



**UNIVERSIDAD NACIONAL
SANTIAGO ANTÚNEZ DE MAYOLO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN
Y DE LA COMUNICACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS
NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I.E. No.
86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLÁS-
HUARAZ, 2023”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN:
PRIMARIA Y EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL**

PRESENTADO POR

- **Bach. LIPA CORAL, María Teresa**
- **Bach VILLANCA HUARCA, Leydi América**

ASESORA:

Mg. LÓPEZ CRUZ, Bertha E.

HUARAZ – PERÚ

2024





ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huaraz, siendo las 14:30 horas del día lunes 12 de agosto del 2024, se reunieron los Miembros del Jurado de Sustentación de Tesis en acto público en la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo para evaluar la defensa de la tesis presentada por las bachilleres:

Nombre(s) y Apellidos	Programa de Estudios
Maria Teresa LIPA CORAL Leydi América VILLANCA HUARCA	Educación: Primaria y Educación Bilingüe Intercultural

TÍTULO DE LA TESIS:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I. E. N° 86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLÁS – HUARAZ, 2023

Después de haber escuchado la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por el Jurado, se les declara APTAS para optar el Título de Licenciada en Educación.

Con el calificativo de (14) Conforme a la Bach. Maria Teresa LIPA CORAL

Con el calificativo de (14) Conforme a la Bach. Leydi América VILLANCA HUARCA

En consecuencia, las sustentantes quedan en condición de recibir el Título de Licenciada en Educación, con mención en su carrera, conferido por el Consejo Universitario de la UNASAM de conformidad con las Normas Estatutarias y la Ley Universitaria en vigencia.

Huaraz, 12 de agosto del 2024



Mag. María Rosario MENDOZA ALVA

Presidenta



Dra. Dany Maritza PAREDES AYRAC

Secretaria



Mag. Ruby Orietta HUERTA GUEVARA

Vocal



INFORME DE CONFORMIDAD

Que, en mi condición de Presidente de Jurado de sustentación de tesis hago constar que las observaciones dadas después de la defensa de la tesis, han sido subsandadas post sustentación de la tesis titulada:

ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I. E. N° 86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLÁS – HUARAZ, 2023

RESPONSABLE(S):

María Teresa LIPA CORAL
Leydi América VILLANCA HUARCA

PROGRAMA DE ESTUDIOS:

Educación: Primaria y Educación Bilingüe Intercultural

RÉGIMEN DE ESTUDIOS:

Regular

Se informa que las observaciones realizadas al informe de tesis han sido subsanadas, por lo cual se emite el presente informe para su conocimiento y demás fines.

Huaraz, 13 de *Setiembre* del 2024

Atentamente,

Mag. María Rosario MENDOZA ALVA
Presidenta de Jurado



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD N° 052

EL DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN DE LA UNASAM HACE CONSTAR:

Que el informe de tesis titulada ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I.E. N° 86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLÁS – HUARAZ, 2023, cuyas autoras son las bachilleres María Teresa LIPA CORAL y Leydi América VILLANCA HUARCA, para optar el título de Licenciado en Educación, especialidad Primaria y Educación Bilingüe Intercultural tiene un 20% de similitud de originalidad, estando dentro del rango aceptable de similitud contemplado en el Anexo 1 del Reglamento de Evaluación de Originalidad de la UNASAM art. 11. aprobado por R.C.U. N°126-2022-UNASAM

Dicha constancia se sustenta en el informe de originalidad presentado a esta unidad por la docente Asesora Mag. Bertha Elvira LÓPEZ CRUZ

Se expide la presente constancia para los fines convenientes

Huaraz, 18 de octubre del 2023

Mag. Arnaldo J. Castillo Garcia
Director (e) Unidad de Investigacion

Anexo de la R.C.U N° 126 -2022 -UNASAM
ANEXO 1
INFORME DE SIMILITUD.

El que suscribe (asesor) del trabajo de investigación titulado:

“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I.E. No. 86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLAS-HUARAZ, 2023”

Presentado por: María Teresa Lipa Coral y Leydi América Villanca Huarca

con DNI N°: 76904395 y 48798669

para optar el Título Profesional de:

PRIMARIA Y EDUCACIÓN BILINGÜE INTERCULTURAL

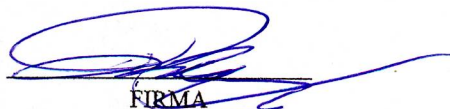
Informe que el documento del trabajo anteriormente indicado ha sido sometido a revisión, mediante la plataforma de evaluación de similitud, conforme al Artículo 11 ° del presente reglamento y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de : 20% de similitud.

Evaluación y acciones del reporte de similitud de los trabajos de los estudiantes/ tesis de pre grado (Art. 11, inc. 1).

Porcentaje			
Trabajos de estudiantes	Tesis de pregrado	Evaluación y acciones	Selecione donde corresponda
Del 1 al 30%	Del 1 al 25%	Esta dentro del rango aceptable de similitud y podrá pasar al siguiente paso según sea el caso.	<input checked="" type="radio"/>
Del 31 al 50%	Del 26 al 50%	Se debe devolver al estudiante o egresado para las correcciones con las sugerencias que amerita y que se presente nuevamente el trabajo.	<input type="radio"/>
Mayores a 51%	Mayores a 51%	El docente o asesor que es el responsable de la revisión del documento emite un informe y el autor recibe una observación en un primer momento y si persistiese el trabajo es invalidado.	<input type="radio"/>

Por tanto, en mi condición de Asesor/ Jefe de Grados y Títulos de la EPG UNASAM/ Director o Editor responsable, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera hoja del reporte del software anti-plagio.

Huaraz, 23/12/2024


FIRMA

Apellidos y Nombres: Bertha Elvira López Cruz

DNI N°: 31628429

Se adjunta:

1. Reporte completo Generado por la plataforma de evaluación de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

**INFORME FINAL LIPA-VILLANCA 28 Ago
pos sust 2024.docx**

AUTOR

María T. Lipa-Villanca

RECUENTO DE PALABRAS

20403 Words

RECUENTO DE CARACTERES

112137 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

92 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.1MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 13, 2024 4:19 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 13, 2024 4:20 PM GMT-5**● 20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

DEDICATORIA

Expreso mi gratitud a la deidad omnipresente por guiarme en la dirección correcta, dotarme de la fortaleza necesaria para perseverar ante los retos e instruirme para afrontar la adversidad con dignidad en lugar de rendirme.

María Teresa

A mi increíble familia, gracias por vuestro amor, apoyo, comprensión y perseverancia a lo largo de mis momentos difíciles, y por proporcionarme las herramientas que necesité para estudiar. Todo lo que soy como persona mis creencias, mis aspiraciones y mi carácter, mi determinación, mi persistencia es el resultado de lo que me han dado.

Leydi América



AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestra gratitud a la Divinidad por habernos conducido a alcanzar nuestro objetivo, ya que ha transformado nuestras aspiraciones en realidad.

Estamos agradecidos por la oportunidad de estudiar en la “Casa Superior Nacional Santiaguina” y seguir la carrera de educadores.

A nuestra familia y padres por ser nuestros mentores, por su amor inquebrantable y por su dedicación a nuestra educación y desarrollo profesional.

A nuestros profesores de la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y Comunicación por el uso preciso y útil de sus conocimientos humanísticos y científicos en nuestra preparación de formadores para el siglo XXI.

Al director, personal administrativo y docente de aula I.E. No. 86005, “Ricardo Palma Carrillo de San Nicolas-Huaraz”, 2022 por su colaboración y compromiso institucional.

Las tesistas



ÍNDICE

	Página
DEDICATORIA -----	ii
AGRADECIMIENTOS -----	iii
ÍNDICE -----	iv
Lista de tablas -----	iv
Lista de figuras -----	vii
RESUMEN -----	viii
ABSTRACT -----	ix
INTRODUCCIÓN -----	x
CAPÍTULO I: PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN -----	12
1.1. El Problema de investigación.....	12
1.1.1. Planteamiento del problema -----	12
1.1.2. Formulación del problema-----	16
Problema general -----	16
Problemas específicos -----	16
1.2. Objetivos de la investigación-----	16
1.2.1. Objetivo general -----	16
1.2.2. Objetivos específicos-----	16
1.3. Justificación de la investigación -----	17
1.3.1 Justificación práctica -----	17
1.3.2 Justificación teórica-----	17
1.3.3 Justificación metodológica -----	18
1.4 Hipótesis-----	18
1.4.1 Hipótesis general -----	18
1.4.2 Hipótesis específica-----	18
1.4.3. Clasificación de las variables-----	19
Variable 1: Actividades lúdicas -----	19
Variable 2: Socialización de estudiantes -----	19
1.4.4 Operacionalización de las variables-----	19
1.5. Metodología de la investigación-----	21

1.5.1 Tipo de estudio-----	21
1.5.2 El diseño de la investigación -----	21
1.5.3. Población y muestra.....	22
1.5.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	23
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN-----	27
2.1. Antecedentes de la investigación -----	27
Antecedentes internacionales-----	27
Antecedentes nacionales -----	29
Antecedentes regionales.....	31
2.2. Bases Teóricas-----	32
2.2.1. Actividades lúdicas -----	32
2.2.2. Estrategias lúdicas -----	34
2.2.3. Dimensiones de las actividades lúdicas-----	45
2.2.4. Socialización de estudiantes -----	47
2.2.4.1 La Socialización como proceso educativo -----	49
2.2.4.2 Enfoques psicológicos de la socialización -----	52
2.2.4.3. Dimensiones de la socialización.....	57
2.3. Definición de términos -----	59
CAPÍTULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN -----	60
3.1. Descripción de la variable actividades lúdicas -----	60
3.2. Presentación de resultados y prueba de hipótesis -----	64
3.3. Discusión de resultados -----	70
3.4. Adopción de decisiones -----	74
CONCLUSIONES -----	75
RECOMENDACIONES -----	77
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS -----	78
ANEXOS-----	82

Lista de Tablas

No	Nombre	Página
01	Operacionalización de la variable: actividades lúdicas	19
02	Operacionalización variable: socialización de los estudiantes	20
03	Muestra	21
04	Validación de instrumento	23
05	Alfa de Cronbach	24
06	Ficha técnica de actividades lúdicas	24
07	Ficha técnica de socialización de los estudiantes	25
08	Distribución frecuencia de actividades lúdicas	60
09	Distribución frecuencia de juegos que interesan a la movilidad	60
10	Distribución frecuencia juegos educación inteligencia	61
11	Distribución frecuencia de juegos desarrollo sensibilidad	62
12	Distribución frecuencia de juegos artísticos	62
13	Distribución frecuencia de socialización de los estudiantes	63
14	Distribución frecuencia de la dimensión adaptación social	63
15	Distribución frecuencia de la dimensión respeto	64
16	Distribución de frecuencia dimensión comunicación asertiva	64
17	Prueba de normalidad	65
17	Prueba de hipótesis general	66
18	Prueba de hipótesis especifica 1	67
19	Prueba de hipótesis especifica 2	68
20	Prueba de hipótesis especifica 3	69

Lista de Figuras

N	Nombre de la figura	página
01	Distribución frecuencia de actividades lúdicas	50
02	Distribución frecuencia juegos interesan a la movilidad	51
03	Distribución frecuencia juegos educación inteligencia	52
04	Distribución frecuencia de juegos desarrollo sensibilidad	53
05	Distribución frecuencia de juegos artísticos	54
06	Distribución frecuencia de socialización de los estudiantes	55
07	Distribución frecuencia de la dimensión adaptación social	56
08	Distribución frecuencia de la dimensión respeto	57
09	Distribución de frecuencia dimensión comunicación asertiva	58

RESUMEN

El estudio de investigación titulada “Actividades lúdicas y socialización de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023”. Cuyo objetivo fue: determinar de qué manera las actividades lúdicas se relacionan con la socialización de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No.86005 de San Nicolás-Huaraz, 2023. El enfoque fue cuantitativo, aplicado, no experimental de corte transversal, descriptivo correlacional. En este estudio participaron 30 niños del quinto ciclo de primaria. La técnica que se empleó fue la encuesta y los instrumentos que acompañaron los cuestionarios. Los resultados mostraron que, en las actividades lúdicas el 43.3% de los encuestados se posicionan en el nivel regular. Del mismo modo, el 46.7% de los encuestados opinan que la socialización de los educandos se encuentra en el nivel regular. Se realizó la Prueba de hipótesis, mediante Rho de Spearman, comprobando una relación alta, con un valor correlacional de 0.873, entre las actividades lúdicas y socialización de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023. Siendo la significancia de 0,000, menor a 0,05. Por lo que se acepta la hipótesis alternativa y, rechaza la hipótesis nula, confirmando que: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, El bibliotecario Mendigo de San Nicolás-Huaraz, 2023.

Palabras clave: Actividades lúdicas, socialización de los estudiantes.

ABSTRACT

The research study titled “Play activities and socialization of children in the fifth cycle of primary school at the I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023.” Whose objective was: Determine how recreational activities are related to the socialization of children in the fifth cycle of primary school at the I.E. No.86005 of San Nicolás-Huaraz, 2023. The approach was quantitative, applied, non-experimental cross-sectional, descriptive correlational. 30 children from the fifth cycle of primary school participated in this study. The technique used was the survey and the instruments that accompanied the questionnaires. The results showed that, in recreational activities, 43.3% of those surveyed are positioned at the regular level. Likewise, 46.7% of those surveyed believe that the socialization of students is at a regular level. The hypothesis test was carried out, using Spearman's Rho, verifying a high relationship, with a correlation value of 0.873, between the recreational activities and socialization of the children of the fifth cycle of primary school at the I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023. The significance being 0.000, less than 0.05. Therefore, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, confirming that: Playful activities are directly and significantly related to the socialization of children in the fifth cycle of primary school at the I.E. No. 86005, The Mendigo Librarian of San Nicolás-Huaraz, 2023

Keywords: Leisure activities, student socialization.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es crucial debido a que, al haber identificado que las actividades lúdicas de los niños son importantes para su socialización y repercuten en su aprendizaje y desarrollo evolutivo, posibilita alertar a todos los maestros del nivel primario sobre la relevancia de la instrumentación de estrategias didácticas que incluyan actividades lúdicas de forma constante en su enseñanza. Esto fomenta el crecimiento de los estudiantes, una educación de calidad prepara a los niños para el mundo de hoy, que requiere competencias acordes con el avance científico y tecnológico, así como con las demandas sociales y el desarrollo del país.

El proceso de socialización implica formar a un individuo en la interacción con sus pares y se ajusta a las normas sociales aceptadas. Lamentablemente, este proceso no está ocurriendo de manera efectiva en las instituciones educativas, por lo que presentan dificultades en el proceso educativo de los niños, especialmente cuando se utiliza la nueva estrategia. Para que un grupo o persona se integre socialmente, deben adaptar su comportamiento a las normas sociales de su entorno. Somos conscientes de que los niños a menudo necesitan cambiar ciertos comportamientos para ser aceptados y lograr una mejor interacción social, lo que eleva su socialización y aprendizaje.

