

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ
CARRIÓN**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES



**LOS JUEGOS RECREATIVOS Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ALUMNOS
DE 1° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20359 DEL
DISTRITO DE VEGUETA, EN EL AÑO 2018.**

Tesis para optar el título de Licenciada en Educación Física y Deportes.

AUTOR

Bach. YALITZA ALEXANDRA ALVARADO ESPADA

Asesor: Mg. JORGE LUIS MEJÍA GARCÍA

Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrión

Mg. JORGE LUIS MEJIA GARCIA
DNU: 135

Huacho - 2022

**LOS JUEGOS RECREATIVOS Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ALUMNOS DE 1°
GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 20359 DEL
DISTRITO DE VEGUETA, EN EL AÑO 2018.**



Bach. YALITZA ALEXANDRA ALVARADO ESPADA

TESIS



Universidad Nacional
José Faustino Sánchez Carrion

Mg. JORGE LUIS MEJÍA GARCÍA
DNU: 135

Asesor: Mg. JORGE LUIS MEJÍA GARCÍA

**UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**

LICENCIADA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES

Dedicatoria

Dedico con todo mi corazón a mis padres y familia que percibieron el inicio de mi carrera con su bendición de salir adelante a lo largo de mi vida diaria.

A mi querido maestro que tuve la dicha de sus enseñanzas y agradecida en especial Armando Cabanillas.

Yalitza Alexandra Alvarado Espada



Agradecimiento

Gracias por cumplir unos de mis objetivos de ser profesional en mi carrera de maestra.

Yalitza Alexandra Alvarado Espada



Índice

Dedicatoria	3
Agradecimiento	4
Índice de tablas	8
Índice de figuras	9
Resumen	10
Abstract	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1 Descripción de la realidad problemática	13
1.4. Justificación de la investigación	15
1.5 Delimitaciones del estudio	16
1.6 Viabilidad del estudio	16
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	18
2. 1. Antecedentes de la investigación	18
2.1.1. Investigaciones internacionales	18
2.1.2. Investigaciones nacionales	19
2.2. Bases teóricas	21
2.3. Definiciones conceptuales	29

2.4. Formulación de la hipótesis	30
2.4.1. Hipótesis general	30
2.4.2. Hipótesis específicas	30
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	32
3.1 Diseño metodológico.....	32
3.2. Población y muestra	33
3.2.1 Población.....	33
3.2.2 Muestra	33
3.3. Operacionalización de las variables	34
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	34
3.4.1. Técnicas a emplear	34
3.5. Técnicas para el procesamiento de la información	35
Instrumentos.....	35
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	36
4.1. Análisis de resultados.....	36
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
5. 1. DISCUSIÓN.....	54
5. 2. CONCLUSIONES	55
5. 3. RECOMENDACIONES	56
CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN	57
6. 1. Fuentes Bibliográficas.....	57
6.2. Fuentes Documentales.....	57

6.3. Fuentes Electrónicas.....	58
ANEXOS.....	61
Matriz de consistencia.....	62



Índice de tablas

Tabla 1	36
Tabla 2	37
Tabla 3	38
Tabla 4	39
Tabla 5	40
Tabla 6	41
Tabla 7	42
Tabla 8	43
Tabla 9	44
Tabla 10	46
Tabla 11	47
Tabla 12	48
Tabla 13	49
Tabla 14	48
Tabla 15	48
Tabla 16	48
Tabla 17	48
Tabla 18	49

Índice de figuras

Figura 1 ¿Siente confianza al participar de los juegos?.....	36
Figura 2 ¿Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego?	37
Figura 3 ¿Propone y cumple las reglas que establecen para los juegos?.....	38
Figura 4 ¿Tiene facilidad para integrarse a un grupo?	39
Figura 5 ¿Comparte los materiales durante los juegos?	40
Figura 6 ¿Actúa con deportivismo en los grupos?	41
Figura 7 ¿Participa e intercambia de roles con sus compañeros?.....	42
Figura 8 ¿Tiene respeto por la integridad de los demás participantes del juego?	43
Figura 9 ¿Se adapta fácilmente a los compañeros de juego?	44
Figura 10 ¿Participa con seguridad en los juegos?.....	45
Figura 11 ¿Es elegido por sus compañeros para formar parte de un grupo en el juego?	46
Figura 12 ¿Acepta las reglas del juego con sus compañeros?.....	47
Figura 13 ¿Expresa sus ideas de forma libre ante los demás?.....	48
Figura 14 ¿Manifiesta sus sentimientos sin temor?.....	49
Figura 15 ¿Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula?	50
Figura 16 ¿Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula?	51
Figura 17 ¿Tiene seguridad al tratar con sus compañeros?.....	52
Figura 18 Respeta a sus compañeros y su turno en el juego	53

Resumen

El juego recreativo es una actividad lúdica que se realiza en el tiempo libre, pero también en el desarrollo de las clases de educación física, estos se realizan en cualquier espacio ya sea abierto o cerrado, se trata de disfrutar, reír, gozar, dar felicidad, evitar el estrés, se practica la socialización de los que juegan, hay algunas reglas que deben respetar para la buena convivencia durante el juego. El objetivo es Determinar la relación de los juegos recreativos en la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018. La metodología, la investigación es de tipo descriptivo correlacional, con el diseño de investigación no experimental, transaccional, correlacional. Resultados El 82% Si Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego, un 18% No Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego y El 67% Si Se adapta fácilmente a los compañeros de juego, un 33% No Se adapta fácilmente a los compañeros de juego. Conclusión El juego recreativo es una estrategia eficaz de integración al grupo, un 84% Si Tiene facilidad para integrarse a un grupo, un 16% No Tiene facilidad para integrarse a un grupo, con esto se evidencia que el porcentaje que aún no se integra es bajo.

Palabras claves. Juegos recreativos, lúdico, socialización, educación, valores.

Abstract

The recreational game is a playful activity that is carried out in free time, but also during the development of physical education classes, these are carried out in any space, whether open or closed, it is about enjoying, laughing, enjoying, giving happiness. avoid stress, the socialization of those who play is practiced, there are some rules that must be respected for good coexistence during the game. The objective is to determine the relationship of recreational games in the socialization of the 1st grade students of the educational institution 20359 of the district of Vegueta, in the year 2018. The methodology, the research is of a descriptive correlational type, the design of research is non-experimental, transactional, correlational. Results 82% Yes It works autonomously within a group during the game, 18% It does not work autonomously within a group during the game and 67% Yes It adapts easily to playmates, 33 % No Adapts easily to playmates. Conclusion The recreational game is an effective strategy for integration into the group, 84% Yes It is easy to integrate into a group, 16% No It is easy to integrate into a group, with this it is evident that the percentage that still does not integrate is bass.

Key Words: Recreational games, ludic, socialization, education, values.

INTRODUCCIÓN

Los juegos recreativos son un conjunto de acciones cuya finalidad es la diversión y lograr que disfruten los que juegan, son actividades sencillas con pocas reglas, poco desgaste físico, desarrolla destrezas y pone a prueba las habilidades, estos deben generar placer y felicidad, adecuado para todas las edades y condiciones físicas, es importante para estrechar lazos de amistad entre los participantes, en esta época es importante lograr la socialización y buena convivencia, esto se logra con los juegos recreativos.

Capítulo I: del planteamiento del problema, se encuentra la justificación, la delimitación, viabilidad del estudio.

Capítulo II: del marco teórico, están los antecedentes, bases teóricas de las variables de estudio, para el soporte científico.

Capítulo III: la metodología, tipo, diseño, nivel y enfoque de la investigación, está la población y muestra, técnicas e instrumentos que se utilizados durante la adquisición de datos de los juegos recreativos y la socialización.

Capítulo IV: resultados, con sus tablas, figuras e interpretación.

Capítulo V: se encuentra la discusión, donde se discute los resultados a otros autores considerados en la investigación.

Capítulo VI: están las conclusiones a las que se llegó, se realiza las recomendaciones.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

A nivel mundial preocupa y alarma como se está incrementando el problema de socialización, las que se manifiestan en edades tempranas, de diferentes formas y estas se convierten en un problema social, en nuestro país vemos como se ha incrementado la violencia, los lugares ahora son enrejados, la inseguridad es tanta que los padres no dejan que sus hijos salgan a la calle a jugar, no hay mucha convivencia con los vecinos y amigos, el ingreso a la educación primaria genera expectativa, temores e inseguridades a los niños que vienen de haber estado en sus colegios de inicial, tienen que entablar relaciones amicales con otros niños, nueva profesora y ver a otros niños de más edad en su colegio, tienen que aprender a desenvolverse en ese nuevo ambiente, deben aprender a socializar con los demás, en especial con los niños de su aula, vencer la timidez, para ello es importante los juegos recreativos porque ahí entablarán amistad y generará que formen grupos y se vuelvan amigos, deben integrarse en grupos, ser autónomos e independientes, además deben de comunicar sus sentimientos y tener buena actitud durante las clases con los que los rodean, durante los juegos pueden trabajar con o sin materiales, de forma individual y grupal.

