en el juego social de: “Los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”?
- ¿Cuál es el grado de establecimiento de las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”?
- ¿Cuán determinantes son las dimensiones del juego social en las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”?

## **1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1 OBJETIVO GENERAL**

Establecer el nivel de determinación del juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.

### 1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar el nivel de desenvolvimiento en el juego social de: “los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.
- Identificar el grado de establecimiento de las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.
- Identificar el nivel de determinación de las dimensiones del juego social en las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

### 1.4. VARIABLES

#### 1.4.1 Conceptualización de variables

##### **El juego social**

**El juego social:** “Es la capacidad que desarrollar, la intervención del adulto, el espacio y el número de participantes es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización”. **Fuente: (Macmillan, 2016).**

##### **Las relaciones interpersonales**

Las relaciones interpersonales: “Consisten en reconocer las emociones de los demás; saber ayudar a otras personas a sentirse bien”. **Fuente: (López, 2015).**

## 1.4.2 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO

### VARIABLE N°1 EL JUEGO SOCIAL

VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA								
<p><b>VARIABLE:</b> <b>EL JUEGO SOCIAL</b> “Es la capacidad que desarrolla, la intervención del adulto, el espacio y el número de participantes es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización”. <b>Fuente: (Macmillan, 2016).</b></p>	<p><b>DIMENSIÓN 1:</b> <b>EL JUEGO SIMBÓLICO</b> “Consiste en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego”. <b>Fuente: (Macmillan, 2016).</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Formado por argumentos a modo de resumen o versión simplificada de la realidad social.</li> <li>▪ Formado por argumentos menos ligados a la realidad de los niños.</li> <li>▪ Formado por argumentos inventados por cada niño.</li> </ul>	<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>Nunca</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Casi siempre</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Siempre</td> </tr> </table>	0	Nunca	1	A veces	2	Casi siempre	3	Siempre
	0	Nunca									
1	A veces										
2	Casi siempre										
3	Siempre										
<p><b>DIMENSIÓN 2:</b> <b>EL JUEGO DE REGLAS</b> “Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras”. <b>Fuente: (Macmillan, 2016).</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Juego paralelo</li> <li>▪ Juego compartido</li> </ul>										

## VARIABLE N°2 LAS RELACIONES INTERPERSONALES

VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA								
<p>VARIABLE: <b>LAS RELACIONES INTERPERSONALES</b> “Consisten en reconocer las emociones de los demás; saber ayudar a otras personas a sentirse bien”. <b>Fuente: (López, 2015).</b></p>	<p><b>DIMENSIÓN 1:</b> <b>EXPRESIVIDAD</b> “Representación, con palabras o con otros signos externos, de un pensamiento, una idea, un sentimiento”. <b>Fuente: (López, 2015).</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacidad de manifestar sus ideas con facilidad.</li> <li>▪ Capacidad de responder inquietudes.</li> <li>▪ Capacidad de formular interrogantes.</li> </ul>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">0</td> <td>Nunca</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>A veces</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Casi siempre</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Siempre</td> </tr> </table>	0	Nunca	1	A veces	2	Casi siempre	3	Siempre
	0	Nunca									
1	A veces										
2	Casi siempre										
3	Siempre										
<p><b>DIMENSIÓN 2:</b> <b>COMUNICACIÓN</b> “Es la acción consciente de intercambiar información entre dos o más participantes con el fin de transmitir o recibir información”. <b>Fuente: (López, 2015).</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacidad de mantener la secuencia comunicativa.</li> <li>▪ Capacidad de escuchar el mensaje de los demás.</li> <li>▪ Capacidad de opinar acerca de aspectos que conoce.</li> </ul>										

	<p><b>DIMENSIÓN 3:</b> <b>COLABORACIÓN</b> “Es la acción y efecto de asistir. Se refiere a trabajar en conjunto con otra u otras personas para realizar un fin”. <b>Fuente: (López, 2015).</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Apoyo.</li><li>▪ Integración.</li><li>▪ Participación.</li></ul>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## **1.5 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

### **1.5.1 HIPÓTESIS GENERAL**

Ha: El juego social es determinante en el fortalecimiento de las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

Ho: El juego social es determinante en el fortalecimiento de las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

### **1.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

Ha: Las dimensiones de la variable el juego social son determinantes en el fortalecimiento de las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

Ho: Las dimensiones de la variable el juego social son determinantes en el fortalecimiento de las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

## **1.6 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **Relevancia social**

Las deducciones que se encontraron en la investigación tienen una regencia social, a través de la: “Incidencia que existe entre el juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la institución educativa institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”. Con el fin de poder determinar cuales son las deficiencias que presentan esta problemática a nivel social, para realizar el analisis respectivo, con el proposito de implementar las estrategias necesarias, para solventar o dismnuir esta situacion.

Por tal motivo es importante realizar un marco teorico y conceptual, contando con su respectiva bibliografia, para poder contrarestar las diversas posiciones y

corrientes, partiendo de la comprobación de la validez, en la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado, para brindarle un servicio adecuado.

### **Implicancias prácticas**

Con las herramientas metodológicas de la encuesta, se podrá validar la: “Incidencia que existe entre el juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la institución educativa institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”, a través del cruce de ambos resultados, aplicados mediante la prueba estadística.

### **Valor teórico**

Su valor teórico permitirá conocer cuál es la “Incidencia que existe entre el juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la institución educativa institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

### **Viabilidad o factibilidad**

Para poder lograr el cumplimiento de los objetivos que se encuentran en la investigación, se aplicó el empleo de técnicas investigativas. Para el trabajo de campo el análisis y procedimientos de los resultados alcanzados, fue necesario la aplicación de la herramienta de aplicación “**SPSS**”, de igual manera se utilizó en la presentación y preparación del informe.

## CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1 Antecedentes internacionales

Para **Carrasco (2017)**, tesis sobre: *“El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años, en el Centro de Desarrollo Infantil Amanecer Feliz del Cantón Pelileo”*. Su objetivo fue: “Determinar el aporte del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil Amanecer Feliz del Cantón Pelileo”. Concluye que:

- A través de la Escala de “Nelson Ortiz”, se pudo determinar el desarrollo social de los alumnos, el cual se notó que hubo una importante mejora, debido a que se evidenció que pueden existir cambios sustanciales en el progreso social del infante.
- Los materiales necesarios para orientar de forma positiva a los alumnos.
- Se logró visualizar el cambio que pueden tener los alumnos, mediante su manera de pensar, actuar, y sobre todo lo manera que tienen a la hora de integrarse con los demás compañeros y las demás personas.
- Los juegos simbólicos aplicados tienen los materiales necesarios para la orientación de los alumnos, debido a que cuentan con una guía eficaz para el desarrollo de las actividades, de esta forma se logró que sean más sociables, e interactivos.

Según **Sáenz y Toro (2015)**, tesis sobre: *“El juego simbólico para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales en niños de transición, de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, sede B, jornada mañana, de Bogotá”*. Objetivo principal: “Establecer que modificaciones se obtienen al aplicar una propuesta didáctica orientada a fortalecer la relaciones interpersonales, en un grupo de niños de transición”. Concluye que:

- Mediante las categorías sobre los conceptos de las relaciones interpersonales, se logró conocer cuáles son las equivocaciones que presentan comúnmente los niños, lo cual es importante determinar cómo influyen cada una de estas equivocaciones en su desarrollo, con el fin de poder intervenir de manera positiva, para fortalecer estas áreas que afectan al desarrollo del niño.
- En las relaciones interpersonales se encuentran niveles que se encuentran bajos de lo ideal, pero cuando los niños participan en actividades en grupos aportan interacción.
- Cuando las sesiones avanzaban los niños tenían más tolerancia, con respecto a relacionarse entre los niños.

Para **Taipe (2015)**, estudio sobre: *“El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del centro educativo Episcopal Catedral de El Señor Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial”* teniendo como objetivo “Indagar en relación que existe entre el juego infantil y el proceso de socialización de los niños y niñas”. Concluye que:

- Es evidente que esta una influencia significativa ente el juego infantil, que implementan los educadores para que pueda existir un proceso de socialización entre los niños y niñas, por eso es importante que existan juegos didácticos, de nivel y de mejor calidad.
- Al momento de socializar los niños y las niñas presentan problemas como lo son: la timidez, la pena, introversión, son perezosos, por tal motivo dificultan su desarrollo dentro de

la sociedad, como también en los niveles cognitivos y emocionales.

- La implementación de los diferentes juegos infantiles, tienen la capacidad y la habilidad de poder ayudar en todos los procesos de socialización de los niños y las niñas, debido a que permiten fortalecer y estimular el desarrollo, emocional, social y cognitivo.

Según **Bello (2016)**, estudio sobre: *“La reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria”*. En cuyo objetivo buscó “establecer en el juego libre los procesos de socialización que se establecen en niños y niñas del nivel de primaria”. Concluye que:

- El juego libre tiene la capacidad de brindar oportunidades y experiencias sobre el aprendizaje, como también les permite a los niños a tener un espacio para socializar, estableciendo una preparación adecuada y suficiente para las futuras exigencias dentro de la sociedad.
- El juego que se realiza de manera libre, no es específicamente un espacio que sirve para interactuar con las demás personas, sino también permite conocerse a sí mismo, ya que el niño tiene la capacidad de conocerse y sobre todo de conocer sus debilidades, aciertos, y posibilidades cuando se relaciona con los demás, debido a que son más conscientes en lo que pueden llegar a lograr y a obtener.

Según **Rain (2017)**, estudio sobre: *“Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto Mapuche en Chile”*, teniendo como objetivo; “Identificar el comportamiento de los niños/as durante el juego simbólico y de reglas entre iguales en secuencias narrativas”. Concluye que:

- Cuando aumenta la edad de las personas que juegan, van aumentando también la cantidad de episodios que van compuesto en el guion.

- Cuando los niños tienen mayor edad tienen la capacidad de adquirir un mayor desarrollo en la parte cognitiva, esto genera que puedan ampliar el conocimiento que ya poseen en el entorno social en que se encuentran viviendo.

Para **Muñoz (2017)**, investigó sobre: *“El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social”*, cuyo objetivo fue: “Obtener la valoración de la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás”.