Esta investigación reconoce en las acciones lúdicas al juego como parte fundamental del progreso de los niños, se encarga de todo el desarrollo de los siguientes ámbitos: emotivo, social, lingüístico, físico, psicomotor y cognitivo. El objetivo es examinar cómo el juego facilita la socialización, ayuda a incorporar normas, valores y rituales sociales y contribuye a lograr la aceptación de una determinada estructura social. A través del juego no estructurado, los niños pueden mejorar su sociabilidad interactuando. El contacto social facilita la participación, la resolución de problemas, la conexión con los demás, el aprendizaje de la utilidad y el fomento

de la conciencia de las normas de integración social, en las que la enseñanza y la escuela desempeñan un papel importante junto a la familia en el entorno comunitario.

El primer capítulo abarca el problema de investigación, el planteamiento, el propósito principal y específicos, la justificación del estudio, la formulación de hipótesis, la identificación de variables, la definición conceptual, la operacionalización y las metodologías de investigación, como el enfoque, el tipo, el nivel, el diseño, la población, la muestra y las técnicas e instrumentos. El segundo apartado abarca el marco teórico de la investigación, incluido el contexto internacional y nacional, los fundamentos teóricos y las definiciones conceptuales clave. El tercer capítulo concluye con los resultados del estudio, las hipótesis validadas, los resultados discutidos, las decisiones tomadas, las conclusiones extraídas y las sugerencias.

Las autoras

CAPÍTULO I: PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. El Problema de investigación

1.1.1. Planteamiento del problema

Las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo humano, especialmente en los niños, ya que constituyen una forma natural de aprender, explorar y desarrollar habilidades sociales y emocionales. En todo el mundo, la manera en que se desarrollan y fomentan estas actividades varían según su cultura, los recursos disponibles y las políticas educativas de cada país. En la escuela, las actividades lúdicas no solo sirven como herramientas para enseñar contenidos académicos de manera más dinámica y efectiva, sino que también promueven la socialización entre los estudiantes. A través del juego, los niños aprenden a comunicarse, a trabajar en equipo, a resolver conflictos y a desarrollar empatía hacia los demás. Estas habilidades sociales son fundamentales no solo para el éxito académico, sino también para la adaptación social y emocional en la vida cotidiana.

Pacheco (2020), menciona que: la lúdica es un procedimiento pedagógico que tiene relevancia en procesos vitales formativos con estrecha relación con el juego como generador de felicidad, diversión y aprendizaje (p.12), como menciona el autor, la lúdica resulta ser un procedimiento pedagógico, de suma importancia, para desarrollar las actividades académicas, con los que se pretende realizar la socialización de los estudiantes, actitudes que con el transcurrir del tiempo sirvan también en su comportamiento diario frente a la sociedad.

Estos mismos casos, se presentan en los diferentes centros educativos, de varias naciones americanas, entre ellas el Perú, en cada uno de ellos se observa el uso de los juegos, especialmente adecuados para socializar en dichos eventos.

En ese sentido, Vilema (2020), manifestó que: “la socialización, integración e inclusión en el ser humano son necesarias e importantes para el desarrollo de la dimensión social, responsabilidad de la escuela de la formación no solo académica sino social” (p.14), es importante tener en cuenta que la institución educativa, tiene la función primordial de enfocar en la socialización de los estudiantes, para que puedan ser personas responsables y que vivan en sociedad dentro de su comunidad, y que se complementa con lo académico que reciben como parte de su formación.

La Institución Educativa No. 86005 “El bibliotecario Mendigo” está ubicada en San Nicolás, Provincia de Huaraz, en el desvío de la carretera de Huaraz a Recuay en el km 7.5. La UGEL Huaraz supervisa la I.E, que acata administrativa y pedagógicamente de la dirección regional de educación DRE ANCASH.

La Institución No.86005 Ricardo Palma Carrillo desea encontrar y desarrollar una cultura cambiante, las personas competentes con una fuerte autoestima, con habilidades sociales y con una sólida base intelectual, moral y emocional para que pueden tener éxito personal y profesional, ya que muchos niños de esta comunidad no pueden gestionar sus emociones.

Es preciso mencionar que, en los últimos años se ha observado una carencia de actividades lúdicas en la I. E. No. 86005 “Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz”, observándose en el presente milenio una invasión masiva

de juegos cibernéticos conforme a la tecnología, basado en juegos pasivos y de gabinete o estacionarios que no permiten la acción y la reacción de los niños ya que pulsando teclas en forma individual incursionan en la internet, televisión u otros dispositivos cuyas actividades no promueven la socialización al contrario se nota en el ámbito de la comunidad niños introvertidos de poca expresividad, sin los hábitos de las buenas costumbres en la interrelación personal e intrapersonal manifestadas mediante el saludo y acciones que conllevan al dialogo, la conversación el reconocimiento a los familiares, autoridades, a los docentes y la ciudadanía en general. Estos niños introvertidos no participan en clases, no pueden expresar sus ideas y resolver problemas en grupos, esto afecta su comprensión de los temas académicos y su rendimiento escolar en general.

En la comunidad y la escuela se observan en los niños de edad escolar dificultades en la comunicación interpersonal tienen problemas al transmitir sus opiniones con claridad y eficacia, lo que afecta sus relaciones con sus compañeros y maestros; también se observa la carencia de empatía y comprensión emocional tienen limitaciones para entender las emociones de los demás y responder de manera apropiada en situaciones sociales. Baja autoestima y confianza en sí mismos carecen de la confianza necesaria para enfrentar nuevos desafíos y dudan de sus propias habilidades (PEI, 2021, 2022).

Se ha auscultado en las clases que tienen problemas para trabajar en equipo: dificultades para colaborar con otros niños en proyectos grupales y prefieren trabajar solos. Incapacidad para manejar su estrés y la frustración: tienen dificultades para controlar sus emociones cuando se enfrentan a situaciones estresantes o desafiantes, lo que afecta su capacidad para concentrarse y aprender. La más grave es la falta de capacidad para resolver problemas, es decir,

dificultades para identificar soluciones a problemas y depender de los adultos para resolver conflictos. Y también la falta de motivación y perseverancia: se rinden fácilmente frente a los obstáculos y carecen de la motivación necesaria para persistir en la consecución de sus metas (PEI, 2021, 2022).

En este estado el docente no puede ser indiferente con su rol educador y es tarea de la Escuela en su conjunto seleccionar actividades que propicien la socialización, a fin de lograr una formación crítica y creativa que le ayude al educando en su comportamiento social y resolver problemas de forma personal y grupal. Es importante tener en cuenta que estas características pueden ser desarrolladas y mejoradas a lo largo del tiempo a través de la educación, el apoyo adecuado y la práctica de habilidades sociales y emocionales. Los maestros, padres y otros adultos que trabajan con niños desempeñan un papel crucial en el cultivo y desarrollo de habilidades mediante la enseñanza explícita, el modelado de comportamientos positivos y la creación de un entorno de apoyo y enriquecimiento emocional.

En términos futuros, estos problemas podrían perpetuar desafíos en el ámbito académico, laboral y personal. Los niños podrían enfrentar dificultades para adaptarse a entornos sociales diversos, desarrollar habilidades de liderazgo y colaboración, y enfrentar desafíos emocionales como la ansiedad social. Es crucial implementar estrategias educativas que fomenten el desarrollo integral de los niños, incluyendo actividades lúdicas que promuevan la interacción, la autoexpresión y el trabajo en equipo, así como apoyo emocional y educativo para fortalecer la autoestima y la confianza en sí mismos.

Es por ello el presente estudio tiene como objetivo de encontrar las causas que originan el problema, y con los resultados podamos realizar las sugerencias

para que se puedan aplicar y dar solución al problema detectado dentro de la institución educativa. Por todo ello, se plantea el problema de investigación:

1.1.2. Formulación del problema

- **Problema general**

¿En qué medida las actividades lúdicas se relacionan con la socialización de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023?

- **Problemas específicos**

¿Cuál es la relación de las actividades lúdicas con la adaptación social de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz 2023?

¿Cuál es la relación de las actividades lúdicas con el respeto de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás Huaraz 2023?

¿Cuál es la relación de las actividades lúdicas con la comunicación asertiva de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás Huaraz 2023?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Determinar de qué manera las actividades lúdicas se relacionan con la socialización de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás Huaraz 2023.

1.2.2. Objetivos específicos

- Identificar la relación de las actividades lúdicas y la adaptación social de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicola -Huaraz, 2023.
- Analizar la relación de las actividades lúdicas y el respeto de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás Huaraz, 2023.
- Determinar la relación de las actividades lúdicas y la comunicación asertiva de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023.

1.3. Justificación de la investigación

Se tuvo en cuenta lo que manifestó, Carrasco (2014) mencionando que: “Justificar significa explicar la utilidad, los beneficios y la importancia que tendrá el resultado de la investigación, tanto para la sociedad en general, el ámbito socio gráfico donde se realiza, así como en las esferas intelectuales del país”. (p.118)

1.3.1. Justificación práctica

Desde el punto de vista práctico, este trabajo se convierte en una investigación de alta importancia debido a que los resultados, las conclusiones y recomendaciones fueron presentados en la I.E. No 86005, Palma Carrillo de la Comunidad de San Nicolás; la intención es que las autoridades de la mencionada institución tengan conocimiento de la realidad existente en cuanto se refiere a la relación entre las actividades lúdicas y la socialización de los educandos, los resultados de la presente investigación debe tenerse en cuenta, para ser aplicados en la formación del educando con la finalidad de mejorar los niveles de socialización que se vive en esta institución educativa y la comunidad en general.

1.3.2. Justificación teórica

El valor teórico de la investigación es significativo, ya que aporta información para futuras investigaciones, así como sobre las actividades recreativas empleadas por los instructores para transformarlo en un recurso útil, con el cual pueda socializar a los estudiantes de la institución educativa, cuyo resultado, contribuirá a reforzar algunos estudios o a desarrollar nuevas hipótesis sobre los factores considerados.

Estas variables pueden investigarse desde un ángulo o punto de vista diferente, utilizando distintas unidades de análisis y herramientas, y pueden establecerse comparaciones con estudios anteriores sobre el tema.

1.3.3. Justificación metodológica

El enfoque se eligió teniendo en cuenta la realidad de la investigación; el objetivo es vincular el valor de las actividades lúdicas a la socialización de los alumnos, tema de suma importancia para el docente. El uso del esquema, los instrumentos validados podrán servir a los demás investigadores para que puedan utilizarlos cuando sea necesario, cuando realicen investigaciones de esta naturaleza.

1.4. Hipótesis

1.4.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolas-Huaraz, 2023.

1.4.2. Hipótesis específica

- Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la adaptación social de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolas-Huaraz, 2023.

Juegos para desenvolver la inteligencia	<ul style="list-style-type: none"> • Arma rompecabezas • Crea adivinanzas • Crea acertijos
Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sentimientos de afecto y solidaridad • Comparte juegos en grupo
Juegos artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Representa y pinta caricaturas • Elabora maquetas • Moldea formas • Participa en teatro

Nota: Elaboración Propia

Tabla 2

Operacionalización de la variable socialización.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	OPERACIONALIZACIÓN DIMENSIONES	INDICADORES
Socialización de los estudiantes	Es el proceso de adaptación de los elementos socioculturales del entorno o ambiente a la propia personalidad para integrarse en la sociedad. Los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias del contexto sociohistórico en el que se insertan a través de diversos agentes de socialización como los medios de comunicación, la familia, los grupos de iguales y las distintas instituciones educativas. MINEDU (2012)	Diversas formas de comportamiento que son practicados en el Centro Poblado y en la Institución Educativa durante su formación, como la adaptación social, el respeto, la comunicación asertiva. Medirá con una escala de Likert	Adaptación Social	<ul style="list-style-type: none"> • Integración social • Socialización con sus compañeros Disposición Cooperativa
			Respeto	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de convivencia • Acciones de respeto Reconoce los sentimientos e intereses

Nota: Elaboración propia

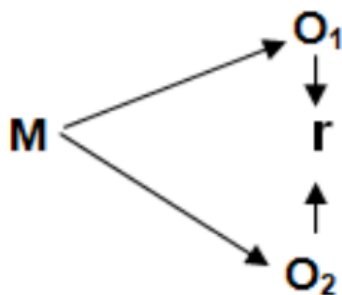
1.5. Metodología de la investigación

1.5.1 Tipo de estudio

La investigación tuvo un carácter descriptivo correlacional, ya que trató de caracterizar cada variable de estudio de forma independiente antes de determinar el grado de relación entre ellas mediante técnicas estadísticas de correlación. Al respecto, Valderrama (2017) señaló que su objetivo es vincular las variables incluidas en la investigación teniendo en cuenta las características de estas ideas.

1.5.2. Diseño de investigación

Hernández, Fernández y Batista (2018) El diseño de un estudio es un plan sistemático que siguen los investigadores, incluidos los planes elaborados de acuerdo con las recomendaciones científicas. En este plan se describen las etapas a seguir y su orden cronológico, así como la selección del diseño de la investigación.



Dónde: **M**: Muestra de la población

V1: Variable: actividades lúdicas

V2: Variable: Socialización de estudiantes.

r : Coeficiente de correlación entre variables.

1.5.3. Población y muestra

• Población

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2018), "la población es el conjunto de todos los casos que cumplen con ciertas especificaciones. Las poblaciones deben definirse claramente en cuanto a sus características de contenido, lugar y tiempo" (p. 235). En este estudio, la población estuvo constituida por 30 estudiantes del V ciclo de educación primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo, en el Centro Poblado Menor San Nicolás-Huaraz, en 2023.

• Muestra

El universo muestral es esencialmente un subconjunto de la población. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010, p. 175). La muestra estuvo conformada por los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolas-Huaraz 2023, conformando un total 30 niños, tal como se representa en la tabla 3.

Tabla 3

Muestra de la Investigación

Grado	Niñas	Niños	Total
Quinto	9	6	15
Sexto	8	7	15
Total	17	13	30

Nota: Elaboración propia

1.5.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Técnica

A la hora de realizar investigaciones, es fundamental tener en cuenta los procedimientos utilizados cuando se consideran esenciales.

Según Rodríguez (2016), manifiesta como técnica mencionando que: es el camino para recoger la información que creemos necesario, entre ellos podemos citar como técnica la observación y como instrumentos la guía de observación” (p. 10).

Instrumento

Se emplearon las guías de observación como herramienta para obtener la información requerida. Estas guías contuvieron preguntas cerradas diseñadas específicamente para cada variable y se administraron a los participantes seleccionados en la muestra de investigación.

