



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

**INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:**

**“LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS”**

Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana.

**Autora:** Guato Cando, Tania Elizabeth

**Tutora:** PhD. Mantilla García, Jimena Paola

Ambato - Ecuador

Marzo, 2019

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS”**, de Tania Elizabeth Guato Cando, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, Octubre 2018

LA TUTORA

.....  
PhD. Mantilla García, Jimena Paola

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO**

Los criterios emitidos en el Trabajo de Investigación “**LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS**”, como también los contenidos, ideas, objetivos y futura aplicación del trabajo de investigación son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, Octubre 2018

LA AUTORA

.....  
Guato Cando, Tania Elizabeth

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este proyecto de investigación o parte de él, un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi proyecto de investigación con fines de difusión pública; además apruebo la reproducción de este trabajo, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, Octubre 2018

LA AUTORA

.....

Guato Cando, Tania Elizabeth

## **APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR**

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS”**, de Tania Elizabeth Guato Cando, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana.

Ambato, Marzo 2019

Para constancia firman:

\_\_\_\_\_

PRESIDENTE/A

\_\_\_\_\_

1er VOCAL

\_\_\_\_\_

2do VOCAL

## **DEDICATORIA**

Este proyecto de investigación va dedicado a todas las personas que me apoyaron, guiaron y estuvieron acompañándome durante el transcurso y avance de este proceso, a mi Padre y mi Madre, quienes día a día me motivaron y no dejaron que me rinda y siga firme hasta culminar este proyecto, a mis hermanos(as), a mis cuñados y sobrinas(os), que estuvieron en todo momento, a mis primos, tíos, amigos y sobre todo a mi abuelita materna, quienes me brindaron su ayuda, a todos que con sus consejos de vida, permitieron la realización y culminación de esta etapa profesional.

*Tania*

## **AGRADECIMIENTO**

La presente investigación se ve cristalizada gracias, en primer lugar a Dios, quien me ha dado lo más valioso que es el regalo de vida, sabiduría y cuidado día a día, me ha permitido alcanzar este gran logro, al apoyo moral y económico de mis padres, quienes me brindaron en todo momento, a mis familiares y amigos especiales que no me abandonaron en ningún momento, desde el inicio hasta el final de este trayecto, por eso puedo reiterar mis sinceros agradecimientos y paciencia, a todas las personas que me demostraron su apoyo siempre, a la Lcda. Paulina Inca, encargada del lugar donde se realizó la investigación porque me dio la apertura y oportunidad para estar en dicha institución para el avance de esta investigación.

*Tania*

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO .....	iii
DERECHOS DE AUTOR .....	iv
APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR.....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE GENERAL .....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xi
ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS .....	xii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiii
RESUMEN.....	xiv
SUMMARY .....	xv
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA .....	2
1.1. TEMA .....	2
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
1.1.1. Contexto. ....	2
1.1.2. Formulación del problema.....	4
1.2. JUSTIFICACIÓN .....	4
1.3. OBJETIVOS .....	5
1.3.1. Objetivo General .....	5
1.3.2. Objetivos Específicos .....	5



CAPÍTULO II .....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. ESTADO DEL ARTE.....	6
2.2. FUNDAMENTO TEÓRICO .....	9
2.2.1. EL JUEGO .....	9
2.2.1.1. Antecedentes .....	9
2.2.1.2. Teorías del juego.....	10
2.2.1.3. Importancia del Juego en el desarrollo del niño .....	11
2.2.1.4. Beneficios del Juego en la infancia.....	13
2.2.1.5. Características del juego .....	13
2.2.1.6. Clasificación del juego.....	16
2.2.1.6.1. Juegos de Interacción .....	19
2.2.1.7. El juego y la estimulación temprana en la infancia.....	24
2.2.2. Desarrollo Social.....	25
2.2.2.1. Componentes del desarrollo social.....	26
2.2.2.2. Desarrollo social en niños de 3 a 5 años .....	27
2.2.2.2.8. Conducta social .....	32
2.2.3. Relación entre el Desarrollo Social y el Juego.....	33
2.3. DETERMINACIÓN DE HIPÓTESIS .....	34
CAPÍTULO III.....	35
MARCO METODOLÓGICO .....	35
3.1. NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	35
3.2. SELECCIÓN DEL ÁREA O ÁMBITO DE ESTUDIO .....	35
3.3. POBLACIÓN.....	36
3.3.1. CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN.....	36
3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	37

3.4.1. Variable independiente: El juego de interacción .....	37
3.4.1 Variable dependiente: Desarrollo Social.....	38
3.5. DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	39
CAPÍTULO IV.....	41
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	41
4.2. Verificación de la hipótesis.....	52
CONCLUSIONES .....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55
BIBLIOGRAFÍA .....	55
CITAS BIBLIOGRÁFICAS - BASES DE DATOS UTA .....	61
ANEXOS .....	62
Anexo N° 1. Plan de Estimulación Temprana.....	63
Anexo N° 2.- Solicitud de Aceptación .....	71
Anexo N° 3.- Consentimiento Informado .....	72
Anexo N° 4.- Ficha Individual .....	73
Anexo N° 5.- Test de EAD- Nelson Ortiz.....	75
Anexo N° 6.- Informe Individual .....	77
Anexo N° 7.- Ficha de Observación.....	78
Anexo N° 8.- Fotografías .....	79

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico N° 1</b> Trata de contar experiencias .....	41
<b>Gráfico N° 2</b> Diferencia hombre y mujer .....	42
<b>Gráfico N° 3</b> Dice el nombre de su mamá y de su papá.....	43
<b>Gráfico N° 4</b> Puede desvestirse solo .....	44
<b>Gráfico N° 5</b> Comparte juegos con otros niños.....	45
<b>Gráfico N° 6</b> Tiene amigo(s) especial(es) .....	46
<b>Gráfico N° 7</b> Sabe cuántos años tiene .....	47
<b>Gráfico N° 8</b> Organiza juegos .....	48
<b>Gráfico N° 9</b> Conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo de residencia .....	49
<b>Gráfico N° 10</b> Habla de su familia .....	50
<b>Gráfico N° 11</b> Resultado del Test EAD - Nelson Ortiz, inicial y final .....	51

## ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

<b>Fotografía N° 1</b> Centro de Salud.....	79
<b>Fotografía N° 2</b> Sala de estimulación .....	79
<b>Fotografía N° 3</b> Firma del consentimiento Informado.....	80
<b>Fotografía N° 4</b> Ficha Individual .....	80
<b>Fotografía N° 5</b> Trabajo Individual.....	81
<b>Fotografía N° 6</b> Trabajo Individual 2.....	81

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla N° 1</b> Trata de contar experiencias .....	41
<b>Tabla N° 2</b> Diferencia hombre y mujer .....	42
<b>Tabla N° 3</b> Dice el nombre de su mamá y de su papá.....	43
<b>Tabla N° 4</b> Puede desvestirse solo.....	44
<b>Tabla N° 5</b> Comparte juegos con otros niños.....	45
<b>Tabla N° 6</b> Tiene amigo(s) especial(es) .....	46
<b>Tabla N° 7</b> Sabe cuántos años tiene .....	47
<b>Tabla N° 8</b> Organiza juegos .....	48
<b>Tabla N° 9</b> Conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo de residencia.....	49
<b>Tabla N° 10</b> Habla de su familia .....	50
<b>Tabla N° 11</b> Resultado del Test EAD - Nelson Ortiz, inicial y final .....	51

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**  
**“LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL EN**  
**LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS”**

**Autora:** Guato Cando, Tania Elizabeth

**Tutora:** PhD. Mantilla García, Jimena Paola

**Fecha:** Octubre 2018

**RESUMEN**

La presente investigación plantea el tema “Los juegos de interacción en el desarrollo social en niños y niñas de 3 a 5 años”, durante el desarrollo se evaluó el área personal social en niños y niñas con el Test Nelson Ortiz, al establecer el perfil del desarrollo social con los resultados obtenidos del Test y al proponer un plan de estimulación temprana para el desarrollo social en niños y niñas, a través de los juegos de interacción, con el propósito de determinar la influencia de los juegos de interacción en el desarrollo social en los niños y niñas; se demostró mediante la aplicación de un Test inicial y final regidos dentro de los parámetros normativos del desarrollo (Alerta-Medio-Medio Alto- Alto), los cuales arrojaron resultados favorables al culminar la evaluación para el análisis e interpretación del mismo, los participantes pasaron del nivel Medio al nivel Medio Alto y del nivel Medio Alto al nivel Alto, donde en el nivel Alerta no se encontró ningún participante, lo que evidencia un avance en su desarrollo social tras la aplicación del plan de estimulación temprana de los juegos de interacción social; todo el proceso se ejecutó con la finalidad de dar solución al problema planteado, para esto se cumplió con los objetivos mencionados anteriormente, logrando establecer cuán importante es emplear juegos de interacción social, a través de estos los niños aprenden a ser seres autónomos e independientes, adquieren competencias sociales, ser amigables, a compartir y organizar juegos, ser respetuosos; habilidades que permiten relacionarse con su entorno socio-cultural, las cuales son bases importantes para su desarrollo social.

**PALABRAS CLAVES:** DESARROLLO\_SOCIAL, TEST\_NELSON\_ORTIZ, JUEGOS\_INTERACCIÓN, SOCIO\_CULTURAL INTERACCIÓN\_SOLCIAL

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**  
**“LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL EN**  
**LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS”**

**Autora:** Guato Cando, Tania Elizabeth  
**Tutora:** PhD. Mantilla García, Jimena Paola  
**Fecha:** Octubre 2018

**SUMMARY**

The present research raises the theme "Interaction games in social development in children from 3 to 5 years", during the development was evaluated the personal social area in boys and girls with the Nelson Ortiz Test, when establishing the profile of the social development with the results obtained from the Test and by proposing an early stimulation plan for social development in boys and girls, through interaction games, with the purpose of determining the influence of interaction games on social development in the boys and girls; it was demonstrated through the application of an initial and final Test governed within the normative parameters of development (Alert-Middle-High-High Medium), which gave favorable results at the end of the evaluation for the analysis and interpretation of the same, the participants passed from the Middle level to the Medium High level and from the Medium level High to the High level, where at the Alert level no participants were found, which shows an advance in their social development after the application of the early stimulation plan of the social interaction games ; The whole process was carried out in order to solve the problem, for this purpose the objectives mentioned above were met, establishing how important it is to use social interaction games, through these children learning to be autonomous and independent beings, acquire social skills, be friendly, share and organize games, be respectful; skills that allow you to relate to your socio-cultural environment, which are important bases for your social development.

**KEYWORDS:** SOCIAL\_DEVELOPMENT, TEST\_NELSON\_ORTIZ, INTERACTION\_GAMES, CULTURAL\_PARTNER, SOLID\_INTERACTION

## **INTRODUCCIÓN**

Con el tema “Los juegos de interacción en el desarrollo social en los niños y niñas de 3 a 5 años”, misma que se realizó en el Centro de Salud Tipo B Totoras, con la autorización y permiso respectivo, se contó con una población de 20 participantes, 13 niños y 7 niñas, todos asistieron y participaron durante las evaluaciones además en las sesiones al momento de aplicar los juegos de interacción; dicha evaluación permitió obtener una valoración de los participantes, a través del Test Nelson Ortiz en el área personal, cuya información pudo comprobarse con el programa J2 y con la regla de confidencialidad, misma que arroja un 95% de veracidad y un 5% de margen de error, esto permitió establecer la hipótesis alternativa y nula, por tanto con un pequeño margen de error se descarta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, comprobando la influencia de los juegos de interacción en el desarrollo social.



# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. TEMA**

“LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS”

### **1.1.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1.1. Contexto.**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (1) menciona que: “El desarrollo cerebral y biológico durante los primeros años de vida depende de la calidad de la estimulación que el lactante recibe de su entorno: familia, comunidad y sociedad. El desarrollo en la primera infancia, a su vez, es un determinante de la salud, el bienestar y la capacidad de aprendizaje durante toda la vida. La conjunción de estos datos señalan al desarrollo en la primera infancia como un determinante social de la salud”.

La OMS (2) en el informe denominado “Desarrollo en la primera infancia como un potente equalizador” afirma que: “El juego cumple una función vital de socialización, más allá de las virtudes de la actividad física, en virtud de la cual los niños aprenden y negocian su identidad así como las sutilezas de las relaciones sociales”, destaca que la variación de los juegos pueden ser infinitas dependiendo de las costumbres, países, cultura, prácticas de crianza de cada familia y de los cuidadores pero el efecto que producen sobre el desarrollo social es universal, es necesario que se involucre todos los miembros del entorno, facilitando así recursos necesarios para su consecución.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (3) menciona que no importa el grupo social en donde se encuentre, la mejor forma de que un niño aprenda es a través del juego, debido a

que se origina en cualquier lugar, permite a los niños expresar sus emociones y sentimientos, permitiendo una relación directa con la sociedad.

El Ministerio Coordinador del Desarrollo Social (MCDS) (4) del Ecuador en la Estrategia Nacional Intersectorial de Primera destaca “el Desarrollo Integral en la Primera Infancia es el resultado de la interacción permanente e indisoluble de las tres dimensiones humanas: psíquica, social y biológica. Es un proceso multifactorial en el que influyen aspectos internos y externos y en el que intervienen múltiples actores. Es por esto que el desarrollo de los niños/as depende de la calidad de las condiciones sociales, económicas y culturales en las que nacen, crecen y viven, de las oportunidades que el entorno les ofrece y de la efectiva garantía de derechos por parte del Estado y la sociedad”.

Ecuador toma parte activa de esta problemática con la creación del Reglamento a la LOEI (Mineduc, 2012), que dictamina en su Art. 27 que “el nivel de Educación Inicial se divide en dos subniveles: el inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; y, el inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.”, designando como Centro de Educación Inicial cuando el servicio corresponde a los subniveles 1 o 2 de Educación Inicial. (Art. 39). El MIES en el año 2017 alcanzó una cobertura de alrededor 608.265 niños y niñas con el firme objetivo de mejorar la primera infancia, basado en un estudio longitudinal 2003-2008 de Norman Shady aplicado en Ecuador, considerando niveles de pobreza, explica que: el 19% de los niños de extrema pobreza, comparado con 9% de los niños de economía promedio, tienen de 1,5 a 2 años de retraso en su desarrollo cerebral. Consecuentemente, esto implica un atraso en su progresión escolar. Por otra parte, los datos en relación a la pobreza en el Ecuador, medida por ingreso per cápita de los hogares son del 32% y cerca del 13% vive bajo la línea de la extrema pobreza o indigencia.

En el Área de Estimulación Temprana del Centro de Salud Tipo B Totoras de la ciudad de Ambato, asisten niños en edades comprendidas de 3 a 5 años, con la finalidad de recibir estimulación integral que favorezca el desarrollo de habilidades y destrezas; las actividades realizadas por las estimuladoras involucran juegos que permiten abordar las diferentes áreas del desarrollo, los

niños son los principales actores del proceso de estimulación temprana, porque comparten con sus coetáneos abriendo una brecha de socialización.

Se ha observado que estas actividades de estimulación favorecen la sociabilidad, partiendo de este aspecto los juegos de interacción forman parte esencial del desarrollo social de los niños de 3 a 5 años, por ello es importante describir la influencia del juego de interacción en el desarrollo social en la población infantil.

### **1.1.2. Formulación del problema**

¿Los juegos de interacción influyen en el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años?

## **1.2.JUSTIFICACIÓN**

El juego de interacción constituye en sí una herramienta básica que beneficia el proceso social en esta población infantil, por ello es importante investigar la influencia que ejerce el juego de interacción en el desarrollo social, justificándose en sí la investigación.

El impacto de la presente investigación en el desarrollo de competencias sociales: como identidad personal, habilidad interpersonal y valores sociales que son prioritarias en la vida del niño; las cuales se forman desde edades tempranas. El juego de interacción facilita un ambiente de relajación y colaboración, en donde el niño comparte con iguales y adultos, potencializando así el desarrollo social.

Los beneficiarios directos son los niños de 3 a 5 años que asisten al Área de Estimulación Temprana del Centro de Salud, padres de familia del infante como representantes dentro del proceso de Estimulación Temprana, por medio del refuerzo en el hogar.

Es viable porque se cuenta con el área para realizar programas de estimulación temprana en la población infantil, acorde a la edad de cara al desarrollo social. Adicionalmente se tiene la respectiva autorización del Centro de Salud, padres de

familia a través de la firma del consentimiento informado, apoyo de profesionales que laboran en el área y con el sustento científico a través de la revisión bibliográfica obtenida de libros, artículos científicos, revistas de alto impacto, tesis, etc., para la recopilación de la información.