Concluye que:

- Cuando se trabaja con este tipo de tema que son fundamentales para la educación y el desarrollo estudiantil, deberán ser incluidos en el curriculum infantil.
- La comprensión y el reconocimiento ante la sociedad, busca que los alumnos tengan una gran participación, asimilación, interrogación e interés sobre el conocimiento y sobre todo en aquellos aspectos que han sido trabajados, de manera realista.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

Para **Acaro (2016)**, investigación sobre; *“El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista-Paita”*, cuyo objetivo fue: “identificar los efectos de la aplicación del juego dramático sobre la socialización de los niños y niñas de cinco años de educación inicial”. Concluye que:

- Cuando se aplica un programa que se encuentra centrado en todas las estrategias didácticas, producen efectos específicos en la socialización de los alumnos de 5 años a través del juego dramático.
- Cuando los alumnos se encontraban realizando los juegos dramáticos, se logró determinar que se expresaban mejor dentro de la aceptación, integración, comunicación y adaptación, ya que lograron puntos altos que van a fortalecer la socialización de los alumnos.

Según **Espeza y Mallqui (2014)**, estudio sobre: “El juego simbólico en la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 142 de Santa Ana Huancavelica”. Tuvo como objetivo “Determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica”. Concluye que:

- El juego simbólico influyen positivamente en la socialización del infante, debido a que les permiten desenvolverse en el medio en que se encuentren.
- Los juegos simbólicos cuentan con efectos importantes para la vida cotidiana y sobre todo la etapa adulta que tendrá el niño, ya que le permitirá integrarse de manera significativa en un determinado grupo social, esto permitirá su propia identificación personal, de igual manera el rescate de la socialización en armonía.

Para **Matamoros y Corichahua (2017)**, estudio sobre: “*El juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica*”. Cuyo objetivo fue: “Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de edad”. Concluye que:

- Que los preescolares de esta institución educativa tienen un nivel de confianza muy alto, lo que indica que el juego simbólico si pueden influir positivamente en el desarrollo de las diferentes habilidades y capacidades sociales, de igual se observó que estos juegos permiten la integración de los preescolares al grupo familiar y social.

Para **Cuba y Palpa (2015)**, tema de investigación sobre: “*La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*”. Su objetivo fue: “Determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la

creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara”.  
Concluye que:

- Existe una relación importante entre el hogar y el desarrollo creativo de los preescolares.
- Como también existe una relación de gran importancia entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad, fluidez, originalidad, y la sensibilidad.

Según **Olivares (2015)**, estudio sobre: *“El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura”*. Tuvo como objetivo: “Lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria”. Concluye que:

- Los juegos de origen social, cooperativos, simbólicos, y de reglas, tienen la capacidad de facilitar el desarrollo de muchas habilidades sociales dentro del salón de clases.
- Se aplicaron tres tipos de juegos que tienen un alto porcentaje en lo que se refiere a mejorar las habilidades sociales, cada alumno deberá alcanzar el objetivo planeado.
- El resultado obtenido a través de la lista de cotejo, aplicados en cada juego, mostraron una notable e importante mejora en el desarrollo de las habilidades sociales.

Para **Guevara (2016)**, estudio sobre: *“Los juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de la granja, Querocoto, 2014”*. Su objetivo general fue: “determinar la influencia en las habilidades sociales de comunicación de los niños de la Institución Educativa mencionada”. Concluye que:

- Cuando se aplicó el pre y post test se demostró que los preescolares pudieron incrementar de manera significativa en sus habilidades sociales en la comunicación, y participación interactiva, debido a los juegos activos.

## **2.2 Bases Teóricas.**

### **2.2.1. Importancia del juego en el desarrollo de los niños/as**

Es el principal es el impulso que tienen los infantes en la etapa de la infancia, ya que se encuentran motivados y estimulados a las actividades que tienen que ver con el juego, como también es importante mencionar que es una necesidad innata de los niños cuando están en el preescolar, por lo tanto es un derecho que les pertenece, debido a que sin el juego el niño no podrá desarrollarse ante la sociedad. “Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de niños y niñas de mirar, tocar, curiosar, experimentar, inventar, imaginar, aprender, expresar, comunicar, crear, soñar”. (Leyva, 2011).

“Su función principal proporcionar entretenimiento y diversión, puede cumplir con un papel educativo, puede ser definido por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores”. (Antolín, 2006).

“El juego individual de cada niño evoluciona y cambia a medida que el infante madura y adquiere experiencia y destreza, varía entre los niños y niñas de acuerdo a la edad, las experiencias, el ambiente familiar y la disposición individual”. (Bruzzo y Jacobovich, 2007).

El juego es una actividad que debe ser placentera y espontánea para todos los niños, para que ellos puedan recrear y transformar la realidad, con el fin de que puedan traer su propia experiencia interna, y así poder expresar a través del diálogo lo que siente al mundo exterior en el cual se encuentre. “Es necesario recalcar que el juego es una actividad libre y espontánea, no impuesta o dirigida desde afuera, es una actividad que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica en la escuela” (Fandiño, 2014).

Es importante que las instituciones educativas, maestros y padres de familia puedan enseñar a los niños todos aquellos juegos tradicionales y populares, con el fin de que valoren más los juegos. “Estos son aquellos que han ido pasando de generación en generación a lo largo del tiempo y que a pesar de todo siguen

divirtiéndose y entreteniendo a los pequeños de todas las edades”. (Brites y Muller, 1994).

Los niños juegan en la escuela como también en el hogar, dependiendo de sus preferencias y la edad, puede ser grupal o individual, con la presencia de personas mayores o libremente. “Con una intencionalidad pedagógica en unos casos o en otros simplemente lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño y niña”. (Girón, 2008).

Es importante mencionar que todos los juegos tienen un aspecto simbólico en la infancia del niño, ya que al realizar estos juegos podrá ampliar su creatividad e imaginación. “La actividad lúdica está sujeta a dos procesos mentales: por la asimilación y acomodación gracias a estos los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno”. (Gerardo, 2010).

“El juego es un vínculo entre los niños, necesario para una infancia saludable, es una expresión natural del infante que contribuye al equilibrio corporal y afectivo, como actividad que propicia los aprendizajes, involucrando a todo lo que lo rodea”. (Silberg, 2000).

### **2.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO**

En primer lugar, de acuerdo con Valls (2010), el juego desde el aspecto general promueve:

- “A través del juego el niño y niña descubre el valor de otro por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen al desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia”. Valls (2010).
- “Tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento, más realista del mundo”. Valls (2010).

- “Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio”. Valls (2010).
- “Su carácter motivador estimula al niño y niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en alternativa para aquellas actividades poco estimulantes y rutinarias”. Valls (2010).
- “El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas he imágenes del mundo real o fantástico”. Valls (2010).

Segundo lugar: las características presentes en el juego desde un punto más específico en los preescolares de 3 a 4 años tienen consigo:

- Son actividades que se realizan de manera espontáneas y sobre todo de manera libre.
- Son expresadas a través de un espacio y tiempo.
- Son juegos evolutivos.
- Son medidas que tienen los preescolares de poder comunicarse.
- Son alternativas de orden metodológicas.

“Los niños aprenden a explorar y familiarizarse con otras personas perciben semejanzas y diferencias amplían su forma de pensar, imaginar de una manera personal de lo que pasa en su alrededor, va ser libre de tomar sus propias decisiones”. (Reyes, 2009).

Tercer lugar: el aprendizaje se encarga de buscar una experimentación, que tiene que ver con la realidad de sí mismo, como también de las relaciones sociales del niño, a través de la dinámica. “Sirviendo de medio para progresar se convierte en el mejor medio de comunicación de los niños para que se conozcan, siendo un buen regalo, como forma de educar, ya que podemos ajustarlos a los intereses y necesidades del niño”. (Pérez, 2010).

### **2.2.3. Tipos de juego.**

La propuesta de Sarmiento (2009), se tiene a:

- **Los Juegos Motores:** “Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria”. Sarmiento (2009).
- **Los Juegos Sensoriales:** “Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos”. Sarmiento (2009).
- **El Juego Simbólico:** “El niño toma nota de su entorno y le gusta imitar, es un puente entre lo irreal posible y el poblamiento de la realidad inexistente. Experiencias clave donde se apoyaran la creatividad”. Sarmiento (2009).
- **Juego de Reglas:** “Aquí es necesario que da en el contexto de las relaciones interpersonales y es donde surge la experiencia de las reglas impuestas por el grupo en ese sentido se dan en la acción social”. Sarmiento (2009).

Asimismo, Omeñaca (2011), indica que además de esta tipología se debe contar con:

- **El Juego Manipulativo:** “En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar”. Omeñaca (2011).
- **Los Juegos de Imitación:** “en los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente”. Omeñaca (2011).

Por otra parte, Escobar (2014), considera como parte de la tipología a:

- **Los Juegos Verbales:** “Favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan

a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño”. Escobar (2014).

- **Los Juegos de Razonamiento Lógico:** “Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático. Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio”. Escobar (2014).
- **Juegos de Memoria:** “Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores”. Escobar (2014).

Sin embargo, MacMillan (2016), agrega a la tipología tres tipos de juego entre los cuales menciona:

- **Juego social:** “El cual puede realizarse libremente, se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros”. MacMillan (2016),
- **Juego Simbólico:** “Consiste en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego”. MacMillan (2016).
- **Juego de Reglas:** “Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras”. MacMillan (2016).

#### 2.2.4. El juego y su importancia en el aprendizaje

De acuerdo con Perez (2010), la relevancia que tiene el juego en el desarrollo de los niños/as está en que:

- Todos los niños se expresan a través del juego, debido a que es su principal lenguaje de comunicación.
- Todos los juegos van a tener un sentido para los niños, debido a que a través de él se obtendrá experiencias nuevas, como también necesidades particulares.