Validez del instrumento

Para evaluar la autenticidad de las variables, se implementaron varios procedimientos, incluyendo:

Consulta a expertos

Tras la creación de las guías de observación, se pidió a los expertos que calificaran cada pregunta la guía de observación, cada una de estas preguntas conformada por 20 ítems, todos ellos relacionados con los indicadores pertinentes de cada dimensión variable. Después, se llamaron a especialistas con experiencia para participar en el proceso de validación.

Tabla 4

Validación de la variable por expertos

	Experto	Confiabilidad
Experto 1	Félix Julián Valerio Haro	Aplicable
Experto 2	Jesús Manuel More Lopez	Aplicable
Experto 3	César H. Brito Mallqui	Aplicable

Se recopilaban las opiniones de los evaluadores, registrando las calificaciones que cada uno propuso según su criterio. Estas calificaciones variaron entre el 85% y el 90%, con un promedio del 88.5%. Basándose en estos resultados, se calificó el presente trabajo como muy bueno, considerándolo aplicable a la muestra de estudio.

Confiabilidad

La fiabilidad de los instrumentos se evaluó mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Un resultado satisfactorio en esta prueba confirmó la fiabilidad de los instrumentos y justificó su utilización.

Tabla 5. Alfa de Cronbach.

Variable X		Variable Y	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos	K	Nº de elementos
0,841	20	0,868	20

Ficha técnica del instrumento

Tabla 6

Ficha técnica de actividades lúdicas

Ficha técnica del instrumento para medir: actividades lúdicas	
Nombre	: Actividades lúdicas
autores	: María Teresa Lipa Coral : Leydi América Villanca Huarca
Lugar	: Ancash, 2023
Fecha de aplicación	: Julio, 2023
objetivo	: Determinar la relación de las actividades lúdicas y la socialización

Administración	:	Individual, colectivo
Tiempo	:	Aproximadamente de 25 a 30 minutos
Margen de error	:	5%
Estructura	:	La guía de observación consta de 20 ítems
Nivel de escala de calificación	:	Nunca=1 algunas veces=2 y siempre=3

Tabla 7

Ficha técnica de socialización de los estudiantes

Ficha técnica del instrumento para medir: Socialización de los estudiantes		
Nombre	:	socialización
autores	:	María Teresa Lipa Coral Leydi América Villanca Huarca
Lugar	:	Ancash, 2023
Fecha de aplicación	:	Julio, 2023
objetivo	:	determinar la relación de las actividades lúdicas y la socialización
Administración	:	individual, colectivo
Tiempo	:	aproximadamente de 25 a 30 minutos
Margen de error	:	5%
Estructura	:	la guía de observación consta de 20 ítems
Nivel de escala de calificación	:	Nunca=1 algunas veces=2 y siempre=3

1.5.5. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis

Durante el tratamiento de la investigación, comenzamos con la planificación, incluida la elaboración de instrumentos para recopilar los datos necesarios. Estos instrumentos se diseñaron a partir de las teorías utilizadas en el estudio. Se emplearon instrumentos propios para diversas actividades lúdicas y de socialización, adaptados a las necesidades de los alumnos de V ciclo de la escuela primaria I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023. Esta elaboración fue examinada por especialistas en el tema y metodólogos para su validación, y se empleó el estadístico Alfa de Cronbach examinando la fiabilidad de estos instrumentos.

Se utilizó la prueba estadística Rho de Spearman en la investigación. La prueba de correlación de Spearman fue útil porque las variables no están distribuidas normalmente y tienen datos ordinales. Pues el uso de guías de observación para medir actividades lúdicas y socialización, gozan de posiciones ordinales para cada estudiante, lo cual es adecuado para la prueba de Spearman.

Uso de la estadística descriptiva. Una vez recopilados los datos del estudio, se utilizaron estadísticas descriptivas para analizarlos y elaborar las conclusiones, que se interpretaron mediante tablas y según fuera necesario. A continuación, se empleó la estadística inferencial. Tras interpretar los datos de las tablas y las figuras, se realizó la prueba de hipótesis, seguida de la prueba de normalidad de Kolmogorov para determinar el estadístico de la prueba.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la investigación

- **Antecedentes internacionales**

Peña (2020) postuló como objetivo utilizar las actividades lúdicas como método de enseñanza para facilitar a los niños la transición de la Escuela Básica “María La Riva Salas”, Municipio Barinas, Venezuela a través del uso de la metodología de investigación-acción, el estudio tuvo la direccionalidad del paradigma sociocrítico. Formaron el grupo de informantes: (4) docentes: dos (2) de educación inicial y dos (2) de primaria, las entrevistas y el registro de notas de campo ayudaron a definir los métodos de recopilación de datos. Para la interpretación de los datos se emplearon los métodos de clasificación, triangulación y teorización. Las reflexiones finales, concluyeron que es necesario cambiar la praxis del formador, quienes deben utilizar las actividades lúdicas para expresar los vínculos cognitivos, físicos, motores y de aprendizaje, donde los niños puedan sentirse libres de miedos, incertidumbres y ansiedades, facilitando su incorporación a la educación primaria.

Vilema (2020) realizó la investigación La lúdica y la socialización entre pares de la unidad educativa “Once de Noviembre” periodo abril-agosto 2019, cuyo objetivo estuvo orientado a determinar la relación entre la lúdica y socialización entre pares en los estudiantes de 1er EGB “A” y “B”. El estudio fue cuantitativo, no experimental, correlacional, transversal y tuvo un objetivo básico, un lugar, un campo y un tiempo. Mediante un muestreo no probabilístico e intencional se seleccionaron 72 estudiantes, 36 hombres y 36 mujeres. Se emplearon encuestas y entrevistas mediante hojas de observación y encuestas. Los

datos del estudio se tabularon, se visualizaron por barras, se evaluaron y se correlacionaron utilizando el SPSS 23, mostrando una asociación entre el carácter lúdico y la socialización entre pares.

Espinoza y Hernández (2017), en el estudio “Actividades que propician la socialización, en niños y niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruiz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016, de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. Los objetivos fueron desarrollar actividades que propician la socialización, en niños niñas, como identificar las principales dificultades de socialización más frecuentes, describir las actividades que realiza la maestra en el aula de clase para promover el desarrollo de la socialización de niños y niñas multinivel y proponer actividades que fomenten la socialización en niños y niñas. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, utilizó como instrumentos la entrevistas, y observación, dirigidos a los niños y a la maestra. Llegaron a la conclusión que las actividades lúdicas con el juego creativo, tanto en la libre elección como durante la actuación del profesor, fomentan la interacción de los alumnos, actos que crean reglas claras en la práctica de valores y permiten conseguir nuevos amigos y amigas para formar los grupos de trabajo donde se interrelacionan a través de la práctica de actividades.

En el estudio de Vergara y Bettin (2018) sobre el papel de las actividades lúdicas en la socialización de los estudiantes del grado transición en la Institución educativa José Ignacio López, de Sincelejo Sucre, se planteó la pregunta de investigación sobre la influencia de la lúdica en este proceso. El objetivo fue interpretar cómo la lúdica contribuye a la socialización de estos estudiantes, describiendo su proceso de adaptación y estableciendo vínculos entre

las actividades lúdicas en el aula y una propuesta para mejorar la socialización. La investigación, basada en un enfoque cualitativo interpretativo, utilizó la observación directa y los diarios de campo como instrumentos de recolección de datos. Los resultados destacaron que muchos niños experimentan temor al enfrentarse por primera vez a la escuela, siendo crucial el uso de diversas estrategias lúdicas por parte de los docentes para facilitar este proceso. Se concluyó que la implementación pedagógica de actividades lúdicas efectivamente facilita la adaptación de los niños al ambiente escolar.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Maque (2022) llevó a cabo un estudio sobre el desarrollo psicomotor mediante el juego en alumnos de 5 años de escuelas públicas de San Martín de Porres, 2021. El objetivo fue determinar cómo las actividades lúdicas influyen en el desarrollo psicomotor de los preescolares de 5 años en dicha institución, así como identificar qué actividades lúdicas predominan en la mejora de la coordinación, el lenguaje y la motricidad en el desarrollo psicomotor. El estudio utilizó una técnica cuantitativa, básica, aplicada y cuasiexperimental. La población objetivo fueron niños de 5 años de la escuela pública de San Martín de Porres, y la muestra, seleccionada de manera intencional no probabilística, consistió en 50 alumnos. Los resultados indicaron que las actividades lúdicas tienen una influencia significativa en la mejora del desarrollo psicomotor, incluyendo la coordinación, el lenguaje y la motricidad de los estudiantes de 5 años de la institución pública de San Martín de Porres, 2021.

Ávila y Orihuela (2022), en su estudio comparativo sobre el nivel de socialización de los niños y niñas en una institución educativa de Huancayo –

Junín, tuvieron como objetivo identificar las diferencias en el nivel de socialización entre los niños y niñas de 4 y 5 años de edad en dicha institución. Emplearon una metodología analítica de nivel descriptivo comparativo, con un diseño no experimental transeccional descriptivo comparativo. La muestra consistió en 49 estudiantes, y las técnicas e instrumentos utilizados fueron la observación y la ficha de observación. Los resultados porcentuales mostraron que el 53% de los estudiantes presentó un nivel regular de socialización, el 26% un nivel bajo, y el 21% un nivel alto. La conclusión del estudio fue que no existen diferencias significativas en el nivel de socialización entre los niños y niñas de 4 y 5 años de la institución educativa en Huancayo – Junín.

Inca (2018) en la investigación titulada, Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco, tesis sustentada en la Universidad César Vallejo, para optar el grado de maestro, fue una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo básica, de nivel descriptivo correlacional, constó de una muestra no aleatoria de 25 niños del nivel primario de la provincia de Anta. Los datos se recogieron con instrumentos de 15 y 8 ítems, mediante la observación de las actividades lúdicas de los niños y del proceso de socialización. Se arribó a la conclusión, que se confirma que las actividades lúdicas de los niños de primaria facilitan la socialización a la luz de los procesos de integración grupal y el desarrollo de valores, que potencian la socialización. Sugirieron que participar en actividades lúdicas tiene un efecto beneficioso en la sociabilidad de los niños, y que este efecto se amplificaría si las oportunidades y los lugares se ofrecen de forma que se

ajusten a las necesidades y expectativas de los alumnos, en lugar de utilizar el juego únicamente como herramienta didáctica.

Escobar (2020) en la investigación, actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de la institución educativa de Ayacucho, fue una investigación ubicada dentro del paradigma cuantitativo, de tipo aplicativo, de nivel explicativo, de diseño experimental, de la modalidad de pre experimental, trabajado con dos grupos, grupo control y grupo experimental, llegando a la conclusión: se verifica que, el desarrollo de la sociabilidad de los alumnos se ha visto significativamente positiva por el uso de la acción lúdica como técnica pedagógica, permite afirmar que el desarrollo de la socialización de los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, se debe aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica.

2.1.3. Antecedentes regionales

Robles et al. (2019), en su tesis sobre estrategias lúdicas para la socialización en niños de 5 años en las I.E.I. N° 112 y N° 470 del distrito de San Pedro de Chaná, provincia de Huari-Ancash, se propusieron como objetivo determinar cómo la aplicación de estrategias lúdicas influye en el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 5 años. A partir de esto, buscaron fomentar las actividades lúdicas como una instancia fundamental de aprendizaje y socialización en el nivel inicial. Las estrategias lúdicas se basaron en la utilización de juegos tradicionales y simbólicos como soporte material y físico. El estudio siguió una metodología experimental para evaluar el desarrollo de la socialización, y la muestra incluyó niños y niñas de 5 años de dos instituciones de educación inicial, utilizando un diseño cuasi-experimental con pretest y postest.

Los resultados indicaron que las estrategias lúdicas tienen una influencia significativa en el desarrollo de la socialización, promoviendo un mayor desarrollo cognitivo, afectivo y social en los niños y niñas.

Jachilla (2018), en su investigación titulada “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 221 del distrito de Mancos, provincia de Yungay, departamento de Ancash”, tuvo como objetivo desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años. La muestra estuvo compuesta por 22 niños y niñas de 5 años, a quienes se les aplicó una evaluación inicial, mostrando un bajo nivel de inteligencia emocional. Se llevaron a cabo 15 sesiones de aprendizaje basadas en actividades lúdicas para mejorar la empatía, automotivación, competencia social, autoconciencia y autocontrol, ayudando así al desarrollo de su inteligencia emocional. La evaluación final demostró que los estudiantes alcanzaron un alto nivel de desarrollo en su inteligencia emocional, con un 82% de la muestra (18 estudiantes) mejorando su autonomía, autoestima y convivencia, lo que evidenció un notable progreso en su inteligencia emocional.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

Se denominan así a las diferentes actividades que realizan especialmente los niños a través de los juegos, haciendo uso de una serie de juegos, específicamente orientados a la socialización. Es fundamental encontrar juegos que sean a la vez sencillos y únicos para aplicarlo mediante las actividades que se realizan.

Lara (2016), por su parte menciona que: los juegos como mecanismos lúdicos inclusivos orientan (siempre que se ajuste a la finalidad en su ejecución) la participación frecuente de los alumnos dentro de la sociedad, puesto que abarca diversos aspectos de la vida real (p.6), es necesario comprender la función que tienen los juegos en el momento que se hacen uso para realizar la enseñanza, pero tenemos que tener en cuenta también, que el docente debe aplicar estrategias que orienten el aprendizaje a la socialización, mediante ello puedan capacitarles a los estudiantes para que se sientan comprometidos de cumplir una determinada función dentro de la sociedad donde viven en el momento de actuar como ciudadanos y padres de familia.

Vergara & Molina (2022) mencionaron que: se escogieron juegos que generen expectativa interés, en donde participan un grupo de funcionarios con un capitán, analizando las estrategias tomadas en el juego y el cómo llegaron a ganar o perder (p.13), de esta manera se consideran que los juegos son los orientadores para lograr, la socialización de los estudiantes, dependerá la forma como lo organice el docente en el momento de planificar el inicio del trabajo.

En este sentido, el juego se considera un componente del crecimiento humano y un elemento del ser humano. Por pertenecer al impulso de expresarse, sentir, conectar y estimular en los demás, la lúdica es una noción vasta y complicada. Una serie de emociones centradas en el divertimento, la diversión y el recreo que nos hacen alegrarnos, reír, gritar e incluso llorar en una fuente genuina que suscita emociones. Este es el fundamento de la afirmación de que el trabajo lúdico favorece el

crecimiento psicosocial, el desarrollo de la personalidad, la manifestación de valores y puede centrarse en la adquisición de nuevas habilidades, valores que con el transcurrir del tiempo va mejorar el comportamiento y la personalidad del ser humano.

2.2.2. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas, están orientadas bajo un objetivo, A través de una secuencia de acciones metódicas enfocadas en diseñar y planificar estrategias, que finalmente se aplican, a fin de estimular y mejorar el aprendizaje. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. (Porrás, 2022). Esta forma de diseñar las estrategias lúdicas, significa preparar al estudiante para darle un aprendizaje basado en juegos, y que cada juego está orientado con claridad en formar en una capacidad, para que desarrolle y desde allí pueda desempeñar durante su vida profesional, como ciudadano o como padre de familia poniéndose al servicio de la sociedad.