Al jugar los niños se sienten libres, expresivos y motivados, se divierten tanto que a veces quieren jugar un solo juego toda la mañana, el juego es un buen recurso pedagógico y excelente estrategia para la socialización y romper el hielo en un grupo de niños que no se conocen.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo se relaciona los juegos recreativos y la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018?

1.2.2 Problemas específicos

¿Cómo se relaciona los juegos recreativos y la integración de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018?

¿Cómo se relaciona los juegos recreativos y la comunicación de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018?

¿Cómo se relaciona los juegos recreativos y la actitud de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación de los juegos recreativos en la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

1.3.2 Objetivos específicos

Determinar la relación de los juegos recreativos en la integración de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

Determinar la relación de los juegos recreativos en la comunicación de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

Determinar la relación de los juegos recreativos en la actitud de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

1.4. Justificación de la investigación

Se justifica el aspecto metodológico en:

Trascendencia: los juegos recreativos y la socialización son variables de mucha importancia en la educación, sobre todo en clase de educación física.

Utilidad: es útil ya que resuelve un problema pedagógico.

El resultado de la investigación fortalece el campo de la pedagogía y la clase de educación física así como de los juegos recreativos que permiten que los niños se socialicen e interactúen entre ellos.

Los alumnos de 1° grado de primaria son los beneficiados, porque podrán conocerse, tomar confianza y crear lazos de amistad entre ellos, teniendo amistad y compañerismo,

buen clima escolar y buena pre disposición para el aprendizaje de forma divertida mediante la lúdica.

1.5 Delimitaciones del estudio

Delimitación espacial: San Luis de Mazo.

Delimitación temporal: Año 2018.

Delimitación temática: Los juegos recreativos y la socialización.

Delimitación institucional: Niños del 1° grado de primaria de la Institución Educativa 20359.

1.6 Viabilidad del estudio

La investigación se hizo mediante facilidades brindadas por el profesor de educación física de la Institución Educativa 20359.

Técnica

Esta investigación posee los requisitos de la Universidad.

Ambiental

L investigación es netamente académica, por esa razón no perjudica al medio ambiente.

Financiera

El costo ocasionado en la tesis se financió en su totalidad por la investigadora.

Social

Se conformó un equipo en la investigación y este participó de forma eficiente y responsable.



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. 1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Investigaciones internacionales

Acevedo, Gutierrez y Noreña (2016), en la investigación “*FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA A TRAVÉS DE LA LÚDICA Y JUEGOS RECREATIVOS COOPERATIVOS*” para la Fundación Universitaria Los Libertadores, el objetivo “es propuesta de intervención pedagógica basada en la Lúdica para fortalecer la autoestima en los niños y niñas de grado séptimo de la institución educativa Capilla del Rosario de la ciudad de Medellín” (p. 4). La metodología, es una investigación cualitativa, emplea la recolección de datos, de enfoque descriptivo, la población consta de 22 niñas y 16 niños de 12 y 15 años. La conclusión “Se reconoce que en el sistema educativo hay niños y jóvenes con baja autoestima que tienen dificultad de sentirse valorados y amados por los demás, por lo que se hace pertinente hacerles una intervención didáctica de actividades lúdicas, juegos cooperativos y recreativos para mejorar la socialización, su comunicación y el afecto”. (p. 46).

Ospina (2015), investigó el tema “*El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*”, la tesis se presentó a la Universidad de Tolima, Ibagué - Colombia, para optar el título de licenciado en Pedagogía infantil, el propósito de la investigación fue demostrar que el juego como estrategia favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel preescolar en la institución Educativa Félix Tiberio Guzmán. Llegó a la conclusión de que se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del

mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. Asimismo, afirma que el juego como estrategia facilitadora de los procesos 6 básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo”.

2.1.2. Investigaciones nacionales

Cuba (2019), en su investigación “*EL JUEGO RECREATIVO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 40377 JORGE AURELIO ABRIL FLORES, CABANACONDE, AREQUIPA-2017*”. Para la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, en su objetivo tiene Demostrar la eficacia de los juegos recreativos para el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial 40377 Jorge Aurelio Abril Flores, Cabanaconde, Arequipa-2017 (p. 28). La metodología usada es de enfoque cuantitativo con método hipotético – deductivo, la investigación es aplicada, de diseño pre experimental, la técnica es la observación. La conclusión a la que llego es la siguiente se ha determinado que la aplicación del programa es eficaz, por cuanto se ha logrado que el 100% de niños y niñas evaluadas alcancen el nivel de aprendizaje logro (B). Con un nivel de significancia de 25,4601 según la prueba T Student” (p. 54).

Alarcón y Herrera (2018). Investigó el tema “*Desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años del jardín Pequeños Sabios, Hunter, Arequipa, 2018*”, la tesis se presentó a la Universidad Católica Santa María, Arequipa - Perú, el propósito de la investigación fue precisar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 4

años de la IEIP Pequeños Sabios. El trabajo obedece a un diseño descriptivo simple, para recolectar la información emplearon la observación y la ficha de observación; en la interpretación de los resultados utilizó tablas de frecuencias con sus respectivos gráficos. Llegó a la conclusión de que buen porcentaje de los niños mostraron habilidades sociales frecuentemente en sus interacciones y juego, en cuanto al indicador de comportamiento social, son amistosos, capaces de expresar sus sentimientos o emociones; en el indicador de interacción social son colaboradores y participativos en las actividades; en el indicador de comunicación se mostraron expresivos, dando a conocer sus ideas sin miedo, sabiendo escuchar a sus compañeros y teniendo una mejor relación amical con otros niños y niñas, y en el indicador de resolución de conflictos, la mayor parte de ellos mostró tener algunas dificultades y son poco asertivos y reflexivos”.

Villanueva (2018) investigó el tema “*Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE N° 123 Baños del Inca, Cajamarca - Perú*, la tesis se presentó a la Universidad San Pedro de Cajamarca, el propósito de la investigación fue precisar cómo el empleo de los juegos recreativos mejora el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la IEI Bolaños del Inca. El trabajo obedece a un diseño explicativo, la muestra lo conformó 21 niños y niñas, como instrumento para recolectar los datos utilizó la ficha de observación; en la interpretación de los resultados utilizó tablas de frecuencias con sus respectivos gráficos. Llegó a la conclusión de que el nivel de conocimiento y dominio del área de matemática antes de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica fue deficiente; luego de la aplicación de la estrategia el nivel de dominio en el área de matemática prosperó significativamente subiendo de 4.88 4 puntos a 11.248 puntos, por lo tanto, se puede decir que la estrategia fue eficaz en cuanto al dominio del área”.

Marrufo (2016), en su tesis “PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016” para la Universidad César Vallejo, en su objetivo dice “Demostrar que la aplicación de un Programa de Juegos Recreativos desarrolla habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa N° 10373 de Sucse, Súcota, Cutervo – 2016” (p. 27). “La metodología usada es una investigación aplicada, con diseño pre experimental, utilizando la técnica del fichaje, la población es de 35 estudiantes del nivel primario”. El autor concluye “se comprobó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; dado que ha permitido elevar de manera significativa el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 10373 – Sucse, Súcota” (p. 76).

2.2. Bases teóricas

EL JUEGO

Para el autor Crisólogo (1999) “el juego tiene que ver con todo un conjunto organizado de conductas que tiene como propósito ayudar tanto al desarrollo psicomotriz y para todos aquellos aprendizajes que vendrán después cuando estos sean adultos”.

Juegos recreativos

Son aquellos juegos que buscan entretener, recrear, divertirse a los que juegan, darles alegría con un mínimo de esfuerzo, transmitiendo emociones, sentimientos de felicidad, el deseo de ganar, tiene muy pocas reglas, por eso lo hace tan popular y lo juegan personas de todas las edades, el único fin es divertir y entretener en los ratos libres.

Perez (2008), dice lo siguiente: “Los juegos recreativos se realizan en un espacio abierto o con cerrado, delimitados y el juego se rige según el objetivo y las reglas que imponen para jugar”.

Vargas (2014), se refiere a los juegos recreativos de la siguiente manera:

Son acciones con el objetivo del deleite, mediante la recreación de los actores del juego. La práctica involucra una metodología procesual de diversas reglas que constituyen la acción lúdica. Los juegos recreativos se los puede realizar en grupos o individuales. A través de los juegos recreativos se desarrollan habilidades, destrezas motrices, y psicológicas aportando al mejoramiento mental y por ende al estado físico, dando como resultado la diversión y esparcimiento de malas energías concentradas de las personas que lo practican, mostrando mejoras en el proceso de enseñanza a nivel educativo citado en (Pilicita, 2017).