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Determinar la influencia de los juegos de interacción en el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Establecer el perfil del desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años a través del Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz.
- Aplicar un plan de estimulación temprana de juegos de interacción para el desarrollo social en las sesiones de Estimulación Temprana de los niños y niñas de 3 a 5 años.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ESTADO DEL ARTE**

De acuerdo a las investigaciones desarrolladas sobre el tema planteado, que se encuentra descrito a continuación:

Fernández Díaz, Ortiz Martínez y Serra Larín (2015), en su investigación denominada “IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA LOS NIÑOS”, mencionan que: El juego participa en un papel importante para el desarrollo del niño desde los primeros años de vida, por ello la necesidad de estimularlos a través de las actividades lúdicas, es a través del juego que descubren sus posibilidades, interpretan la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas, regulan su comportamiento, exteriorizan pensamientos, descargan impulsos y emociones, expresan su sentir, piensan y sienten, adquieren seguridad en sí mismo, a sentir respeto por sus compañeros, a tener tolerancia, enriquecen su mente y son capaces de crear situaciones para dar soluciones, las cuales serán herramientas para relacionarse con su entorno socio-cultural (5).

López Imbacuán y Delgado Sotelo (2013), en su investigación “EL JUEGO COMO GENERADOR DE APRENDIZAJE”, plantean como objetivo conocer la importancia del Juego en la generación de aprendizaje tomándolo como estrategia significativa en el proceso, abordan el juego como una gran maniobra didáctica y pedagógica que aporta grandemente en la construcción del conocimiento, haciendo de este, la base de un pensamiento investigativo que se enriquecerá a través de las experiencias propias de niños y niñas, teniendo siempre presente las necesidades, acciones, valorando habilidades, comportamientos, creatividad, interacción y su forma de expresarse, tomando en cuenta que en la edad preescolar el mundo de los niños es el juego que se convierte en el medio fundamental de aprendizaje permitiendo el desarrollo social y cultural (6).

Mera Miranda (2013), en su investigación denominada “BENEFICIOS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LA NIÑEZ”, plantea como objetivo encontrar el aporte del juego en el desarrollo de la niñez, la Autora manifiesta que los niños desde siempre han jugado desde el inicio de los tiempos a través de las épocas transcurridas hasta la actualidad y en todas las culturas existentes, junta esta actividad con las necesidades básicas del ser humano, alimentación, vestimenta, salud, educación para un óptimo desarrollo de niñas y niños, afirma que permite comunicarse y expresarse manifiesta como características que es voluntario, espontaneo, asegura que los niños que no juegan tienen carencias de habilidades es por esto es importante para el aprendizaje, se vuelve necesario desde el hogar en donde el padre debe ponerse al igual con su hijo como si los dos fueran niños, también es imprescindible que el niño comparta con otros de su edad para mejorar la comunicación y socialización (7).

Manuel Zorrilla (2008), en su investigación denominada “EL JUEGO EN LA INFANCIA”, señala como objetivo de la investigación aclarar la importancia del juego en la infancia, comparando esta acción con el sueño y hambre que sirven para mantener una vida saludable, así define el juego como una preparación a una vida adulta a través de perfeccionar los instintos, haciendo referencia que cualquier actividad en cualquier época de la vida es una forma de prepararse para algo venidero, jugar es fundamental en el desarrollo del niño ya que el juego es una gran fuente de aprendizaje continuo que el niño desarrolla porque quiere y no porque se lo imponen, cuando el niño juega usa su creatividad, imaginación, descubre cosas nuevas y aprende, socializa, convive con sus iguales (8).

García y Alarcón (2013), en su investigación “EL JUEGO COMO APRENDIZAJE DE VIDA”, realizada en España menciona que: El juego puede ser tomado como un valioso instrumento de aprendizaje de vida, una de las maneras con las que el niño aprende de forma rápida es la que se enseña a

través del juego, ya que permite un acercamiento mayor a su mundo, es decir que podemos conocer cómo se encuentra el niño, además expresa sus sentimientos, necesidades, ya que debe estar con toda la predisposición de este modo permitirá abordar el proceso enseñanza aprendizaje de mejor forma (9).

Gómez (2015), en su investigación “EL JUEGO INFANTIL Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO SOCIAL”, define el juego como aquella actividad en la que el niño actúa de forma libre, espontánea, encuentra placer sin finalidad específica pero contribuye al desarrollo del niño, menciona características tales como: el juego debe ser elegido de forma libre ya que los juegos más simples son los mejores, el niño debe participar activamente, contribuye al desarrollo social juntamente con la creatividad y permite que el niño se familiarice con la cultura, como beneficios del juego el autor menciona que a través del juego el niño tiene la posibilidad de conocer e interactuar con su entorno, mejora la imaginación, fomenta la creatividad, aprendizaje, atención, favorece la sociabilidad, la comunicación social (10).

Escobar (2016), en su investigación denominada “EL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS/AS DE 3-4 AÑOS”, evidencio un incremento notable en sus actividades diarias tales como relacionarse de mejor forma, compartir, ayudar, esperar turnos, mejorar la formas de convivencia, incremento del respeto, cooperación en actividades individuales o grupales, fomentó la imaginación y concentración, la autora afirma también que el juego es una parte fundamental en la vida de un niño (a), debido a que permite conocer o familiarizarse con su entorno también contribuye al desarrollo social facilitando la formación personal, incrementando el respeto a la sociedad y creando bases para un correcto desenvolvimiento social y familiar es por esto que necesita ser potencializado desde edades tempranas, sin duda alguna la mejor forma de aprender es jugando y se vuelve necesaria la aplicación de juegos en el proceso del desarrollo social (11).

## **2.2. FUNDAMENTO TEÓRICO**

### **2.2.1. EL JUEGO**

#### **2.2.1.1. Antecedentes**

Según el filósofo y psicólogo Groos (2008) manifiesta que el juego es parte indispensable para la vida del niño, porque al establecer los juegos en ellos se brinda la oportunidad de que se relacionen con su entorno familiar y social; promoviendo la capacidad del desarrollo del pensamiento para las actividades que se realice, como resolver o dar soluciones ante alguna dificultad que presente, misma que ayudarán es sus actividades diarias, como a defenderse frente a su entorno social (12).

Para Piaget (1956), considera que en el juego interviene varias etapas evolutivas, estas actividades deben ser empleadas de acorde a la edad y con los materiales necesarios, logrando así la adquisición de su aprendizaje ya que forma parte del desarrollo de la inteligencia, proyectando en la actividad lo que aprendió y lo ejecuta no solo en ese momento sino en las diferentes situaciones de su vida diaria, haciendo una representación que ayudara para su maduración persona (13)

Según el teórico Vigotsky (1924), establece que el juego es una forma de relacionarse con los demás; es decir la necesidad de involucrar a los miembros que son parte de su entorno, además menciona que es un medio de representación para dar vida a diversos objetos, creando con estos sus propios juegos y reglas; por ejemplo al jugar con títeres el niño da vida al muñeco, ejecutando acciones como si estuviera conversando o hasta enojándose con el (14).

De acuerdo con los 3 autores que definen al juego como parte esencial y vital en el desarrollo integral de todo niño porque a través de este mecanismo el niño recepta de mejor forma lo aprendido, siendo la actividad en todo momento de manera lúdica, proporcionando capacidades y habilidades en



cualquier ámbito de su desarrollo para crear, representar e inventar formas que permitan adaptarse a su medio familiar y social.

### **2.2.1.2. Teorías del juego**

Según Zapata (15) “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto que está ligada al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño”.

Existen diferentes teorías que se detallan a continuación:

#### **1. Teoría Clásicas**

Dentro de las teorías clásicas se habla de Fisiología, Psicológica, Recapitulación, Pragmática.

- **Teoría Fisiológica (exceso de energía):** Según los autores Spencer (16) y Schiller (17) aseguran que el juego ayuda al hombre a liberar el exceso de energía que no es consumido por sus actividades diarias.
- **Teoría Psicológica (relajación):** Lazarus (18) asegura que el juego se encuentra lejos de ser un gasto de energía, sino más bien es una actividad que contribuye a recuperarla debido a los beneficios que este produce en el ser humano.
- **Teoría de la recapitulación (antropológica):** Hall (19) menciona al juego como un instrumento de traspaso de costumbres definiéndolo como una representación simbólica de las diversas etapas de evolución del hombre.
- **Teoría Pragmática o del pre-ejercicio:** Gross (12) asegura que el juego contribuye a la ejercitación de las destrezas que se utilizarán en la adultez, está presente en todos los seres humanos de forma innata que sirve de potencializado de las capacidades y funciones biológicas.

#### **2. Teoría Modernas**

Dentro de las teorías modernas se mencionan a:

- **Teoría general del juego:** Buytendijk (20) este autor considera el juego como una característica explícita de los niños, en los que sienten

libertad, integración y reiteración que se presenta cada vez que el niño juega.

- **Teoría de la ficción:** Claparède (21) define el juego como la actitud de la persona ante la realidad, menciona que la base del juego es la ficción, también asegura que el juego influye directamente en la edad, la cultura, el sexo, el contexto social.
  - **Juego y psicoanálisis** Freud (22) asegura que el juego es el principal medio de satisfacer necesidades que tienen los niños así como expresar sentimientos reprimidos.
  - **Teoría psico-evolutiva:** Piaget (13) menciona que el juego es el reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales.
3. **Teoría culturalista:** Dentro de esta teoría los autores Huizinga (23) y Caillois (24) señalan la importancia del juego en la transmisión de costumbres culturales, percepciones sociales, conducta.

### **2.2.1.3. Importancia del Juego en el desarrollo del niño**

El juego es necesario para el desarrollo saludable, es la actividad más importante para los niños, es a través de este que el niño puede interactuar con la familia, sus semejantes y todo lo que le rodea, además es un elemento primordial para el desarrollo de la personalidad, porque este le aporta al niño herramientas suficientes para un mejor desempeño en el reto de enfrentar la vida diaria. El niño mediante el juego establece vínculos sociales, cada vez más complejos en virtud del establecimiento de relaciones de simpatía, deseo de estar juntos a sus amigos, jugar con ellos, también se interesan por realizar tareas comunes en las cuales la opinión de los demás es muy importante. A través del juego el niño se relaja entra en un mundo donde separa o aleja todo lo que traiga o este sintiendo, se adentra en ese espacio de diversión y fantasía para ejecutar la actividad; pero a la vez ira absorbiendo todo lo que se le enseñe. Toda actividad que se realice de forma lúdica será el mecanismo por

el cual el niño aprenda de manera espontánea y eficaz para su integración con el mundo que le rodea (25).

La importancia del juego en el desarrollo del niño está dada por el alto grado de contribución que este tiene en las diferentes áreas mencionando así al aprendizaje, comprensión y entendimiento del entorno que rodea al niño, incrementa la imaginación, inteligencia ayuda a liberarse de tensiones es un gran solucionador de conflictos es decir que se convierte en una valiosa herramienta en el desarrollo físico, psicológico, cognitivo y social, teniendo en cuenta que la principal actividad de un niño es el juego y que cuando el niño juega demuestra que está sano, así poco a poco se adentra en la sociedad al ir compartiendo con familiares y amigos estas actividades (26).

Actualmente se está usando el juego en los proceso de enseñanza aprendizaje debido al gran aporte de este en las diferentes áreas de desarrollo del niño especialmente cuando de conocer a alguien nuevo se trata usar el juego es la mejor opción, pues es una estrategia en la que no hay que obligar al niño para que la realice aprende sin saber que está aprendiendo, es divertida no se siente presionado, puede expresar libremente sus sentimientos, no importa si hay errores es decir se siente cómodo y permite atraer la atención del niño con resultados que asombran cada vez más (27).

Por lo mencionado es necesario que los padres brinden la oportunidad del juego al niño proporcionándole de tiempo, espacio, comprensión y también compartir con ellos, para el desarrollo del juego no existe la necesidad de adquirir valiosos juguetes pues los niños usan objetos que existen dentro del hogar, la contribución del juego en el desarrollo del niño es valiosa y debe estar presente en la vida del niño.

#### **2.2.1.4. Beneficios del Juego en la infancia**

El juego es parte necesaria y vital para comunicarse porque es un medio amplio para llegar o establecer relaciones sociales con su mundo por ende al proporcionar herramientas, las cuales enseñen el respeto hacia los demás, ser tolerantes, ayudar, ser indispensables, expresar sus sentimientos y emociones como de enojo, tristeza, alegría; dan lugar a que el niño sepa cómo defenderse o crear situaciones que ayuden a resolverlos. Sin duda alguna a través del juego se fomenta la autoestima, la cual permite al niño crear un ambiente tranquilo y confiable; misma que ayudará a relacionarse más rápido con los demás, establecer roles y experiencias en los juegos que se empleen como lo que observa en su entorno y los ejecutan de igual forma; por ejemplo ser doctor, cocinero, enfermera, bomberos, etc.; las cuales serán elementos que irán adquiriendo desde pequeño y permitirán ser reflejados en su vida diaria. Además una forma práctica de aprender es utilizar materiales que evidencien la realidad de la actividad, es decir palpar como caminar u observar su naturaleza lo que hay afuera, esto creará noción y sobre todo el cuidado, límite y respeto por las cosas hacia los árboles, flores y plantas; valores que se inculcarán para fomentar el desarrollo de la personalidad, ya que toda esta información que recepta el niño es de gran beneficio pues esta es enviada a su cerebro generando en ellos un aprendizaje. El trabajo en conjunto con padres o familiares cercanos al niño, son de gran apoyo porque afianzarán vínculos o lazos fuertes para que ellos establezcan cercanía más rápido con su entorno, por ello la total predisposición al trabajar con ellos, debido a que la persona encargada es quien estará alerta observando cualquier dificultad o problema, la cual se deberá atender de inmediato para prevenir cualquier situación con ellos (28).

#### **2.2.1.5. Características del juego**

El juego contribuyen grandemente al desarrollo integral de los niños, especialmente al área social, en vista que en el juego el niño comparte con

iguales y familiares, haciendo de este un medio de aprendizaje, las características del juego según Parra et al. (29), son las siguientes:

- **El juego es libre.-** Se realiza de forma espontánea y natural, sin presionar al niño, dejando que el mismo se involucre y no obligándole a ejecutar dicha actividad; esto hará que por ellos mismo vayan explorando las diversas situaciones que presente y la disfrute con total agrado por el mismo (29).
- **El juego produce placer.-** Al ejecutar cualquier actividad debe ser de forma lúdica, la cual produce múltiples sensaciones como de bienestar, satisfacción, tranquilidad, relajación, placer y agradecimiento; esto hará que el niño este con toda la energía y predisposición para captar lo que se le enseñe (29).
- **En el juego predominan las acciones sobre los objetivos de las mismas.-** En la vida diaria la mayor parte de actividades que se llevan a cabo constituyen un medio para lograr una meta determinada, mientras que el juego supone un fin en sí mismo: la acción lúdica produce satisfacción al ejecutarla (29).
- **El juego implica actividad.-** El juego es una acción o actividad lúdica, es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmandose en todas sus capacidades para desempeñar cualquier actividad (29).
- **El juego se desarrolla en una realidad ficticia.-** La ficción es la condición principal del juego; en éste cada uno puede ser lo que quiera, sin límites en un mundo imaginario donde todo se puede alcanzar. Podemos crear nuestras propias normas y reglas, podemos expresar nuestras emociones sin temor, y nuestros actos no tendrán ninguna repercusión (29).
- **Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.-** El tiempo dedicado al juego depende de lo atractivo que sea éste y de la motivación del que juega; mientras que el espacio estará determinado por el lugar en el que se encuentre el niño (29).

- **El juego es algo innato.-** Desde tiempos antiguos se utilizan juegos de diversos tipos y en todo lugar; desde que nace se emplean juegos con los niños, es la mejor forma de comunicación y relación con ellos, además es una actividad propia de la infancia (29).
- **El juego permite al niño o la niña afirmarse.-** El juego ayuda al niño a afirmar su personalidad y a mejorar su autoestima; muestra a los niños un camino para la resolución de conflictos. A través de los juegos los niños comienzan a entender a los adultos, aprenden a reflejar su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea (29).
- **El juego favorece el proceso de socialización.-** Medio por el cual se establecen las relaciones sociales con los demás, ya que son las primeras formas de comunicación con el niño y su madre; luego irá incorporando a los demás miembros que son parte de su entorno (29).
- **En el juego los objetos no son necesarios.-** La actividad que se realice sea dentro o fuera del área que se trabaje para ejecutarlo, no es necesario tener el material preciso más bien encontrar o elaborar con los objetos del mismo entorno que nos proporcionan o con movimientos corporales podemos emplearlo en la actividad, siendo de forma voluntaria y espontánea (29).
- **Ayuda a la educación en niños.-** El juego es una actividad espontánea y libre que no puede ser impuesta en ningún momento, por ello todo estímulo que se le brinde desde pequeños y sea por medio del juego, será una técnica eficaz para que aprenda (29).

Una vez más se puede rescatar y resaltar que el juego desempeña un papel importante en la vida del niño con todas las características mencionadas anteriormente; permite estar en contacto con la realidad, palpar todas las situaciones para generar nuevos acontecimientos, sin olvidar de proporcionarle un ambiente cálido y con los materiales a nuestra disposición, de esta manera se brindará herramientas las cuales permitirán la oportunidad de ser niños independientes y seguros de sí mismo.