Cada técnica tiene una serie de cualidades que determinan su lugar en el proceso educativo, entre ellos podemos mencionar:

- Su singularidad
- La preparación
- La consecución de determinados objetivos.
- El diseño, la planificación y la ejecución deben prever una secuencia de acciones que den vida al proceso de aprendizaje.
- Su conexión con el entorno en el que crece el niño es esencial.

Estas características, ayudan a realizar actividades más clarificadas, y cada uno de ellos puede ser considerado de importancia.

Auqui & Zhimnay (2022), mencionaron que: En las instituciones educativas se organizan los rincones lúdicos, que ayudan al docente desarrollar las capacidades integrales de psicomotricidad del estudiante, esto debido a los constantes estímulos que se le brinda con ayuda de la lúdica brindándoles estímulos constantes en la institución educativa (p.13), es propicio entonces que, los docentes deben tener en cuenta de la importancia de los lúdicos, por consiguiente deben darle mayor importancia en el uso de ellos a fin de poder aplicar en el momento oportuno que crean necesario, para mejorar la educación, y que estén orientados al cumplimiento de un objetivo.

En consecuencia, para construir una estrategia, es necesario conocer las siguientes cuestiones:

¿Qué competencias quiere que desarrolle el alumno?

¿Cómo se desarrollará el procedimiento?

¿De qué recursos se dispone?

A la opinión de, Tenorio (2022), manifiestan que: la función del educador infantil, consiste en proporcionar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les faciliten para aprender y a desarrollarse. (p. 16). La sociedad del conocimiento, que exige preparar a las personas sobre cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a ser, aprender a hacer y aprender a convivir, se designa actualmente como el contexto en el que la

educación debe ser eficaz. Es posible construir dinámicamente tácticas pedagógicas divertidas teniendo en cuenta este principio.

- **Aprender a conocer**

Cada individuo desarrolla la capacidad de comprender su entorno, de vivir honradamente, de progresar profesionalmente y de socializar, todo ello por la voluntad de aprender. Este paradigma de aprendizaje pretende dominar las herramientas del conocimiento como medio y como objetivo. Aunque el conocimiento es abundante, saberlo todo es difícil.

- **Aprender a conocerse**

Practica la memoria, la atención y el pensamiento, así como aprender a aprender. Debemos practicar la concentración de nuestra atención en determinadas personas y cosas desde una edad temprana. Es importante elegir la información con cuidado y practicar la memoria asociativa para evitar sentirse abrumado por la fugaz información que ofrecen los medios de comunicación.

- **Aprender a hacer**

Aunque las palabras "aprender a conocer" y "aprender a hacer" son similares, esta última se refiere sobre todo a la formación profesional. Dominar los aspectos informativos y cognitivos de los sistemas de producción industrial tiende a realizar la competencia personal, que también permitirá a las personas desarrollar sus capacidades para aprender a hacer cosas, diferenciándose de los demás. Esto deja un tanto obsoleta la noción de cualificación profesional, entre operarios y técnicos.

- **Aprender a ser**

La educación debe apoyar el pleno crecimiento de la persona, incluyendo su cuerpo, intelecto, inteligencia, sensibilidad, sentido de la estética y sentimiento de

responsabilidad personal. Todas las personas deben ser capaces de un pensamiento independiente y crítico, así como de desarrollar su propio juicio, lo que les permitirá decidir por sí mismas qué hacer en diversas situaciones. Hay que conceder una posición única a la imaginación y a la creatividad en una sociedad en constante evolución, en la que la innovación social y económica aparece como uno de los motores clave del cambio.

La teoría del juego según Piaget

Piaget uno de los estudiosos, referente a los juegos entendió que, el pensamiento del niño tiene mayor facilidad de ser estimulado a través de los juegos porque es el medio que le permite explorar y vivencia situaciones propias de su entorno, no hay mayor alegría para el niño que jugar con lo que le gusta (Urbina, 2020), es conforme manifiesta el autor, los niños se sienten dentro de su mundo al manipular algo que les gusta, y ello les ayuda formar sus capacidades. El número de categorías explicativas que se han creado hasta la fecha demuestra lo difícil que resulta comprender las relaciones causales que subyacen a este fenómeno. Sin embargo, esta dificultad puede deberse a la tendencia de los alumnos a asignar a cada actividad su propia función aislada y a su propia imaginación activa.

Sin embargo, Cornellà & Brusi (2020), manifiestan que: Piaget tiene una mirada integradora del juego, así el juego no es una conducta aislada del niño, no debe ser estudiada así, sino desde su posibilidad de desarrollar procesos mentales en los niños. Según Piaget El juego es esencial para el proceso cognitivo, ayuda a consolidar los modelos psicofísicos de la acción mental y nerviosa y contribuye significativamente al crecimiento de la inteligencia.

Tenorio et al., (2022), citando a Piaget, manifiestan que: los juegos se clasifican de la siguiente manera:

a. **Juego funcional.** Estos juegos forman parte de la etapa sensoriomotora (0-2 años). El recién nacido te observa con sus ojos en los primeros días tras el nacimiento y, a los 2 meses, ya puede mover sus extremidades y realizar movimientos repetidos. Se trata de un juego con el propio cuerpo, en el que el jugador toma el control del entorno mediante movimientos de las extremidades, participa en la manipulación sensorial y la exploración, y obtiene ventajas sociales.

a.**Juego simbólico periodo preparatorio.** (2-4 años) Los niños pequeños aprenden el lenguaje y desarrollan sus capacidades motoras. Los niños también copian y aplican las enseñanzas de los mayores. El niño pequeño imita situaciones imaginadas e interpreta a los personajes de los escenarios como reales o imaginarios.

b. **Juego de construcción.** A esta edad, los niños desarrollan sus propios juguetes basándose en la realidad y la cultura. Por ejemplo, hacen vehículos de madera y les añaden tapones de botellas de plástico para que parezcan neumáticos. Las niñas confeccionan sus muñecas con retales de tela sobrantes, actúan como si fuera una muñeca de verdad, la visten con la ropa de sus hermanas pequeñas o incluso con la suya propia, y expresan su felicidad por poder poseer uno de los mejores juguetes sin tener que cargar a los padres de la familia con gastos adicionales.

d. **Juegos reglados.** Pueden argumentar sus puntos de vista y tomar la iniciativa en un grupo durante esta etapa del desarrollo cognitivo. Pueden emplear el razonamiento para resolver problemas. Los niños adquieren

habilidades interpersonales, desaparece la agresividad y aprenden responsabilidad a medida que crecen, ya que las reglas del juego exigen que los jugadores confíen los unos en los otros.

La teoría del juego según Vygotsky y la importancia de lo lúdico

Lev Semiónovich Vygotsky, célebre psicólogo, nació en Orsha, Imperio Ruso, Bielorrusia, el 17 de noviembre de 1896, hijo de Celia Moiseevna Vigodskaya y del banquero Simcha L. Vygotsky. Creció en Gomel (Bielorrusia), en el seno de una familia judía acomodada, y allí cursó sus estudios primarios. Después del bachillerato, se matriculó en la Universidad de Moscú en 1913 con la intención de estudiar medicina, seguido de idiomas y filosofía antes de centrarse en la investigación psicológica. Vygotsky, famoso investigador y pensador, es considerado el "Mozart de la Psicología".

Vygotsky utilizó métodos marxistas para replantear las ideas de la psicología y abordar los problemas sociales y políticos de la nueva nación en su transición del feudalismo al socialismo. La teoría sociocultural de Lev Vygotsky hace hincapié en el lenguaje, la cooperación y el entorno social en la adquisición y transmisión de la cultura. Uno de sus principios fundamentales es la zona de desarrollo próximo, que es la diferencia entre el nivel real de desarrollo, definido por la capacidad de resolver una tarea de forma independiente, y el nivel prospectivo, evaluado mediante la ayuda de un adulto o la cooperación con un compañero más competente. Esta idea justifica la inclusión de los alumnos de educación especial en el aula ordinaria y orienta el diseño de la secuencia pedagógica (Vygotsky, 2000, 156).

La teoría central de su obra es que el crecimiento humano sólo puede entenderse en términos de interacción social. El desarrollo implica interiorizar habilidades culturales como el lenguaje, que forman parte de nuestro derecho de nacimiento. Esto subraya la idea de que los bienes culturales se transmiten a través del contacto social. Su idea principal era que, para que el desarrollo psicológico de los niños progrese, deben tener interacciones sociales tanto con adultos como con niños mayores.

Vygotsky afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; postula que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto (Morrison, 2005, 100).

En su opinión, el juego contribuye a los niños a encontrar su zona de desarrollo próximo, es decir, lo que pueden lograr solos y con adultos o compañeros. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008). El juego está vinculado al entorno social del niño, ya que los pequeños se proyectan en las actividades de los adultos de su cultura y repiten sus futuros deberes y valores. De este modo, el juego va

por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes (Vygotsky, 2008).

Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de esta “el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana”. El juego no se hace como simple distracción, sino que es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño (Ortega, 1992).

Vygotsky creía que los elementos sociales y biológicos son cruciales para el aprendizaje, ya que comienzan en un nivel social o exterior y se convierten en individuales e internos tras la asimilación. Elkonin (1985) señala que el fondo del juego es social debido a que su naturaleza y su origen también lo son, subraya que la naturaleza de los juegos infantiles solo puede comprenderse por la correlación que existe entre éstos y la vida del niño en sociedad, considera que la utilización de objetos está subordinada al servicio de la comprensión de la vida social de relación, indica que el origen del juego simbólico está íntimamente relacionado con la formación cultural del niño, que está orientada por los adultos y manifiesta que el rol del niño en el juego protagonizado está vinculado orgánicamente a la regla, y que la regla se va destacando poco a poco como núcleo central del rol representado por el niño en este tipo de juego.

Desde la perspectiva sociocultural de la escuela soviética, el objetivo del juego es aprender del mundo de las personas adultas, de sus relaciones, sus actividades, transacciones y sistemas de organización y comunicación (Ortega, 1991). Vygotsky y Elkonin sostienen que el elemento

primordial del juego infantil es el juego protagonista, que suele observarse durante los últimos años del periodo preescolar. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstrucción de roles adultos y de sus interacciones sociales (Linaza y Maldonado, 1987).

Según Vygotsky, (2000, 156), las ideas principales para entender su teoría lúdica son: el contexto en el cual se desenvuelve el niño y el desarrollo cognitivo dialéctico a partir del juego como representación: sirve como una única influencia general en la zona próxima de desarrollo sin el cual los niños no se desarrollarían en sus procesos psicológicos superiores (Berk y Winsler, 1995, 52). Vygotsky rechazaba ciertas visiones del juego, como la que lo vinculaba al placer, la necesidad y las consideraciones biológicas, pero sí veía la necesidad como algo esencial para el desarrollo cognitivo infantil. Dice: “La sucesiva maduración de las necesidades es un tema central en esta discusión, porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego, sino como capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podremos entender la singularidad del juego como forma de actividad” (Vygotsky, 2000. 142.)

El papel del juego según María Montessori

María Montessori, nacida el 31 de agosto de 1870 en Chiaravalle (Italia), era hija de Renilde Stoppani y Alessandro Montessori. A los 14 años cursó estudios de ingeniería y más tarde se centró en la biología. Ingresó con éxito en la Facultad de Medicina de la Universidad de Roma y se convirtió en la primera mujer médica de Italia tras su graduación en 1896. Comenzó a trabajar en la "Casa di Bambini" de Roma en 1906 y fue conocida por introducir el enfoque educativo Montessori en la ciudad en 1907, este enfoque, reconocido internacionalmente,

fomenta la autonomía y la iniciativa de los niños para que puedan perseguir sus intereses sin verse limitados por una disciplina estricta. Cuando un niño está listo para pasar a algo más exigente, el profesor le vigila durante los primeros segundos para evitar que se estrese demasiado y adquiera malos hábitos; después, el niño aprende de forma independiente.

Para fomentar el aprendizaje basado en el juego, María Montessori creó materiales y muebles para niños de distintos tamaños. También subrayó la necesidad de que los padres participaran en la educación de sus hijos. El juego ofrece parte del estímulo que el cerebro necesita para desarrollarse. Para adaptar las lecciones a la etapa de desarrollo del niño, hay que observarlo en su entorno. El adulto no es un instructor tradicional, sino un guía. Debe interferir lo menos posible, ya que la clave de este enfoque es permitir que el niño piense y actúe de forma independiente. El profesor no imparte premios ni castigos, las ganas de aprender deben salir del niño. (Poussin, 2019, 32)

El adulto debe vigilar el crecimiento del niño y, cuando éste esté preparado para una nueva lección, el guía le proporcionará materiales nuevos y le ofrecerá nuevas actividades para que elija. Así pues, no hay que meter pensamientos ni lecciones en la cabeza del bebé, sino que éste debe reconocerlos y tratar de comprenderlos. Hay que satisfacer constantemente la curiosidad del niño y darle la oportunidad de explorar con sus propias ideas. Debe ser él quien encuentre la solución a sus problemas (Ferrándiz García, 2005, 111).

Para Montessori el ambiente es crucial; no debe ser la típica aula con pupitres y una pizarra blanca al frente. El ambiente debe crearse de una manera única basada en los ideales de sencillez, atractivo y organización. Debe ser grande, luminosa y cálida, con recursos de aprendizaje fácilmente accesibles para los más

pequeños. El aula debe estar organizada en secciones temáticas, y los alumnos deben poder elegir lo que necesiten. Los materiales didácticos deben ser autocorrectivos, para que el niño se corrija y reconozca el fallo por sí mismo. Estos materiales deben poseer un grado más o menos elaborado de 4 valores fundamentales: funcional, experimental, de estructuración y de relación (Ferrándiz García, 2005).

Para Montessori, la libertad es idéntica a la disciplina por lo que esta disciplina activa en el niño pequeño es una actividad divertida que contiene los siguientes aspectos: 1. En la “Casa para niños”, Los mayores permitían a los niños acceder a estanterías abiertas que les servían de material didáctico para jugar, y lo hacían con la mejor de las intenciones, enseñándoles estas lecciones. 2. El material didáctico incluía una amplia gama de artículos: sólidos geométricos para familiarizarse con conceptos científicos. 3. El material didáctico también incluía botones que debían parecer ojales, muestras de lana de diferentes colores, cajitas para aprender a distinguir sonidos, telas de diferentes texturas, etc., para que el niño aprendiera arte jugando y se introdujera en el trabajo primitivo. 4. Artículos cotidianos como escobas en miniatura, planchas y limpiabotas enseñan a los niños a trabajar y a ser independientes. 5. El despertar cognitivo se logró mediante la educación sensorial y el juego didáctico y la disciplina activa. (Padilla, 2012. 106)

Por ello, la educación sensorial es la base de su enseñanza y el primer paso hacia la educación estética (Padilla, 2012). Este método pretende que los niños encuentren el placer de aprender por sí mismos. Pretende crear pensadores morales y críticos. Jugar ayuda al niño a formar y desarrollar su personalidad, que es competitiva, participativa, comunicativa y agonística. El deseo del niño de controlar y dominar a los demás, de comunicarse con los demás utilizando su

cuerpo y de crear una fantasía liberadora se materializa en el juego, convirtiéndolo en una auténtica expresión del mundo infantil.