Características de los juegos recreativos

- Se realizan de manera voluntaria.
- Todos los participantes gozan cuando participan.
- Se juega sin esperar premio a cambio.
- Libera tensiones del trabajo o estudio.
- Busca desarrollar la perfección de las personas.
- Es parte del proceso educativo y se emplea para hacer buen uso del tiempo libre.

Las características son: distracción, diversión, entretenimiento, sociabilidad, compañerismo, creatividad, aprendizaje, educación, cooperación.

Dimensiones

Mujica (2004) los juegos recreativos se dividen en 4 dimensiones: “individuales, colectivos, estructurados y no estructurados, esta clasificación se debe a sus diversas maneras de realizarse y de acuerdo a la habilidad que desarrolla: algunos están direccionados a la distracción, otros como competencia, otros para lograr el desarrollo de ciertas destrezas o habilidades, otros de unión grupal, también se tiene en cuenta la interrelación entre personas”.

Juegos Individuales: un niño satisfaciendo sus intereses personales. Se adapta los materiales según las características del juego, el espacio para explorar y ejercitar su cuerpo, el niño desarrolla capacidades y conocimientos relacionados al aspecto psicomotriz, permite auto superarse, de manera individual decide el momento de emplear la habilidad, desarrolla una relación eficiente consigo mismo, logra confianza, autoestima, disfrute al aire libre con la naturaleza y la vida.

Juegos Colectivos: se realizan con varias personas, sirve para la socialización y están estimulados por la emulación competencia. La estimulación es la competencia; los integrantes asumen las reglas que deben cumplir, son juegos donde se compite en grupo para lograr un buen resultado, realizando actividades y cumpliendo las reglas, con la colaboración, participación de cada integrante, para vencer a los adversarios.

Juegos no estructurados: son juegos donde no existe reglas, a los niños se les da objetos y son ellos quienes que escogen la manera de emplearlos sin recibir indicaciones. Así se estimula su imaginación e incentiva la investigación de las diferentes formas de utilizar los objetos, se puede utilizar aros, balones, latas, conos, etc.

Juegos estructurados: son los juegos donde existen reglas concretas, en un juego estructurado se necesita que el niño entienda el desarrollo de la actividad, acate las reglas,

su propósito es un aprendizaje concreto de una determinada destreza, estos juegos desarrollan habilidades como: el autoestima, motivación, confianza, etc.

Beneficios de los juegos recreativos

A través del juego recreativo se puede lograr:

Recreación y diversión: en él se disfruta al participar de un juego, la diversión, risas y adrenalina hace que nos relajemos el cuerpo y la mente.

Libera malas energías: durante el juego te olvidas de los problemas o dificultades que hay en el día a día, de esta manera se combate el estrés.

Relaciones sociales: ayuda a relacionarse con los demás jugadores así se estén viendo por primera vez.

Objetivos físicos: en el juego utilizamos todas nuestras destrezas y habilidades, fuerza, velocidad, coordinación etc. Jugando también realizamos actividades físicas.

Habilidades psicomotoras: los niños desarrollan habilidades psicomotrices mediante el juego y eso ayuda en su crecimiento, los niños aprenden jugando.

Finalidades intelectuales: el juego ayudara a concentrarse, estar alerta, que beneficia también en sus estudios.

SOCIALIZACIÓN

Proceso en que los individuos interactúan con otros, desarrollan la manera de pensar, sentir y actuar, básico para una participación en la sociedad.

La socialización, “es la forma de que los integrantes de una comunidad asimilen paradigmas culturales de una sociedad, adquiriendo y cambiando en sus propias normas individuales” (Centeno, Davila, y Hernandez, 2014).

Yubero, manifiesta que la socialización es: “El ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en un mundo social y que, para ello, necesita la ayuda de los demás. Se va haciendo poco a poco a través de la interacción con los otros”. (p.1).

El proceso de socialización es un proceso de aprendizaje de normas, conductas, valores de un contexto social y que debe ajustarse a dichos patrones de conducta.

Características de la socialización

Según el autor Centeno (2014) la socialización tiene las siguientes características:

Socialización es convivencia: hay que convivir en sociedad respetando las diferencias de los demás, en la familia deben de saber convivir para que el niño pueda desarrollar esta habilidad y relacionarse con los demás cuando está en el colegio.

Socialización es aprendizaje: la naturaleza del ser humano es un ser social, que realiza acciones socializadoras desde los primeros hombres en poblar el mundo, aprendieron en grupo de las experiencias que se les iban presentando.

Socialización es la interiorización: se interiorizan valores, costumbres, normas de convivencia en los ámbitos donde se desenvuelva ya sea colegio, familia, iglesia y comunidad.

Tipos de socialización

El autor Villa (2007) manifiesta que existe 2 tipos de socialización y son:

Socialización Primaria

“Etapa en la cual los agentes socializadores son esencialmente los grupos de carácter primario, es decir, grupos en los cuales el tipo de relaciones predominantes están basados en la dimensión afectiva y emocional de las personas” (Villa, 2007).

La importancia que tiene la familia como agente socializador es fundamental, a pesar que en la actualidad la televisión, redes sociales están queriendo tomar ese lugar, por eso la familia, selecciona los programas que ven sus hijos, el colegio y academias donde va a estudiar, intentando seleccionar los grupos sociales a los que acceden sus hijos.

Socialización Secundaria

“Relaciones basadas más bien en un componente formal, racional, y que, en general, son relaciones a las cuales la persona se integra opcionalmente y como resultado de un contrato social, escrito o no” (Villa, 2007).

Las relaciones secundarias son establecidas por las relaciones sociales laborales, por el conocimiento que tienen, estableciéndose en base a jerarquías, economía, poder.

El desarrollo social en la niñez

Para el autor Laguna (2013) sostiene que “desde temprana edad se agrupan de dos, tres o cuatro realizando actividades manipulables que todos conocen donde dan a conocer de manera abundante entre ellos, produciéndose relaciones muy armoniosas”.

Agentes socializadores

Familia: es la primera forma y personas con quien socializa el individuo, es donde aprende valores, idioma, actitudes, normas, respetando a los de su entorno y los espacios

de cada uno de ellos, los niños que interactúan más con su madre tienen mayor nivel de socialización, tienden a comunicarse más.

Escuela: “es la institución socializadora, que aporta relaciones y vivencias diferentes y complementarias a los demás ambientes, su principal objeto dentro de este ámbito está dirigidos a convertir al niño-niña en una persona capaz de relacionarse positivamente con los demás” (Ulloa, 2008). En la escuela los niños deben relacionarse con diferentes personas, de diferentes edades y condición social, aprenderan a respetar las reglas del colegio, resolver conflictos y participaran socialmente.

Comunidad: son las personas que están en el entorno del niño, quienes le muestran el comportamiento con los demás miembros de la sociedad, siendo un ser especial, único y de gran valor para su comunidad, al interactuar con otros niños va a demostrar lo que su familia le inculco.

Las relaciones que establezca en el contexto favorecerá el desarrollo cultural, social y económico de forma armoniosa con otras personas que no pertenecen a su familia.

Medios de comunicación: la familia es la que filtra los programas televisivos que ve el niño en sus primeros años de vida, después es el niño quien tiene sus preferencias por los dibujos o series favoritas, ahora hay diversidad de programas unos buenos y otros no tan buenos y con ellos aprende por imitación a socializar.

Proceso de socialización

“La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Los dos procesos son complementarios en su meta final, pero distintos en su origen, intereses, y mecanismos de actuación. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo” (Piaget, 1986).

Teorías de la socialización

Durkheim “elabora la teoría de la socialización según dos procesos. La integración social es conciencia, creencia y prácticas comunes (sociedad religiosa), interacciones con otros (sociedad doméstica), objetivos comunes (sociedad política). Construye la cohesión social”. (Baripedia, 2018).

Piaget “La 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 de la cultura en la que nació”.

Socialización como proceso educativo

Levine (1969) entiende 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”.

Sin duda la educación y socialización son conceptos que van juntos, cuando hablamos de socialización hacemos referencia al proceso educativo donde hay adaptación y desarrollo de los seres humanos en un contexto determinado, La socialización orienta las relaciones que tiene la persona con sus pares, que configuran la estructura de competencial social y cognitiva.

2.3. Definiciones conceptuales

Actitud: “es un procedimiento que conduce a un comportamiento en particular. Es la realización de una intención o propósito. La actitud es el comportamiento habitual que se produce en diferentes circunstancias” (“actitud”, s.f. párr. 1-2).

Comunicación: “La comunicación es el intercambio de información que se produce entre dos o más individuos con el objetivo de aportar información y recibirla. En este proceso intervienen un emisor y un receptor, además del mensaje que se pone de manifiesto” (Peiró, 2021, párr. 1).

Familia: “es un grupo de personas unidas por el parentesco. Esta unión se puede conformar por vínculos consanguíneos o por un vínculo constituido y reconocido legal y socialmente, como es el matrimonio o la adopción” (“familia”, 2020, párr. 1).