### 2.2.1.6. Clasificación del juego

El juego es la mejor forma de relacionarse el niño con el mundo, siendo libre y natural sin ejercer obligación para realizar cualquier actividad; ayudando a desarrollar competencias sociales como ser respetuoso, tolerantes, seguros, entre otras; por ello los juegos se clasifican según Rodríguez (30) y Blanco (31) en base a:

**El espacio en que se realiza el juego:** Estos son los juegos de interior y los juegos de exterior.

- ✓ **Los juegos de exterior.-** Estos son realizados en un espacio amplio y suficiente donde el niño puede tener la libertad de correr, tener lugares para esconderse, explorar las cosas más de cerca, subir y bajar por estructuras, juegos de atrapadas, adquirir experiencias vivenciales, áreas de recreación como los columpios, resbaladeras, sude y baja, entre otras; es decir fuera del área de trabajo.
- ✓ **Los juegos de interior.-** Se refiere a un espacio reducido o pequeño, un lugar donde realice actividades más precisas como juegos de construcción, juegos manipulativos, juegos verbales, juegos de imitación y los juegos de memoria; son juegos adecuados para realizarse en espacios encerrados dentro de una área para evitar interrupciones y distractores al momento de ejecutar la actividad.

**El papel que desempeña el adulto:** Juegos orientados y guiados por la persona a cargo del niño y estos son:

- ✓ **Juego libre.-** Considerado como medio para crear un cálido ambiente donde el niño juegue libremente y de forma natural sin ejercer presión de ninguna forma; permite expresar y tomar decisiones para actuar en el juego ante las pautas dadas por el adulto.
- ✓ **Juego dirigido.-** La persona a cargo del niño establece una actividad previo a la explicación de la misma, la cual es dirigida por el adulto pero sin intervenir dejando que la ejecute por el mismo y observando que se cumple con todas las normas dichas.

- ✓ **Juego presenciado.-** Actividad donde el niño juega solo, la ejecuta sin ayuda pero necesita que el adulto brinde estímulos motivadores como felicitarlo o lo haces muy bien para seguir con la actividad.

**Juego según el número de participantes:** Hace referencia a los siguientes juegos:

- ✓ **Juego individual.-** Es aquel donde el niño juega solo, realiza o emplea actividades por el mismo, utilizando los objetos a su agrado.
- ✓ **Juego paralelo.-** Se presenta cuando el niño estando en compañía con otros no interactúan con ellos, juegan de forma individual aunque estén utilizando igual los materiales o ejecuten el mismo juego; por ejemplo, si la actividad es trabajar con la plastilina, ellos realizan a su agrado creaciones y diferentes formas con la plastilina pero solos sin intervención de ningún otro niño, no comparten el juego.
- ✓ **Juego de pareja.-** Es la interrelación entre el adulto y el niño, aparecen desde pequeños con las relaciones sociales en todo momento donde se fomenta la comunicación con el niño; además frente a una actividad el adulto es quien dirige u orienta en el transcurso del juego, a partir de los 3 años los niños construirán juegos en pareja con otros niños.
- ✓ **Juego de grupo.-** Es cuando se involucran varios niños en una actividad, intervienen aquí todos, nadie se queda afuera del juego, estos pueden ser el juego del gato y el ratón, escondidas, dramatizaciones o juegos de imitación; estos permite afianzar las relaciones sociales entre los niños.

Dentro de los juegos grupales se establecen distintos tipos de relaciones como los definidos por Blázquez y Ortega (32):

- **Juego asociativo.-** Con carácter lúdico, de disfrute y diversión entre los niños con los adultos y con los objetos o juguetes. Los niños interactúan, observándose y compartiendo los materiales, pero su juego todavía no es mutuo ni recíproco (no cooperan para llegar a una meta).
- **Juego competitivo.** El objetivo de este tipo de juego es incrementar el trabajo personal mejorando la autoestima a través de logros.
- **Juego cooperativo.** Este tipo de juego incluye a varios niños quienes respetan normas, comparten responsabilidades y cumplen objetivos



juntos, a través de esto se logra incentivar la cooperación, alcanzar metas en grupo, fomenta la solidaridad todos ganan nadie pierde.

Navarro, Martín (33) y Hernández, Ullan (34) clasifican los juegos grupales de acuerdo a los juguetes y actividades que el niño realiza entre estos se mencionan a:

- **Juegos de ejercicio.-** La ejercitación del niño es el objetivo para esto se usan las cuerdas, elásticos, balones y todo objeto que permita realizar el objetivo.
- **Juego motor.-** Son aquellos que el niño realiza de forma espontánea aparecen desde el momento mismo en que el niño nace dentro de este grupo se incluyen a los juegos tradicionales.
- **Juego manipulativo.** Es tipo de juego es necesario el uso de objetos en los que cuando se desarrollan exigen precisión por ejemplo plastilina.
- **Juego de construcción:** Se plantea un objetivo pueden incluirse uno o más jugadores.
- **Juegos reglados.** Se desarrollan en un lugar con señalización.
- **Juego simbólico.** Juego de ficción en el cual el niño imita o representa en diferido, asignando nuevos significados a los objetos. Posibilita la adquisición de conocimiento social y permite al niño canalizar sus aspectos emocionales.
- **Juegos de lucha y persecución.** Aquellos en los que es necesaria una actividad de búsqueda o persecución entre estos están las escondidas, los quemados, etc.
- **Juegos de relaciones temporales.-** En estos juegos las actividades tiene características como el ritmo, tiempo, velocidad se puede incluir al fútbol, basquetbol, etc.
- **Juegos dramáticos.-** Como objetivo de este tipo de juegos es el cambio de apariencia siendo necesario el uso de trajes, maquillaje entre otras cosas para lograrlo.
- **Juegos sensoriales.-** En estos juegos se desarrollan y estimulan los sentidos, por ello es necesario emplear actividades desde temprana

edades con el fin de despertar el descubrimiento a través de cada uno de sus sentidos como son el gusto, tacto, olfato, vista y auditivo.

- **Juegos verbales.-** El uso del habla y señales es indispensable pueden ser adivinanzas, trabalenguas etc.

#### **2.2.1.6.1. Juegos de Interacción**

Son actividades lúdicas que al desarrollarse necesitan una involucración global , pensamientos, conocimientos y curiosidades, despertando sobretodo el desarrollo social, es por medio de los juegos de interacción que el niño ejercita actitudes psicosociales: aprende a comunicarse abiertamente, a proponer iniciativas, a tomar decisiones, a ayudar a los compañeros, a colaborar y también a lograr colaboraciones; aprende a defender sus posiciones y a hacerse responsable de sus opciones, constituyen además un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad porque facilitan la integración de conocimientos, capacidades y habilidades (35).

##### **2.2.1.6.1.1. Características de los Juegos de Interacción**

Klaus (35) menciona las siguientes características de los juegos de interacción:

- **Participación activa.-** Con los juegos interactivos, el niño participa, expresa espontáneamente sus sentimientos, se comunica a través de códigos verbales y no verbales, interpreta diversos roles, se mueve libremente, establece relaciones, se enfrenta a situaciones, toma decisiones (35).
- **Feed-back.-** Los juegos interactivos permiten a los niños tomar conciencia de las modalidades del comportamiento propio y del de los demás y de las motivaciones que lo sustentan, tiene además la posibilidad de experimentar inmediatamente las consecuencias de lo que hace, con notable refuerzo del aprendizaje es decir el feed-back es inmediato y espontáneo (35).

- **Objetivos bien definidos.-** Todo juego interactivo acaba con un momento de reflexión en que se discute sobre lo que ha pasado en el desarrollo del experimento. Esto depende del hecho de que el juego interactivo responde a tiempos y contenidos muy precisos lo que provoca un despliegue de energías físicas e intelectuales del niño (35).
- **Resultados abiertos.-** La mayor parte de los niños se sentirían frenados en su iniciativa y creatividad, si pensaran que hay un resultado preestablecido. En un juego interactivo no se dan soluciones acertadas y equivocadas. Cada uno juzga, guiado por sus sensaciones y por el feed-back que recibe de sus compañeros, si un determinado comportamiento es adecuado o no a la finalidad (35).
- **Interacción.-** Muchos juegos interactivos aprovechan precisamente aquellas energías que normalmente se consideran un obstáculo al aprendizaje, por ejemplo, las ganas de hablar y de moverse propias del niño, es decir tienen en cuenta las necesidades del niño, que pueda moverse libremente, establecer contactos verbales o no verbales, dar libre escape a sus energías (35).
- **Comunicación.-** Igualmente importantes son los procesos de comunicación que se establecen en el grupo, en el que cada uno aprende en contraste con los otros miembros, el deseo natural de comunicación utilizan para el aprendizaje así como las energías naturales en vez de reprimirlos con fatiga (35).
- **Colaboración.-** Los juegos interactivos incentivan el espíritu de colaboración, muchas actividades suponen trabajos por parejas o en pequeños grupos teniendo así en cuenta la disposición natural del niño a colaborar constructivamente (35).
- **Posibilidad de participación para todos.-** Los juegos interactivos ofrecen nuevas posibilidades a niños que no participan activamente en el grupo por miedo al fracaso o burla, los juegos de interacción permiten que concentren serenamente su atención en el juego y no en la pregunta de si van a tener éxito.

- **Hechizo.-** La estructura de los juegos de interacción es muy articulada, permite ver bajo una nueva luz situaciones y escenarios cotidianos, despierta en el niño sentimientos de sorpresa ante sí mismo y ante el mundo (35).
- **Cohesión de grupo.-** Los juegos interactivos favorecen la cohesión y el acuerdo cada componente toma conciencia de ser parte del grupo, no sólo porque asume un determinado rol, sino en cuanto persona, sintiéndose aceptado, se capacita para aceptar y apreciar a los otros, satisfecha su necesidad de pertenencia, puede orientar su energía psíquica e intelectual al logro de los objetivos del grupo (35).

#### **2.2.1.6.1.2. Beneficios del Juego de Interacción en el desarrollo social**

Se encuentran diversidad de beneficios que traen consigo los juegos de interacción a los niños, se pueden mencionar los siguientes según Klaus (35):

- Mejoran las habilidades sociales.
- Mantienen buena relación desde pequeños con los demás y esto genera una mayor confianza.
- Interactuar con los demás le permite al niño mejorar su capacidad de concentración, lo que es necesario para el correcto desarrollo y los procesos de aprendizaje.
- Tener una relación afectiva positiva en su entorno, es decir que se sientan queridos y aceptados, hace que puedan desempeñarse mejor y con mayor confianza en el ámbito social.
- Los juegos interactivos, por su naturaleza, estimulan a los niños a aprender, despertando el interés y el gusto por un aprendizaje fundado en la realidad.
- A través de estas actividades lúdicas, se crea un mayor equilibrio entre los niños más brillantes y los menos activos, que se sienten estimulados a una más intensa participación.

- Los juegos interactivos facilitan la introducción de nuevos códigos de comunicación y de comportamiento, con frecuencia descuidados en la cultura corriente.
- Ayudan al niño a verse a sí mismo y a los demás de modo más completo.
- Los juegos interactivos, en situaciones especialmente favorables, pueden incluso modificar las actitudes de los niños que aprenden, por ejemplo, a aceptar con mayor tolerancia las opiniones y los valores de otros. Muchos descubren que pueden aprender más y de modo más eficaz y autónomo.
- Los juegos interactivos, precisamente porque el niño los toma como juegos, permiten abandonar aquellas defensas que frecuentemente se levantan ante los nuevos compromisos y nuevas exigencias.
- Estas técnicas pueden ser usadas en grupos bastante numerosos.
- Los juegos interactivos reducen, sobre todo en la fase inicial, el miedo y la inseguridad y facilitan la cohesión del grupo (35).

#### **2.2.1.6.1.3. Tipos de Juegos de Interacción**

Los juegos de interacción implica la participación de un niño y alguien más, por esta razón los tipos de juegos pueden ser variados en esta ocasión se mencionan a los juegos que favorecen el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años.

#### **Los juegos para presentarse o conocerse:**

Son juegos para crear un ambiente cordial y relajada, son una manera informal y sencilla para que los niños y niñas se conozcan. También fomentan la espontaneidad y siempre resultan divertidos. Pueden emplearse cuando el equipo se acaba de formar, o cuando los niños y niñas aún no están del todo cómodos con sus compañeros o compañeras. También permiten introducir un elemento de movimiento en los juegos, lo que supondrá una forma distinta de participación entre cada niño.

**Juegos de comunicación:**

Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo, en la que normalmente se establecen papeles muy determinados.

Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y, por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. El juego va ofrecer para ello un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Los juegos rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

Los juegos de comunicación tienen su propio valor según el proceso del grupo, el conocimiento previo entre los/as niños y el ambiente. La dinámica de la comunicación siempre es distinta y por tanto la realización de los juegos en diferentes momentos puede aportar al grupo numerosas experiencias enriquecedoras. Permiten un mayor acercamiento entre las personas, y al igual que los antes mencionado, estimulan los canales de comunicación y acrecienta la confianza en los demás.

En estos juegos se entabla una comunicación más abierta, se comparten opiniones, sentimientos, necesidades y por tanto se va construyendo un sentimiento de pertenencia, que está dado por el grado de identificación que cada uno tiene con el grupo.

Estos juegos tienen como objetivo que cada integrante del grupo:

- Interactúe con los demás.
- Comience a confiar en los demás.
- Se exprese frente a los demás.
- Se divierte.
- Encuentre afinidades con los demás.
- Comparta opiniones.
- Comunique sentimientos.
- Permita que los demás lo conozcan.

- Intentan estimular la comunicación y romper la unidireccionalidad de la comunicación.
- Favorecen la escucha activa en la comunicación verbal.
- Rompen los estereotipos de comunicación y favorecen unas relaciones más cercanas y abiertas.

### **2.2.1.7. El juego y la estimulación temprana en la infancia**

El juego es la actividad más importante para el desarrollo de los niños, mediante este relacionan los conocimientos que ya han adquirido con otros nuevos, formando así procesos de aprendizaje individual. En los primeros años de la vida, el juego, como medio educativo, es un elemento muy importante porque aporta mucho en el desarrollo cognitivo, social, emocional y en la formación de la personalidad. A través del juego los niños enriquecen su mente, estimulan su fantasía, crean situaciones y les dan solución.

El jugar es la actividad que comienza poco tiempo después de nacer. El primer jugar del bebe es con el pecho o con el biberón, con la mirada y con los gestos. En consecuencia, las características del juego irán variando durante el largo y complejo transcurso del desarrollo infantil. Mediante un proceso gradual y continuo que atraviesa diferentes etapas y cada una revelará la aparición y la utilización de nuevas conductas.

Distintas acciones como: el chupar objetos, manipularlos, golpearlos, arrojarlos, buscarlos, sacarlos, ponerlos, esconderlos, etc, serán las maneras que tendrá el pequeño para desplegar sus potencialidades lúdicas.

El juego, junto con otras conductas como: el lenguaje, la imitación y el dibujo constituirá una vía ideal para simbolizar la ausencia y la separación, primero de su madre, y luego de los otros seres y objetos significativos para él. De modo que alcanza una mayor independencia e integración en el mundo social.

El rol del juego en la estimulación del desarrollo brinda a los niños los siguientes beneficios:

- El juego es una experiencia que le permite al infante encontrarse con su cuerpo, sus propios deseos, intereses, sensaciones, afectos y con el placer de jugar. Además le posibilita procesar estímulos, conocer y comprender la realidad.
- La posibilidad de expresar lo que piensan y sienten, recreando situaciones de encuentro con su mundo circundante.
- El desarrollo de una progresiva fortaleza y estabilidad emocional.
- La estimulación de las distintas facultades cognitivas y psicomotrices de los pequeños.
- El ensayo de distintos roles: de familia y de género, profesiones etc.
- La interacción entre los pequeños, incrementando la posibilidad de compartir momentos de actividad lúdica.
- La integración entre pares y el sentimiento de pertenencia a un grupo.
- La oportunidad de introducirse en el universo cultural, acercándose a la música, al manejo literario de las palabras, a los colores, a las imágenes, etc.
- La adaptación al medio social en el que se hallan insertos.

### **2.2.2. Desarrollo Social**

Molina (36) menciona que en los años preescolares el Desarrollo Social es el proceso en el que los niños adquieren, hábitos, valores, metas y los conocimientos que permitirán fusionar, adaptarse y readaptarse satisfactoriamente a la sociedad (36), durante el proceso los principales actores son la familia y escuela, centro de estimulación temprana o guarderías, debido a que muchos niños pasan la mayor parte del tiempo en uno de estos establecimientos, en donde tienen la oportunidad de convivir con otros niños y adultos ajenos a su familia, convirtiéndose en ejemplo para los niños y de quienes aprenderán actitudes, hábitos etc.