- A través del juego los niños pueden mostrar lo que sienten, debido a que pueden expresar sus fantasías, deseos, conflictos y temores.
- Los infantes a través del juego también pueden reflejar su propia percepción, como también de las demás personas, o de todo lo que los rodea en un determinado ambiente.
- Los infantes mediante el juego pueden tener la capacidad de poder lidiar con su presente y pasado, preparándose para su vida futura.
- A través del juego los niños pueden estimular todos sus sentidos.
- La importancia del juego es que ayuda al niño a enriquecer la parte imaginativa y creativa que tienen.
- Mediante el juego se puede ayudar al infante a utilizar su energía mental y física, ya sea de manera entretenida o productiva.

“Es el caso de los bebés que aprenden rápidamente desde su nacimiento, crecen y aprenden más, cuando reciben afecto, atención y estímulos además de una buena alimentación y atención en salud”. (Comas, 2008).

Asimismo, “La importancia del juego para los niños y niñas quienes aprenden con mayor facilidad porque están especialmente predispuestos para adoptar lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer, interés y motivación”. (Gerardo, 2010).

Por lo que “El juego se debe estimular en un ambiente realmente enriquecido y desafiante, creado para y con los niños, el juego libre significa oportunidades más amplias para que los niños guíen y dirijan su propio juego, y presumiblemente su propio aprendizaje”. (Valls, 2010).

#### **2.2.5. Uso del juego en educación infantil**

“Es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo, orden, limpieza e interés a las tareas escolares, respeto y cooperación para sus compañeros y mayores, para la mejor comprensión y convivencia social dentro de la Educación Básica”. (Alvarado, 2007).

“Para el niño, el juego le proporciona placer, felicidad, lo prepara para la vida futura. Cuando alcanza las metas propuestas siente satisfacción, descarga

energías, consigue alivio a sus frustraciones, haciéndole crecer con buenas actitudes y ganas de hacer bien las cosas”. (Delgado, 2009).

Todos los infantes tienden a jugar a ser adultos, alguna estrella de televisión, o en muchos casos a ser animales, esto ocurre a medida que va aumentando su imaginación y experiencias, ya que cada vez más se volverán más dramáticos y complejos los juegos. “A la edad de 4 años surge lo que se llama juego dramático, que incluye a varios niños y niñas. En este tipo de juego la imaginación del infante es libre, se expresa con más libertad que cuando era menor”. (Montañés, 2005).

“Se debe estimular las actividades lúdicas como medio pedagógico, que junto con otras actividades como las artísticas y las musicales ayudan a enriquecer la personalidad creadora, necesaria para afrontar los retos en la vida”. (Idrogo, 2007).

“El juego activo del infante contribuye a que desarrolle el área cognoscitiva y entienda el mundo que le rodea, se siente acompañado y trata con sentimientos e ideas de otros, le permite actuar con sentimientos como la frustración, agresividad, hostilidad”. (Alvarado, 2007).

#### **2.2.6. Las relaciones interpersonales y la integración social.**

“La comunicación y las relaciones interpersonales, son elementos claves en nuestro desarrollo personal, en la realización de quiénes somos, y de quienes estamos llamados a ser, la existencia o ausencia de comunicación, nuestro estilo de comunicación en nuestro modo de ser”. (Lino y Moreno, 2004).

“El educando está en permanente proceso de desarrollo de sus capacidades físicas, intelectuales, emocionales y sociales, y para que logre un desarrollo pleno, generalmente atraviesa por una serie de dificultades y necesidades que es conveniente atender oportunamente”. (Fernández, 2004).

“Las relaciones durante las actividades entre niños y adultos; derivan factores esenciales para el desarrollo del infante como ser social, desde edades tempranas forman parte de su mundo interno, conformando

su personalidad, definiendo las formas de interrelación con el mundo”. (Amador, 2008).

Un aspecto fundamental es aquel donde se aprende a convivir mediante la practica democratica, como base fundamental del aprendizaje para poder vivir hay que: “Desarrollar la comprensión cultural entre el prójimo y el extraño, profundizando el ideal democrático y consolidando el respeto al pluralismo cultural, religioso e ideológico, podrá garantizar el entendimiento mutuo y la convivencia entre los pueblo”. (Rogers, 2011).

Según Muñagorri et al. (2008), los motivos para que existan las relaciones interpersonales en edades tempranas, son las siguientes:

- **Personales:** “El móvil para la actividad comunicativa de los niños y niñas, lo constituyen las características del adulto como individuo peculiar, la atención y el cariño que le brinda este (en la comunicación situacional)”. Muñagorri et al. (2008),
- **De trabajo:** “Manipulaciones con los objetos”. Muñagorri et al. (2008).
- **Cognoscitivos:** “El interés de los niños y niñas por el mundo físico y por los fenómenos se extiende a sus cualidades esenciales”. Muñagorri et al. (2008),
- **Se desarrolla en las actividades escolares:** “potenciando las capacidades de los niños/as; deberá ser guiada por sus maestros, la finalidad será fortalecerlas habilidades, destrezas, competencias, en todas las áreas”. (Santin, 2012).

“En el Juego de roles se dan dos tipos de interrelaciones: las lúdicas y las reales. Las primeras son las que se dan a partir de la adopción del rol y su comportamiento”. (Muñagorri et al., 2008).

“Los procesos de comunicación interpersonal están presentes en todas las actividades en que interviene el humano, dentro de ellas se encuentran las áreas de atención a la salud donde se produce una relación directa entre profesionales de esta área y usuarios”. (Lino y Moreno, 2004).

“Las relaciones interpersonales en preescolares contribuyen al desarrollo integral de la personalidad del hombre que se está formando, es determinante el

rol de las educadoras y auxiliares pedagógicas, así como la participación de la familia y demás factores para socializacizar”. (Amador, 2008).

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1 Tipo de investigación.

La investigación es de tipo Descriptiva- Correlacional, se busca la relación entre la variable independiente con la variable dependiente, ya que trabajan de forma conjuntas, a través de los valores medios de dos o más variables de estudios.

### 3.1 Diseño de investigación

Se utilizó el diseño “Ex-post-facto retrospectivo”, donde la selección de las personas se efectuó debido a sus características, que se encontraban en la variable dependiente, con el fin de dar una forma retrospectiva, para buscar la variable independiente, con el propósito de que explique la variable dependiente, por tal motivo no se presenta un control directo de la variable independiente:



**Donde:**

**X:** El juego social

**Y:** Las relaciones interpersonales

### 3.3. Población y Muestra.

#### 3.3.1 Población.

La investigación fue ejecutada íntegramente en la “Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”, estará comprendida por 120 niños/as pertenecientes a los salones de 3, 4 y 5 años; para hallar la muestra se consideró utilizar la fórmula para el cálculo de poblaciones finitas de acuerdo a la siguiente propuesta:

**Fórmula:**

$$n = \frac{N Z_{\alpha}^2 p q}{e^2(N - 1) + Z_{\alpha}^2 p q}$$

**Donde:**

N: Total de la población = 120.

Z: 1.96, nivel de confianza es del 95%.

p: Proporción esperada 50% = 0.50.

q: 1 – p, 50% = 0.50.

e: Precisión o margen de error de 5% = 0.05.

n: Muestra = 91.

Aplicada la fórmula se obtiene que se realizará la encuesta a un total de 91 los niños/as pertenecientes a los salones de 3, 4 y 5 años.

### **3.4 Técnicas de análisis de datos.**

#### **3.4.1 Confiabilidad de los instrumentos.**

Para determinar la confiabilidad de los instrumento se aplicó una prueba piloto del 20% que representa la población. Después los resultados obtenidos fueron analizados por el: “Paquete estadístico para las Ciencias Sociales (SPSS)”. Implementando la siguiente escala:

Coeficiente	Relación
0.00 a +/- 0.20	Muy baja
-0.2 a 0.40	Baja o ligera
0.40 a 0.60	Moderada
0.60 a 0.80	Marcada
0.80 a 1.00	Muy alta

Para obtener la confiabilidad del instrumento denominado juego social, se aplicó el método “**Estadístico del Alfa de Cronbach**”, a través de la prueba piloto, con el 50% de los niños y niñas, el cual se obtuvo el siguiente resultado:

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

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

Alfa de Cronbach	N de elementos
,865	10

Para obtener la confiabilidad del instrumento las relaciones interpersonales se aplicó el método “**Estadístico del Alfa de Cronbach**”, mediante la prueba piloto con el 50% de los niños y niñas, obteniendo el resultado siguiente:

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	10	100,0

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

Alfa de Cronbach	N de elementos
,872	10

### 3.5 Procedimientos de recolección de datos

La información que se clasificó fue debidamente procesada a través de software “Estadístico SPSS”, con el fin de obtener los cuadros estadísticos.

### 3.6 Método de análisis de datos

Se implementó la estadística descriptiva y la estadística inferencial paramétrica.

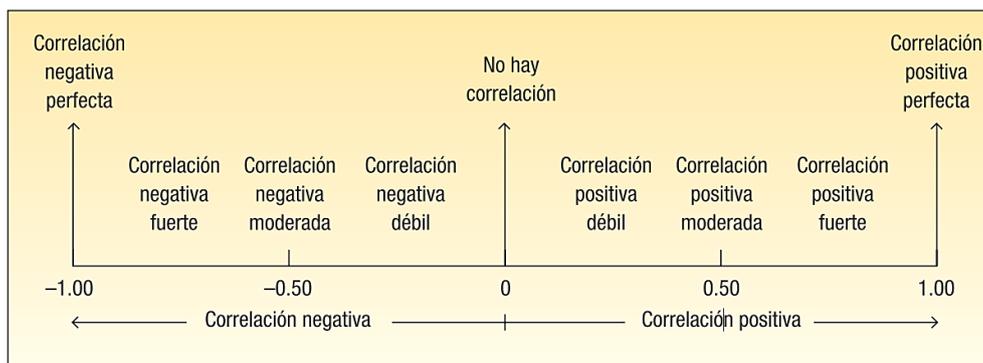
**Formula:** para la estadística descriptiva se implementó los estadísticos de tendencia central como son: desviación estándar, mediana, varianza y media.

$$r = \frac{S_{xy}}{S_x \cdot S_y}$$

Donde:

$S_{xy}$  : Representa la covarianza la cual se obtiene de "x" y "y".  
 $S_x$  : Representa a la desviación estándar de "x".  
 $S_y$  : Representa a la desviación estándar de "y".