Integración social: “Proceso social de inclusión de los grupos marginales en la sociedad. Tiene como objetivo final el desarrollo social significando que cada individuo, con sus derechos y obligaciones, tendrá un papel activo en la sociedad” (social”, s.f. párr. 1).

Juegos recreativos: Son juegos para divertirse, recrearse, utilizando todas las capacidades físicas.

Personalidad: “el conjunto de dinámicas psíquicas que son características de una misma persona, es decir, a su organización mental interior, que determina el modo en que dicha persona responderá ante una situación determinada” (“Personalidad”, 2022, párr. 1).

Recreación: “la acción y efecto de recrear, por lo tanto, hace referencia a crear o a producir de nuevo algo, también se refiere a divertir, alegrar, deleitar, en una búsqueda de

distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas” (Ramos, Ojeda, Báez, Martínez, y Nuñez, 2011, párr. 14).

Socialización: Proceso en que las personas interactúan con sus semejantes para vivir en armonía en una sociedad.

Sociedad: “es un conjunto de individuos que conviven en un mismo territorio bajo un determinado esquema de organización, compartiendo además lazos económicos, políticos y culturales” (Westreicher, 2020, p. 1).

2.4. Formulación de la hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego recreativo se relaciona significativamente en la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

2.4.2. Hipótesis específicas

El juego recreativo se relaciona significativamente en la integración de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

El juego recreativo se relaciona significativamente en la comunicación de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

El juego recreativo se relaciona significativamente en la actitud de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

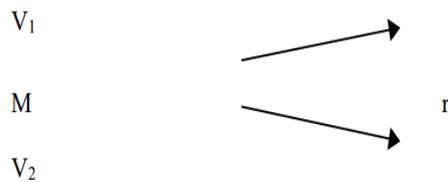


CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Investigación de tipo descriptivo correlacional, se evalúa la relación del juego recreativo en la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria.

Diseño de investigación no experimental, transaccional, correlacional. porque “no se manipula la variable independiente para producir alguna consecuencia determinada previamente en una o más variables dependientes”. De acuerdo a (Hernández, 2003), “se califica como investigación transaccional aquella donde los datos fueron obtenidos en una sola ocasión para describir las variables y así tener la posibilidad de analizar”.



Dónde:

M: La muestra

V₁: Juegos recreativos

V₂: Socialización

r: Es el coeficiente de correlación entre las variables.

3.2. Población y muestra

3.2.1 Población

Bernal (2010), “es el conjunto de todos los elementos a los cuales se refiere la investigación. Se puede definir también como el conjunto de todas las unidades de muestreo” (p. 160).

80 niños de 1° grado de primaria de la I. E. 20359.

3.2.2 Muestra

Muestra conformada por 67 niños de 1° grado de primaria de la I. E. 20359.

Se realizó la observación y medición de las variables.

N= Población: 80 niños de 1° grado de primaria.

n= Tamaño de la muestra: 67 niños de 1° grado de primaria.

e= Margen de error 0.5

3.3. Operacionalización de las variables

Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS RECREATIVOS	Son juegos para divertirse, recrearse, utilizando todas las capacidades físicas.	Individuales Colectivos No estructurados Estructurados	Con materiales Sin materiales Con materiales Sin materiales Sin reglas Con reglas
VARIABLE DEPENDIENTE SOCIALIZACION	Proceso en que las personas interactúan con sus semejantes para vivir en armonía en una sociedad.	Integración Comunicación Actitud	Adaptación Aceptación Participación Expresión Manifestación de sentimientos Iniciativa Seguridad Respeto

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas a emplear

Mediante la lista de cotejo, se obtuvo información de los juegos recreativos y la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

3.5. Técnicas para el procesamiento de la información

Instrumentos

El Cuaderno de campo

La Lista de cotejo

Una Guía de observación



CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de resultados

JUEGOS RECREATIVOS

Tabla 1

¿Siente confianza al participar de los juegos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	58	87%
NO	9	13%
TOTAL	67	100%

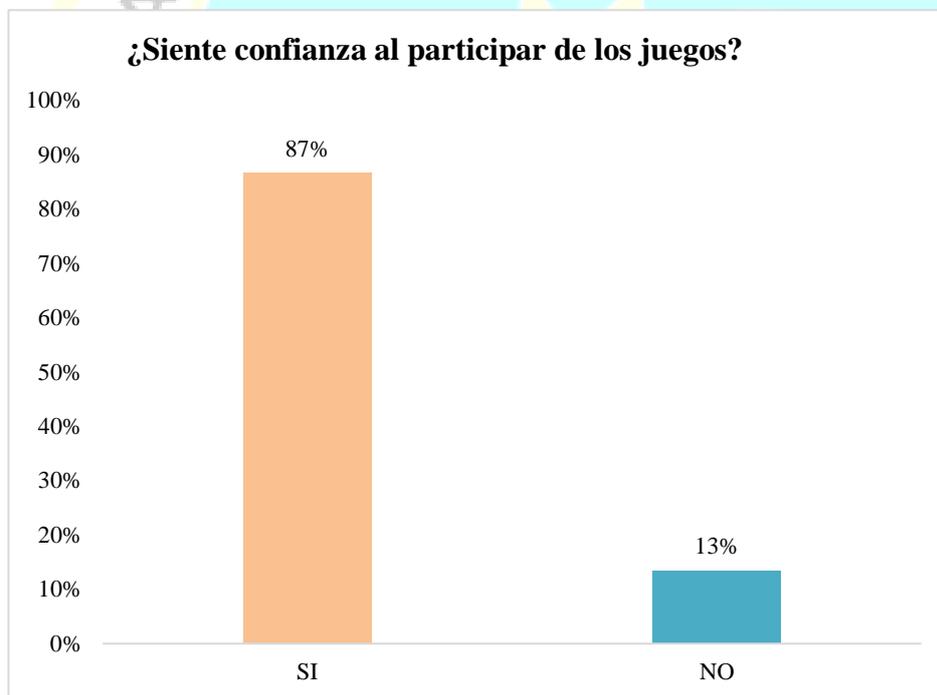


Figura 1 *¿Siente confianza al participar de los juegos?*

Tabla 1 y figura 1, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 87% Si siente confianza al participar de los juegos, un 13% No siente confianza al participar de los juegos.

Tabla 2

¿Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	55	82%
NO	12	18%
TOTAL	67	100%

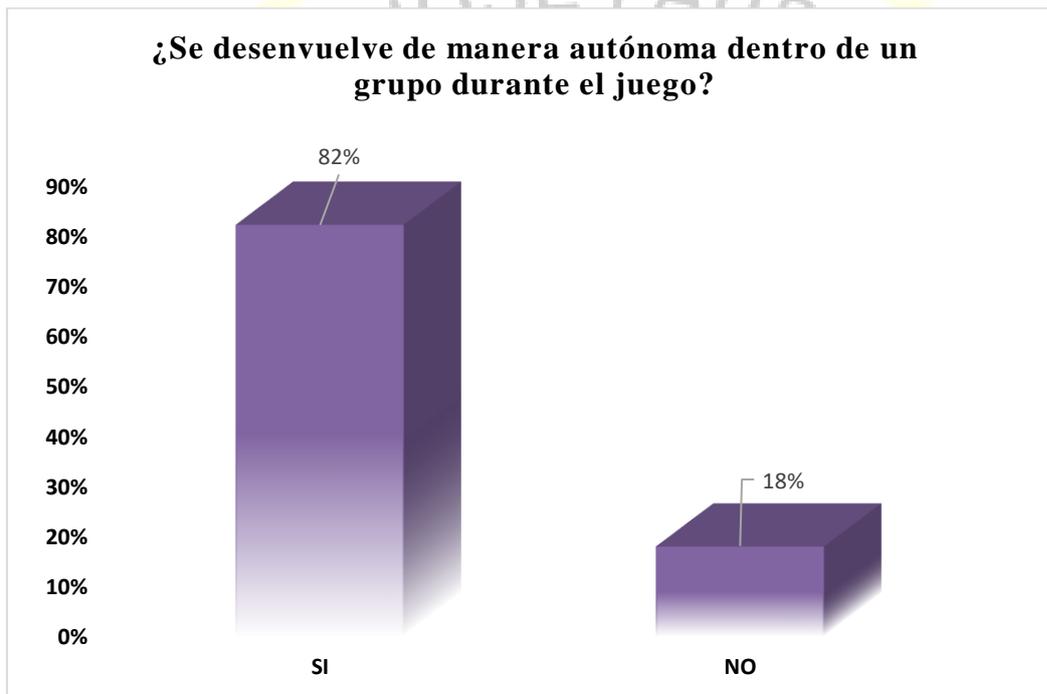


Figura 2 *¿Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego?*

Tabla 2 y figura 2, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 82% Si Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego, un 18% No Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego.