Amar (37), menciona a Watson, Skinner quienes mantienen que el desarrollo social está basado en conductas que se aprende básicamente de asociaciones estableciendo conexiones de estímulos y respuestas que obedecen exclusivamente al ambiente social.



Leighton (38) asegura que el fomento del desarrollo social facilita el progreso de diversas etapas del razonamiento, que permiten tener conocimiento de la interacción social y la moral, y se ven reflejadas en la conducta social demostrada por el niño, así define a la socialización como un proceso con el que el niño se adapta a la sociedad incluyendo las demandas que esta haga.

### **2.2.2.1. Componentes del desarrollo social**

Según Molina (36) los componentes del desarrollo social son la cognición social y las destrezas de interacción social, estos dos componentes permiten comprender la conducta social propia, y el conocimiento de comportamientos adecuados para relacionarse socialmente, estos dos componentes se describen a continuación:

**2.2.2.1.1. Cognición social.-** Es la conceptualización y comprensión de la propia conducta social y la de los otros, dentro de la cognición social se incluyen varios aspectos Molina menciona los siguientes:

- El conocimiento del yo
- La distinción del Yo y los demás
- El desarrollo de la capacidad para desempeñar otros papeles
- El desarrollo de reglas morales, valores y de otros conceptos sociales que guían el comportamiento
- El desarrollo del concepto de la amistad (36)

**2.2.2.1.2. Destrezas de interacción social.-** Se definen como un conjunto de comportamientos que sirven al momento de la interacción social o relacionarse con otras personas entre estos se puede mencionar:

- Patrones generales de interacción prosocial
- Capacidad para resolución de problemas de interacción social
- Capacidad para relacionarse y negociar afectivamente con otros
- Capacidad para el respeto de reglas de convivencia (36)

#### **2.2.2.2. Desarrollo social en niños de 3 a 5 años**

El período de los años preescolares (3 a 5 años aproximadamente) es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que las adquisiciones motrices, sensoriales y cognitivas permiten que el niño se incorpore al mundo social de un modo más amplio. El conocimiento sobre sí mismo y la diferenciación sexual facilita que su comportamiento social sea más elaborado y eficaz. Además, las relaciones con los otros suelen ir asociadas a expresiones emocionales por lo que, sobre todo después de los 2 años, los niños son capaces de reconocer sus propios estados emotivos como también los de los demás. En este período, el aprendizaje de las habilidades sociales posibilita en el niño el conocimiento de pautas, reglas y prohibiciones, la conformación de vínculos afectivos, la adquisición de comportamientos socialmente aceptables, entre otros aprendizajes

El desarrollo social en los niños de 3 a 5 años se caracteriza porque los niños comienzan a relacionarse con sus iguales; surgen los primeros amigos. El niño ya no está sólo con su familia, comienza a relacionarse mediante el juego con otros niños. Esto le abre un gran número de posibilidades de aprendizaje y evolución que en la familia es más difícil alcanzar. Así, los niños de 3 a 5 años se enfrentan a una nueva perspectiva social en esta etapa.

Las relaciones con los iguales (relaciones horizontales) se basan en la igualdad, la reciprocidad y la cooperación entre personas que tienen edades y habilidades semejantes. El niño debe buscarse un lugar en el grupo de iguales que ha de ganarse por méritos propios. En la familia, este lugar está garantizado, pero con los iguales, el niño tiene que conseguirlo.

A través de las relaciones con los iguales, el niño aprende una serie de competencias (por ejemplo, las relacionadas con la resolución de conflictos) que son más difíciles de aprender en la relación con los adultos.

Los padres y profesores juegan un papel esencial en sus interacciones sociales con los niños desde edades muy tempranas y en el desarrollo y repertorio de comportamientos futuros cuando sean adultos, la práctica de las habilidades sociales está influida por las características del entorno.

### 2.2.2.2.1. Características del desarrollo social en niños de 3 a 5 años

Según el criterio de Bhalla (39) todos los niños desarrollan a su propio ritmo, se presentan los siguientes hitos del desarrollo social como los cambios que se pueden esperar en edades comprendidas entre 3 a 5 años.

- Comparte juguetes
- Es capaz de seguir una serie de instrucciones simples
- Muestra cierta comprensión de lo que está bien y lo que está mal
- Se compara con otros
- Desarrolla amistades e interactúa con otros niños
- Juega a “hacer de cuenta que...” (juegos imaginarios) (39)

### 2.2.2.2.2. Hitos del desarrollo social en niños de 3 a 5 años

EDAD	DESARROLLO SOCIAL
3 años	-El juego asociativo comienza a esta edad, el niño comenzará a buscar a otros niños.
4 años	- Los peligros reales como calles apiñadas, matones y desconocidos ponen a prueba el sentido común del niño - Coincide con una mayor separación del niño respecto a la familia.
5 años	-Muestra mayor independencia y consciencia de su género. - Los grupos sociales tienden a ser del mismo sexo, lo que contribuye a un desarrollo y una competencia social y la popularidad -Quiere complacer a los amigos y ser como ellos. Es más probable que esté de acuerdo con las reglas.

### 2.2.2.2.3. Proceso de sociabilización en la infancia

La importancia de la relación con los iguales deriva en la aparición de las primeras relaciones de auténtica amistad.

Una característica de las relaciones de amistad en todas las edades es el parecido entre sus protagonistas, entre los 3 y los 5 años esto es muy notorio. Los niños se sienten atraídos por otros niños que se comportan de manera parecida a la suya y del mismo género. Es muy habitual que los niños de entre 3 y 5 años seleccionen amigos de su mismo género.

Las interacciones con los amigos en los niños de 3 a 5 años se caracterizan por la cooperación, la ayuda, el consuelo, etc. Las formas de juego entre amigos son más complejas y el número de conflictos entre ellos es mayor que con otros niños, pero se resuelven con mayor facilidad.

El desarrollo del lenguaje, cada vez mayor, de los niños de 3 a 5 años hace posibles intercambios sociales más complejos. Los niños pueden expresar emociones, pedir y dar información, etc. Estas habilidades comunicativas son esenciales para el desarrollo social, puesto que constituyen una herramienta fundamental en las interacciones entre iguales.

#### **2.2.2.2.4. Agentes de socialización en la infancia**

Para los niños los principales agentes de socialización según Roque (43) son:

- **Familia:** Que se convierte en el principal agente de socialización, es la encargada de proveer al niño de las primeras normas, reglas, valores morales y sociales, se convierte en modelo por excelencia que el niño imitan de forma inicial, la encargada de cimentar las bases para una adecuada conducta sociedad.
- **Escuela:** Luego de la familia es la escuela la encargada de complementar el aprendizaje social, busca que el niño sea capaz de permanecer en armonía con la sociedad, que se relacione de forma adecuada con compañeros y maestros aprendizaje que se transmitirá incluso fuera de la escuela es decir con las personas de la sociedad en general, ayuda al niño a ser autónomo, ajusta su comportamiento a las normas establecidas, inculca respeto a diversas razas y etnias.
- **Personas del entorno:** También contribuyen como agentes de socialización, pues tras la familia y la escuela se convierten en modelos de aprendizaje.

- **Medios de comunicación:** Televisión en este caso es la mayor influencia, por ello los niños tienen que estar con la supervisión del adulto para ver los diversos programas.

#### 2.2.2.2.5. Relaciones sociales en los niños

Para Labourdette (44) son aquellas interacciones sociales que se llevan a cabo enmarcadas en normas sociales entre dos o más personas, que desempeñan un papel social necesario para una adecuada convivencia, fomentando aprendizaje, las principales relaciones en los niños de 3 a 5 años son las familiares.

- **Familiares.-** La vida familiar puede considerarse como un proceso interactivo en el que los miembros se influyen recíprocamente. Dentro de aquella noción mutua y constante entre los miembros de la familia, se va formando la personalidad del niño (44).

#### 2.2.2.2.6. Competencia social en el niño

Bisquerra (39) define la competencia social como la habilidad que tiene el individuo para mantener buenas relaciones con los demás, usa microcompetencias descritas a continuación:

- **Dominar las habilidades sociales básicas.-** La primera habilidad que se debe desarrollar es el escuchar es esencial para poder continuar con las demás: saludar cuando llegue algún lado, pedir permiso, un favor, disculpas si ha hecho algo mal, esperar el turno, agradecer, etc.
- **Respeto por los demás.-** Comprende en valorar los derechos de todos, aceptando y apreciando la diversidad cultural y étnica.
- **Practicar la comunicación receptiva.-** Entender los mensajes de forma verbal y no verbal.
- **Practicar la comunicación expresiva.-** A través de esta habilidad el individuo expresa sentimientos y pensamientos de forma clara, manteniendo una conversación y comprendiéndola.
- **Compartir emociones.-** Mostrar de forma sincera y expresiva los sentimientos con alguien de confianza o quien haya reciprocidad.

- **Comportamiento prosocial y cooperación.**- Hacer algo por alguien más sin esperar nada a cambio y sin que nadie lo haya solicitado. Trabajar por el bienestar de alguien más.
- **Asertividad.**- Comportarse de forma equilibrada, defendiendo opiniones enmarcado en el respeto es decir escuchando los demás criterios sin juzgarlos.
- **Prevención y solución de conflictos.**- Trata de enfrentarse a los problemas con la finalidad de resolverlos, aportar ideas de solución, hacer lo que este en nuestro alcance para prevenir conflictos, negociar e intentar resolverlos respetando a todos los involucrados.
- **Capacidad para gestionar situaciones emocionales.**- Es la habilidad para reconducir situaciones emocionales en contextos sociales. Se trata de activar estrategias de regulación emocional colectiva. Esto se superpone con la capacidad para inducir o regular las emociones en los demás (39).

#### **2.2.2.2.7. Aprendizaje Social en la infancia**

El factor de mayor trascendencia en el desarrollo de la conducta social es el aprendizaje y en los primeros años de vida se encuentran los mejores progresos, se pueden mencionar a lo expuesto por Albert Bandura (40) quien señala que:

- La Conducta es aprendida desde el medio ambiente a través del proceso de aprendizaje por observación.
- Los procesos de mediación se producen entre estímulos y respuestas.

#### **Aprendizaje mediante la observación**

En los primeros años de vida los niños tienden a imitar a quienes con él conviven a este proceso se lo llama aprendizaje en donde el niño observa las particularidades de las actividades e imita a sus modelos (personas de su entorno) pueden ser familiares, amigos, televisión etc. Los niños no discernen entre un adecuado o inadecuado comportamiento pudiendo imitar los dos sin conciencia alguna.

**Los procesos de mediación.-** Antes de la imitación existe un proceso llamado mediación. Esto se produce entre la observación del comportamiento (estímulo) y la imitación o no del mismo (respuesta), Bandura (40) propone cuatro procesos de mediación:

- **Atención:** La importancia de la atención en el proceso de aprendizaje es alta debido a que si lo que se observa es influyente en el niño para que este pueda imitarlo.
- **Retención:** Se vuelve necesaria en el aprendizaje debido a que si no se retiene lo aprendido el proceso deberá repetirse.
- **Reproducción:** Consiste en realizar lo observado, se encuentra limitado por aspectos físicos, mentales que en ocasiones obstruyen la realización
- **Motivación:** Es la voluntad de realizar lo aprendido, incluyendo el castigo o recompensa tras el desarrollo de la actividad.

#### **2.2.2.2.8. Conducta social**

Magleb (41) define la conducta social como las conductas que se dirigen al ambiente social en el que conviven todos los seres humanos y se relacionan con los componentes del sistema social o conductas relacionadas con:

- El trabajo (obtención, desempeño, conservación)
- El dinero (producción, administración)
- El ambiente (conservación, contaminación)
- El bienestar social de los demás (calidad de vida, educación, salud)
- Los estilos de vida (religiones, deportes, materialismo, riqueza, pobreza, adecuadas relaciones humanas, diversión, gustos) (41)

#### **2.2.2.2.8.1. Desarrollo de la conducta social**

El desarrollo de las conductas sociales para Serrano (42) incluye los siguientes procesos:

- **Descubrimiento.-** Incluyen el descubrir a adultos e iguales, este proceso ocurre desde los 3 meses de edad, identificado por conductas diversas que dependen de la persona con que interaccionen.
- **Vinculación.-** El apego y amistad, el apego vinculo que el niño establece con personas significativas, que proporcionen seguridad, la amistad nace con quienes se siente bien.
- **Aceptación.-** Íntimamente ligada con la adaptación social, desde los 3 años se estructuran en torno a preferencias como puede ser un determinado juego, así como por el temperamento y, sobre todo, por las semejanzas personas compartidas entre las que se encuentran el mismo sexo (42).

### **2.2.3. Relación entre el Desarrollo Social y el Juego**

A medida que los niños crecen, su juego se torna más social, es decir, más interactivo, inicialmente los niños juegan solos, luego al lado de otros niños y por ultimo juegan juntos.

Linares (45) nombra dentro de la dimensión social a la convivencia, adaptación, integración y a verse como iguales, asegurando que el juego es un recurso fundamental que usa el niño para relacionarse con otros niños, esto favorece al aprendizaje de nuevas cosas como la convivencia, respeto, saludos, se integra dejando de lado comportamientos inadecuados como peleas y arrebatos de mal comportamiento, a través del juego el niño aprende a autoconocerse y conoce a quienes los rodean se convierte en el ente socializador por excelencia pues en niño con el juego sabe cómo participar y se relaciona con lo aprendido, pone en práctica todo respeta normas de convivencia, cooperación y cada día busca hacer nuevas amistades con quienes juega, ayuda y comparten diversas actividades (45)



### **2.3. DETERMINACIÓN DE HIPÓTESIS**

**Hipótesis alternativa, H1.** Los juegos de interacción influyen en el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años.

**Hipótesis nula, H0.** Los juegos de interacción no influyen en el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo porque se trabajó con datos numéricos obtenidos de la aplicación del Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, los cuales serán analizados, tabulados e interpretados de forma estadística, y cualitativa porque permitió considerar características y cualidades importantes de los participantes.

Es de tipo descriptiva porque se buscó identificar cada una de las características y el perfil del niño, se analizó e interpretó su proceso, a través de los resultados obtenidos con el Instrumento de evaluación y es tipo explicativa porque permitió establecer y explicar la relación que existe entre las dos variables como influyen los juegos de interacción en el desarrollo social en los niños y niñas.

Es de campo porque se realizó en el lugar de los hechos para la observación y obtención de datos; los cuales se basan en informaciones reales de los niños, y bibliográfica porque se contó con el sustento científico obtenida de libros, revistas, sitios web, artículos científicos y tesis, con la finalidad e interés de investigar sobre la problemática planteada

#### **3.2. SELECCIÓN DEL ÁREA O ÁMBITO DE ESTUDIO**

##### **Campo del Conocimiento**

**Campo:** Desarrollo Infantil

**Área:** Social

**Aspecto:** Juego de Interacción

**Espacio:** Área de Estimulación Temprana del Centro de Salud Tipo B Totoras

**Tiempo:** Marzo – Agosto 2018

### **3.3. POBLACIÓN**

La población de estudio está conformado por niños y niñas de 3 a 5 años que asisten al Área de Estimulación Temprana del Centro de Salud, con un total de 20 niños.

#### **3.3.1. CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN**

##### **Criterios de Inclusión**

- Los niños y niñas cuyos representantes hayan firmado el consentimiento informado.
- Niños y niñas en un rango de edad de 3 a 5 años.

##### **Criterios de exclusión**

- Los niños y niñas cuyos representantes no hayan firmado el consentimiento informado.
- Niños y niñas que están fuera del rango de edad de 3 a 5 años.
- Niños y niñas que presenten alguna discapacidad física o intelectual.

##### **Diseño muestral**

La investigación cuenta con una población de 20 niños, siendo el universo de estudio pequeño se investigó a la totalidad de niños, por tal razón no se aplicó ninguna fórmula para extraer su muestra.