Todos los pensadores creen que el juego es importante para la psicología humana, la pedagogía y la sociedad. Los autores descubrieron que las teorías educativas de Piaget, Vygotski y Montessori convergen y se complementan a pesar de sus diferentes explicaciones sobre la formación y el desarrollo del pensamiento. El niño debe tener total libertad y acceso a material didáctico y juguetes que satisfagan sus ansias de moverse, actuar y ejercitarse en el aula. Montessori denomina a su técnica autoeducación, ya que el niño realiza actividades prácticas de la vida sin la ayuda de un adulto. La estrategia basada en la asociación comienza la enseñanza de los sentidos con información relevante.

2.2.3. Dimensiones de las actividades lúdicas

Juegos que interesan a la movilidad

Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas y juegos con aparatos. (Calero, 2005), son juegos que deben desarrollar los estudiantes, justamente en ejercicios apropiados que les ocasione el desarrollo de la musculatura, en los juegos que desarrollen, así como realizar juegos de salto alto, carreras, de cuclillas en fin otros que desarrollen la musculatura.

Juegos para la educación de los sentidos

Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, vista, etc. (Calero, 2005), de la forma de realizar diferentes ejercicios, que van estar destinados al desarrollo de las audiciones, mediante la manera de escuchar sonidos de diferentes intensidades, a fin de educar la audición, en ese mismo orden también, realizar ejercicios destinados a la vista, en la que se tenga en cuenta

visualizar a lo lejos de cerca, de esa manera seguir ejercitando con actividades adecuadas para desarrollar estos sentidos de mayor importancia para los participantes

Juegos para desenvolver la inteligencia

La curiosidad innata y la experimentación de los niños se utilizan para practicar estas actividades, que tienden a desarrollar la cognición. (Intelectuales: de comparación, reconocimiento, de relación, de razonamiento, de reflexión y de imaginación) (Calero, 2005). Es importante desarrollar la imaginación, la comparación el reconocimiento de ciertas actitudes que van conllevar al desarrollo de la inteligencia.

Juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad

Son los que contribuyen al dominio de la voluntad y el desarrollo de los instintos sociales o altruistas. (Calero, 2005), es de suma importancia tener en cuenta que el desarrollo de la voluntad, de los instintos sociales, se tiene que desarrollar dentro de lo normal, para ello se tienen que realizar una serie de ejercicios destinados al desarrollo de los órganos que conforman la sensibilidad y la voluntad, dentro de ello por ejemplo practicar los valores de buen comportamiento.

Juegos artísticos

Satisface a la libre imaginación, en los que es viva la ilusión, propende a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. (Calero, 2005). El autor sostiene que es importante que estos juegos se desarrollen por los estudiantes bajo su imaginación, ello les va motivar como organizar los juegos, a la vez como deben ejecutar a fin de satisfacer sus inquietudes del momento. El desarrollo de estas actividades por los niños les

conlleva a comprender y practicar la creatividad que existe en su manera de pensar.

2.2.4. Socialización de estudiantes

La socialización es un proceso que solamente lo práctica el ser humano, como consecuencia al practicar el grupo de personas que conforman una sociedad, se convierte en un proceso de la sociedad. Por lo tanto, son procesos complementarios en cuanto al resultado, pero distintos en cuanto al origen, motivos y modos de funcionamiento. Los intereses de la sociedad son lo primero, seguidos de los del individuo. Por ello, aunque la sociología y la psicología no investigan realmente los mismos temas, el fenómeno de la socialización se examina en ambas disciplinas.

Males (2022), menciona al respecto que: “Este fenómeno es el proceso a través del cual las personas adquieren las pautas de pensamiento, las respuestas emocionales y los patrones de comportamiento necesarios para su participación satisfactoria en la sociedad” (p.6), es necesario tener en cuenta las opiniones que vierten las personas cuando participan dentro del proceso de la socialización, considerando entre ellos el pensamiento y el sentir que tiene, porque ello les va hacer razonar con toda tranquilidad para que puedan adecuarse a la realidad de la sociedad en el medio donde viven.

Este concepto está relacionado con la interacción, porque el proceso es bidireccional: el sujeto influye en el entorno en el que se encuentra y a la vez se ve influido por él.

Chiguala (2022), considera de la siguiente manera:

El proceso que la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir (p.12).

Desde este punto de vista, las instituciones y las personas que tienen la autoridad necesaria para determinar la conformidad de una persona con las expectativas sociales, así como la autoridad necesaria para hacer cumplir esas expectativas, se denominan agentes de socialización. Partiendo de las definiciones anteriores y adaptándolas a la sociología, podemos afirmar que la psicología hace hincapié en observar cómo el individuo las asimila e integra en su personalidad. Observar cómo la sociedad consigue difundir sus principios, valores, creencias y acciones aceptadas es un componente clave de la sociología.

De acuerdo a la opinión de, Farfano, et al., (2022), quienes manifiestan que: “la socialización lleva consigo dos aportaciones fundamentales para el desarrollo del psicosocial del individuo” (p.12). Entre ellos mencionaremos:

- Ayuda a las personas a participar en la sociedad y a adaptarse a las costumbres propias del lugar.
- Permite que la sociedad sobreviva porque damos forma a cómo nos comportamos unos con otros intercambiando expectativas sobre lo que podemos esperar unos de otros y viceversa.

Estos dos conceptos resultan trascendentes en la vida de los seres humanos, debido a que en base a ello se puede amoldar a la realidad de la sociedad, aprendiendo las costumbres, las creencias de las personas, cultivando las mismas costumbres, tradiciones que van convertirse con el tiempo como costumbres de la población.

2.2.4.1 La socialización como proceso educativo

El proceso de socialización es continuo. Comienza con el nacimiento y continúa a lo largo de toda la vida, con una importante influencia de los compañeros, los profesores y la escuela. En consecuencia, la socialización exige asumir ciertas normas sociales como propias para desarrollar el autocontrol necesario para ajustarse a las expectativas sociales con cierto grado de libertad. En realidad, se cree que la base de la socialización, un proceso que requiere tanto control emocional como cognitivo, es la autorregulación. (Robles y Muñoz, 2006)

Por su parte Yubero (s/f) circunscribe que la socialización dentro de las instituciones educativas es de suma importancia, es el centro educativo donde los estudiantes recurren en la que tienen que conocerse entre ellos, aprender a convivir, y para ello es necesario tener en cuenta la responsabilidad de cada uno de ellos, que deben poner el empeño de seguir organizándose y convivir en forma ordenada y dentro de la tranquilidad.

En ese sentido, Cuervo y Solórzano (2022), conceptúan y manifiestan que: “la socialización a la que se somete a las generaciones más jóvenes es el resultado de un proceso educativo que planifica y dicta la sociedad” (p.13), es de acuerdo como manifiesta el autor, las instituciones educativas son los primeros centros de socialización que propician los primeros conocimientos a la sociedad, es el momento de reflexionar al momento de realizar el estudio de la educación, que es una actividad realizada por adultos en niños con el objetivo de fomentar en ellos una serie de cualidades físicas, intelectuales y morales que les exige la sociedad política en su conjunto y el entorno específico al que están destinados. Se trata de

tener en cuenta las relaciones que forja en su entorno social., una ser biológico básico se transforma en un ente social al ser sometido a un proceso de socialización.

A ello complementa la opinión de, Nóblega et al., (2022), al mencionar que: “el proceso de socialización es de naturaleza esencialmente interactiva, implicando un aprendizaje por parte de la persona socializada, quien va a ser objeto, en función de su papel moldeador, de diferentes cambios” (p.13), la socialización en las diferentes instituciones educativas de la república se realizan de forma significativa, es el lugar donde los estudiantes aprenden a la socialización, donde pasan por un proceso de adaptación a la sociedad, que es ineludiblemente educativo, ya que implica absorber una variedad de materiales que la sociedad ha proporcionado a tal efecto.

Por su parte, Aliaga (2022), manifiesta que: “la educación es la principal responsable de la continuidad social y sin duda, gracias a ella es posible el mantenimiento de la sociedad” (p.15), es importante en la vida del ser humano, tener en cuenta que, la educación es el único camino de llevar a la socialización, entendiendo que, es el proceso que explica las diversas formas en que un sujeto puede entrar, integrarse y permanecer en un grupo social. Para ello, ayuda al sujeto a comprender los rasgos tanto de su grupo como de las personas que lo componen, así como a dominar las técnicas de comunicación, las normas, las formas de expresión y los vínculos afectivos.

Sin embargo, Cuervo y Solórzano (2022), entienden de la siguiente manera: “el proceso de socialización evoluciona conjunta e interactivamente con el propio desarrollo cognitivo del individuo” (p.6), es preciso mencionar que sin olvidar que, la socialización no se produce en el vacío, ya que los sujetos estamos

inmersos en un entorno cultural que marcará las pautas adecuadas en la consecución de la adaptación social. Además, debemos tener en cuenta que, En los procesos de contacto a través de los cuales se transmite la cultura pueden distinguirse tres momentos fundamentalmente distintos.

En ese sentido, (Reátegui & Vásquez 2022, citando a Quintana y Petrus 1988), manifiestan que: distinguen tres etapas que coinciden, básicamente, en el desarrollo del proceso. Las fases se producen en forma secuenciada, y se menciona de la siguiente manera:

- La socialización primaria, también conocida como enculturación, es tarea del entorno más primario y afectivo del individuo, como es su familia. Aunque la escuela completa y continúa este proceso, Su objetivo principal es iniciar el proceso de socialización, que permite a los niños asimilar las expresiones fundamentales de la cultura del grupo. La socialización entonces se inicia en la escuela, lo que es complementado por los padres de familia a nivel del hogar.
- La aculturación, también conocida como socialización secundaria, es una continuación de la primera etapa de socialización que refuerza la información y los comportamientos aprendidos en el hogar y en la escuela. Se da en grupos secundarios, de naturaleza menos emocional, como amigos, asociaciones, organizaciones no escolares, medios de comunicación, grupos de ocio, comunidades religiosas, etc. A través de las interacciones que establece con la sociedad, estos grupos -que representan ideales y estilos sociales- permiten que la persona se exponga a nuevas facetas de la cultura.
- La única etapa que se ha caracterizado por tener dos procesos separados es probablemente la socialización terciaria. Algunos autores la alinean con el proceso de transculturación, que se produce cuando dos culturas distintas

chocan y tienden a empujar una cultura por delante de la otra. Otros, en cambio, hablan del proceso de resocialización, como aquél que se dirige a individuos disocializados para conseguir su incorporación a la sociedad. (Reátegui & Vásquez 2022, citando a Quintana y Petrus 1988),

2.2.4.2 Enfoques psicológicos de la socialización

Según Diaz, (s/f) es necesario en la socialización, detectar el enfoque en la que se realiza, porque ello va permitir ubicarse en el proceso de socialización de la disciplina psicológica, se expresan naturalmente las diferentes escuelas de los investigadores. De esta manera se desatacan tres grandes tendencias en el tratado de la socialización: Entre ellos mencionamos a los conductuales, los estructurales cognoscitivos y psicoanalíticos

Enfoque conductual

Son muchas las tendencias que se tienen en cuenta y que están presentes dentro del mismo enfoque conductual: conductual radical, la neo conductual, la conductual cognoscitiva. Algunas conceptualizaciones del proceso de socialización hacen hincapié únicamente en los comportamientos visibles, mientras que otras destacan la presencia de procesos cognitivos y emocionales que subyacen al proceso de socialización basado en los mismos comportamientos observados. La posesión conductista más radical considera la socialización como: la enseñanza de discriminaciones más apropiadas e inapropiadas a través de la inhibición de comportamiento indeseables y el refuerzo de comportamiento pro sociales (Bautista, 2001).

Según este punto de vista, la socialización es el proceso de desarrollo de un repertorio social adecuado al medio y que sirve de vínculo entre el individuo y

su entorno. Como tal, la idea que subyace a la socialización es que el individuo "aprende" las normas, valores y costumbres del entorno social a través de estímulos y refuerzos, mejorando su capacidad para adaptarse a él. Se establecen algunos marcadores fundamentales de lo bien que va la socialización, como la imitación, la modificación del comportamiento para ajustarse a las normas sociales, el castigo como control de la conducta no deseada y el aumento del control sobre el comportamiento. Se entiende la socialización como el moldeamiento unilateral del mundo adulto sobre el niño, sin que se establezca ninguna dinámica entre sujetos y mucho menos de orden social o histórico (Vergara, 2024).

Enfoque estructural cognoscitivo

En este campo tenemos el aprecio de, Calderón (2022), quien manifiesta que: desde este ángulo podemos mirar la aproximación de la escuela "cognitiva del desarrollo y/o del desarrollo cognitivo", siendo sus principales exponentes. Baldwin (1906), Dewey (1930), G.H. Mead (1934), Piaget (1948), Loevinger (1966) y L. Kohlberg (1969), estos autores tienen la idea de que, el proceso de socialización es parte del desarrollo cognoscitivo y moral del individuo, marcado por diferentes etapas secuenciales en las cuales el niño va comprendiendo las normas del mundo adulto.

Piaget es consciente de que esta teoría estructural cognitiva se basa, entre otros, en tres supuestos clave que constituyen la base de la explicación del comportamiento humano y de la socialización de la acción:

a. **Supuesto biológico:** El sustrato biológico sustenta todos los comportamientos y actividades. El equilibrio biológico y los procesos adaptativos

sustentan la asimilación y la acomodación, así como la tendencia a mantener un equilibrio dinámico.

b. **Supuesto social:** Otro factor importante para predecir el comportamiento es el impacto del entorno en la conducta, así como la naturaleza social del acompañamiento.

c. **Supuesto dialéctico:** Se basa en la noción de "interrelación bidireccional" entre los factores biológicos y sociales del comportamiento.

A diferencia del enfoque conductista, se considera que el niño dispone de procesos cognitivos que le permiten "comprender y explicar" el mundo adulto para establecer un "papel" dentro de él. Sin embargo, estas etapas de desarrollo se presentan de forma general y coherente, lo que no refleja la realidad real, económica, social y cultural de los sujetos.

Enfoque psicoanalítico

La socialización surge del conflicto entre el individuo y la sociedad y se produce en el contexto del desarrollo psicosexual de la persona a lo largo de su vida. El desarrollo de la personalidad se concentra en interacciones específicas, como las que se producen entre madre e hijo.