Tabla 3

¿Propone y cumple las reglas que establecen para los juegos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	52	78%
NO	15	22%
TOTAL	67	100%

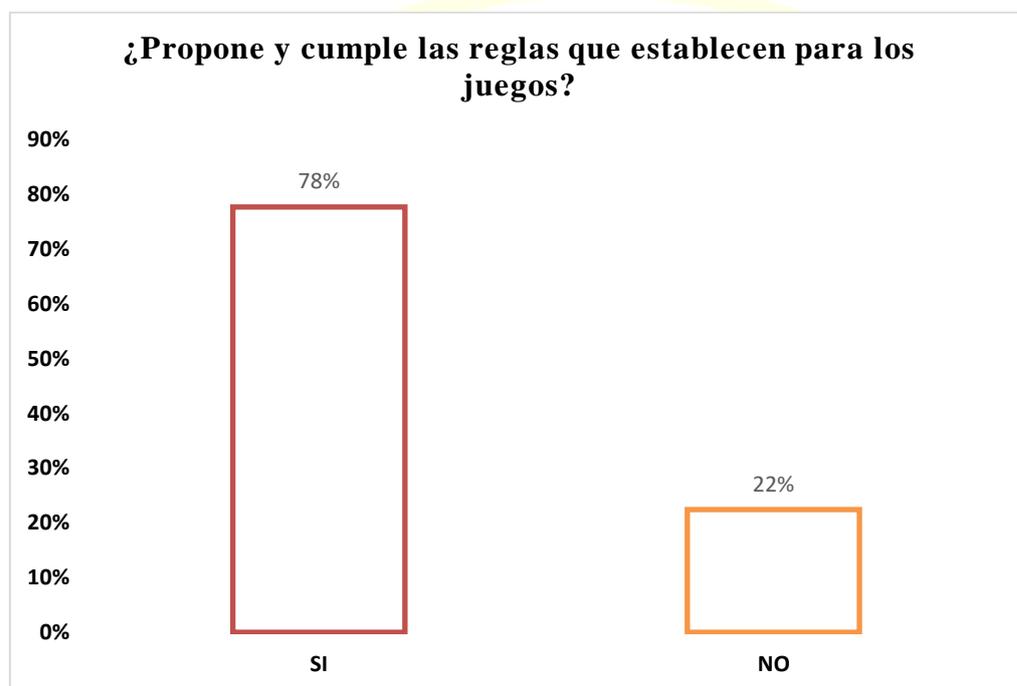


Figura 3 *¿Propone y cumple las reglas que establecen para los juegos?*

Tabla 3 y figura 3, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 78% Si Propone y cumple las reglas que establecen para los juegos, un 22% No Propone y cumple las reglas que establecen para los juegos.

Tabla 4

¿Tiene facilidad para integrarse a un grupo?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	56	84%
NO	11	16%
TOTAL	67	100%

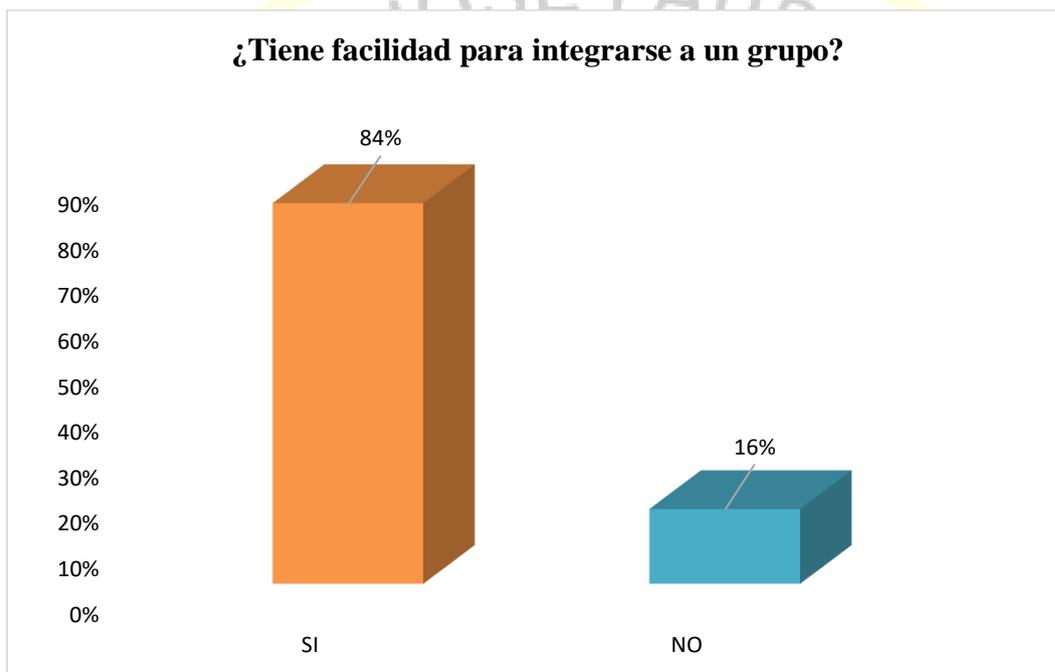


Figura 4 *¿Tiene facilidad para integrarse a un grupo?*

Tabla 4 y figura 4, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 84% Si Tiene facilidad para integrarse a un grupo, un 16% No Tiene facilidad para integrarse a un grupo.

Tabla 5

¿Comparte los materiales durante los juegos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	75%
NO	17	25%
TOTAL	67	100%

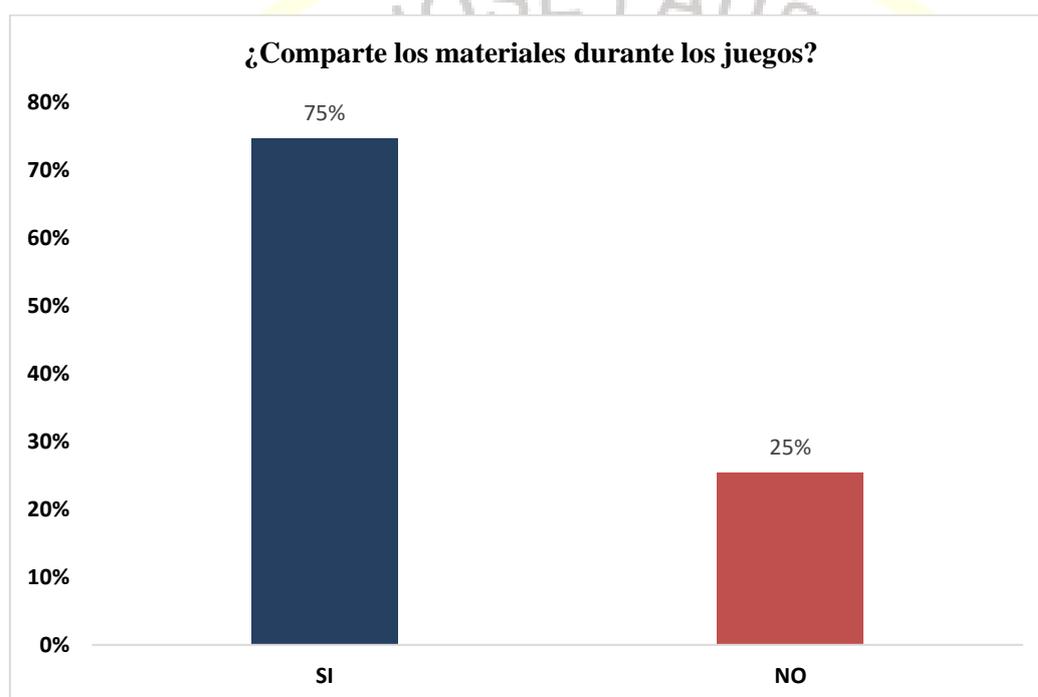


Figura 5 *¿Comparte los materiales durante los juegos?*

Tabla 5 y figura 5, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 75% Si Comparte los materiales durante los juegos, un 25% No Comparte los materiales durante los juegos.