### 3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.4.1. Variable independiente: El juego de interacción

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas	Instrumentos
Son actividades lúdicas que al desarrollarse necesitan que el niño incluya, pensamientos, conocimientos y curiosidades, constituyéndose además un estímulo eficaz para la socialización y el desarrollo de la personalidad (35).	Implicación global del niño	Pensamientos, conocimientos y curiosidades.	Puede desvestirse solo	Test de EAD-Nelson Ortiz	Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz
	Estímulo eficaz para la socialización	Comunicarse abiertamente, a proponer iniciativas, a tomar decisiones, a ayudar a los compañeros	Comparte juegos con otros niños Tiene amigo(s) especial(es) Puede vestirse y desvestirse solo		
	Desarrollo de la personalidad	Integración de conocimientos, capacidades y habilidades	Sabe cuántos años tiene Organiza juegos		

### 3.4.1 Variable dependiente: Desarrollo Social

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas	Instrumentos
Es el proceso en el que los niños adquieren competencias sociales y conocimientos que permitirán fusionar, adaptarse y readaptarse satisfactoriamente a la sociedad (36)	<p>Competencias Sociales</p> <p>Comportamiento Adecuados</p> <p>Conocimientos para fusionarse, adaptarse a la sociedad</p>	<p>Habilidades sociales</p> <p>Respeto</p> <p>Comunicación receptiva y expresiva</p> <p>Compartir emociones</p> <p>Prosocial y cooperación</p> <p>Asertividad solución de conflictos</p>	<p>Puede desvestirse solo</p> <p>Comparte juegos con otros niños</p> <p>Tiene amigo(s) especial(es)</p> <p>Puede vestirse y desvestirse solo</p> <p>Sabe cuántos años tiene</p> <p>Organiza juegos</p>	Test de EAD-Nelson Ortiz	<p>Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz</p>

### **3.5. DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Para la presente investigación se utilizó el Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz para evaluar el Área del Desarrollo Social en los niños y niñas de 3 a 5 años, se realizó una evaluación inicial con una población de 20 niños(as) que asisten al Centro de Salud Tipo B Totoras, todos ellos con las respectivas autorizaciones y firmas de consentimientos de los padres de familia y la documentación de cada niño; tras esta primera evaluación se establecieron actividades que incluían juegos de interacción de acuerdo a los ítems del área Personal Social del Test y fueron aplicados para reforzar los ítems que se encontraban en negativo como resultado de la evaluación inicial. Al concluir todos los juegos de interacción con los participantes se empleó una evaluación final; la cual reflejo una valoración distinta a la evaluación inicial, permitiendo observar los cambios en cuanto a la sumatoria tanto inicial y final que obtuvieron en dichas evaluaciones y demostrar la variación de los parámetros de acuerdo al área del desarrollo social luego de la aplicación de los juegos de interacción.

Previo a la utilización del Test Nelson Ortiz se registra datos específicos del niño como nombres completos, fecha de nacimiento, además la fecha de la evaluación y del nombre de quien realizó la misma; se evaluó de acuerdo al rango de edad en meses que se encuentre el niño y en el área que corresponda; con los ítems que abarquen dicha edad pero además los ítems del antes y después de esa edad para obtener mayor conocimiento del resultado del niño; se registra positivo (+) o uno (1) en la actividad que la ejecute pero si no la ejecuta se registra negativo (-) o cero (0), luego se coloca la sumatoria que se obtiene de todos los puntajes positivos o unos que saque según el área. Seguido de este proceso se marca dentro del parámetro normativo para la evaluación del desarrollo del niño (Alerta-Medio-Medio Alto-Alto); el puntaje registrado de cada niño de acuerdo al área que corresponda y según la edad en meses, además la sumatoria total de las áreas evaluadas de acuerdo al parámetro respectivo, esto permitirá establecer las observaciones al culminar dicha evaluación.

### **Procesamiento y análisis de la información**

Se registró de cada ítem todos los positivos y negativos de todos los participantes, luego se contabilizó la sumatoria respectiva de cada ítems tanto en la evaluación inicial y final; a través del programa SPS, se registró todos los puntajes obtenidos con sus respectivas alternativas; esto permitió obtener el porcentaje inicial y final de acuerdo a la alternativa, tras estos resultados, se analizó, tabuló e interpretó los mismos, esto permitió reflejar la variación entre la evaluación inicial y final evidenciando una mejoría en área personal social de los niños.

Al verificar que los ítems del Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz mejoraron tras la aplicación de los juegos de interacción, se tomó estos como el perfil de desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años, entre los más representativos tenemos: trata de contar experiencias, diferencia hombre y mujer, comparte juegos con otros niños, tiene amigo(s) especial(es), organiza juegos y habla de su familia.

Para elaboración del plan de estimulación temprana se tomó en cuenta los ítems con resultados negativos y se asociaron entre similitud, para reforzar estas áreas, se trabajó con cada niño dos sesiones, en un total de 8 actividades que contiene juegos de interacción.

## CAPÍTULO IV

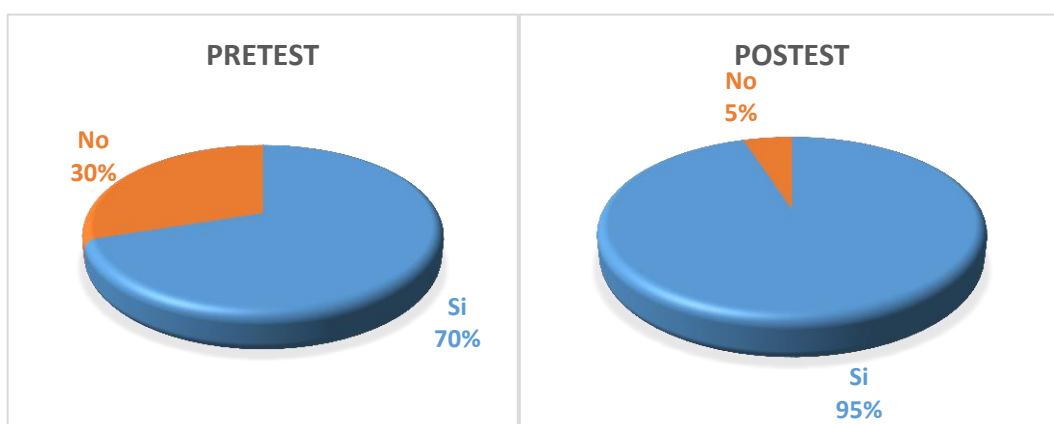
### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

**Tabla N° 1** Trata de contar experiencias

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	14	70%	19	95%
No	6	30%	1	5%
Total	20	100%	20	100%

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 1** Trata de contar experiencias

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

#### **Análisis e interpretación.**

De un total de 20 participantes del 70% de ellos en el pretest en el ítem trata de contar experiencias lo hace, mientras que el 30% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción denominado “el boliche” y “los títeres” (anexo 1 pág. 60), el 95% de los participantes lo hace de forma correcta y el 5% de ellos no lo hace, lo que evidencia que casi la totalidad de los participantes mejoraron tras la aplicación de los juegos de interacción.

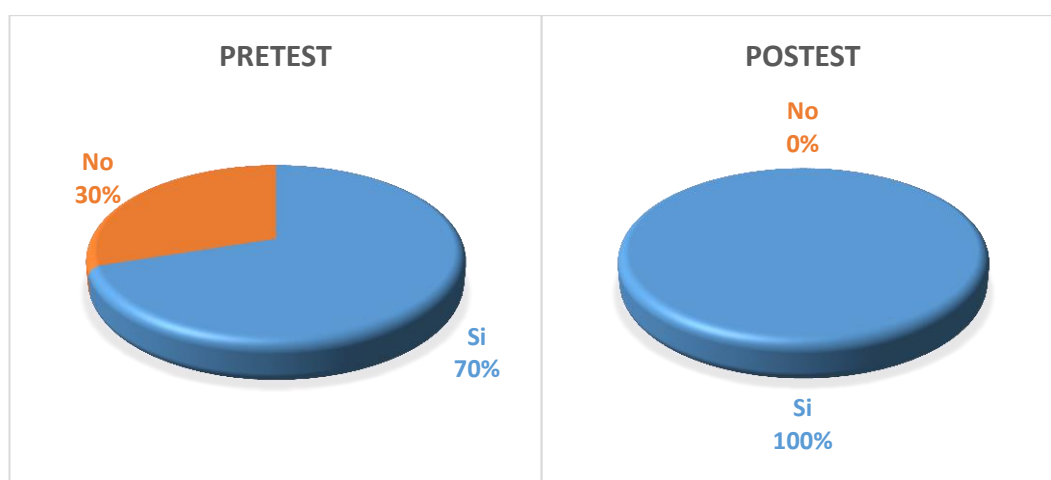


**Tabla N° 2** Diferencia hombre y mujer

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	14	70	20	100
No	6	30	0	0
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 2** Diferencia hombre y mujer

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

### **Análisis e interpretación.**

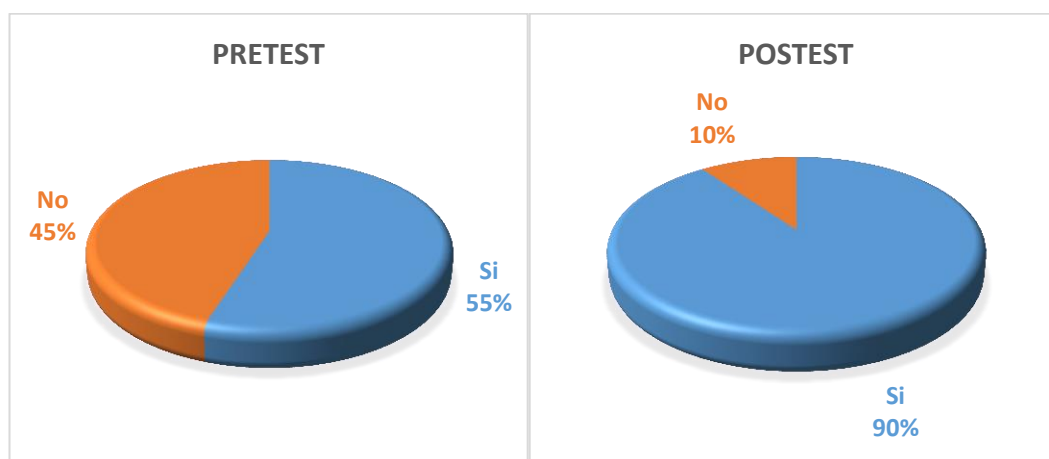
De un total de 20 participantes el 70% de ellos en el pretest en el ítem diferencia hombre y mujer lo hace, mientras que el 30% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción ¿quién soy? y conociendo mi cuerpo a través del uso y trabajo de gráficos de niños y niñas (anexo 1 pág. 62), en su totalidad el 100% de los participantes lo hace de forma correcta, lo que evidencia en ellos la adquisición de su identidad personal, permitiéndole un desenvolvimiento adecuado en su entorno social.

**Tabla N° 3** Dice el nombre de su mamá y de su papá

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	11	55	18	90
No	9	45	2	10
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 3** Dice el nombre de su mamá y de su papá

**Elaborado por:** Tania Guato

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

**Análisis e interpretación.**

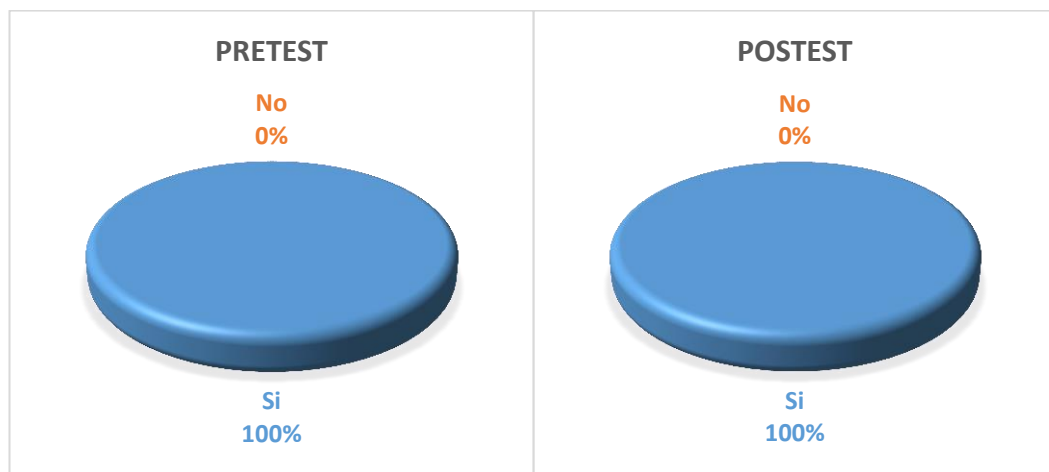
De un total de 20 participantes del 55% de ellos en el pretest en el ítem dice el nombre de su mamá y de su papá lo hace, mientras que el 45% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción “veo veo” y “mi familia y yo” (anexo 1 pág. 64) el 90% de los participantes lo hace de forma correcta y el 10% de ellos no lo hace, lo que evidencia en ellos un medio de integración social, facilitando de esta manera las habilidades para establecer amistades tanto en su entorno social y cultural.

**Tabla N° 4** Puede desvestirse solo

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	20	100	20	100
No	0	0	0	0
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 4** Puede desvestirse solo

**Elaborado por:** Tania Guato

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

#### **Análisis e interpretación.**

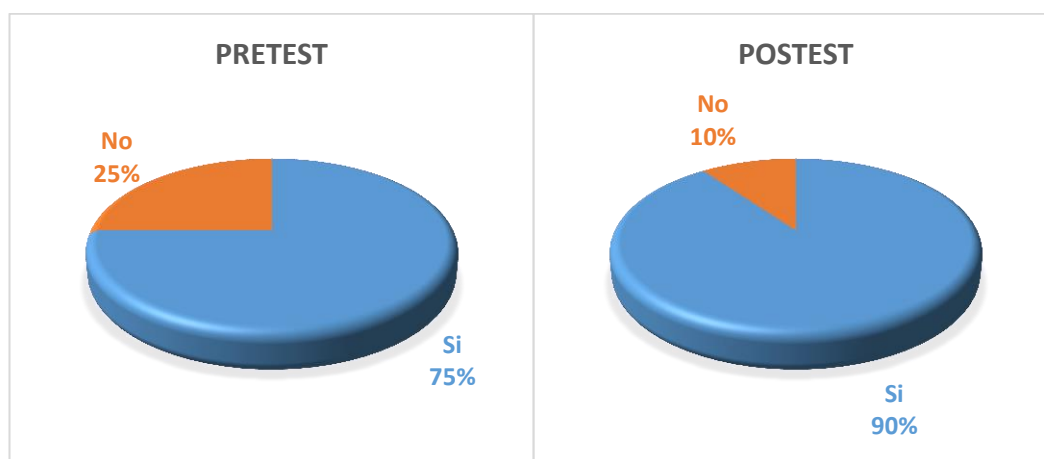
De un total de 20 participantes habiendo el 100% en su totalidad de ellos en el pretest en el ítem puede desvestirse solo lo hace, por lo cual no hubo ninguna variación al aplicar los juegos de interacción, siendo notorio en ellos seres autónomo e independientes para desenvolverse frente al medio que lo rodean.

**Tabla N° 5** Comparte juegos con otros niños

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	15	75	18	90
No	5	25	2	10
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 5** Comparte juegos con otros niños

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

#### **Análisis e interpretación.**

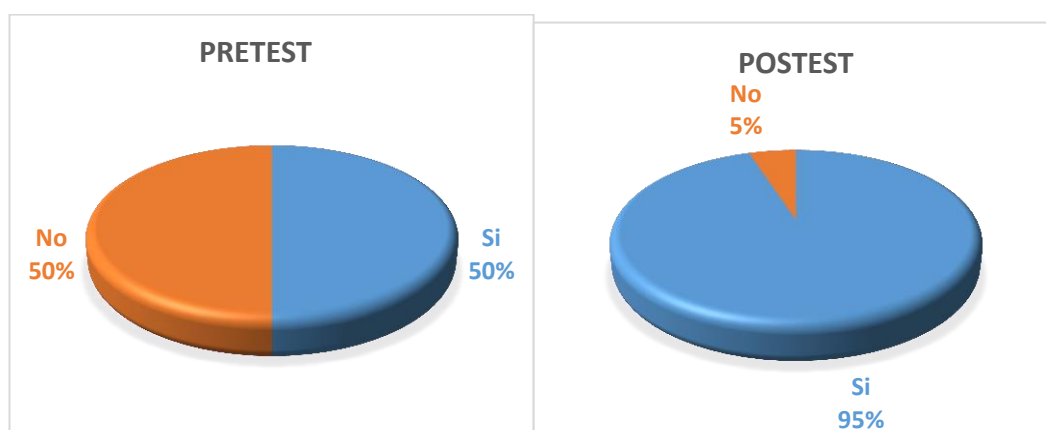
De un total de 20 participantes del 75% de ellos en el pretest en el ítem comparte juegos con otros niños lo hace, mientras que el 25% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción “el espejo bromista” y “juguemos a los medios de transporte” (anexo 1 pág. 65) el 90% de los participantes lo hace de forma correcta y el 10% de ellos no lo hace, lo que evidencia en ellos la facilidad para establecer la habilidad interpersonal, desarrollando seguridad en sí mismo para acercarse a otros niños y la noción de la capacidad de cooperación.