Esta escala su utilizo con la finalidad de poder interpretar el coeficiente de relación, a través de la propuesta siguiente:



Además, se vio por conveniente la utilización del coeficiente de determinación, el cual permitió identificar el porcentaje de causalidad.

**Fórmula:**

$$r^2$$

**Donde:**

$H_0: \rho = 0$  (La cual indica que la correlación identificada a partir de la muestra es cero).

$H_1: \rho \neq 0$  (La cual señala que la correlación identificada a partir de la muestra es diferente de cero).

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 4.1 Descriptores para el análisis de la variable: juego social

Categoría	Puntaje	Porcentaje	Descripción	Ítems
Favorable	61–90	67% - 100%	El uso continuo de actividades por parte de la docente basadas en el juego simbólico y de reglas, así como las habilidades que tiene para integrar a los niños/as permite que se fortalezcan capacidades orientadas a beneficiar las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.	Del 1 al 30 Puntaje máximo 90
Regular	31 – 60	34% - 66%	Aunque se utilicen actividades por parte de la docente basadas en el juego simbólico y de reglas, la limitación para integrar a la totalidad de niños/as, condiciona el fortalecimiento de las capacidades orientadas a favorecer las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.	

Desfavorable	01 – 30	0% - 33%	El uso limitado de actividades por parte de la docente basada en el juego simbólico y de reglas; así como inadecuada organización para la integración de los niños/as restringe el fortalecimiento de capacidades orientadas a favorecer las relaciones sociales, las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.
--------------	---------	----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente de elaboración propia

#### 4.2 Descriptores para el análisis de la variable: relaciones interpersonales

Categoría	Puntaje	Porcentaje	Descripción	Ítems
Consolidadas	50 – 75	67% - 100%	Los niños/as tienen la habilidad para interactuar entre sí y con la docente, estableciendo relaciones a través de la expresión, comprensión y absolución de sus emociones, dudas e inquietudes; asimismo, participan activamente colaborando y asistiendo a los pedidos e indicaciones que los demás les manifiestan.	Del 1 al 25 Puntaje máximo 75
Por consolidar	26 – 50	34% - 66%	Los niños/as interactúan entre sí y con la docente, con la finalidad de establecer relaciones a través de la expresión de sus emociones, dudas e inquietudes; asimismo, tienen la intención y el deseo de apoyar y colaborar asistiendo a la	

			mayoría de pedidos e indicaciones que les comunican.	
Sin consolidar	01 – 25	0% - 33%	Los niños/as tienen limitaciones para interactuar con otros compañeros restringiendo su participación; asimismo, en muchos casos se ponen reacios a las indicaciones y pedidos que se les solicita que hagan; además se muestran evitativos para brindar apoyo a los demás compañeros.	

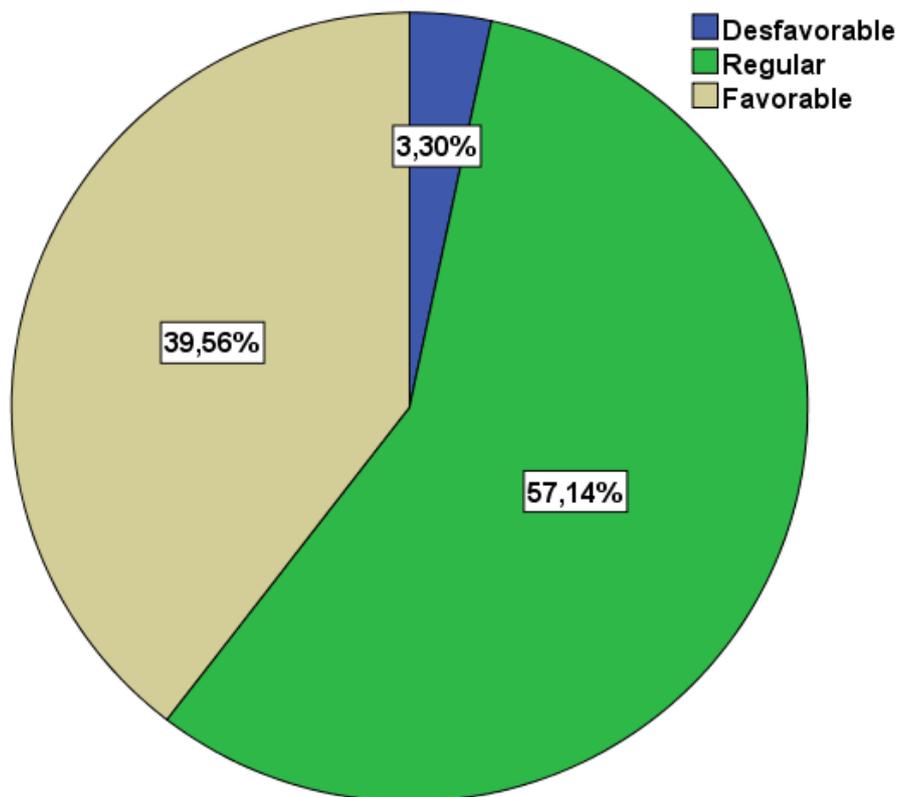
Fuente de elaboración propia

#### 4.3. DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS PARA LA VARIABLE JUEGO SOCIAL

**TABLA N°1: JUEGO SOCIAL**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Desfavorable	3	3,3	3,3	3,3
	Regular	52	57,1	57,1	60,4
	Favorable	36	39,6	39,6	100,0
	Total	91	100,0	100,0	

**GRÁFICO N°1: JUEGO SOCIAL**



#### **ANALISIS:**

Según la tabla N°1 y gráfico N°1 se puede evidenciar que el 57,14% de los niños/as el juego social les permite un desarrollo regular debido a que aunque se utilicen actividades por parte de la docente basadas en el juego simbólico y de reglas, la limitación para integrar a la totalidad de los niños/as condiciona el fortalecimiento de las capacidades orientadas a favorecer las: “Relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización”.

Por otra parte, se aprecia que a un 39,56% de la muestra el juego social le es favorable para su desarrollo lo que representa que el uso continuo de actividades por parte de la docente basadas en el juego simbólico y de reglas, así como las habilidades que tiene para integrar a los niños/as permite que se fortalezcan capacidades orientadas a beneficiar las: “Relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización”.

Por último, tan solo para el 3,30% de los niños/as el juego social es desfavorable debido a que uso limitado de actividades por parte de la docente basada en el juego simbólico y de reglas; así como inadecuada organización para la adecuada

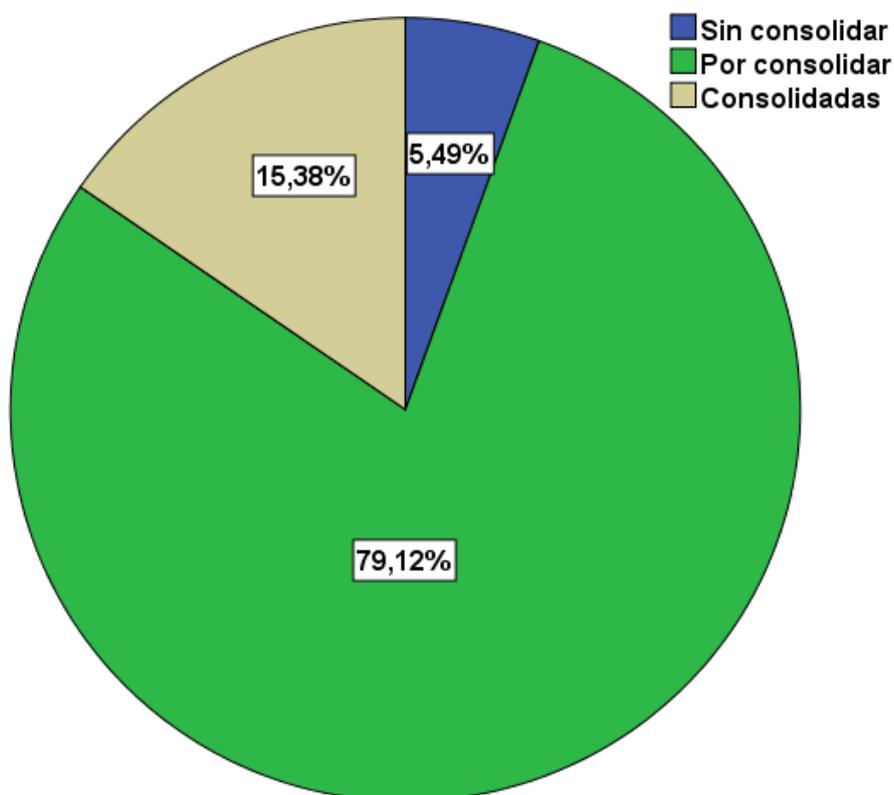
integración de los infantes restringe el fortalecimiento de capacidades orientadas a favorecer las: “Relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización”.

#### 4.4. DISTRIBUCIÓN DE FRECUENCIAS PARA LA VARIABLE RELACIONES INTERPERSONALES

**TABLA N°2: RELACIONES INTERPERSONALES**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Sin consolidar	5	5,5	5,5	5,5
Por consolidar	72	79,1	79,1	84,6
Consolidadas	14	15,4	15,4	100,0
Total	91	100,0	100,0	

**GRÁFICO N°2: RELACIONES INTERPERSONALES**



**ANALISIS:**

Según la tabla N°2 y gráfico N°2 se puede evidenciar que el 79,12% los niños y niñas están por consolidar las relaciones interpersonales, lo que significa que los infantes tienen la capacidad de poder interactuar entre sí y con la docente, con el fin de establecer relaciones mediante la expresión de sus emociones, dudas e inquietudes; asimismo, tienen la intención y el deseo de apoyar y colaborar asistiendo a la mayoría de pedidos e indicaciones que les comunican.