Tabla 6

¿Actúa con deportivismo en los grupos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	44	66%
NO	23	34%
TOTAL	67	100%

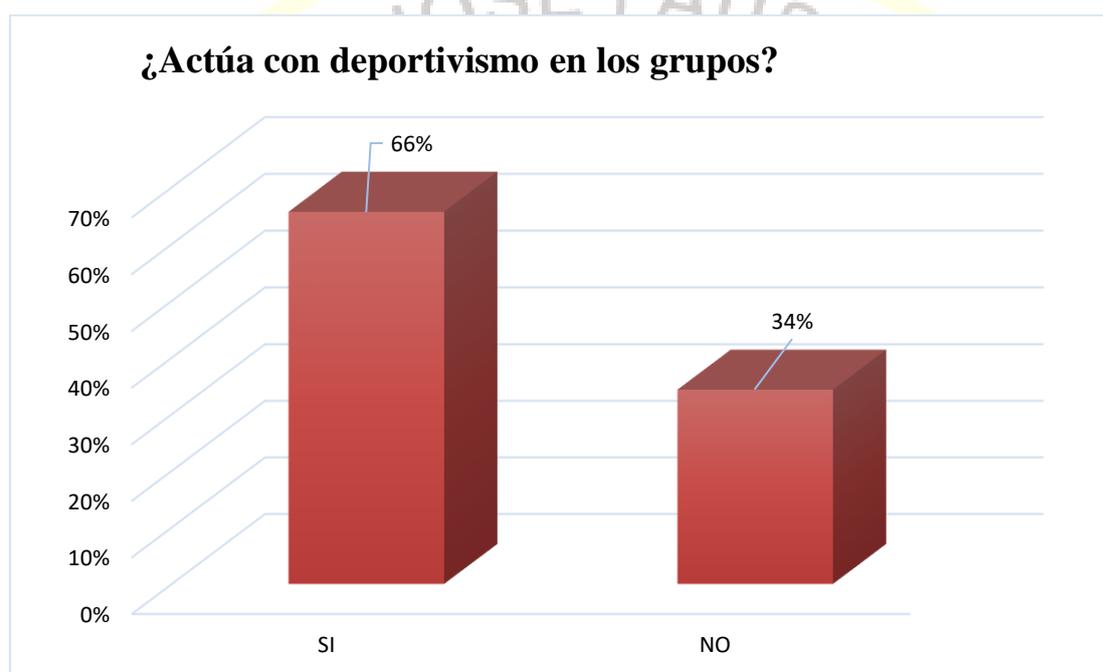


Figura 6 *¿Actúa con deportivismo en los grupos?*

Tabla 6 y figura 6, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 66% Si Actúa con deportivismo en los grupos, un 34% No Actúa con deportivismo en los grupos.

Tabla 7

¿Participa e intercambia de roles con sus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	45	67%
NO	12	18%
TOTAL	67	85%

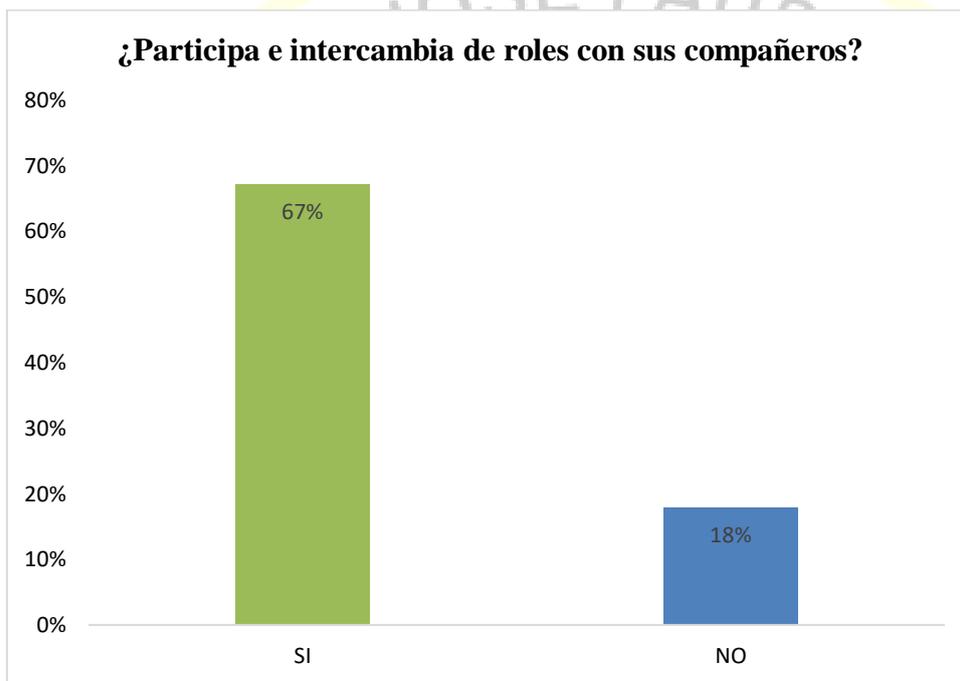


Figura 7 *¿Participa e intercambia de roles con sus compañeros?*

Tabla 7 y figura 7, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 67% Si Participa e intercambia de roles con sus compañeros, un 18% No Participa e intercambia de roles con sus compañeros.

Tabla 8

¿Tiene respeto por la integridad de los demás participantes del juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	75%
NO	17	25%
TOTAL	67	100%

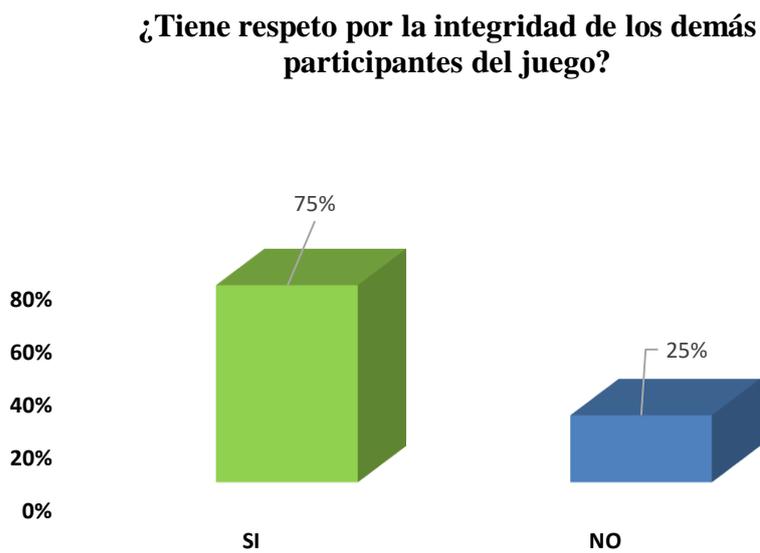


Figura 8 *¿Tiene respeto por la integridad de los demás participantes del juego?*

Tabla 8 y figura 8, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 75% Si Tiene respeto por la integridad de los demás participantes del juego, un 25% No Tiene respeto por la integridad de los demás participantes del juego.

SOCIALIZACIÓN

Tabla 9

¿Se adapta fácilmente a los compañeros de juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	45	67%
NO	22	33%
TOTAL	67	100%

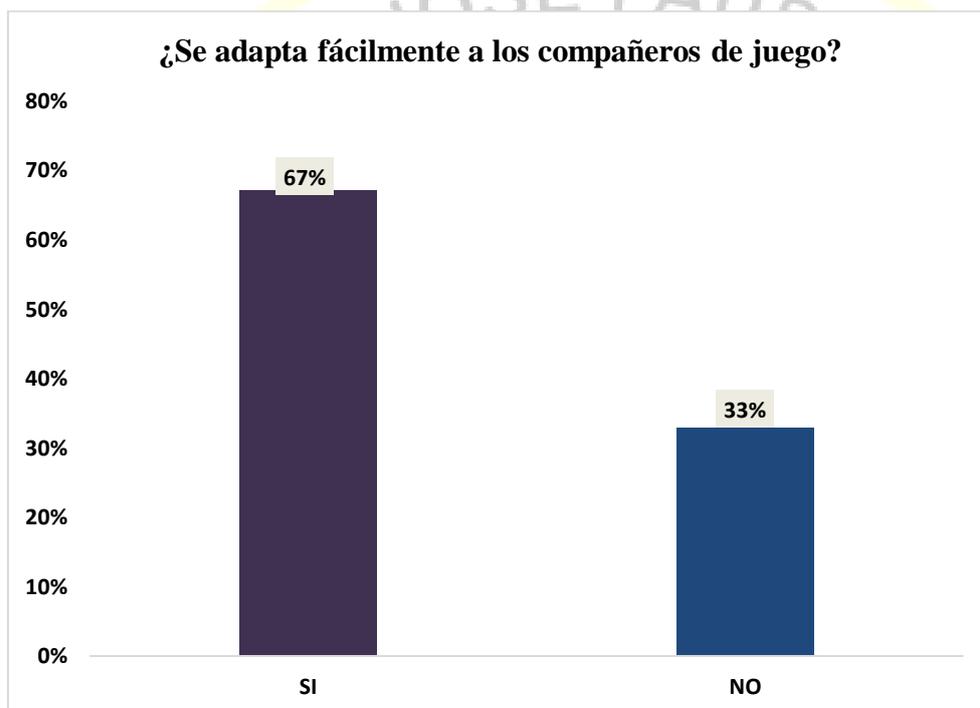


Figura 99 ¿Se adapta fácilmente a los compañeros de juego?

Tabla 9 y figura 9, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 67% Si Se adapta fácilmente a los compañeros de juego, un 33% No Se adapta fácilmente a los compañeros de juego.