**Tabla N° 6** Tiene amigo(s) especial(es)

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	10	50	19	95
No	10	50	1	5
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 6** Tiene amigo(s) especial(es)

**Elaborado por:** Tania Guato

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

### **Análisis e interpretación.**

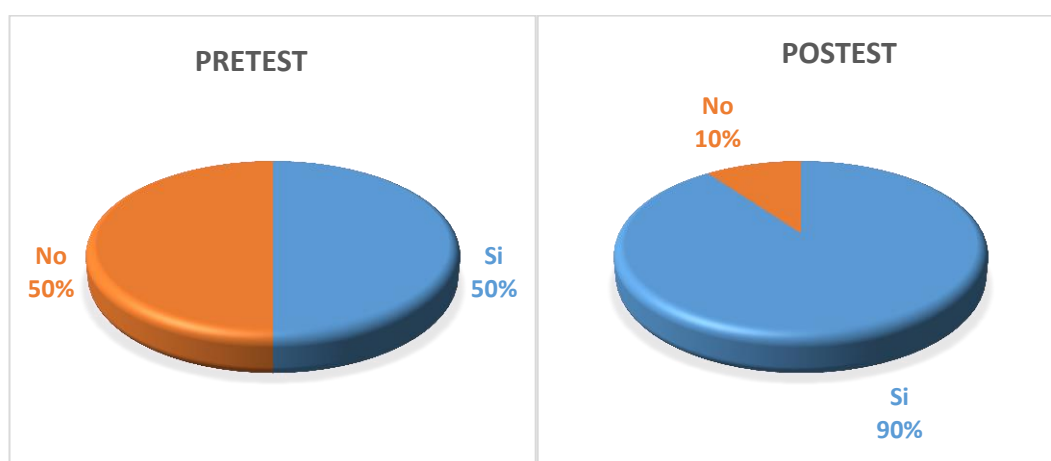
De un total de 20 participantes del 50% de ellos en el pretest en el ítem tiene amigo(s) especial(es) lo hace, mientras que el 50% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción “¿quién soy? y conociendo mi cuerpo” (anexo 1 pág. 65), el 95% de los participantes lo hace de forma correcta y el 5% de ellos no lo hace, lo que evidencia en ellos una mejor forma de relacionarse con otros niños, permitiendo adquirir mayor confianza en sí mismos para desenvolverse en su círculo social.

**Tabla N° 7** Sabe cuántos años tiene

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	10	50	18	90
No	10	50	2	10
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 7** Sabe cuántos años tiene

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

### **Análisis e interpretación.**

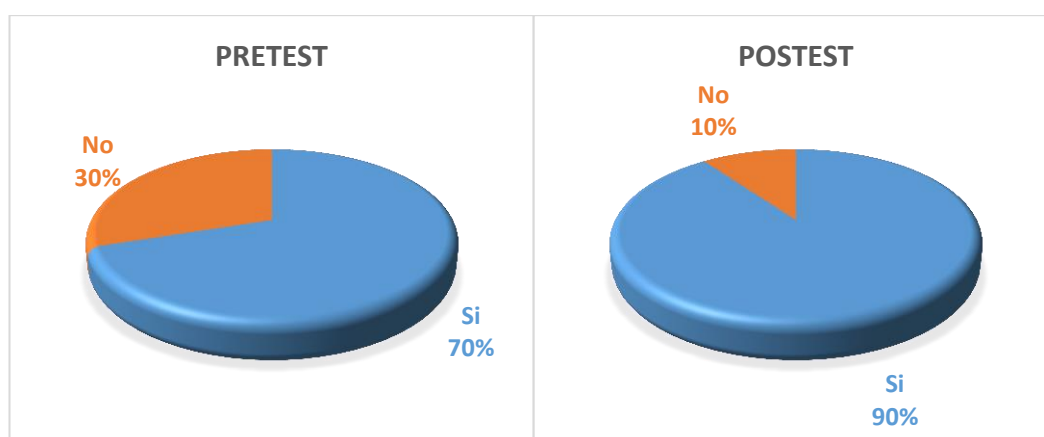
De un total de 20 participantes del 50% de ellos en la pretest en el ítem sabe cuántos años tiene lo hace, mientras que el 50% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción “veo veo” y “mi familia y yo” (anexo 1 pág. 64), el 90% de los participantes lo hace de forma correcta y el 10% de ellos no lo hace, lo que evidencia en ellos una forma de pertenencia, de esta manera descubrir habilidades sociales para relacionarse con su entorno.

**Tabla N° 8** Organiza juegos

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	14	70	18	90
No	6	30	2	10
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 8** Organiza juegos

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

#### **Análisis e interpretación.**

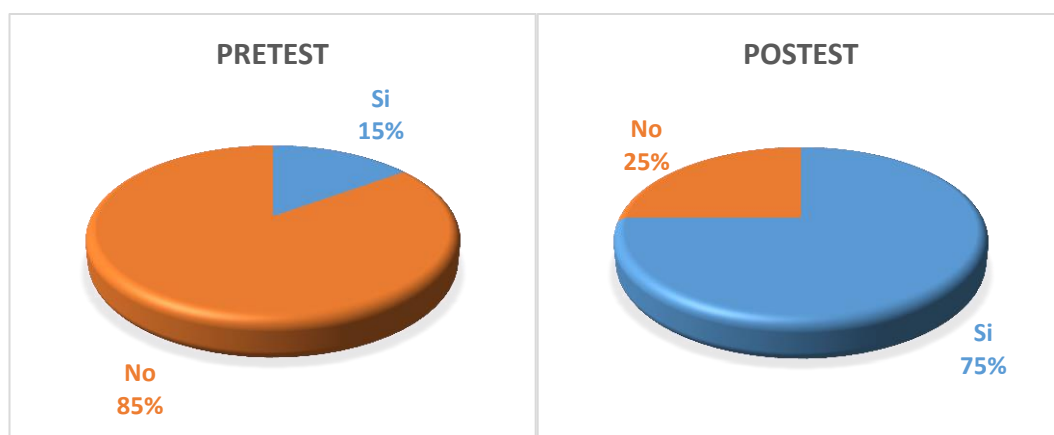
De un total de 20 participantes del 70% de ellos en la evaluación inicial en el ítem organiza juegos lo hace, mientras que el 30% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción “el espejo bromista” y “juguemos a los medios de transporte” (anexo 1 pág. 65), el 90% de los participantes lo hace de forma correcta y el 10% de ellos no lo hace, lo que evidencia en ellos la capacidad de planeación, organización y toma de decisiones frente algún conflicto que presente, permitiendo adquirir pautas de comportamientos a través de los juegos.

**Tabla N° 9** Conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo de residencia

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	3	15	15	75
No	17	85	5	25
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 9** Conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo de residencia

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

#### **Análisis e interpretación.**

De un total de 20 participantes del 15% de ellos en la pretest en el ítem conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo de residencia lo hace, mientras que el 85% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción el boliche” y “los títeres” (anexo 1 pág. 60), el 75% de los participantes lo hace de forma correcta y el 25% de ellos no lo hace, lo que evidencia en ellos una interacción con la sociedad, ayudando a crear confianza en sí mismo, seguridad y empatía con el mundo que lo rodea

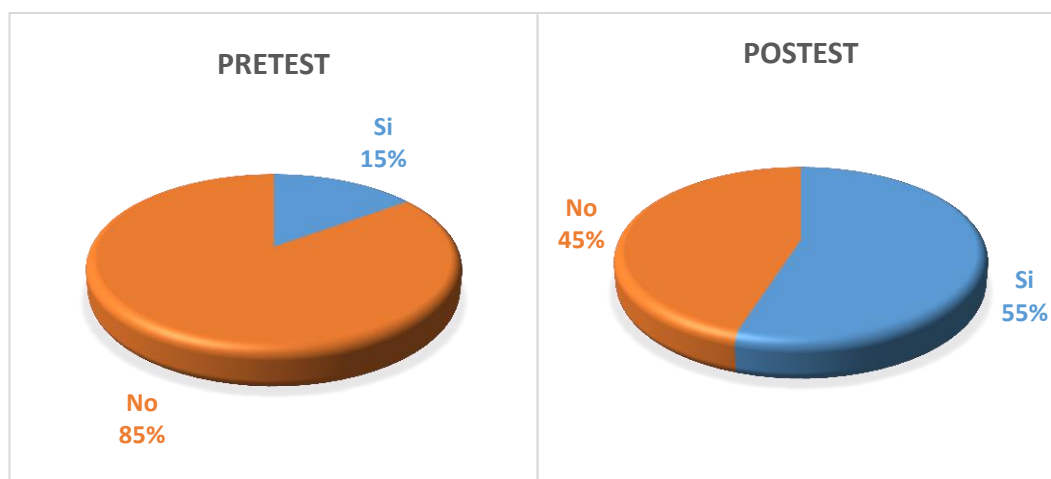


**Tabla N° 10** Habla de su familia

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Si	3	15	11	55
No	17	85	9	45
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 10** Habla de su familia

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

#### **Análisis e interpretación.**

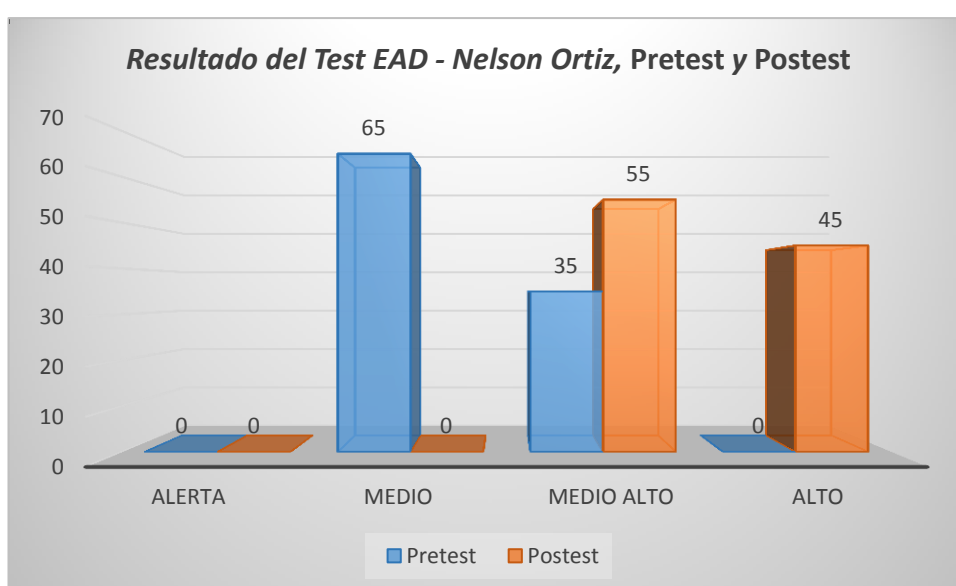
De un total de 20 participantes del 15% de ellos en el pretest en el ítem habla de su familia lo hace, mientras que el 85% no lo hace, tras la aplicación de los juegos de interacción “veo veo” y “mi familia y yo” (anexo 1 pág. 64), el 55% de los participantes lo hace de forma correcta y el 45% de ellos no lo hace, lo que evidencia en ellos la disposición y habilidad para establecer amistades en su entorno social y cultural.

**Tabla N° 11** Resultado del Test EAD - Nelson Ortiz, Pretest y Postest

Alternativa	Pretest	Porcentaje	Postest	Porcentaje
Alerta	0	0	0	0
Medio	13	65	0	0
Medio Alto	7	35	11	55
Alto	0	0	9	45
Total	20	100	20	100

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz



**Gráfico N° 11** Resultado del Test EAD - Nelson Ortiz, Pretest y Postest

**Elaborado por:** Guato T. (2018)

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD - Nelson Ortiz

### **Análisis e interpretación.**

De un total de 20 participantes en el pretest de acuerdo a los parámetros establecidos (Alerta-Medio-Medio Alto-Alto), se encuentran el 65% de ellos en el nivel Medio, el 35% en el nivel Medio Alto, en alerta y alto no se encontraron ningún participante; tras la aplicación de los juegos de interacción en el postest se mostró el 55% en el nivel Medio Alto, mientras que el 45% de ellos en el nivel Alto, lo que evidencia en ellos un avance en su desarrollo personal social en base a la aplicación de los juegos de interacción, se relaciona directamente con un mejor desenvolvimiento e interacción con la sociedad.

## 4.2. Verificación de la hipótesis

H0 = Hipótesis nula

H1 = Hipótesis alterna

H0 = Los juegos de interacción no influyen en el desarrollo social en los niños y niñas de 3-5 años edad del Centro de Salud Tipo B Totoras

H1 = Los juegos de interacción influyen en el desarrollo social en los niños y niñas de 3-5 años edad del Centro de Salud Tipo B Totoras

Para la demostración de la hipótesis se utilizó la prueba *T de Student* debido al tamaño de la muestra, también porque esta prueba nos permite verificar si existe una variación de la media cuando se realiza un pretest y un postest a través del uso de muestras relacionadas del programa IBM SPSS Statistics 22 que arrojó los siguientes resultados.

### NIVEL DE SIGNIFICACIÓN Y REGLA DE DECISIÓN

El nivel de confianza de la presente investigación será del 95% (0,95), y un nivel de significancia  $\alpha$  del 5% (0,05).

Si la significancia bilateral obtenida en la prueba T de Student es menor a 0.05 se acepta la hipótesis Alternativa y se desecha la hipótesis Nula.

**Estadísticas de muestras emparejadas**

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 PREGUNTA1	1,30	20	,470	,105
PREGUNTA1F	1,0500	20	,22361	,05000
Par 2 PREGUNTA2	1,30	20	,470	,105
PREGUNTA2F	1,0000	20	,00000	,00000
Par 3 PREGUNTA5	1,25	20	,444	,099
PREGUNTA5F	1,1000	20	,30779	,06882
Par 4 PREGUNTA6	1,50	20	,513	,115
PREGUNTA6F	1,0500	20	,22361	,05000
Par 5 PREGUNTA8	1,30	20	,470	,105

	PREGUNTA8F	1,1000	20	,30779	,06882
Par 6	PREGUNTA10	1,85	20	,366	,082
	PREGUNTA10F	1,4500	20	,51042	,11413

**Prueba de muestras emparejadas**

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1	PREGUNTA1 - PREGUNTA1F	,25000	,44426	,09934	,04208	,45792	2,517	19	,021
Par 2	PREGUNTA2 - PREGUNTA2F	,30000	,47016	,10513	,07996	,52004	2,854	19	,010
Par 3	PREGUNTA5 - PREGUNTA5F	,15000	,36635	,08192	-,02146	,32146	1,831	19	,003
Par 4	PREGUNTA6 - PREGUNTA6F	,45000	,51042	,11413	,21112	,68888	3,943	19	,001
Par 5	PREGUNTA8 - PREGUNTA8F	,20000	,41039	,09177	,00793	,39207	2,179	19	,042
Par 6	PREGUNTA10 - PREGUNTA10F	,40000	,50262	,11239	,16476	,63524	3,559	19	,002

**Análisis.**

De acuerdo con la regla de decisión se obtienen valores de significancia bilateral menores a 0.05 en todos los pares de preguntas evaluados, por ende se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir Los juegos de interacción influyen en el desarrollo social en los niños de 3-5 años/as edad del Centro de Salud Tipo B Totoras.