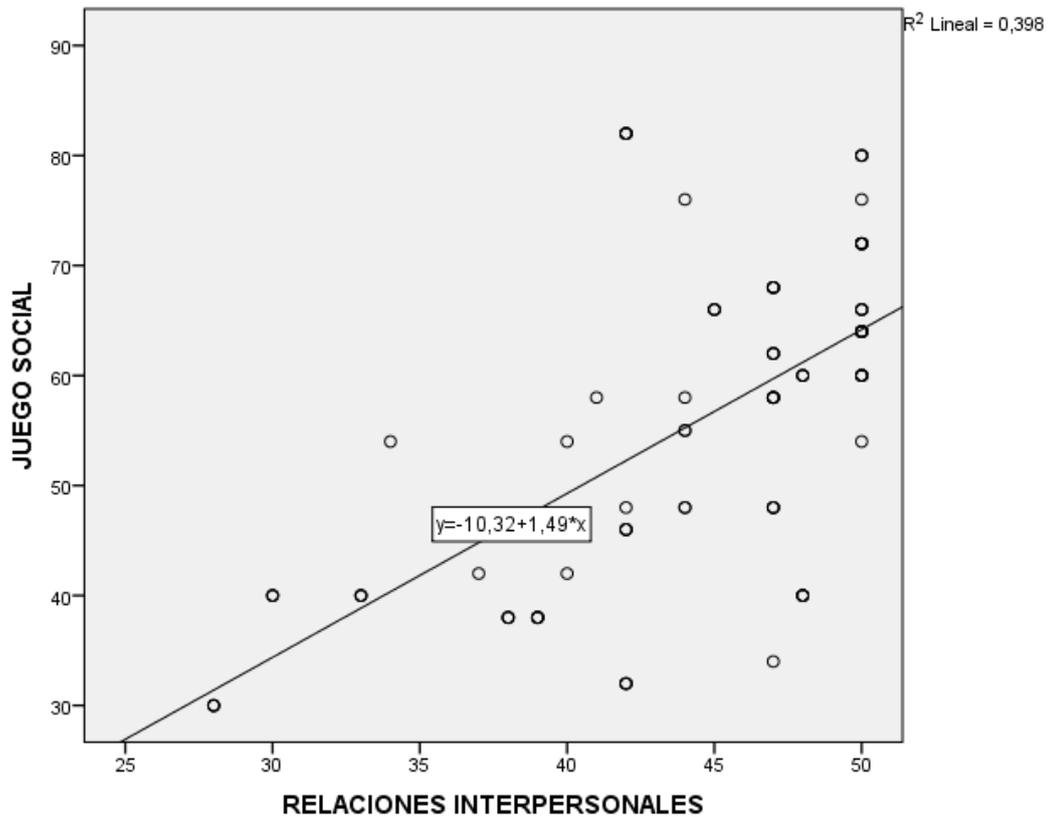
Por otra parte, el 15,38% de los niños/as ha consolidado las relaciones interpersonales debido a que demuestran la habilidad para interactuar entre sí y con la docente, estableciendo relaciones a través de la expresión, comprensión y absolución de sus emociones, dudas e inquietudes; asimismo, participan activamente colaborando y asistiendo a los pedidos e indicaciones que los demás les manifiestan.

Por último, el 5,49% de los niños/as aún no han consolidado las habilidades interpersonales, lo que significa que tienen limitaciones para interactuar con otros compañeros restringiendo su participación; asimismo, en muchos casos se ponen reacios a las indicaciones y pedidos que se les solicita que hagan; además se muestran evitativos para brindar apoyo a los demás compañeros.

#### **4.5. RESULTADOS PARA LA CORRELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES JUEGO SOCIAL Y RELACIONES INTERPERSONALES**

Los resultados obtenidos corresponden a la percepción que obtuvieron los 91 niños y niñas correspondientes al fenómeno estudiado, se presentan a continuación.

##### **A. DIAGRAMA DE DISPERSIÓN PARA LAS VARIABLES JUEGO SOCIAL Y RELACIONES INTERPERSONALES**



## B. PRUEBA DE NORMALIDAD: CALCULO DEL P-VALOR

		JUEGO SOCIAL	RELACIONES INTERPERSONALES
N		91	91
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	55,74	44,33
	Desviación estándar	14,481	6,130
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,125	,218
	Positivo	,125	,177
	Negativo	-,123	-,218
Estadístico de prueba		,125	,218
Sig. asintótica (bilateral)		,001 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

Según los resultados alcanzados a través de la prueba de “**Kolmogorov-Smirnov**”, fueron aplicados a los datos que corresponden a la variables: juego social y relaciones interpersonales, el cual se obtuvo que no cuentan con una forma de distribución de tipo normal, ya que a obtenerse un “**Valor p-significancia de 0.000 menor a 0.05**”, esto significa que los datos no resultan ser no paramétricos, por tal motivo se aplicara la prueba de “**Pearson**”, para obtener las relación de ambas variables.

### C. COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

		JUEGO SOCIAL	RELACIONES INTERPERSONALES
JUEGO SOCIAL	Correlación de Pearson	1	,631**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	91	91
RELACIONES INTERPERSONALES	Correlación de Pearson	,631**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	91	91

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

### INTERPRETACIÓN:

Para el “**Coefficiente de correlación de Pearson**”, entre ambas variables: juego social y relaciones interpersonales se obtuvo un valor de 0,631, lo cual significa la existencia de una correlación positiva y moderada.

### C. COEFICIENTE DE DETERMINACIÓN

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,631 <sup>a</sup>	,398	,391	4,783

a. Predictores: (Constante), JUEGO SOCIAL

## INTERPRETACIÓN:

El coeficiente de determinación entre las variables juego social y las relaciones interpersonales, según la percepción de los niños/as es de 0,398, lo cual indica que el porcentaje de dependencia entre ambas variables es de 39,8%.

## D. PRUEBA DE HIPÓTESIS

$H_a$  = El juego social es determinante en las: "Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado".

$H_o$  = El juego social no es determinante en las: "Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado".

**Tabla de contingencia entre las variables juego social y relaciones interpersonales**

		RELACIONES INTERPERSONALES			Total	
		Sin consolidar	Por consolidar	Consolidadas		
JUEGO SOCIAL	Desfavorable	Recuento % dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	2 40,0%	1 1,4%	0 0,0%	3 3,3%
	Regular	Recuento % dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	3 60,0%	45 62,5%	4 28,6%	52 57,1%
	Favorable	Recuento % dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	0 0,0%	26 36,1%	10 71,4%	36 39,6%
Total		Recuento % dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	5 100,0%	72 100,0%	14 100,0%	91 100,0%

## Prueba de chi cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	29,845 <sup>a</sup>	4	,000
Razón de verosimilitud	18,141	4	,001
Asociación lineal por lineal	14,031	1	,000
N de casos válidos	91		

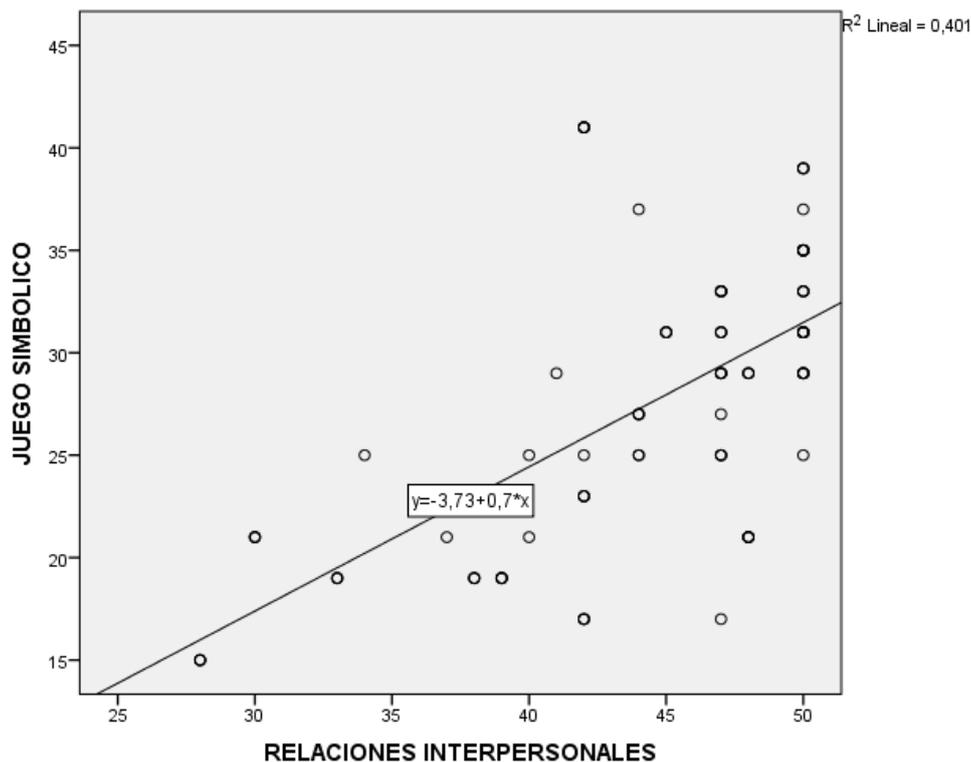
a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,16.

Habiendo sido “**p-valor calculado igual a 0.00, menor al 0.05**”, por este motivo se rechaza la hipótesis nula, para aceptar a la hipótesis alterna, debido a que existe una relación entre las variables juego social y las relaciones interpersonales.

#### **4.6. RESULTADOS PARA LA CORRELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN JUEGO SIMBÓLICO Y LA VARIABLE RELACIONES INTERPERSONALES.**

Los resultados obtenidos corresponden a la percepción que obtuvieron los 91 niños y niñas correspondientes al fenómeno estudiado, se presentan a continuación.

##### **A. DIAGRAMA DE DISPERSIÓN PARA LA DIMENSIÓN JUEGO SIMBÓLICO Y LA VARIABLE RELACIONES INTERPERSONALES**



## B. PRUEBA DE NORMALIDAD: CALCULO DEL P-VALOR

		JUEGO SIMBOLICO	RELACIONES INTERPERSONALES
N		91	91
Parámetros normales <sup>a,b</sup>	Media	27,48	44,33
	Desviación estándar	6,820	6,130
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,126	,218
	Positivo	,115	,177
	Negativo	-,126	-,218
Estadístico de prueba		,126	,218
Sig. asintótica (bilateral)		,001 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

Según los resultados alcanzados a través de la prueba de “Kolmogorov-Smirnov”, fueron aplicados a los datos que corresponden a la variables: juego simbólico y relaciones interpersonales, el cual se obtuvo que no cuentan con una forma de distribución de tipo normal, ya que a obtenerse un “Valor p-significancia de 0.000 menor a 0.05”, esto significa que los datos no resultan ser no paramétricos, por tal motivo se aplicara la prueba de “**Pearson**”, para obtener las relación de ambas variables.