Por su parte, Aliaga (2022), entiende que: "el quebrantamiento de la norma da origen al conflicto que es la base de la relación socializadora. El proceso de socialización es, por tanto, resultado del conflicto" (p.13), estos conflictos originan la desunión entre las demás personas, conduciendo en muchas oportunidades a la desadaptación de la realidad del medio social, cada cual debe buscar respuestas por su propio camino.

El Psicoanálisis crítico

El desarrollo de esta posesión crítica del psicoanálisis se ha desarrollado a partir de la Escuela de Frankfurt, siendo expuesto por Alfred Lorenzer. Esta escuela ofrece una comprensión de la práctica psicoanalítica centrada en la conexión médico-paciente, trascendiendo el conflicto individual al rescatar las circunstancias históricas y situarlas como formas de interacción que impactan en la persona.

En ese sentido, Salazar (2022), entendió que: “la socialización como un proceso que actúa de manera activa sobre el agente socializado y el agente socializador” (p.12), de acuerdo a la opinión del autor, resulta importante entender que en este proceso se establecen diversas formas de interacción que posibilitan en el individuo la internalización del mundo social, y le permiten una reflexión crítica, al tiempo que éste puede proponer alternativas de transformación de esa realidad. La primera etapa considera el vínculo desarrollado entre la madre y el niño, y se denomina advenimiento porque es el proceso mediante el cual los organismos de la madre y el niño se preparan para iniciar un determinado tipo de interacción desde el principio de la gestación.

La segunda etapa, introducción de la acción lingüística, amplía la primera al reconocer la lengua como medio principal de comunicación como parte de un sistema lingüístico que puede explicar el desarrollo histórico del sujeto. El lenguaje, al ser un modo especializado de comunicación entre el niño y la sociedad, facilita el compromiso con el entorno.

Enfoque sociológico

La Sociología, considera la interacción individuo-sociedad como el dilema fundamental de la socialización. Dado que el ser humano es un organismo social, la socialización facilita su integración en la sociedad. Los individuos se socializan

interiorizando los aspectos de su cultura. Según este punto de vista, el sujeto tiene la capacidad de actuar sobre la realidad objetiva de la sociedad en la que vive.

En ese sentido, Córdova (2022) entiende que: “la socialización del individuo se produce en el campo de la educación y se imparte por las generaciones mayores a los niños” (p.18), es preciso mencionar, que las instituciones educativas, en estos momentos cumplen funciones especiales en cuanto se refiere a la socialización, debido a que los estudiantes asisten todos los días, donde están directamente atendidos por una persona mayor como es el docente. Talcott Parsons complementa esta noción centrando su investigación en el equilibrio del sistema social, en el que las personas tienen dos papeles principales, uno como actores individuales y otro como actores sociales., estas dos actividades se relacionan de forma constante generando cambios.

Enfoque antropológico

La antropología ha estudiado cómo se transmiten las normas culturales a través de la socialización. Se describe como el proceso por el cual una persona se vuelve sensible a las interacciones sociales, los deberes colectivos y las exigencias, así como la capacidad de desenvolverse en las circunstancias culturales de la sociedad en la que vive. Es por ello muy importante tener en cuenta de los aportes que hacen cada uno de los estudiosos referente al tema, porque cada investigador aporta sus conclusiones los van reforzar los contenidos a través del cumplimiento de ciertas actividades que se van trazar.

En ese sentido, Fástova & Francisca (2022) quienes entendieron y manifestaron que: "el proceso de condicionamiento consciente o inconsciente por el cual el individuo en el transcurso de su vida, asimila las tradiciones de su grupo y se

comporta de acuerdo con ellas” (p.16), es importante vivir dentro de una sociedad, en la que se aprende sus vivencias, la forma de comportarse, y demuestra su cultura, lo que es trascendente para él y para los demás. Existen muchos estudios referentes al tema cada uno de ellos llega a diferentes conclusiones como sinónimo de socialización.

Por su parte, Mier & de la Bandera (2022), manifiesta de la siguiente manera: “la palabra utilizada por muchos autores para designar, dentro de una sociedad dada, el proceso de transmisión de la cultura de generaciones anteriores a generaciones más jóvenes, de adultos a niños” (p.12), de esta manera las costumbres se pasan de generación en generación, transmitiendo todo lo vivido, la manera de comportarse, de pensar a través de las opiniones en la reuniones que se propicien, estas opiniones van generando aprendizajes en personal, y que estas tradiciones forman a una persona desde su nacimiento hasta su muerte, los patrones de enseñanza, los valores y las pautas de comportamiento, así como los contenidos de las ciencias sociales y la tecnología.

2.2.4.3 Dimensiones de socialización

Adaptación social

Es la interacción que realiza el ser humano de forma armoniosa dinámica, recíproca, entre el medio ambiente y el organismo, relación que engloba todo el proceso de vida del ser humano, teniendo en cuenta lo biológico, lo psicológico que van estar de forma constante en el comportamiento de las personas. Estas relaciones van ser constantes porque va haber ciertas contradicciones hasta que la persona se adapte a los nuevos cambios que se vayan realizando en su vida diaria (MINEDU, 2012).

En ese sentido el MINEDU (2012) considera que: es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano, así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar.

Respeto

El respeto, es una dimensión en la que se debe tener en cuenta que, toda persona tiene la obligación de guardar el respeto a otro, así como debe ser respetado, teniendo en cuenta que, las personas sienten y tienen susceptibilidad, que todo ellos conlleven al respeto.

Al respecto el MINEDU (2012) reconocer las emociones, intereses y distinciones de los demás en una conexión es habitual en las relaciones interpersonales y en pequeños grupos u organizaciones. Debería ser evidente en todas las acciones humanas.

Comunicación asertiva

Cuando manifiesta sobre la comunicación asertiva, se refiere a la forma de inter actuar con seriedad, claridad, de forma acertada en cualquiera de nuestras intervenciones, actos que les convertirán como personas creíbles, que tienen posesión en lo que manifiestan, y en lo que tomarán decisiones.

En ese sentido, MINEDU (2012) al especular sobre cómo comunicarse con éxito en cada escenario, el aprendizaje asertivo apoya el desarrollo de habilidades y ayuda a las personas a ser honestas, directas y expresivas en sus interacciones. El asertividad requiere autoconciencia, gestión emocional y manejo responsable de todas las situaciones.

2.3. Definición de términos

2.3.1. Juegos: el Juego es una actividad propia de la niña y el niño, es la forma como se relaciona con el mundo que lo rodea, con las acciones que realiza adquiere una serie de experiencias en su vida diaria. El juego es esencia de la vida infantil y debe ser respetada (Montalván, 2018).

2.3.2. Desarrollo: es un proceso multidimensional, que abarca todos los aspectos de manera integral, es decir, que los diferentes elementos del desarrollo del niño están interrelacionados y deben ser considerados en su conjunto (Acuña, y Robles, 2019).

2.2.3. Socialización: es el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a la estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales que se relacionan en el medio ambiente donde vive (Yllanes, 2019 p. 21).

2.3.4. Coacción: recurso a la violencia para conseguir que alguien haga algo o para impedir que lo haga, pero de forma forzada. Fuerza o violencia que se hace a una persona para obligarla a hacer o decir alguna cosa que sea contrario para sacar cierta ventaja (Ferreiro & Teberosky, 2005).

2.3.5. Competencia: oposición o rivalidad entre dos o más seres que aspiran a obtener la misma cosa, demostrando la cualidad que uno tiene más que el otro, para poder ganarle frente a un evento que se realiza (Montenegro, 2003).

2.3.6. Desarrollo: no se puede enseñar a un niño a desarrollarse, todo lo que se puede hacer es multiplicar alrededor de él las ocasiones para su desarrollo natural. (Araoz et al., 2008)

CAPÍTULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Descripción de variable actividades lúdicas

Tabla 8

Distribución de frecuencias y porcentajes de variable actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33,3%
Regular	13	43,3%
Alto	7	23,3%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 8, presenta los resultados observándose que, el 33.3% de los encuestados manifiestan que, las actividades lúdicas en la institución educativa son bajas, el 43.3% es regular, el 23.3% que es de nivel alto.

Tabla 9

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juegos que interesan a la movilidad de la variable actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	20%
Regular	18	60%
Alto	6	20%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 9, proporciona los resultados, que revelan que el 20% de los encuestados cree que los juegos que interesan a la movilidad de las actividades lúdicas en las instituciones educativas son de bajo nivel, el 60% cree que es regular y el 20% cree que es alto.

Tabla 10

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juegos para la educación de los sentidos de la variable actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	23,3%
Regular	10	33,3%
Alto	13	43,3%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 10 muestra los resultados, que indican que el 23,3% de los encuestados establece que los juegos para la educación de los sentidos de las actividades técnicas variables en la institución educativa están en un nivel bajo, el 33,3% cree que son regulares y el 43,3% cree que están en un nivel alto.

Tabla 11

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juegos para desarrollar la inteligencia de la variable actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	40%
Regular	13	43,3%
Alto	5	16,7%
Total	30	100%

Interpretación

La Tabla 11 muestra los resultados, que revelan que el 40% de los encuestados establece que los juegos para aumentar el intelecto en las instituciones educativas están en un nivel bajo, el 43,3% cree que son normales y el 16,7% cree que son altos.

Tabla 12

Distribución de frecuencias y porcentajes de la dimensión juegos para el desarrollo de la sensibilidad de la variable actividades lúdicas

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	7	23,3%

Regular	15	50%
Alto	8	26,7%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 12 muestra los hallazgos, los cuales demuestran que el 23,3% de los encuestados manifestó que los juegos para el desarrollo de la sensibilidad de las actividades lúdicas en la Institución Educativa son de bajo nivel, el 50% manifestó que son regulares y el 26,7% manifestó que es alto.

Tabla 13

Distribución de frecuencias y porcentaje de la dimensión juegos artísticos de la variable actividades lúdicas.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	6	20%
Regular	16	53,3%
Alto	8	26,7%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 13 muestra los resultados, que demuestran que el 20% de los encuestados establece que la variable juegos creativos de actividades lúdicas en la institución educativa es baja, el 53,3% cree que es regular y el 26,7% dice que es alta.

Tabla 14

Distribución de frecuencias y porcentaje de la variable socialización de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33,3%
Regular	14	46,7%
Alto	6	20%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 14 muestra los resultados, que demuestran que el 33,3% de los encuestados cree que la socialización de los estudiantes en las instituciones educativas es baja, el 46,7% cree que es regular y el 20% cree que es alto.

Tabla 15

Distribución de frecuencias y porcentaje de la dimensión adaptación social de la variable socialización de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	40%
Regular	9	30%
Alto	9	30%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 15 muestra que el 40% de los encuestados afirma que el componente de adaptación social en su centro educativo es bajo, el 30% que es regular y el 30% que es alto.

Tabla 16

Distribución de frecuencias y porcentaje de la dimensión respeto de la variable socialización de los estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	10	33,3%
Regular	14	46,7%
Alto	6	20%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 16 muestra los resultados, que revelan que el 33.3% de los encuestados establece que la dimensión respeto en la institución educativa es bajo, el 46,7% cree que es regular y el 20% manifiesta que es alto.

Tabla 17

Distribución de frecuencias y porcentaje de la dimensión comunicación asertiva de la variable socialización de los estudiantes.

	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	16	53,3%
Regular	8	26,7%
Alto	6	20%
Total	30	100%

Interpretación

La tabla 17 muestra que el 53,3% de los encuestados afirma que el componente de comunicación asertiva en su centro educativo es bajo, el 26,7% que es regular y el 20% que es alto.

3.2. Prueba de Hipótesis

Para la prueba de hipótesis de la investigación, se realizó la prueba de normalidad, para determinar el estadístico a utilizar.

Prueba de Normalidad

Hipótesis nula: las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023, no siguen una distribución normal.

Hipótesis alterna: las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023, siguen una distribución normal.

Tabla 18

Prueba de estadística paramétrica Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
actividades lúdicas	,134	30	,001
Socialización de los estudiantes	,126	30	,000*

La tabla 18, muestra que el valor de probabilidad de ambas variables es inferior al nivel de significación (valor $p = 0,001$ y $0,000 < 0,05$), lo que indica que las variables no cumplen la normalidad. Por lo tanto, se utiliza el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

3.2.1. Prueba de Hipótesis General

Ho: Las actividades lúdicas no se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023.

H1: las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023.

Tabla 19

Coefficiente de asociación y significación entre las variables actividades lúdicas – socialización de los estudiantes

			Actividad es lúdicas	Socialización de los estudiantes
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,873**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Socialización de los estudiantes	Coefficiente de correlación	,873**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

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

Según la prueba estadística Rho de Spearman, existe una fuerte relación (0,873) entre las actividades lúdicas y la socialización en los niños del V ciclo de primaria de la I.E. N° 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz en el año 2023. Además, el valor de significación calculado es 0,000, inferior a 0,05. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023.

3.2.2 Prueba de hipótesis específica

Hipótesis específico 1

H₀: las actividades lúdicas no se relacionan directa y significativamente con la adaptación social de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023.

H₁: las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la adaptación social de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023.

Tabla 20

Coefficiente de asociación y significación entre la variable actividades lúdicas– dimensión adaptación social de estilos de aprendizaje.

		Actividades lúdicas		
			lúdicas	Adaptación social
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,832**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
Adaptación social	Adaptación social	Coefficiente de correlación	,832**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

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

La prueba estadística Rho de Spearman, presenta una relación de alta confiabilidad, con un valor de correlación de 0.832, entre las actividades lúdicas y la dimensión adaptación social de la socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023. Además, el valor de significación calculado es 0,000, inferior a 0,05. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la adaptación social de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023.

Hipótesis específica 2

H₀: las actividades lúdicas no se relacionan directa y significativamente con el respeto de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023.

H₁: las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con el respeto de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023.

Tabla 21

Coefficiente de asociación y significación entre las variables actividades lúdicas dimensión respeto de la socialización del estudiante

		Actividades lúdicas		respeto
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1,000	,663**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	respeto	Coefficiente de correlación	,663**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

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

La prueba estadística Rho de Spearman, demuestra una relación moderada, representada por un valor de correlación de 0.663, entre las actividades lúdicas y la dimensión respeto de la variable socialización de los estudiantes de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023. Además, el valor de significación calculado es 0,000, inferior a 0,05. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con el respeto de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023.

Hipótesis específica 3

H₀: las actividades lúdicas no se relacionan directa y significativamente con la comunicación asertiva de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz 2023.

H₁: las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la comunicación asertiva de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz 2023

Tabla 22

Coefficiente de asociación y significativa entre las variables actividades lúdicas – comunicación asertiva

		Actividades lúdicas	Comunicación asertiva
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	1,000	,498**
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	.	,005
	N	30	30
	Comunicación asertiva	,498**	1,000
	Coefficiente de correlación		
	Sig. (bilateral)	,005	.
	N	30	30

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

La prueba estadística Rho de Spearman, demuestra que existe relación de baja confiabilidad, siendo el valor de correlación de 0.498 entre las actividades lúdicas y comunicación asertiva de la variable socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023, Además, el valor de significación calculado es 0,000, inferior a 0,05. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, lo que confirma: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la comunicación asertiva de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023.