Tabla 9

¿Participa con seguridad en los juegos?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	56	84%
NO	11	16%
TOTAL	67	100%

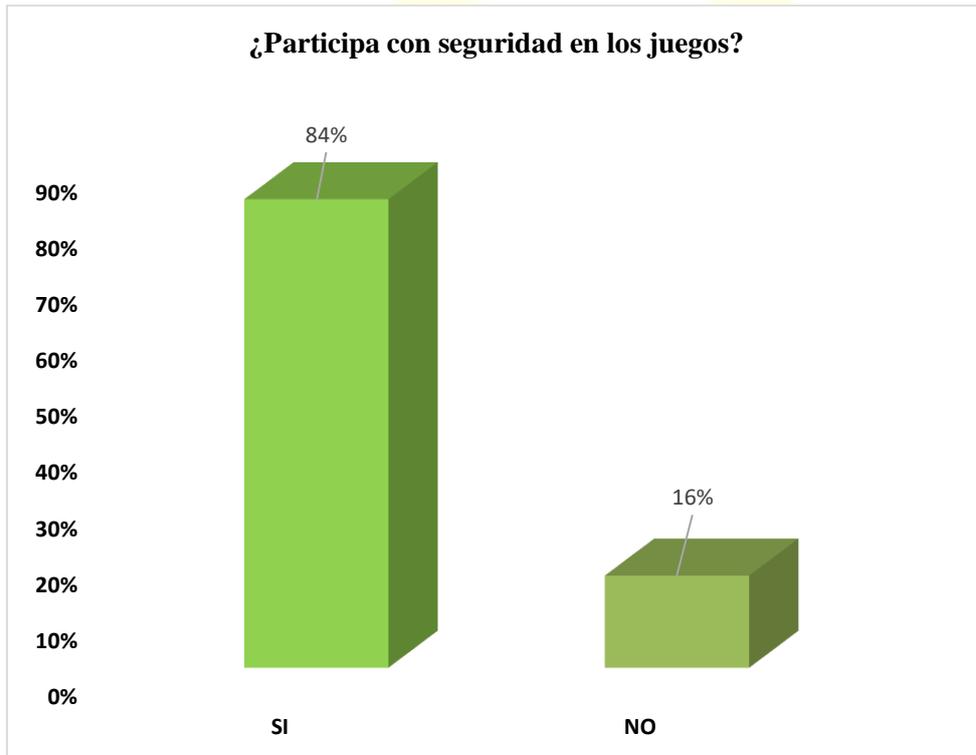


Figura 10 ¿Participa con seguridad en los juegos?

Tabla 10 y figura 10, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 84% Si Participa con seguridad en los juegos, un 16% No Participa con seguridad en los juegos.

Tabla 11

¿Es elegido por sus compañeros para formar parte de un grupo en el juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	50	75%
NO	17	25%
TOTAL	67	100%

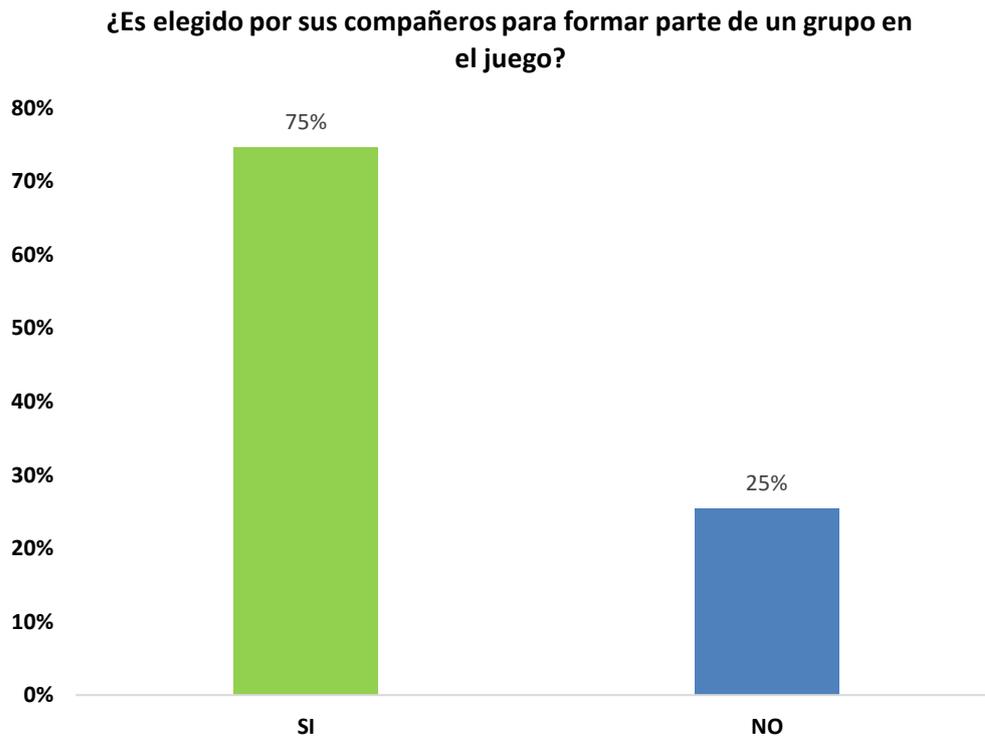


Figura 11 ¿Es elegido por sus compañeros para formar parte de un grupo en el juego?

Tabla 11 y figura 11, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 75% Si Es elegido por sus compañeros para formar parte de un grupo en el juego, un 25% No Es elegido por sus compañeros para formar parte de un grupo en el juego.

Tabla 12

¿Acepta las reglas del juego con sus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	48	72%
NO	19	28%
TOTAL	67	100%

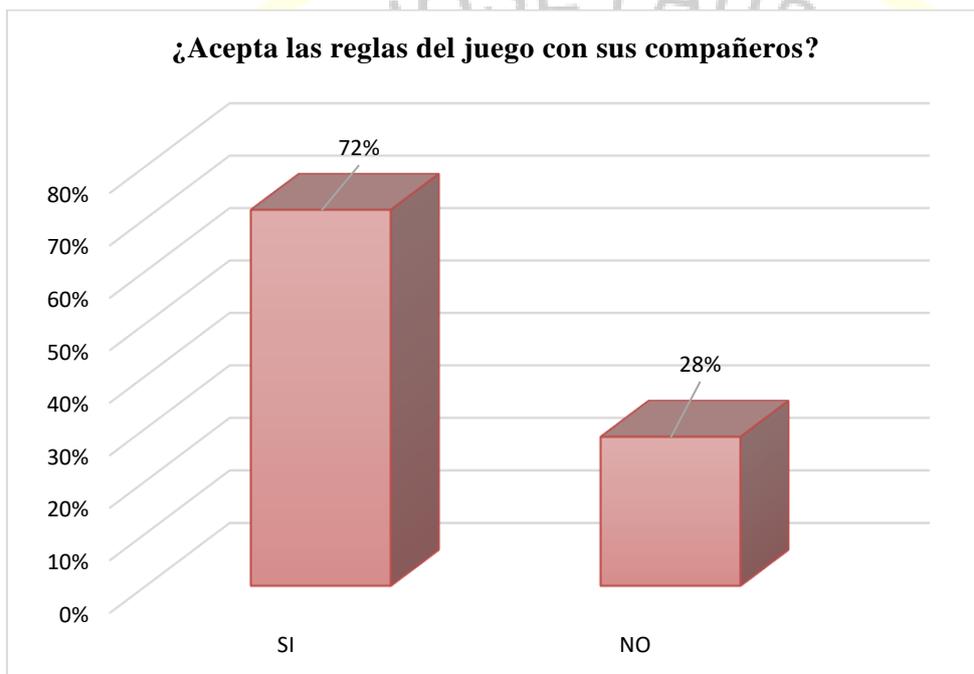


Figura 12 ¿Acepta las reglas del juego con sus compañeros?

Tabla 12 y figura 12, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 72% Si Acepta las reglas del juego con sus compañeros, un 28% No Acepta las reglas del juego con sus compañeros.