### C. COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

		JUEGO SIMBOLICO	RELACIONES INTERPERSONALES
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	,633**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	91	91
RELACIONES INTERPERSONALES	Correlación de Pearson	,633**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	91	91

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

### INTERPRETACIÓN:

Para el “**Coefficiente de correlación de Pearson**”, entre ambas variables: juego simbólico y relaciones interpersonales se obtuvo un valor de 0,633, lo cual significa la existencia de una correlación positiva y moderada.

### C. COEFICIENTE DE DETERMINACIÓN

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,633 <sup>a</sup>	,401	,394	4,773

a. Predictores: (Constante), JUEGO SIMBOLICO

### INTERPRETACIÓN:

El coeficiente de determinación entre las variables juego simbólico y la relaciones interpersonales, según la percepción de los niños/as es de 0,401 lo cual indican que el porcentaje de dependencia entre ambas variables es de 40,1%.

### D. PRUEBA DE HIPÓTESIS

H<sub>a</sub> = La juego simbólico es determinante en las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

H<sub>o</sub> = La juego simbólico no es determinante en las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

### Tabla de contingencia entre la dimensión juego simbólico y la variable relaciones interpersonales

		RELACIONES INTERPERSONALES			Total	
		Sin consolidar	Por consolidar	Consolidadas		
JUEGO SIMBOLICO	Desfavorable	Recuento	2	1	0	3
		% dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	40,0%	1,4%	0,0%	3,3%
	Regular	Recuento	3	45	4	52
	% dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	60,0%	62,5%	28,6%	57,1%	
	Favorable	Recuento	0	26	10	36
	% dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	0,0%	36,1%	71,4%	39,6%	
Total		Recuento	5	72	14	91
	% dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	

### Prueba de chi cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	29,845 <sup>a</sup>	4	,000
Razón de verosimilitud	18,141	4	,001
Asociación lineal por lineal	14,031	1	,000
N de casos válidos	91		

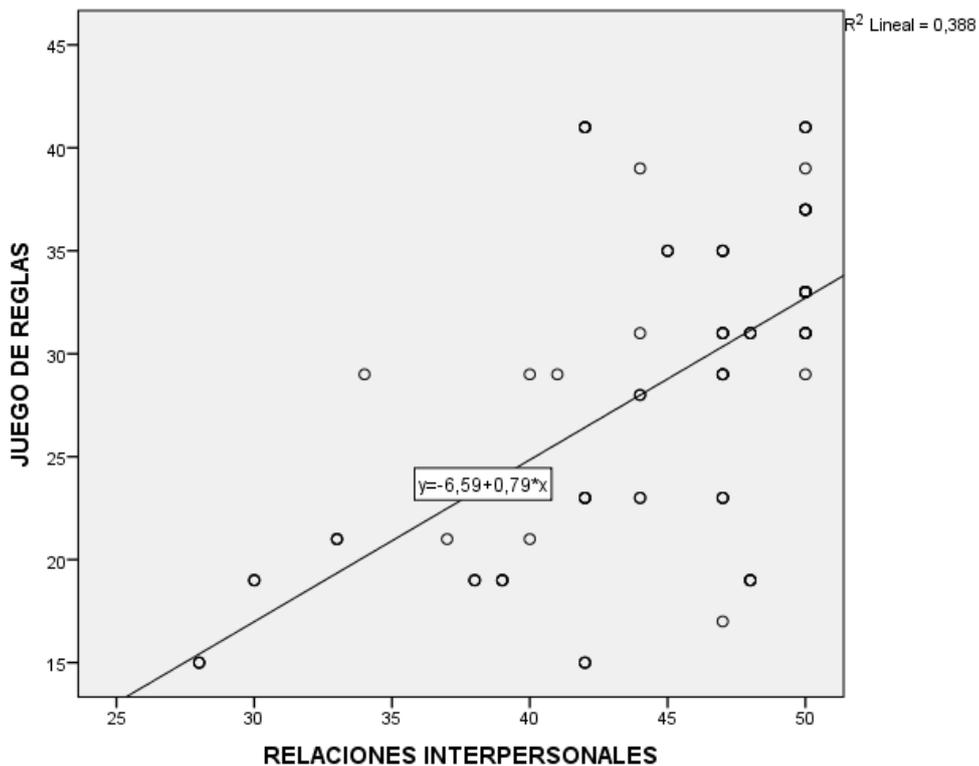
a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,16.

Habiendo sido “**p-valor calculado igual a 0.00, menor al 0.05**”, por este motivo se rechaza la hipótesis nula, para aceptar a la hipótesis alterna, debido a que existe una relación entre las variables juego simbólico y las relaciones interpersonales.

#### 4.7. RESULTADOS PARA LA CORRELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN JUEGO DE REGLAS Y LA VARIABLE RELACIONES INTERPERSONALES

Los resultados obtenidos corresponden a la percepción que obtuvieron los 91 niños y niñas correspondientes al fenómeno estudiado, se presentan a continuación.

##### A. DIAGRAMA DE DISPERSIÓN PARA LA DIMENSIÓN JUEGO DE REGLAS Y LA VARIABLE RELACIONES INTERPERSONALES



##### B. PRUEBA DE NORMALIDAD: CALCULO DEL P-VALOR

	JUEGO DE REGLAS	RELACIONES INTERPERSONALES
N	91	91
Parámetros normales <sup>a,b</sup> Media	28,25	44,33

	Desviación estándar	7,737	6,130
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,144	,218
	Positivo	,136	,177
	Negativo	-,144	-,218
Estadístico de prueba		,144	,218
Sig. asintótica (bilateral)		,000 <sup>c</sup>	,000 <sup>c</sup>

Según los resultados alcanzados a través de la prueba de “**Kolmogorov-Smirnov**”, fueron aplicados a los datos que corresponden a la variables: juego de reglas y relaciones interpersonales, el cual se obtuvo que no cuentan con una forma de distribución de tipo normal, ya que a obtenerse un “**Valor p-significancia de 0.000 menor a 0.05**”, esto significa que los datos no resultan ser no paramétricos, por tal motivo se aplicara la prueba de “**Pearson**”, para obtener las relación de ambas variables.

### C. COEFICIENTE DE CORRELACIÓN

		JUEGO DE REGLAS	RELACIONES INTERPERSONALES
JUEGO DE REGLAS	Correlación de Pearson	1	,623**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	91	91
RELACIONES INTERPERSONALES	Correlación de Pearson	,623**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	91	91

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

### INTERPRETACIÓN:

Para el “**Coefficiente de correlación de Pearson**”, entre ambas variables: juego de reglas y relaciones interpersonales se obtuvo un valor de 0,623, lo cual significa la existencia de una correlación positiva y moderada.

### C. COEFICIENTE DE DETERMINACIÓN

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación
1	,623 <sup>a</sup>	,388	,381	4,823

a. Predictores: (Constante), JUEGO DE REGLAS

### INTERPRETACIÓN:

El coeficiente de determinación entre las variables juego de regla y la relaciones interpersonales, según la percepción de los niños/as es de 0,388, lo cual indican que el porcentaje de dependencia entre ambas variables es de 38,8%.

### D. PRUEBA DE HIPÓTESIS

H<sub>a</sub> = El juego de reglas es determinante en las “Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

H<sub>o</sub> = El juego de reglas no es determinante en las: “Relaciones interpersonales de los niños/as de los niños/as de la institución educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado”.

**Tabla de contingencia entre la dimensión juego de reglas y la variable relaciones interpersonales**

		RELACIONES INTERPERSONALES			Total
		Sin consolidar	Por consolidar	Consolidadas	
Desfavorable	Recuento	2	4	0	6

JUEGO DE REGLAS	% dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	40,0%	5,6%	0,0%	6,6%
Regular	Recuento	3	35	1	39
	% dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	60,0%	48,6%	7,1%	42,9%
Favorable	Recuento	0	33	13	46
	% dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	0,0%	45,8%	92,9%	50,5%
Total	Recuento	5	72	14	91
	% dentro de RELACIONES INTERPERSONALES (agrupado)	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

### Prueba de chi cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	22,371 <sup>a</sup>	4	,000
Razón de verosimilitud	22,442	4	,000
Asociación lineal por lineal	17,611	1	,000
N de casos válidos	91		

a. 5 casillas (55,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,33.

Habiendo sido “**p-valor calculado igual a 0.00, menor al 0.05**”, por este motivo se rechaza la hipótesis nula, para aceptar a la hipótesis alterna, debido a que existe una relación entre las variables juego de reglas y las relaciones interpersonales.

## DISCUSIÓN

En esta sección se presentan un análisis detallado de la sección más importante antes de llegar a las conclusiones de la presente investigación, donde menciona a algunos autores que llegaron a conclusiones parecidas y son relevantes de mencionar.

**Carrasco (2017)** Concluye que:

- A través de la Escala de “Nelson Ortiz”, se pudo determinar el desarrollo social de los alumnos, el cual se notó que hubo una importante mejora, debido a que se evidenció que pueden existir cambios sustanciales en el desarrollo social de los alumnos.
- Se cuenta con los materiales necesarios para orientar de forma positiva a los alumnos.
- Se logró visualizar el cambio que pueden tener los alumnos, mediante su manera de pensar, actuar, y sobre todo lo manera que tienen a la hora de integrarse con los demás compañeros y las demás personas.
- Los juegos simbólicos aplicados tienen los materiales necesarios para la orientación de los alumnos, debido a que cuentan con una guía eficaz para el desarrollo de las actividades, de esta forma se logró que sean más sociables, e interactivos.

Según la tabla N°1 y gráfico N°1 se puede evidenciar que el 57,14% de los niños/as el juego social les permite un desarrollo regular debido a que aunque se utilicen actividades por parte de la docente basadas en el juego simbólico y de reglas, la limitación para integrar a la totalidad de los niños/as condiciona el fortalecimiento de las capacidades orientadas a favorecer las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización.