3.3. Discusión de resultados

Se encontró que el 43.3% de los encuestados considera que las actividades lúdicas de los alumnos del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023, se encuentran en un nivel regular. Del mismo modo, el 46,7% de los encuestados cree que la socialización de los estudiantes se encuentra en el nivel regular. De acuerdo con estos resultados, podemos deducir que el estudio que emplea la prueba estadística Rho de Spearman

revela una asociación muy fiable., con un valor de correlación de 0.873, entre las actividades lúdicas y socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023. Además, el valor de significancia obtenido es de 0,000, que es menor que 0,05. Por lo que se determina la aceptación de la hipótesis alternativa y, rechazo de la hipótesis nula, confirmando que: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023.

Estos resultados coinciden con los estudios de Escobar realizados el año 2020: actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de la institución educativa de Ayacucho, que llegó a la conclusión que se verifica que, el desarrollo de la sociabilidad de los alumnos se ha visto significativamente positiva por el uso de la acción lúdica como técnica pedagógica de los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora,

También los resultados son similares a Inca (2018), que encontró una correlación alta y directa entre las actividades lúdicas y la socialización utilizando la r de Pearson ($r = 0,882$), valor que muestra una asociación alta y directa entre dichas variables. A partir de los datos recogidos, se confirma que las actividades lúdicas de los niños de primaria facilitan la socialización a la luz de los procesos de integración grupal y el desarrollo de valores, que potencian la socialización. Sugirieron que participar en actividades lúdicas tiene un efecto beneficioso en la sociabilidad de los niños, y que este efecto se amplificaría si las oportunidades y

los lugares se ofrecen de forma que se ajusten a las necesidades y expectativas de los alumnos, en lugar de utilizar el juego únicamente como herramienta didáctica. Además, respalda la teoría de Vergara & Molina (2022), quienes mencionan que, se escogieron juegos que generen expectativa interés, en donde participan un grupo de funcionarios con un capitán, analizando las estrategias tomadas en el juego y el cómo llegaron a ganar o perder.

En referencia a la primera hipótesis específica, las actividades lúdicas y el factor de adaptación social de socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. N° 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023, tienen un fuerte valor de correlación de 0,832. El valor de significación de 0,000 es inferior a 0,05, por lo que se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la adaptación social de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. N° 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023. Dicho resultado tiene cierta similitud con los trabajos de Vilema (2020), quienes llegan hacer uso de la encuesta y la entrevista con sus respectivos instrumentos, ficha de observación y encuesta. Los datos del estudio se tabularon, se visualizaron por barras, se evaluaron y se correlacionaron utilizando el SPSS 23, mostrando una asociación entre el carácter lúdico y la socialización entre pares. La lúdica es un enfoque educativo relevante para importantes procesos formativos, ya que es fuente de disfrute, aprendizaje y placer. Los niños participan activamente en las interacciones entre compañeros en el aula, y hay una variedad de expresiones de estas interacciones, incluyendo la agresión verbal o física y la falta de empatía. Además de estos hallazgos, se respalda con la teoría del MINEDU (2012), quien considera que, es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre

el organismo y el medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano, así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar. Es una interacción y conexión dinámica, armoniosa y recíproca entre el organismo y el entorno o contexto que incluye todos los procesos de la vida humana y los procesos biológicos y psicológicos de la vida familiar y escolar.

Referente a la segunda hipótesis específica, concluyó que, de acuerdo a la prueba estadística de Rho de Spearman, se aprecia que existe una relación moderada, representada por un valor de correlación de 0.663, entre las actividades lúdicas y la dimensión respeto de la variable socialización de los estudiantes de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023. Además, el valor de significación es de 0,000, menor que el nivel de significancia 0,05. Esto conduce a la aceptación de la hipótesis alterna y, rechazo de la hipótesis nula, confirmando que: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con el respeto de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023. Estos resultados se asemeja a los hallazgos de Espinoza & Hernández (2017), Determinan que todos los niños disfrutan con el juego imaginativo y divertido, ya sea durante el tiempo de juego designado por el profesor o no, razón por la cual se sugiere como recomendación, alternativa para mejorar la socialización de los estudiantes, actos que se deben ir orientando, creando las reglas claras en la práctica de valores, conseguir nuevos amigos y amigas para formar los grupos de trabajo donde interrelacionen a través de la práctica de actividades, A ello respalda la teoría del MINEDU (2012) manifestó que: quien considera que, es una interacción y relación dinámica armoniosa y recíproca entre el organismo y el

medio ambiente o contexto y que engloba todos los procesos de la vida del ser humano, así como biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y escolar.

Referente a la tercera hipótesis específica, concluyó que, de acuerdo a la prueba estadística de Rho de Spearman, se aprecia que, existe relación de baja confiabilidad, siendo el valor de correlación de 0.498 entre las actividades lúdicas y comunicación asertiva de la variable socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023, presentando un valor de significación de 0,000, siendo menor al 0,05 por lo que se acepta la hipótesis alterna, rechazando la hipótesis nula, confirmando que: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la comunicación asertiva de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz 2023. Los resultados se asemejan a los trabajos de, Escobar (2020) , quien llega a las conclusiones de verifica que, la actividad lúdica como estrategia didáctica ha influido significativamente en la mejora de la socialización de los alumnos, así podemos ver la tabla 10 que se halla un valor de T calculado = 7,55 que es mayor al valor T tabla = 1.734 que permite afirmar que el desarrollo de la socialización de los estudiantes del 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 24221 "Mónica Pimentel Valdivia" M/Mx-P de Coracora, se debe aplicación de la actividad lúdica como estrategia didáctica. Estos resultados se sustentan en las teorías del MINEDU (2012) al especular sobre cómo comunicarse con éxito en cada escenario, el aprendizaje asertivo apoya el desarrollo de habilidades y ayuda a las personas a ser honestas, directas y expresivas en sus interacciones. El asertividad requiere autoconciencia, gestión emocional y manejo responsable de todas las situaciones.

3.4. Adopción de decisiones

Se ha con éxito seguir el plan de investigación, lo que nos permitió concluir todo el proceso. Llegando a la fase de descripción y análisis inferencial de la investigación. En la prueba de hipótesis, se utilizó las estadísticas no paramétricas, siguiendo la recomendación basada en la prueba de normalidad. Como estadístico, se empleó el Rho de Spearman mediante ello se demostró la hipótesis encontrando una correlación de alta confiabilidad, además confirmando por este mismo medio, los resultados de la hipótesis general, específicas 1, 2 y 3 con ello se demostró el logro de los objetivos, general y específicas 1, 2 y 3.

CONCLUSIONES

1. En este trabajo se determinó que las actividades lúdicas se relacionan con la socialización de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás Huaraz 2023, pues a partir de los juegos que se practicaban en la I.E., los niños aprendieron a compartir elementos escolares y las relaciones interpersonales se notaron más fluidas entre compañeros y docentes, por lo que las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023.
2. Se Identificó la relación de las actividades lúdicas y la adaptación social de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolas-Huaraz, 2023. Pues el cambio en el comportamiento de los niños en su entorno comunal permitió satisfacer sus necesidades y deseos, especialmente las de identificación y autorrealización, cumpliendo para ello las normas y pautas de su institución educativa y su entorno comunal
3. Se analizó la relación de las actividades lúdicas y el respeto de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás Huaraz, 2023. Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con el respeto de los niños se dio entre ellos y hacia ellos y las demás personas, sin importar su ocupación, condición, religión o cualquier característica.; los niños aprenden imitando el comportamiento de las personas a su alrededor.
4. Se determinó la relación de las actividades lúdicas y la comunicación asertiva de los niños del quinto ciclo de primaria de la I.E. No. 86005 Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás- Huaraz, 2023. Se caracterizó por la expresión directa de

pensamientos y sentimientos, manteniendo un respeto tanto hacia uno mismo como hacia los demás.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los directivos de la Institución Educativa No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz 2023, dado que el 43.3% de los encuestados reportan un nivel regular en la implementación de actividades lúdicas, consideren la adopción de estrategias lúdicas socializadoras para mejorar su gestión. Esto facilitaría la socialización en el aprendizaje de normas sociales, en el desarrollo de amistades y la práctica de roles sociales entre los estudiantes.
2. Se sugiere a los docentes del aula que consideren los resultados que muestran que el 40% de los encuestados perciben un bajo nivel de adaptación social. Es fundamental que utilicen estrategias de juego que fomenten habilidades verbales y no verbales, facilitando así la expresión de ideas y la comprensión mutua entre los niños.
3. Los docentes de la institución educativa deben tener en cuenta que el 48.7% de los encuestados consideran que la dimensión del respeto se encuentra en un nivel regular. Se recomienda utilizar estrategias lúdicas que permitan a los niños experimentar diferentes perspectivas y desarrollar empatía y sensibilidad hacia las emociones de sus compañeros. Esto puede fomentar la creación de acuerdos de convivencia y fortalecer el valor del respeto en el entorno escolar.
4. Se aconseja a los docentes de la institución educativa que consideren el bajo nivel de comunicación asertiva, reportado por el 53.3% de los encuestados. Es esencial integrar estrategias de enseñanza que promuevan la comunicación efectiva en las sesiones diarias, lo que podría mejorar significativamente este aspecto en el desarrollo personal y académico de los estudiantes.
5. Como parte de la investigación, solicitamos a los directivos de la I.E. que nos asignen un horario semanal para la implementación de actividades lúdicas, con el propósito de observar su influencia mediante un nuevo estudio experimental.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aliaga Rabanal, I. (2022). Hora del juego libre en sectores para la socialización de niñas en IEI Santa Teresita.
- Auqui Huerta, J. F., & Zhimnay Pacheco, E. C. (2022). *Actividades lúdicas basadas en la fábula para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de cuarto "B" de la Unidad Educativa "Víctor Gerardo Aguilar"* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).
- Ávila P. y Orihuela J. (2022) Estudio comparativo del nivel de socialización en los niños y niñas de una institución educativa en Huancayo – Junín. Universidad Nacional de Huancavelica Facultad de Ciencias de La Educación Programa de Segunda Especialidad.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a7c67996-9f25-414d-af9d-fc17e20ba29f/content>
- Bautista, J. (2001) Diferencias entre el conductismo radical y el conductismo metodológico y su significado respecto del estatuto disciplinar de la Psicología. *Revista de historia de la Psicología*.
https://journals.copmadrid.org/historia/archivos/fichero_salida20220923111025307000.pdf
- Calderón-González, N. (2022). El sociograma y la convivencia en escuelas secundarias de México. *Educación y Humanismo*, 24(43).
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Rehuso*, 5(3), 78-86. de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>.
<https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Carrasco, S (2014) *Metodología de la Investigación Científica* (4ta, edición). Lima-Perú. Editorial: San Marcos.
- Chiguala Paredes, K. M. (2022). *Estilos de socialización parental y conductas disociales en adolescentes de una institución educativa del distrito de la Esperanza*, 2021.
- Concytec. (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - Reglamento Renacyt*. 12.
https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf
- Córdova Saavedra, B. E. (2022). *El juego como estrategia para la socialización en niños del Programa no escolarizado de educación inicial" Soldaditos de Cristo"*, Jaén.

- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Cuervo, R. H., & Solórzano, M. V. (2022). ¿Cómo se atendieron las competencias socioafectivas de los estudiantes de educación superior en la pandemia? *Texto Livre*, 14.
- Diaz, M.(s/f) Socialización, Sociabilización y Pedagogía
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-SocializacionSociabilizacionYPedagogia-4862251%20(1).pdf
- Escobar D. (2020) Actividad lúdica como estrategia didáctica en la socialización de los estudiantes de una institución educativa de Ayacucho (tesis posgrado) Universidad Nacional de Huancavelica -Perú.
- Espinoza, N. J., Flores, J., & Hernández, J. C. (2017). Actividades que propician la socialización, en niños niñas del preescolar multinivel, Rodolfo Ruíz de la ciudad de Estelí, durante el II semestre del año 2016. Nicaragua.
- Farfano, M. T. V., Ródenas, L., & Villanueva, S. M. (2022). Impacto del COVID-19 en las motivaciones de uso en video jugadores mexicanos: comparación de dos estudios transversales. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (46), 209-217.
- Fástova, A., & Francisca, A. (2022). *Discriminación por género durante el proceso de socialización en niños y niñas de preparatoria* (Bachelor's thesis).
- Hernández, R y Mendoza, Ch. (2018) *Metodología de la Investigación*. México. Editorial: McGraw-Hill INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C.V.
- Hernández, R.; Fernández, C. & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Inca, J (2018) Actividades lúdicas y la socialización en niños del IV ciclo de la Institución Educativa N° 50102 de Cconchacalla – Anta – Cusco (tesis de posgrado) Universidad César Vallejo Lima - Perú.
- Jachilla S. (2018) programa de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 221- del distrito de Mancos, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. Unidad de Posgrado Programa de Estudios de Segunda Especialidad.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/3329>
- Lara, F. (2016). Personalismo en la legislación educativa ecuatoriana: una aproximación desde el pensamiento de Gabriel Marcel. *Academia*, (Número Especial: III Congreso Internacional de la Asociación Iberoamericana de Personalismo, Loja-Ecuador), 230-238. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/41273/3/articulo24.pdf>.

- Males-Villegas, M. S. (2022). Estilos de socialización parental en adolescentes ecuatorianos durante la pandemia COVID-19. *Polo del Conocimiento*, 7(1), 650-663.
- Maqqe Cruz, N. Z. (2022). Actividades lúdicas para el desarrollo psicomotor en estudiantes de 5 años de una institución pública, San Martín de Porres, 2021. URI <https://hdl.handle.net/20.500.12692/92500>.
- Mier, M. F. P., & de la Bandera, F. A. V. (2022). Los estilos de socialización parental y su relación con el uso problemático de internet en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 1324-1341.
- Nóblega, M., del Prado, J. N., Guimet, M., Apolinario, G., Monteiro, L., Diniz, E., & Santos, C. (2022). Validez y confiabilidad de la Escala de Involucramiento Parental: Actividades de cuidado y socialización en padres peruanos. *Acta Colombiana de Psicología*, 25(2), 142-157.
- Pacheco Sosa, S. A. (2020). *Incidencia de las actividades lúdicas en el proceso de socialización entre pares de los niños y niñas del nivel inicial de la "Escuela de Educación Básica Rosario del Alcázar No. 1" año lectivo 2019-2020* (Master's thesis, Quito: UCE).
- Peña, M. D. V. P. (2020). Actividades lúdicas como estrategias de transición educativa. *Revista Científica*, 5(17), 143-163. C.A. DOI: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>.
- Porrás-Mesa, M. (2022). El juego como método didáctico en el aprendizaje de operaciones básicas. *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, 52-58.
- Reátegui Fernández, S. K., & Vásquez Espinoza, A. A. A. (2022). Estilo de socialización parental y conducta autolesiva en estudiantes de instituciones educativas de una provincia del departamento de San Martín, 2022.
- Robles F., Robles E. y Soto, R. (2019) Estrategias lúdicas para la socialización en los niños de 5 años de las I.E.I. N° 112 y N° 470 del distrito de San Pedro de Chaná de la provincia de Huari- Ancash-2017. <https://repositorio.unasam.edu.pe/handle/UNASAM/3630>
- Robles, J y Muñoz D. (2006) El proceso de socialización en la educación universitaria. I congreso internacional de innovación educativa. Tijuana. <https://www.repositorio.cie.dfi.ipn.mx/pdf/1035.pdf>
- Salazar, L. C. O. (2022). Modelos epistemológicos en la consolidación de la psicología social. *Poiésis*, (42), 43-48.
- Tenorio, J. C. C., Arciniegas, Y. A. C., Torres, W. D., & Suarez, B. A. E. (2022). Actividades Lúdico-Recreativas para Promover Hábitos y Estilos de Vida Saludables. *Lúdica Pedagógica*, 1(35), 1-15.