## CONCLUSIONES

- El perfil del desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años que se encontró a través de la aplicación del Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz y luego de emplear diversos juegos de interacción social se destacaron: el afianzamiento de las relaciones sociales, aprenden a seguir reglas, a sentir respeto por los demás, trata de contar experiencias, diferencia hombre y mujer, comparte juegos con otros niños, tiene amigo(s) especial(es), organiza juegos y habla de su familia y sobre todo adquiere seguridad en sí mismo, permitiéndoles autonomía e independencia, ayudándoles a entender el mundo que les rodea y a adaptarse a él.
- Los juegos de interacción que se aplicaron en cada sesión del plan de estimulación temprana para el desarrollo social en los niños y niñas de 3 a 5 años, fueron creados para suplir las necesidades de los niños en esta edad que se pueden evidenciar tras la aplicación del Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, con un total de ocho juegos direccionados a mejorar el área del desarrollo personal social de los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA

1. Amar Amar JJ. Desarrollo infantil y construcción del mundo social. Primera edición ed. Colombia: Ediciones Uninorte; 2013.(36)
2. Benalcázar M. Importancia de los juegos recreativos al aire libre como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de los centros infantiles “caritas alegres”, “corazones felices”, “amiguitos por siempre” y ”picapie Quito; 2015.(25)
3. Blasquez D, Ortega E. La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. primera ed. Madrid: Cincel; 2013.(31)
4. Escobar Aleaga XM. El juego en el desarrollo social en niños/as de 3-4 años de edad. Primera ed. Ambato : UTA; 2016.(10)
5. Fernández Díaz , Ortiz Martínez , Serra Larín. Importancia del juego para los niños. InfoHEM 38-56. 2015 enero–marzo; 13(1).(5)
6. García Márquez, Alarcón Adalid MJ. Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires. 2011 Feb; 15, (153).(45)
7. Gómez JF. El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Revista de Pediatría y puericultor pp. 5-13. 2015; 10(4).(9)
8. Groos. El juego como escuela de vida. Miselanea de investigación. 1980; 22(7-22).(11)
9. Hernandez M, Ullan AM. La creatividad a través del juego. Edición Primera ed. Salamanca: Amaru; 2014.(33)
10. Klaus V. Juegos de interaccion para niños y preadolescentes, sentimientos, familia, amigos. Segunda ed. Alcalá: Madrid: Editorial CCS; 2014.(34)
11. Kostelnik M. El desarrollo social de los niños. Primera ed. España: Progreso ; 2009.(46)
12. Leighton CJ. El desarrollo social en los niños pequeños. Primera ed.: Gedisa; 2013.(37)
13. Linares D. JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGIA.. Primera ed. Madrid: Paraninfo; 2011.(44)

14. López Imbacuán EC, Delgado Sotelo A. El juego como generador de aprendizaje en preescolar. *Revista Criterios* pp. 203-218. 2013 Diciembre; 20(1).(6)
15. Manuel Z. El juego en la Infancia. *Revista Chilena de Pediatría* pp. 544-549. 2014; 79(5).(8)
16. Mera Miranda CR. Beneficios del juego en el desarrollo integral de la niñez. *Revista Rayuela* pp. 153-158. 2013 Octubre; 10(12).(7)
17. Molina Iturrondo. Niños y niñas que exploran y construyen: currículo para el desarrollo integral en los preescolares. Primera ed. Estados Unidos: Universidad de Puerto Rico; 2013.(35)
18. Navarro J, Martín C. *Psicología de la educación para docentes*. Edición Primera ed. Madrid: Piramide; 2010.(32)
19. Piaget. *Juego y educación* Madrid: Morata; 1956.(12)
20. Rodríguez Jacome MJ. *El juego en la etapa infantil de 3 a 6 años: el juego social*. Primera ed. Valladolid: Antisan; 2014.(29)
21. UNESCO. *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. 9232016583923101658th ed. Naciones Unidas: Impreso en los talleres de la Unesco ; 1980.(3)
22. Vigotsky LS. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* Barcelona: Grijalbo; 1924.(13)
23. Vigotsky LS. *El juego*; Barcelona: Grijalbo; 1924.(47)
24. Zapata O. *Juego y el Aprendizaje Escolar Perspectiva Psicogenética*. Sexta ed. Mexico: Pax Mexico; 2015.(14)

## LINKOGRAFÍA

1. Bandura. La Teoría del Aprendizaje Social, conceptos básicos. [Online].; 1977 [cited 2017 octubre 15. Available from: [https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/#La\\_Teoria\\_del\\_Aprendizaje\\_Social\\_conceptos\\_basicos](https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-social-bandura/#La_Teoria_del_Aprendizaje_Social_conceptos_basicos).(39)
2. Blanco. Teorias del Juego Clasificación. [Online]. Veneranda; 2012 [cited 2017 Octubre 15. Available from: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>.(30)
3. Bisquerra. Competencia social. [Online].; 2014 [cited 2017 Octubre 12. Available from: <http://www.rafaelbisquerra.com/es/competencias-emocionales/competencia-social.html>.(38)
4. Buytendijk. El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. [Online].; 1935 [cited 2017 noviembre 20. Available from: [https://books.google.com.ec/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA76&lpg=PA76&dq=Buytendijk+\(1935\)&source=bl&ots=fPE\\_i9ml-e&sig=QEvfdD-LkI0ES79\\_YiTa\\_BrkAks&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjg4NXopdrXAhVMGt8KHap9C54Q6AEIQDAH#v=onepage&q=Buytendijk%20\(1935\)&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA76&lpg=PA76&dq=Buytendijk+(1935)&source=bl&ots=fPE_i9ml-e&sig=QEvfdD-LkI0ES79_YiTa_BrkAks&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjg4NXopdrXAhVMGt8KHap9C54Q6AEIQDAH#v=onepage&q=Buytendijk%20(1935)&f=false).(19)
5. Caillois. Teorias del juego. [Online].; 1967 [cited 2017 noviembre 20. Available from: <http://eprints.ucm.es/38959/1/T37736.pdf>.(23)
27. Castillo E. Cinco beneficios del juego en los niños. [Online].; 2012 [cited 2017 Octubre 16. Available from: <http://www.estampas.com/cuerpo-y-mente/120125/cinco-beneficios-del-juego-en-los-ninos>.(27)
6. Claparède. El juego. [Online].; 1934 [cited 2017 noviembre 18. Available from: <http://pedagogia.mx/edouard-claparede/>.(20)



7. Freud. Teoría del juego. [Online].; 1856 [cited 2017 noviembre 12. Available from: <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>.(21)
8. Hall S. Teoría de la recapitulacion. [Online].; 1904 [cited 2017 noviembre 18. Available from: [http://www.jeffreyarnett.com/Arnett\\_2006\\_HP2.pdf](http://www.jeffreyarnett.com/Arnett_2006_HP2.pdf).(18)
9. Huizinga. El modelo ludico en la intervencion educativa. [Online].; 1954 [cited 2017 noviembre 20. Available from: <http://eprints.ucm.es/38959/1/T37736.pdf>.(22)
10. Lazarus. TEORIAS RELACIONADAS CON EL CONSUMO DE ENERGIA. [Online].; 1983 [cited 2017 Noviembre 10. Available from: <https://2eicalero.wikispaces.com/file/view/TEORIAS+RELACIONADAS+CON+EL+CONSUMO+DE+ENERGIA.pdf>.(17)
11. Labourdette S. Relaciones Sociales. [Online].; 2007 [cited 2017 Octubre 9. Available from: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-88932007000100002](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-88932007000100002).(43)
12. Magleb. La conducta social. [Online].; 2012 [cited 2017 octubre 20. Available from: <http://www.reddeautores.com/psicologia-psiQUIATRIA/la-conducta-social/>.(40)
13. MCDS. Estrategia Nacional Intersectorial de Primera. [Online].; 2014 [cited 2017 Noviembre 16. Available from: [http://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/Proyecto\\_puesta.pdf](http://www.todaunavida.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/Proyecto_puesta.pdf).(4)
14. OMS. Diez datos acerca del desarrollo en la primera infancia como determinante social de la salud. [Online].; 1993 [cited 2017 Noviembre 16.

- Available from:  
[http://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/child/development/10facts/es/](http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/10facts/es/).(1)
15. OMS. Desarrollo de la primera infancia: Un Potente Ecuador. [Online].; 2007 [cited 2017 10 4. Available from: [http://www.who.int/social\\_determinants/publications/early\\_child\\_dev\\_eckn\\_es.pdf](http://www.who.int/social_determinants/publications/early_child_dev_eckn_es.pdf).(2)
16. Ordoñez. La importancia del juego para los pequeños. [Online].; 2015 [cited 2017 octubre 5. Available from: <http://www.fisher-price.com/default.asp>.(26)
17. Parra García AI, Heredero Espinosa IM, García Díaz MG, López Moreno B. El juego en Educación Infantil. [Online].; 2011 [cited 2017 Octubre 17. Available from: <http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>.(28)
18. Quintana Yañez. El Juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano. [Online].; 2017 [cited 2017 Octubre 16. Available from: <http://www.crececontigo.gob.cl/columna/el-juego-y-su-importancia-en-el-desarrollo-infantil-temprano/>.(24)
19. Roque R. Agentes socializadores. [Online].; 2014 [cited 2017 Octubre 15. Available from: <https://es.slideshare.net/UJMDVirtual/agentes-socializadores>.(42)
20. Spencer H. Perspectivas: revista trimestral de educación comparada. [Online].; 1855 [cited 2017 Noviembre 20. Available from: <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/spencers.pdf>.(15)
21. Schiller. Eine quellengeschichtliche Studie. [Online].; 1861 [cited 2017 Noviembre 10. Available from: <https://www.amazon.es/Friedrich-Schiller->

Italien-1785-quellengeschichtliche/dp/3428112407.(16)

22. Serrano R. Desarrollo de conductas sociales. [Online].; 2009 [cited 2017 Octubre 4. Available from: <http://rosaliaserranoserrano.blogspot.com/2009/07/desarrollo-de-la-conducta-social.html>.(41)

## CITAS BIBLIOGRÁFICAS - BASES DE DATOS UTA

- **EBRARY:** Ibáñez, L. P., & Mudarra, S. M. J. (2014). Juegos para mejorar la estimulación temprana: diagnóstico e intervención psicopedagógica. España: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Retrieved from: <http://www.ebrary.com>
- **EBRARY:** Mila, D. J. (2014). Los juegos para el desarrollo global de niños y niñas de 0 a 5 años de edad. Argentina: Miño y Dávila. Retrieved from: <http://www.ebrary.com>
- **EBRARY:** Ovejero, H. M. (2013). Desarrollo cognitivo y motor incentivado con los juegos. España: Macmillan Iberia,S.A. Retrieved from <http://site.ebrary.com /lib/utasp/detail.action?docID=10820374>
- **EBRARY:** La atención temprana y el juego: un compromiso con la infancia y sus familias. (2015). España: Editorial UOC. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/utasp/detail.action?docID=10609822>
- **EBRARY:** López, B. G., Alva, F. L., & Banda, C. D. (2014). Estimulación motriz para mejorar la adquisición... de la lecto-escritura. Argentina: El Cid Editor | apuntes. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib /utasp/detail.action?docID=10328018>

# ANEXOS

Anexo N° 1.

## **PLAN DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA EL DESARROLLO SOCIAL**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar un plan de estimulación temprana a través de juegos de interacción dirigidos a los niños y niñas de 3 a 5 años para fortalecer el desarrollo social.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ❖ Familiarizar a los niños y niñas con los juegos de interacción mediante actividades de la vida cotidiana.
- ❖ Aplicar los juegos de interacción en los niños y niñas a través de las sesiones de Estimulación Temprana.
- ❖ Analizar los cambios tras la aplicación de los juegos de interacción en los niños y niñas, a través de la ficha de observación.

## DESARROLLO

- **Trata de contar experiencias - Conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo de residencia**

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
El boliche	Afianzar las relaciones sociales con el participante	Mostrarle 3 botellas de plásticos, en su interior tendrán pedazos de papel brillante del mismo color (amarillo-rojo-verde), respectivamente en cada botella, presentarle 3 láminas que serán del mismo color que obtendrán las botellas, cuyas imágenes serán de una casa y de 2 sitios, asociados a lugares que se encuentre cerca o alrededor de su casa (tienda, parque, farmacia, restaurant, heladería); con los participantes se hará una descripción con cada lámina, se colocarán en la mesa boca abajo las láminas, las botellas se ubicarán a una pequeña distancia de los participantes, quiénes se formarán en fila y se le entregará una pelota, explicándole que debe derivar con la pelota una de las 3 botellas, después tomará una lámina de acuerdo al color de la botella que derivó, así lo ejecutará el siguiente niño, pintar con los lápices de colores	Botellas de plásticos Papel brillante Pelota Láminas de imágenes Lápices de colores

		<p>las imágenes; mientras lo realice ir preguntándole acerca de lo que observa (¡Así es tu casa!- ¡Qué hay en tu casa?-)En la mañana que haces en tu casa!- ¡Cerca de tu casa que hay!-¿Qué haces en el parque?), asociar y reforzar la información con el relato de una historia; por ejemplo: Tu vives en Juan Montalvo y cerca de tu casa tienes una tienda o un parque, según lo que tenga en la lámina que el niño estese trabajando (49).</p>	
Los títeres	Fortalecer el relato de historias y cuentos a través del juego	<p>Frente al niño saludar con alegría, interactuar realizando preguntas acerca de sus actividades diarias, incorporar la información del niño a medida que se relate el cuento con la ayuda de los títeres; por ejemplo: Un día la mamita de Pedro (nombre del niño/a), en la mañana le preparó un rico desayuno, unas tortillitas de maíz con un café calentito, Pedro muy feliz se comió todo, a él le gustaba en las tardes ayudar a su mamita, él vivía en Huachi Totoras y cerca de su casa había una tienda grande, con su mamá</p>	Títeres Canciones infantiles



		<p>siempre salían a comprar lo que necesitaban para la comida, él era muy obediente, le gustaba en las tardes pintar en su cuaderno, después de llegar del trabajo su papá le llegaba al parque con su mamita, ellos jugaban y se divertían mucho, etc.; después entregarle los títeres y pedirle que por él mismo nos trate de relatar el cuento a medida que se emplea una canción para motivarle al niño (49).</p>	
--	--	---	--

➤ **Diferencia hombre y mujer – Tiene amigo(s) especial(es)**

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
¿Quién soy?	Discriminar la voz del compañero y reconocer el género del mismo	Uno o más participantes, sentados se colocan en la colchoneta para socializar con ellos (repetir el nombre del participante, reconocer con su mano parte del rostro de su compañero y palpar partes de la prenda de vestir); colocarle el pañuelo a un participante e indicarle que descubra a su compañero (si es niño/a) a medida que realice las acciones mencionadas anteriormente como al escuchar la risa de su compañero, al palpar partes de	Pañuelo oscuro

		su prenda de vestir, al participante preguntarle ¿Quién es?-¿Es niño o niña!, motivarle y ayudarlo si presenta dificultad, después cambiar de rol para que participen todos.	
Conociendo mi cuerpo	Reconocer y diferenciar las partes del cuerpo del niño y niña	Presentarle las imágenes, pedirle que se identifique a través de las imágenes y de acuerdo a su género proceda a pintar dicho dibujo, luego indicarle que realice pequeños puntos en toda la silueta de su imagen con el punzón y al terminar con sus dedos ir cortando la misma, a medida que lo haga ir relacionando dicha imagen con sus amiguitos: por ejemplo: ¡Tu amiguito/a tiene cabello largo o corto!-¿Cómo se llama tu amigo/a?- ¿A que juegan? ¡Es niña o niño!, etc... (49)	Imagen del niño y niña Punzón Lápiz de colores

➤ **Dice el nombre de su mamá y de su papá – Sabe cuántos años tiene –  
Habla de su familia**

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN	MATERIAL
“Veo - Veo”	Identificar y describir a cada integrante de su familia	Con las fotos de los integrantes de su familia, preguntarle acerca de los mismos (quienes son, como se llaman, las actividades que	Fotos de la familia

		realizan); si presenta dificultad brindarle ayuda para que nos describa por él mismo, motivarle con el juego “veo - veo”; por ejemplo: “veo - veo” a la mamita y como se llama o que ropa tiene puesta; “veo - veo” a Pablo (nombre del niño/a), él tiene 4 años y él cuando sale al parque ¿A que juega?, si hay más participantes involucrarlos para que interactúen con sus compañeros en el juego (49).	
Mi familia y yo	Relatar actividades diarias que se realicen en familia	Presentarle varias tarjetas a los participantes, cuyas imágenes serán de los miembros de la familia e incluyendo al niño/a, imagen de los sitios de la casa (cocina-baño-dormitorio-sala-comedor-patio), colocar las tarjetas sobre la mesa, asociar las imágenes mientras se cante la canción “La familia”, a medida que se mencione al integrante realizar una descripción del mismo, con la información que nos proporcione el participante relatarle una historia al niño mientras se cante; por ejemplo: La familia- la	Tarjetas de los miembros de la familia Tarjetas de los sitios de la casa Canción infantil

		<p>familia, la mama (la mamita Carmen, ella en la mañana prepara un rico desayuno en la cocina a Mateo), de esta manera se realizarán de los demás integrantes e incluyendo al niño/a y su edad, motivarle siempre para que lo ejecute por el mismo (49).</p>	
--	--	---	--

➤ **Comparte juegos con otros niños – Organiza juegos**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>MATERIAL</b>
“El espejo bromista”	<p>Interactuar con su compañero y fomentar el respeto al momento de compartir juegos con otros niños</p>	<p>Se colocan dos niños, uno frente al otro, uno de ellos hará la figura del espejo (reflejo) y el otro hará la figura real o verdadera; todos los movimientos que haga la figura llamada real porque es quien dirige el juego deberán ser reproducidos o imitados por la figura del espejo, para ello los movimientos deben ser lentos y utilizar movimientos cotidianos como actividades diarias (peinarse, lavarse los dientes, vestirse, bañarse, etc...); la figura del espejo no deberá hacer otros movimientos del que se le</p>	Juego

		<p> pueda realizar, si lo hace se intercambiaran los roles de los participantes (49).</p>	
<p>Juguemos a los medios de transporte</p>	<p>Motivar a la integración con sus compañeros y representar roles con el propósito que organicen juegos por ellos mismos</p>	<p>Se incentivara por medio de una canción a los participantes para jugar a emitir sonidos de los diferentes medios de transportes, cantando con alegría ir mencionándole; por ejemplo: ¿Vamos a ser un autobús?, seguido de la canción “Las ruedas del autobús van girando van”, ¿Vamos a ser como un autobús?, de esta manera se realizaran los demás medios de transportes, mencionando una características mientras se lo represente, es decir: Este medio de transporte va por el aire y lleva muchas personas de un lado a otro, siempre asociando el transporte con una canción para representarlo y emitiendo el sonido, después por turno pedimos a los participantes que dirijan al juego, logrando involucran a cada uno (49).</p>	<p>Canciones infantiles</p>

## Anexo N° 2.- Solicitud de Aceptación

### ESTIMULACIÓN TEMPRANA

fcs  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

Ambato noviembre 27, 2017  
FCS-ET-C-0486

Licenciada  
Paulina Inca  
**ENCARGADA DE ÁREA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**  
Facultad Ciencias de la Salud  
Presente

De mi consideración:

Por medio del presente me permito solicitar a usted autorice a quien corresponda, se otorgue las facilidades correspondientes para que la señorita **GUATO CANDO TANIA ELIZABETH** estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana de esta Unidad Académica, pueda acceder a las instalaciones del **ÁREA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA DEL CENTRO DE SALUD TOTORAS TIPO B** de su acertada dirección; con la finalidad de que la mencionada estudiante pueda desarrollar su Proyecto de Investigación bajo el Tema: **"LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN EN EL DESARROLLO SOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS"**, previo a la obtención del Título de Licenciada en Estimulación Temprana.