Por otra parte, se aprecia que a un 39,56% de la muestra el juego social le es favorable para su desarrollo lo que representa que el uso continuo de actividades por parte de la docente basadas en el juego simbólico y de reglas, así como las habilidades que tiene para integrar a los niños/as permite que se fortalezcan capacidades orientadas a beneficiar las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización.

Por último, tan solo para el 3,30% de los niños/as el juego social es desfavorable debido a que uso limitado de actividades por parte de la docente basada en el juego simbólico y de reglas; así como inadecuada organización para la adecuada integración de los infantes restringe el fortalecimiento de capacidades orientadas a favorecer las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización.

Según **Sáenz y Toro (2015)** Concluye que:

- Mediante las categorías sobre los conceptos de las relaciones interpersonales, se logró conocer cuáles son las equivocaciones que presentan comúnmente los niños, lo cual es importante determinar cómo influyen cada una de estas equivocaciones en su desarrollo, con el fin de poder intervenir de manera positiva, para fortalecer estas áreas que afectan al desarrollo del niño.
- En las relaciones interpersonales se encuentran niveles que se encuentran bajos de lo ideal, pero cuando los niños participan en actividades en grupos aportan interacción.
- Cuando las sesiones avanzaban los niños tenían más tolerancia, con respecto a relacionarse entre los niños.

Para **Taipe (2015)**, Concluye que:

- Es evidente que esta una influencia significativa ente el juego infantil, que implementan los educadores para que pueda existir un proceso de socialización entre los niños y

niñas, por eso es importante que existan juegos didácticos, de nivel y de mejor calidad.

- Al momento de socializar los niños y las niñas presentan problemas como lo son: la timidez, la pena, introversión, son perezosos, por tal motivo dificultan su desarrollo dentro de la sociedad, como también en los niveles cognitivos y emocionales.
- La implementación de los diferentes juegos infantiles, tienen la capacidad y la habilidad de poder ayudar en todos los procesos de socialización de los niños y las niñas, debido a permiten fortalecer y estimular el desarrollo, emocional, social y cognitivo.

Según la tabla N°2 y gráfico N°2 se puede evidenciar que el 79,12% los niños y niñas están por consolidar las relaciones interpersonales, lo que significa que los infantes tienen la capacidad de poder interactuar entre sí y con la docente, con el fin de establecer relaciones mediante la expresión de sus emociones, dudas e inquietudes; asimismo, tienen la intención y el deseo de apoyar y colaborar asistiendo a la mayoría de pedidos e indicaciones que les comunican.

Para **Acaro (2016)**, Concluye que:

- Cuando se aplica un programa que se encuentra centrado en todas las estrategias didácticas, producen efectos significativos en la socialización de los alumnos de cinco años a través del juego dramático.
- Cuando los alumnos se encontraban realizando los juegos dramáticos, se logró determinar que se expresaban mejor dentro de la aceptación, integración, comunicación y adaptación, ya que lograron puntos altos que van a fortalecer la socialización de los alumnos.

Según **Espeza y Mallqui (2014)**, Concluye que:

- Los juegos simbólicos influyen de manera positiva en la socialización del niño, debido a que les permiten desenvolverse en el medio en que se encuentren.
- Los juegos simbólicos cuentan con efectos importantes para la vida cotidiana y sobre todo la etapa adulta que tendrá el niño, ya que le permitirá integrarse de manera significativa en un determinado grupo social, esto permitirá su propia identificación personal, de igual manera el rescate de la socialización en armonía.

Por otra parte, el 15,38% de los niños/as ha consolidado las relaciones interpersonales debido a que demuestran la habilidad para interactuar entre sí y con la docente, estableciendo relaciones a través de la expresión, comprensión y absolución de sus emociones, dudas e inquietudes; asimismo, participan activamente colaborando y asistiendo a los pedidos e indicaciones que los demás les manifiestan.

Por último, el 5,49% de los niños/as aún no han consolidado las habilidades interpersonales, lo que significa que tienen limitaciones para interactuar con otros compañeros restringiendo su participación; asimismo, en muchos casos se ponen reacios a las indicaciones y pedidos que se les solicita que hagan; además se muestran evitativos para brindar apoyo a los demás compañeros.

Para **Matamoros y Corichahua (2017)**, Concluye que:

- Que los preescolares de esta institución educativa tienen un nivel de confianza muy alto, lo que indica que los juegos simbólicos si pueden influir de manera positiva en el desarrollo de las diferentes habilidades y capacidades sociales, de igual se observó que estos juegos permiten la integración de los preescolares al grupo familiar y social.

Finalmente para **Cuba y Palpa (2015)**, indican que:

- Existe una relación importante entre el hogar y el desarrollo creativo de los preescolares.

- Como también existe una relación de gran importancia entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad, fluidez, originalidad, y la sensibilidad.

## CONCLUSIONES

- Se identificó que para el 57,14% de los niños/as el juego social les permite un desarrollo regular debido a que aunque se utilicen actividades por parte de la docente basadas en el juego simbólico y de reglas, la limitación para integrar a la totalidad de los niños/as condiciona el fortalecimiento de las capacidades orientadas a favorecer: “Las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización”.
- El 79,12% de los niños y niñas han fortalecido sus relaciones interpersonales, debido a que interactúan entre sí y con la docente, con la finalidad de establecer vínculos afectivos a través de la expresión de sus emociones, dudas e inquietudes; asimismo, tienen la intención y el deseo de apoyar y colaborar asistiendo a la mayoría de pedidos e indicaciones que les comunican.
- El coeficiente de determinación entre las variables juego social y la relaciones interpersonales, según la percepción de los niños/as es de 0,398, lo cual indican que el porcentaje de dependencia entre ambas variables es de 39,8%.
- El coeficiente de determinación entre las variables juego simbólico y la relaciones interpersonales, según la percepción de los niños/as es de 0,401 lo cual indican que el porcentaje de dependencia entre ambas variables es de 40,1%.
- El coeficiente de determinación entre las variables juego de regla y la relaciones interpersonales, según la percepción de los niños/as es de 0,388, lo cual indican que el porcentaje de dependencia entre ambas variables es de 38,8%.

## RECOMENDACIONES

Para favorecer el juego simbólico, las docentes deben procurar brindar a los niños/as las herramientas y situaciones necesarias para que este tipo de juego se desarrolle simulando situaciones ficticias que les ayuden a aprender cómo actuar si se tratara de situaciones reales; por lo que es importante poner a su disposición juguetes adecuados para estimular este tipo de aprendizaje. Si les proporcionamos determinados juguetes que les ayudan a imitar los comportamientos adultos, como un volante de juguete, estaremos estimulando sus habilidades.

Es importante poner a su disposición juguetes adecuados para estimular este tipo de aprendizaje. Si les proporcionamos determinados juguetes que les ayudan a imitar los comportamientos adultos, como un volante de juguete, estaremos estimulando sus habilidades, por lo que Debemos dejar que el peque desarrolle el juego simbólico tanto tiempo como desee. Es importante no cortar al niño en mitad de su proceso imaginativo, pues podría crearle cierta frustración. Para ello, lo mejor es escoger para jugar momentos del día en los que sepamos que dispone de cierto tiempo libre.

Es necesario que las docentes planifiquen su programación anual considerando la premisa de que el uso del juego, tanto simbólico como el de reglas guiados adecuadamente permiten fortalecer los vínculos afectivos a partir de las situaciones de afecto que se dan durante la practica consolidando en los niños y niñas las habilidades para establecer en el desarrollo de su vida relaciones interpersonales.

Las docentes deben fortalecer su capacitación en cuanto a la forma de integración social de los niños y niñas en el entorno educativo; así como de orientar de forma personalizada o mediante la escuela de padres de a todos los familiares para que realicen actividades de extensión y las capacidades para interrelación se aborden en todo el contexto social.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaro Cornejo, Adis Elita (2016). *El juego dramático y sus efectos en la socialización de los niños de educación inicial de 5 años de la I.E.P. Marvista- Paita, 2015.* Facultad de Educación y Humanidades. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Perú.
- Alvarado, M. (2007). *Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los niños en la I.E.I. N° 81015 Carlos Emilio Uceda Mesa de Trujillo.* Facultad de Educación, Universidad Nacional de Trujillo. Perú.
- Amador Martínez, A. (2008). *Análisis psicológico de la formación de interrelaciones personales en niños de grupos de preescolares.* En: Investigaciones Psicológicas y Pedagógicas del niño cubano. La Habana. Editorial Pueblo y Educación. p. 195-204.
- Antolín. M. (2006). *Como Estimular el Desarrollo de los niños y Despertar sus Capacidades: para Padres y Educadoras.* Buenos Aires: Editorial Círculo Latino Austral
- Bello Carrillo, Sonia Patricia (2016). *Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria.* Facultad de Educación y Humanidades. Universidad Militar Nueva Granada. Cajicá.
- Brites, G. y Muller M. (1994). *Manual para la Estimulación Temprana.* Buenos Aires: Editorial Bonum.
- Bruzzo, M y Jacobovich, M. (2007). *Escuela para Educadoras.* Buenos Aires, Rep. Argentina: Editorial Cardix Internacional S.A.
- Cardenas Calderon, Daniela y Robles Yacuechime, Lina Paola (2014). *Relaciones interpersonales de los niños del grado preescolar en la Institucion Educativa San Francisco de Asis, Sede Circacia.* Programa de Formación complementaria. Institución educativa escuela normal superior.
- Carrasco Zurita, Andrea Carolina (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años.* Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad Técnica de Ambato. Ecuador
- Comas, Pubill Soler (2008). *El juego como estrategia didáctica.* Primera ed. Francia: Laboratorio Educativo.