- Urbina, M. R. D. C. N., & Aguinaga, M. C. P. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *UCV Hacer*, 9(1), 11-17.
- Valderrama, S (2017) Pasos para elaborar proyectos de investigación científica- Lima, Perú. Editorial San Marcos.
- Vergara C. (2024) ¿En qué consiste el enfoque conductual en psicología? <https://www.actualidadenpsicologia.com/enfoque-conductual-psicologia/>
- Vergara, L. y Bettin, L. (2018) La lúdica en el proceso de socialización de los estudiantes del grado transición. *Gestión, Revista Gestión, Competitividad e Innovación*. Julio-Diciembre2018.ISSN: 2322-7184.Politécnico de la Costa Atlántica, Claustro Santa Bernardita, Barranquilla, Colombia. <https://pca.edu.co/editorial/revistas/index.php/gci/article/view/47/45>
- Vergara, M. M. M., & Molina, S. A. A. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(2), 67.
- Vilema Moreno, C. R. (2020). La lúdica y la socialización entre pares de la unidad educativa “once de noviembre” periodo abril-agosto 2019 (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Yubero, S. (s/f) CAPÍTULO XXIV, Socialización y Aprendizaje Social <https://Www.Ehu.Eus/Documents/1463215/1504276/Capitulo%20XXIV.Pdf>

ANEXOS

Matriz de consistencia de la investigación

Instrumentos

Apéndice A: Matriz de consistencia

Título: Actividades lúdicas y socialización de los niños del V ciclo de primaria de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma Carrillo de San Nicolás-Huaraz, 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología	Población y muestra
<p>Problema General: ¿En qué medida las actividades lúdicas se relacionan con la socialización de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es la relación de las actividades lúdicas y la adaptación social de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es la relación de las actividades lúdicas y el respeto de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023?</p> <p>Problemas Específicos ¿Cuál es la relación de las actividades lúdicas y la comunicación asertiva de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023?</p>	<p>Objetivo General: Determinar de qué manera las actividades lúdicas se relacionan con la socialización de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023?</p> <p>Objetivos Específicos Identificar la relación de las actividades lúdicas y la adaptación social de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023? Explicar la relación de las actividades lúdicas y el respeto de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023? Conocer la relación de las actividades lúdicas y la comunicación asertiva de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023?</p>	<p>Hipótesis General: Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la socialización de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023?</p> <p>Hipótesis Específicas. Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la adaptación social de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023? Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con el respeto de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023? Las actividades lúdicas se relacionan directa y significativamente con la comunicación asertiva de los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023?</p>	<p>Variable x: Actividades lúdicas</p> <p>Indicadores *juega fútbol *juega voleibol *participa juegos grupales *reconoce voces con los ojos tapado. * recibe sabores *representa y pinta caricaturas.</p> <p>Variable: y Socialización de estudiantes. Indicadores *Integración social *socialización con sus compañeros *normas de convivencia *acciones de respeto *incentiva la participación.</p>	<p>Método: Científico Hipotético Deductivo Enfoque: Cuantitativo Diseño: No experimental Nivel: Descriptivo correlacional, y asume el siguiente diagrama:</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD M --> O1 M --> O2 O1 -- r --> O2 </pre> </div> <p>Donde: M es la muestra de investigación, Ox es la observación de la primera variable, Oy es la observación de la segunda variable, y r es el grado de relación que existe entre ambas variables</p>	<p>Población Todos los niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023.</p> <p>Muestra 30 niños del V ciclo de la I.E. No. 86005, Ricardo Palma de San Nicolás-Huaraz, 2023</p>

INSTRUMENTO PARA MEDIR: Actividades lúdicas

Estimados estudiantes: les invito a responder las preguntas referentes a las actividades lúdicas. Lee atentamente y responde las preguntas del recuadro marcando con un aspa (x) la respuesta más adecuada para ti.

GUÍA DE OBSERVACIÓN:

1) Nunca

2) Algunas veces

3) Siempre

No.	Preguntas	Valoración		
		1	2	3
DIMENSIÓN: juegos que interesan a la movilidad				
01	Te gusta participar en el juego de fútbol			
02	Te gusta participar en el juego del voleibol			
03	Participas en otros tipos de juegos			
04	Te gusta practicar el basquetbol			
DIMENSIÓN: juegos para la educación de los sentidos				
05	Puedes reconocer las voces de tus compañeros o de otras personas solamente con escucharlos sin verlos.			
06	Reconoces las voces de tus familiares solamente con escuchar sin verlos.			
07	Percibes los sabores al degustar con los ojos cerrados o vendados			
08	Diferencias los olores con los ojos vendados			
DIMENSIÓN: juegos para desenvolver la inteligencia				
09	Te parece divertido armar y desarmar rompecabezas			
10	Es fácil armar todas las rompecabezas			
11	Te gusta crear adivinanzas			
12	Te gusta mencionar de algo de adivinanzas con tus compañeros			
DIMENSIÓN: juegos para el desarrollo de la sensibilidad y voluntad				
13	Te causa bastante pena que tu compañero no pueda realizar sus tareas que debe cumplir			
14	Te llama la atención que tus compañeros no se identifiquen con los demás			
15	Te gusta compartir los juegos con los demás compañeros.			
16	Te entiendes con los demás cuando realizas los juegos grupales.			
DIMENSIÓN: juegos artísticos				
17	Te gusta pintar las caricaturas de ciertos personajes.			
18	Te gusta elaborar maquetas de cualquier representación			
19	Te gusta realizar el modelo de formas de cualquier objeto			
20	Te gusta participar en las actuaciones a nivel de obras teatrales.			

Nota: Elaboración propia

INSTRUMENTO PARA MEDIR: Socialización de estudiantes

Estimados estudiantes: les invito a responder las preguntas referentes a la socialización de estudiantes. Lee atentamente y responde las preguntas del recuadro marcando con un aspa (x) la respuesta más adecuada para ti.

Valoración: escala Likert modificada:

1) Nunca

2) Algunas veces

3) Siempre

No.	Preguntas	Valoración		
		1	2	3
DIMENSIÓN: adaptación Social				
01	Quieres socializarte con tus compañeros a través de los Juegos			
02	En la institución educativa o en tu casa buscas siempre a tus amigos			
03	Llevas a tus amigos siempre a una reunión que realizas			
04	Te socializas con tus compañeros durante las actividades lúdicas			
05	Cuando tu compañero se siente mal tienes la idea de acompañarlo			
06	Demuestras disposición cooperativa con tus compañeros			
07	Tus actividades lo realizas con participación de tus compañeros.			
DIMENSIÓN: respeto				
08	Respetas las normas de convivencia en cualquier lugar			
09	Practicas acciones de igualdad durante la aplicación de las actividades lúdicas			
10	Tienes ideas en la que todos los estudiantes participen en las actividades			
11	Guardas respeto a las decisiones de tus compañeros en el momento de realizar un juego.			
12	Realizas un trabajo organizado con todos tus compañeros de aula			
13	Te causa pena que tus compañeros no puedan compartir las tareas que haces.			
14	Existe algún interés de los estudiantes de permanecer en el grupo.			
DIMENSIÓN: comunicación asertiva				
15	Convences a tus compañeros para que participen en las actividades			
16	Invitas y promueves al grupo para realizar trabajos organizados			
17	Motivas a todos tus compañeros trabajar en grupo y de manera organizada.			
18	Creas un clima favorable incitando la participación de todos sus compañeros			
19	La relación es de forma activa con tus compañeros de clase			
20	Las convocatorias que realizas a tus compañeros, siempre concurren de forma masiva.			

Nota: Elaboración propia



VALIDEZ DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS POR CRITERIO DE JUECES

4. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombre del juez

.....Valerio Haro Félix Julián.....

1.2. Cargo e institución donde labora

.....Docente asociado FCSEC-UNASAM.....

1.3. Nombre del instrumento evaluado

“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I.E. No. 86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLÁS-HUARAZ, 2023”

1.4. Autores del instrumento

Bach. María Teresa Lipa Coral

Bach Leydi América Villanca Huarca

5. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN:

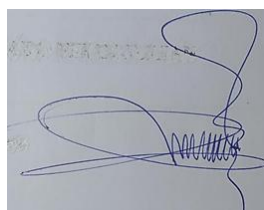
N°	ITEMS	SI	NO	SUGERENCIAS
1	Las preguntas persiguen fines del objetivo general	X		
2	Las preguntas persiguen los fines de los objetivos específicos	X		
3	Las preguntas abarcan variables e indicadores	X		
4	Los ítems permiten medir el problema de la investigación	X		
5	Los términos utilizados son claros y comprensibles	X		
6	El grado de dificultad o complejidad es aceptable	X		
7	Los ítems permiten contrastar la hipótesis de la investigación	X		
8	Los reactivos siguen un orden lógico	X		
9	Se deben considerar otros ítems		X	
10	Los ítems despiertan ambigüedad en el encuestado		X	



6. **CALIFICACIÓN GLOBAL** (ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el cuadro asociado)

CATEGORIA		INTERVALO
DESAPROBADO	<input type="checkbox"/>	00-10
OBSERVADO	<input type="checkbox"/>	11-15
APROBADO	<input checked="" type="checkbox"/>	16-20 (Aprobado)

Lugar y fecha: Shancayán, 15 de junio del 2023.



Mag. Félix J. Valerio Haro

Firma del Juez



VALIDEZ DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombre del juez

.....More López Jesús Manuel.....

1.2. Cargo e institución donde labora

.....DOCENTE FCSEC-UNASAM.....

1.3. Nombre del instrumento evaluado

“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I.E. No. 86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLÁS-HUARAZ, 2023”

1.4. Autores del instrumento

Bach. María Teresa Lipa Coral

Bach Leydi América Villanca Huarca

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN:

N°	ITEMS	SI	NO	SUGERENCIAS
1	Las preguntas persiguen fines del objetivo general	X		
2	Las preguntas persiguen los fines de los objetivos específicos	X		
3	Las preguntas abarcan variables e indicadores	X		
4	Los ítems permiten medir el problema de la investigación	X		
5	Los términos utilizados son claros y comprensibles	X		
6	El grado de dificultad o complejidad es aceptable	X		
7	Los ítems permiten contrastar la hipótesis de la investigación	X		
8	Los reactivos siguen un orden lógico	X		
9	Se deben considerar otros ítems		X	

10	Los ítems despiertan ambigüedad en el encuestado		X	
----	--	--	---	--

III. **CALIFICACIÓN GLOBAL** (ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el cuadro asociado)

CATEGORIA		INTERVALO
DESAPROBADO	<input type="checkbox"/>	00-10
OBSERVADO	<input type="checkbox"/>	11-15
APROBADO	<input checked="" type="checkbox"/>	16-20 (aprobado)

Lugar y fecha: Ciudad Universitaria - Shancayán, 07 de julio del 2023



Dr. MORE LÓPEZ JESÚS MANUEL

Firma del Juez



VALIDEZ DE CONTENIDO DE INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombre del juez

..... Brito Mallqui César Heraclides.....

1.2. Cargo e institución donde labora

..... DOCENTE FCSEC-UNASAM.....

1.3. Nombre del instrumento evaluado

“ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I.E. No. 86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLÁS-HUARAZ, 2023”

1.4. Autores del instrumento

Bach. María Teresa Lipa Coral

Bach Leydi América Villanca Huarca

2. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN:

Nº	ITEMS	SI	NO	SUGERENCIAS
1	Las preguntas persiguen fines del objetivo general	X		
2	Las preguntas persiguen los fines de los objetivos específicos	X		
3	Las preguntas abarcan variables e indicadores	X		
4	Los ítems permiten medir el problema de la investigación	X		
5	Los términos utilizados son claros y comprensibles	X		
6	El grado de dificultad o complejidad es aceptable	X		
7	Los ítems permiten contrastar la hipótesis de la investigación	X		
8	Los reactivos siguen un orden lógico	X		
9	Se deben considerar otros ítems		X	
10	Los ítems despiertan ambigüedad en el		X	

encuestado			
------------	--	--	--

3. **CALIFICACIÓN GLOBAL** (ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el cuadro asociado)

CATEGORIA		INTERVALO
DESAPROBADO	<input type="checkbox"/>	00-10
OBSERVADO	<input type="checkbox"/>	11-15
APROBADO	<input checked="" type="checkbox"/>	16-20 (aprobado)

Lugar y fecha: Huaraz, 06 junio del 2023

Dr. César H. Brito Mallqui
Firma del Juez

Certificación de la realización del estudio



"Año de la Unidad, La Paz y el Desarrollo"

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No. 86005 "RICARDO PALMA CARRILLO" DE SAN NICOLÁS-HUARAZ-ANCASH, que al final suscribe:

CERTIFICA:

Que, las bachilleras egresadas de la Escuela de Educación de la Carrera Profesional de Educación: Primaria y EBI de la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la UNASAM

- Bach. María Teresa Lipa Coral
- Bach. Leydi América Villanca Huarca

Responsables del Proyecto de Investigación "ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DEL QUINTO CICLO DE PRIMARIA DE LA I.E. No. 86005, RICARDO PALMA CARRILLO DE SAN NICOLAS-HUARAZ, 2023; aplicaron los instrumentos correspondientes a la investigación a los estudiantes del quinto ciclo de educación Primaria que dirijo.

Se expide la presente certificación a solicitud verbal de las interesadas, en honor a la verdad para los fines consiguientes.

San Nicolas, 11 de julio del 2023



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA - HUARA
I.E. N.º 86005 RICARDO PALMA CARRILLO - SAN NICOLÁS



Prof. Gregorio Toribio Moja Vergara
DIRECTOR