Atentamente,

  
Lcda. Mg. Verónica Troya Ortiz  
**COORDINADORA ( e )**



AUTORIZADO.  
RECIBIDO 29-NOV-2017



UNIVERSIDAD  
TÉCNICA DE AMBATO

Campus Ingahurco: (Salvador y México) Telf. 3730268 ext. 5213 <http://www.fcs.uta.edu.ec>

## Anexo N° 3.- Consentimiento Informado

### Consentimiento para participar en un estudio de investigación dirigido a niños y niñas de 3 a 5 años

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD- CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Investigador: Tania Elizabeth Guato Cando

Título: Los juegos de interacción en el desarrollo social en los niños y niñas de 3 a 5 años

**Propósito del Estudio:** Me permito invitar a su hijo(a) a participar en un estudio que se llama: "Los juegos de interacción en el desarrollo social en los niños y niñas de 3 a 5 años", es realizado por una estudiante de la Universidad Técnica de Ambato, este estudio pretende determinar la influencia de los juegos de interacción en el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años de la ciudad de Ambato.

Desarrollo Social es el proceso en el que los niños adquieren, hábitos, valores, metas y los conocimientos que permitirán fusionar, adaptarse y readaptarse satisfactoriamente a la sociedad durante el proceso los principales factores son la Familia y escuela, centro de estimulación temprana o guarderías, convirtiéndose en ejemplo para los niños y de quienes aprenderán.

Riesgos: No existen riesgos para su hijo/a en este tipo de estudio.

Se determinará la influencia de los juegos de interacción en el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 5 años.

**Beneficios:** Su hijo será beneficiado con a información de su perfil de desarrollo social a través del Instrumento de Medida Sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, se aplicaran un plan de estimulación temprana para favorecer el desarrollo social. Los costos de esta evaluación serán cubiertos por el estudio y no hay gasto alguno por parte de los padres.

**Confidencialidad:** Se guardará la información de cada niño con códigos y no con nombre. Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los niños que participan en este estudio. Los archivos de su hijo/a no serán mostrados a ninguna persona ajena al estudio sin su consentimiento.

**Uso de la información:** Después de haber obtenido los resultados de la evaluación realizada, deseo conservar los resultados que servirán para próximas investigaciones tener mejor conocimiento sobre la problemática a investigar. Estos resultados serán identificados con códigos para conservar la integridad de cada niño. Si usted no desea que los resultados de su hijo(a) permanezcan almacenadas ni utilizadas posteriormente, su hijo(a) aún puede seguir participando en este estudio.

- Autorizo a tener los resultados de mi hijo(a) almacenadas  SI  NO

**Consentimiento:** Acepto voluntariamente que mi hijo/a participe en este estudio, comprendo que cosas pueden pasar si participa en este proyecto, también entiendo el que puedo decidir no participar aunque yo haya aceptado y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. Recibiré una copia firmada de este consentimiento.

Padre o apoderado

Nombre:.....

C.I.:.....

Fecha:.....

Investigador Nombre:

Nombre: Tania Elizabeth Guato Cando

C.I.: 0803234368

Fecha:.....

## Anexo N° 4.- Ficha Individual

### FICHA INDIVIDUAL

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Datos del Niño/a:**

Apellidos: \_\_\_\_\_ Nombres: \_\_\_\_\_  
 Fecha de Nacimiento: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_  
 Lugar de Nacimiento: \_\_\_\_\_ Dirección Domiciliaria: \_\_\_\_\_  
 Informante: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_

**Datos Familiares:**

Nombre de la Madre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Estado Civil: \_\_\_\_\_  
 Instrucción: \_\_\_\_\_ Ocupación: \_\_\_\_\_ Lugar de trabajo: \_\_\_\_\_  
 Hábitos Tóxicos: \_\_\_\_\_ Patologías: \_\_\_\_\_  
 Partos: \_\_\_\_\_ Cesáreas: \_\_\_\_\_ Abortos: \_\_\_\_\_  
 Complicación: \_\_\_\_\_

Nombre del Padre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Estado Civil: \_\_\_\_\_  
 Instrucción: \_\_\_\_\_ Ocupación: \_\_\_\_\_ Lugar de trabajo: \_\_\_\_\_  
 Hábitos Tóxicos: \_\_\_\_\_ Patologías: \_\_\_\_\_

Número de hermanos: \_\_\_\_\_ Lugar que ocupa: \_\_\_\_\_  
 Nombres: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ Escolaridad: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Otras personas que convivan en la familia: \_\_\_\_\_

Relaciones Familiares: \_\_\_\_\_ Nivel Económico: \_\_\_\_\_

**Antecedentes Personales:**

<b>Prenatales:</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observaciones:</b>
Embarazo Deseado:	___	___	_____
Embarazo Planificado:	___	___	_____
Controles:	___	___	_____
Complicaciones:	___	___	_____
Infecciones:	___	___	_____
Ingesta de medicación:	___	___	_____

Otros:

Estado Nutricional de la madre: Bueno: \_\_\_\_\_ Regular: \_\_\_\_\_ Malo: \_\_\_\_\_  
 Estado Emocional de la madre: Bueno: \_\_\_\_\_ Regular: \_\_\_\_\_ Malo: \_\_\_\_\_

**Natales:**

Tipo de Parto: Normal: \_\_\_\_\_ Cesárea: \_\_\_\_\_ Motivo de Cesárea: \_\_\_\_\_  
 Peso al Nacer: \_\_\_\_\_ Talla al Nacer: \_\_\_\_\_ Perímetro Cefálico: \_\_\_\_\_  
 Semanas de Gestación: \_\_\_\_\_ Lloró inmediatamente al nacer: \_\_\_\_\_ Apgar: \_\_\_\_\_  
 Lugar de Nacimiento: \_\_\_\_\_ Edad de la madre al nacimiento: \_\_\_\_\_

**Postnatales:**

Lactancia Materna: \_\_\_\_\_ Biberón: \_\_\_\_\_ Fórmula: \_\_\_\_\_  
 Alimentación Actual: \_\_\_\_\_  
 Alergias: \_\_\_\_\_ Enfermedades de Importancia: \_\_\_\_\_  
 Hospitalización: \_\_\_\_\_ Duración: \_\_\_\_\_



**Desarrollo Psicomotor:**

Control Cefálico: \_\_\_\_\_ Se sienta solo: \_\_\_\_\_ Gatea: \_\_\_\_\_  
Camina: \_\_\_\_\_ Sonidos Guturales: \_\_\_\_\_ Sonrisa Social: \_\_\_\_\_  
Es amigable: \_\_\_\_\_ Es alegre: \_\_\_\_\_ Es tímido: \_\_\_\_\_

**Actividades Diarias:**

Como solo: \_\_\_\_\_ Se baña solo: \_\_\_\_\_ Se viste solo: \_\_\_\_\_ Duerme solo: \_\_\_\_\_  
Control de esfínter: Micción: \_\_\_\_\_ Defecación: \_\_\_\_\_

**Observaciones:**

---

---

---

---

Realizado por: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Firma del evaluador

\_\_\_\_\_  
Firma del padre de familia

# Anexo N° 5.- Test de EAD- Nelson Ortiz

## FORMULARIO DE DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS ( 0 a 5 años) (Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz)

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
 Carga/función: \_\_\_\_\_  
 Firma: \_\_\_\_\_

Nombre y apellidos: \_\_\_\_\_ Primer apellido: \_\_\_\_\_ Segundo apellido: \_\_\_\_\_  
 Edad en meses: \_\_\_\_\_ Edad en años: \_\_\_\_\_  
 Fecha de nacimiento: día \_\_\_\_\_ mes \_\_\_\_\_ año \_\_\_\_\_  
 Peso (kg): \_\_\_\_\_

Edad Meses	Item	A	B	C	D
		<b>Motricidad Gruesa</b>	<b>Motricidad Fina Adaptiva</b>	<b>Audición y lenguaje</b>	<b>Personal Social</b>
		Puntaje	Puntaje	Puntaje	Puntaje
0	0	Patea vigorosamente	Con la vista sigue el movimiento horizontal y vertical del objeto.	Se sobresalta cuando oye ruidos	Segue con la mirada los movimientos de la cara
1	1	Cuando está en posición boca abajo, levanta la cabeza	Abre las manos y las mira	Busca los sonidos con la mirada	Reconoce a la madre
1 a 3	2	Cuando está en posición boca abajo levanta la cabeza y el pecho	Sostiene un objeto en la mano	Pronuncia dos sonidos guturales diferentes	Sonríe al acariciarlo
3	3	Sostiene la cabeza cuando se lo toma de lo tronco y se lo levanta	Se lleva un objeto a la boca	Babucea con las personas	Se volta cuando se le habla
4	4	Cuando está en posición mantiene el control de la cabeza	Agarra objetos voluntariamente	Pronuncia 4 o más sonidos diferentes	Agarra las manos del examinador
4 a 6	5	Se sienta de un lado a otro	Sostiene un objeto en cada mano	Ríe a carcajadas	Accepta y coge juguetes
6	6	Intenta sentarse solo	Pasa un objeto de una mano a otra	Reconoce cuando se lo llama	Pone atención a la conversación
7	7	Se sostiene sentado con ayuda	Mantiene varios objetos a la vez	Pronuncia 3 o más sílabas	Ayuda a sostener la taza para beber
7 a 9	8	Se arrostra en posición boca abajo	Agarra un cubo con dedos pulgar e índice	Hace sonar el chinisco	Reacciona frente a su imagen en el espejo
9	9	Se sienta por sí solo	Mete y saca objetos de una caja	Pronuncia claramente una palabra	Imita los aplausos
10	10	Cae	Agarra un tercer objeto sin soltar otros	Niega con la cabeza	Entrega un objeto al examinador
10 a 12	11	Se agarra y se pone de pie	Busa objetos escondidos	Llama a la madre o acompañante	Pide un juguete u objeto
12	12	Se para solo sin ayuda	Hace una torre de 3 cubos	Entiende una orden sencilla	Beba en taza solo
13	13	Da pasos solo	Hace una torre de 3 cubos	Reconoce 3 objetos	Señala una prenda de vestir
13 a 16	14	Camina solito	Pasa hojas de un libro	Combina 2 palabras	Señala 2 partes del cuerpo
15	15	Corre	Espera que saque la pelota	Reconoce 6 objetos	Avisa para ir al baño
16	16	Patea la pelota	Tapa una caja de manera correcta	Nombre 5 objetos	Señala 5 partes del cuerpo
17	17	Lanza la pelota con las manos	Hace garabatos	Una frase de 3 palabras	Trata de contar experiencias
18	18	Salta en dos pies	Hace torre de 5 o más cubos	Dice más de 20 palabras claras	Diferencia y mujer
19	19	Se para de puntas en ambos pies	Ensambla 8 o más cuentas	Dice su nombre completo	Dice el nombre de su mamá y de su papá
20	20	Se levanta sin usar las manos	Copia línea horizontal y vertical	Conoce alto, bajo, grande, pequeño	Se lleva solito las manos y la cara
25 a 36	21	Camina hacia atrás	Separa objetos grande y pequeños	Usa oraciones completas	Puede desvestirse solo
22	22	Camina en puntas de pies	Dibuja figura humana de 3 partes	Conoce para que sirve 5 objetos	Comparte juegos con otros niños
37 a 48	23	Se para en un solo pie	Corta el papel con las tijeras	Repite 3 números	Tiene amigo(s) especial (es)
48 a 60	24	Lanza y agarra la pelota	Copia cuadrado y círculo	Cuenta los dedos de la mano	Puede vestirse y desvestirse solo
25	25	Camina en línea recta	Dibuja figura humana de 5 partes o más	Reconoce o nombra 4 o 5 colores	Sabe cuantos años tiene
48 a 60	26	Salta tres o más pasos en un pie	Agarra cubos por color y forma	Expresa opiniones	Organiza juegos
61 a 72	27	Hace rebotar la pelota y la agarra	Reconstruye torres de 10 cubos	Conoce en orden los días de la semana	Hace mandatos
28	28	Con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura	Reconstruye torres de 10 cubos	Conoce izquierda y derecha	Conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo de residencia
61 a 72	29	Corre saltando y alterando los pies	Dibuja una casa	Conoce en orden los días de la semana	Habla de su familia
30	30	Salta desde 60 cm. de altura	Sumatoria 'B' MOTRICIDAD FINA ADAPTIVA	Sumatoria 'C' AUDICIÓN Y LENGUAJE	Sumatoria 'D' PERSONAL SOCIAL
Puntaje		Sumatoria 'A' MOTRICIDAD GRUESA			

### PARAMETROS NORMATIVOS PARA LA EVALUACION DEL DESARROLLO DE NIÑOS MENORES DE 60 MESES

Edad en Meses	(A) Motricidad Gruesa				(B) Motricidad Fina Adaptiva				(C) Audición y Lenguaje				(D) Personal Social				TOTAL			
	Alerta	Medio	Medio	Alto	Alerta	Medio	Medio	Alto	Alerta	Medio	Medio	Alto	Alerta	Medio	Medio	Alto	Alerta	Medio	Medio	Alto
	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-
1-3	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-1	2-3	4-5	6-	0-6	7-13	14-22	23-
4-6	0-4	5-6	7-9	10-	0-4	5-6	7-9	10-	0-4	5-6	7-9	10-	0-4	5-6	7-9	10-	0-19	20-27	28-34	35-
7-9	0-7	8-10	11-13	14-	0-7	8-10	11-13	14-	0-7	8-10	11-13	14-	0-7	8-10	11-13	14-	0-31	32-39	40-48	49-
10-12	0-11	12-13	14-16	17-	0-11	12-13	14-16	17-	0-11	12-13	14-16	17-	0-11	12-13	14-16	17-	0-42	43-49	50-56	57-
13-18	0-13	14-16	17-19	20-	0-13	14-16	17-19	20-	0-13	14-16	17-19	20-	0-13	14-16	17-19	20-	0-51	52-60	61-69	70-
19-24	0-16	17-19	20-23	24-	0-16	17-19	20-23	24-	0-16	17-19	20-23	24-	0-16	17-19	20-23	24-	0-61	62-71	72-83	84-
25-36	0-19	20-23	24-27	28-	0-19	20-23	24-27	28-	0-19	20-23	24-27	28-	0-19	20-23	24-27	28-	0-74	75-86	87-100	101-
37-48	0-22	23-26	27-29	30-	0-22	23-26	27-29	30-	0-22	23-26	27-29	30-	0-22	23-26	27-29	30-	0-89	90-100	101-114	115-
49-60	0-26	27-29	30-		0-26	27-29	30-		0-26	27-29	30-		0-26	27-29	30-		0-101	102-113	114-	

NOTA: Si el puntaje obtenido por el niño se encuentra en la franja ALERTA, no dude en remitirlo para una valoración más completa.

Observaciones:

## Anexo N° 6.- Informe Individual

### INFORME INDIVIDUAL

#### INSTRUMENTO DE MEDIDA SICOSOCIOAFECTIVO: EAD-Nelson Ortiz

**Evaluador:** ..... **Fecha:** .....

**Datos Informativos del niño:**

Apellidos: ..... Nombres: .....

Fecha de nacimiento: ..... Edad: .....

**Resultados:**

Área: ..... Puntaje: ..... Resultados (EAD-Nelson Ortiz): .....

.....

**Observaciones:**

---

---

---

---

**Firma Evaluador:** .....

## Anexo N° 7.- Ficha de Observación

### FICHA DE OBSERVACIÓN

<b>Nombre del Observador:</b> Tania Guato	
<b>Fecha de intervención:</b> Del 15 de enero al 9 de marzo del 2018	
<b>Nombre del niño:</b>	<b>Edad:</b>
<b>Duración:</b> 2 meses	
<b>Juego de interacción:</b>	
<b>Observaciones:</b>	
<b>Análisis:</b>	

**Firma Evaluador:** .....



## Anexo N° 8.- Fotografías



Fotografía N° 1 Centro de Salud



Fotografía N° 2 Sala de estimulación



**Fotografía N° 3 Firma del consentimiento Informado**



**Fotografía N° 4 Ficha Individual**



**Fotografía N° 5 Trabajo Individual**



**Fotografía N° 6 Trabajo Individual 2**