- Cuba Morales, Nery Luz y Palpa Medrano, Estefani (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Facultad de Educación Inicial. Universidad Nacional de Educación. Perú.
- Delgado, L. (2009). *Estrategias lúdicas motrices para desarrollar el esquema corporal en los niños de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa N° 302 Santa Rafaela María de Chota*. Facultad de Educación, Universidad Nacional de Trujillo. Perú.
- Escobar Aleaga, M (2014). *El Juego En El Desarrollo Social En Niños/As De 3-4 Años De Edad*. Primera ed. Ambato: UTA.
- Espeza Vargas, Marleni y Mallqui Soto, Lizbet (2014). *El juego simbólico en la socialización de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 142 de Santa Ana Huancavelica*. Facultad de Educación. Universidad Nacional de Huancavelica. Perú.
- Fandiño, Graciela. (2014). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Fernández, Z. (2004). *Orientación y Bienestar del Educando*. Huacho-Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Gerardo, H. (2010). *Importancia del juego en la educación*. Recuperado de <http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en-la-educacion>.
- Girón, Enma. (2008). *Juegos y Dinámicas*. Ediciones Jafer.
- Guevara Pérez, Adelaida (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja, Querocoto, 2014*. Maestría en Ciencias Mención: Gestión de la Educación, Escuela de Postgrado. Universidad Nacional de Cajamarca. Perú.
- Idrogo, J. (2007). *La aplicación de los juegos psicomotores para lograr la socialización en estudiantes de 3 y 4 años de edad de Educación Inicial*. Universidad de Cajamarca. Perú.
- Olivares-Cardoza, Sandra (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Piura. Perú.
- Leyva, Ana María (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

- Lino, G. y Moreno, N. (2004). *Psicología del desarrollo humano*. Huacho Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- López Cassà, Èlia (2015). Educación emocional programa para 3-6 años. Madrid: Editorial Wolters Kluwer.
- Marin Velasco, Lady Xiomara (2017). *El desarrollo de la inteligencia emocional y las relaciones interpersonales de los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Centro de Estimulación adecuada sueños y alegrías, en suba Bilbao de la Ciudad de Bogotá, D.C.* Facultad de Educación, Universidad Santo Tomás. Colombia.
- MacMillan (2016). El juego infantil y su metodología. Recuperado de: [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_advantage\\_solucionario.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_advantage_solucionario.pdf)
- Montañés, J. (2005). *El juego en el medio escolar*. Universidad de La Castilla. España
- Muñagorri Salabarría, Esnedy e Idalmis C. Guerra González (2008). *Premisas básicas para lograr el desarrollo de las relaciones interpersonales entre los niños y niñas de la Educación Preescolar*. Disponible en: Opuntia Brava.
- Muñoz López, Laura (2017). *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. Facultad de Educación Infantil. Universidad de Valladolid. España.
- Omeñaca Cilla, Vicente Ruiz (2011). *Juegos Cooperativos y Educación Física*. Tercera ed. Barcelo: Paidotribo.
- Orozco Almeida, Maribel Rosario (2016). *La aplicación del dramaticuentos como estrategia para mejorar las relaciones interpersonales de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la I.E.I. N° 283 de Puerto Inca, Huánuco. 2014*. Facultad de Educación y Humanidades, Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Perú.
- Pérez Cordero (2010). *La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación*. Revista la educación de la Universidad de Extremadura.
- Rain Huentemilla, Nilsa (2017). *Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto Mapuche en Chile*. Facultad de Psicología. Universidad Autónoma de Madrid. España.
- Reyes Navia R. (2009). *El juego Proceso de desarrollo y socialización*. Segunda ed. Colombia: Editorial Magisterio.

- Santin, N., Carchi, M. (2012). *La organización familiar y su incidencia en la autoestima de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela "Luis Antonio Erique Ortega"*. Ecuador: Universidad Nacional de Loja Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia.
- Taípe Caiza Olga Judith (2015). *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del centro educativo episcopal "Catedral de El Señor". Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial*. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad Central del Ecuador.
- Rogers, C. (2011). *El proceso de convertirse en persona: Mi técnica terapéutica*. México-Buenos Aires-Barcelona: Paidós.
- Saenz Parra Julio Cesar y Toro Barreto Christian Fernando (2015). *El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición, de la I.E.D. Marco Tulio Fernández, sede b, jornada mañana, de Bogotá*. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad Libre. Bogotá D.C.
- Sarmiento Díaz M. (2009). *Estimulación oportuna*. Primera ed. Santa fe Bogotá: Santo Tomas.
- Silberg, J. (2000). *Juegos para hacer Pensar a los niños*. Barcelona – España: Editorial Paidós S.A.
- Valls P. (2010). *Aspectos básicos del desarrollo infantil: la etapa de 0 a 6 años*. Primera ed. España: Liberduplex.

**ANEXO N° 01**  
**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO: EL JUEGO SOCIAL EN EL FORTALECIMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS NIÑOS/AS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°401 MUNDO INFANTIL DE PUERTO MALDONADO**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b></p> <p>¿Cuán determinante es el juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el nivel de desenvolvimiento en el juego social de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado?</li> <li>• ¿Cuál es el grado de establecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado?</li> <li>• ¿Cuán determinantes son las dimensiones del juego social</li> </ul>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b></p> <p>Establecer el nivel de determinación del juego social en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar el nivel de desenvolvimiento en el juego social de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.</li> <li>• Identificar el grado de establecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.</li> <li>• Identificar el nivel de determinación de las</li> </ul>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b></p> <p>Ha: El juego social es determinante en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.</p> <p>Ho: El juego social no es determinante en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</b></p> <p>Ha: Las dimensiones de la variable el juego social son determinantes en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.</p> <p>Ho: Las dimensiones de la variable el juego social no son determinantes en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.</p>	<p><b>VARIABLE 1:</b></p> <p><b>EL JUEGO SOCIAL</b></p> <p><u>Dimensiones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El juego simbólico</li> <li>▪ El juego de reglas</li> </ul> <p><b>VARIABLE 2:</b></p> <p><b>LAS RELACIONES INTERPERSONALES</b></p> <p><u>Dimensiones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresividad</li> <li>▪ Comunicación</li> <li>▪ Colaboración</li> </ul>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Corresponde a la investigación descriptiva correlacional sobre la relación o independencia entre variables, trabajan conjuntamente con los valores medidos en dos o más variables, tratando de apreciar si una es función de otra y otras, o si está relacionada o no y en qué grado.</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Se determinó utilizar el diseño ex-post-facto retrospectivo, en el que la selección de individuos se efectúa según sus características en la variable dependiente, para que de forma retrospectiva, se busquen variables independientes que expliquen la dependiente, por lo que no se manifiesta un control directo sobre la variable independiente:</p> <p style="text-align: center;"><b>X</b> → <b>Y</b></p> <p><b>Donde:</b> X: El juego social Y: Las relaciones interpersonales</p>

<p>en las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado?</p>	<p>dimensiones del juego social en las relaciones interpersonales de los niños/as de 5 años de la Institución Educativa N°401 Mundo Infantil de Puerto Maldonado.</p>			<p><b>POBLACIÓN:</b> 120 niños/as.</p> <p><b>MUESTRA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Selección:</b> Probabilístico</li> <li>- <b>Tamaño:</b> 91 niños/as.</li> </ul> <p><b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS</b>  <b>Técnica:</b> Encuesta  <b>Instrumento:</b> 02 cuestionarios</p> <p><b>TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS</b>  Análisis descriptivo  Coeficiente de determinación  Prueba de chi cuadrado</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**ANEXO N°2**  
**BASE DE DATOS DE LA VARIABLE JUEGO SOCIAL**

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30
1	3	3	2	3	2	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	2	3	2	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3
2	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3
3	1	3	1	3	1	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3
4	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1
5	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2
6	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3
7	1	1	3	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3	3	1	3	1	1
8	3	3	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3
9	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3
10	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1
11	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3
12	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1
13	3	3	1	3	1	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3
14	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3
17	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1
18	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1
20	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
21	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1
22	3	3	1	3	1	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3
23	1	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3

24	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3
25	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1
27	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1
28	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3
29	1	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1
30	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3
31	3	3	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	3	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	3
32	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3
33	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1
34	3	3	1	3	1	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	3	3	3
35	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	3	3	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
37	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1
38	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1
39	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
40	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	3	1
41	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
42	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1
43	3	3	1	3	1	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	1	3	1	3	3
44	1	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1
45	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	
46	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	
48	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1
49	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3
50	1	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	1	3	3	1	1	3	1	1	3

51	3	3	1	3	1	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	1	3	1	3	1	1	3	1	1	3	3	3	
52	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3
53	1	3	1	3	1	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	3	1	3	1	3	
54	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	3	3	3	3	1	1	
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	
56	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3
57	1	1	3	1	3	1	1	1	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3	3	1	3	1	1
58	3	3	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3
59	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	1	3	3
60	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1
61	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3
62	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	1	1	1
63	3	3	1	3	1	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3
64	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	3	3	1	1
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
66	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	1	3	1	1	3	1	3	1	3
67	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1
68	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
69	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	3	1	3	1	1
70	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
71	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	1
72	3	3	1	3	1	1	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3
73	1	3	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3
74	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3
75	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3
76	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1
77	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1

78	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	
79	1	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	
80	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	
81	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	
82	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1
83	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	
84	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	
85	1	3	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	
86	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3	3	
87	3	3	2	3	2	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	2	3	2	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	
88	3	3	3	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	3	1	1	3	3	3	
89	1	3	1	3	1	1	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	
90	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1
91	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	

### ANEXO N°3

#### BASE DE DATOS DE LA VARIABLE RELACIONES INTERPERSONALES

N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
5	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
6	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
7	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
8	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1
9	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
10	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
12	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
14	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2
15	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
16	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
17	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
18	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1
19	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
20	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
23	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1

24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
25	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1
26	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	
28	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	
29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
32	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
33	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	2	
34	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
35	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	
36	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
37	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	
38	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	
39	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	
40	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	
41	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	
42	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	
43	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
44	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	
45	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
46	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	
47	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	
48	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	
49	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	
50	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	

51	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
52	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2
53	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
54	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
55	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
56	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
57	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
58	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1
59	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
60	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2
61	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
62	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2
63	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
64	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2
65	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
66	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
67	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
68	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1
69	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
70	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2
71	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
72	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
73	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1
74	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
75	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1
76	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2
77	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2

78	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
79	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
80	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
81	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1
82	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2
83	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
84	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
85	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
86	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
87	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
88	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2
89	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
90	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
91	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1