Tabla 13

¿Expresa sus ideas de forma libre ante los demás?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	51	76%
NO	16	24%
TOTAL	67	100%

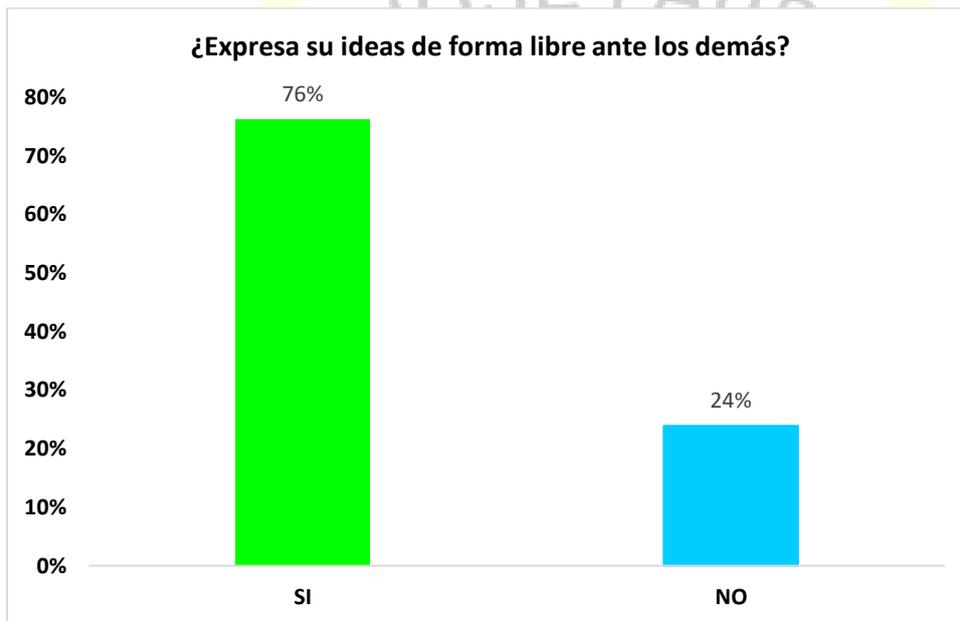


Figura 10 *¿Expresa sus ideas de forma libre ante los demás?*

Tabla 13 y figura 13, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 76% Si Expresa sus ideas de forma libre ante los demás, un 24% No Expresa sus ideas de forma libre ante los demás.

Tabla 14

¿Manifiesta sus sentimientos sin temor?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	55	82%
NO	12	18%
TOTAL	67	100%

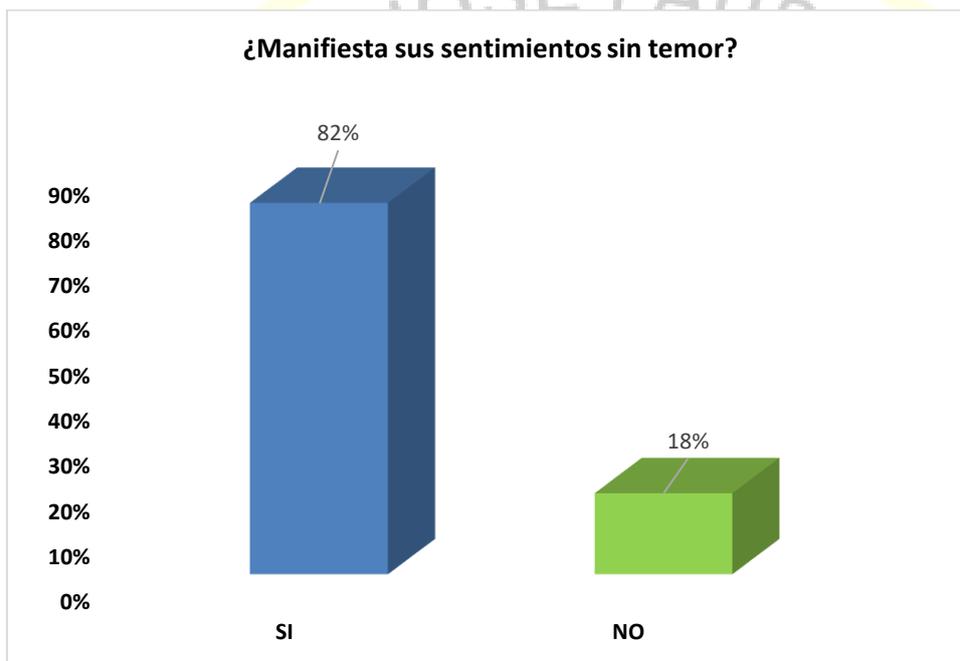


Figura 14 *¿Manifiesta sus sentimientos sin temor?*

Tabla 14 y figura 14, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 82% Si Manifiesta sus sentimientos sin temor, un 18% No Manifiesta sus sentimientos sin temor.

Tabla 10

¿Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	55	82%
NO	12	18%
TOTAL	67	100%

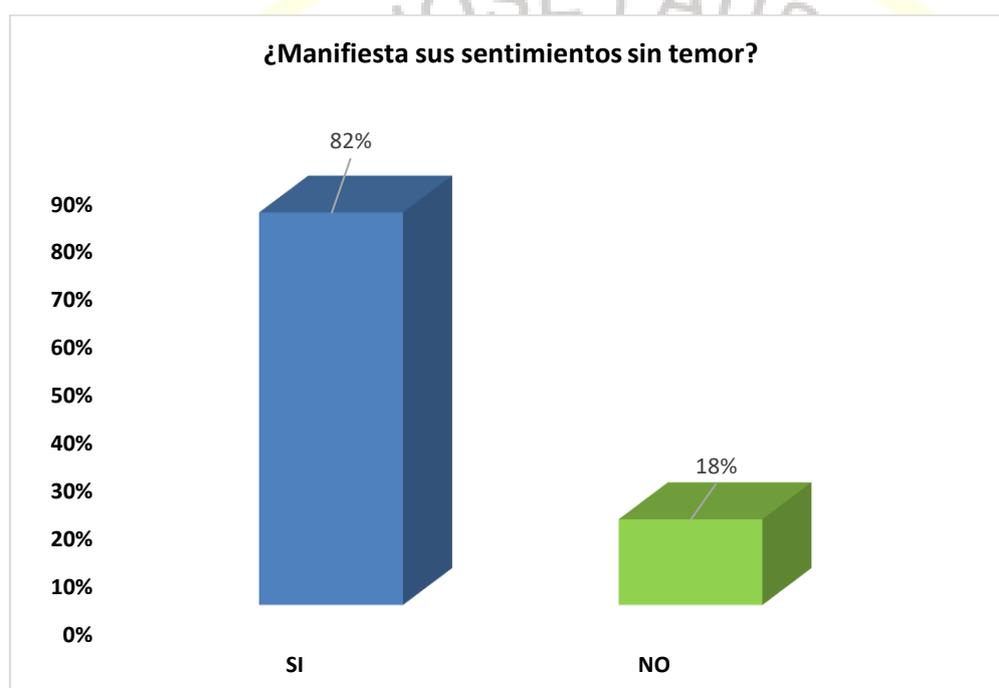


Figura 11 *¿Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula?*

Tabla 15 y figura 15, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 82% Si Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula, un 18% No Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula.

Tabla 11

¿Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	49	73%
NO	18	27%
TOTAL	67	100%

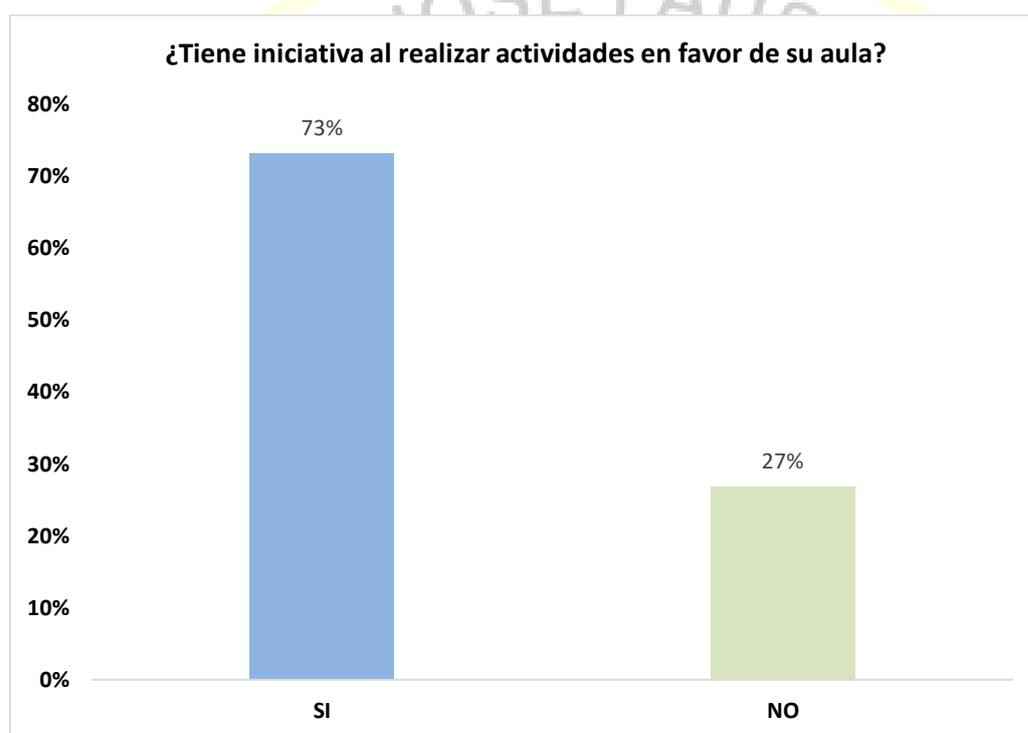


Figura 12 ¿Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula?

Tabla 16 y figura 16, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 73% Si Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula, un 27% No Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula.

Tabla 17

¿Tiene seguridad al tratar con sus compañeros?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	70%
NO	20	30%
TOTAL	67	100%

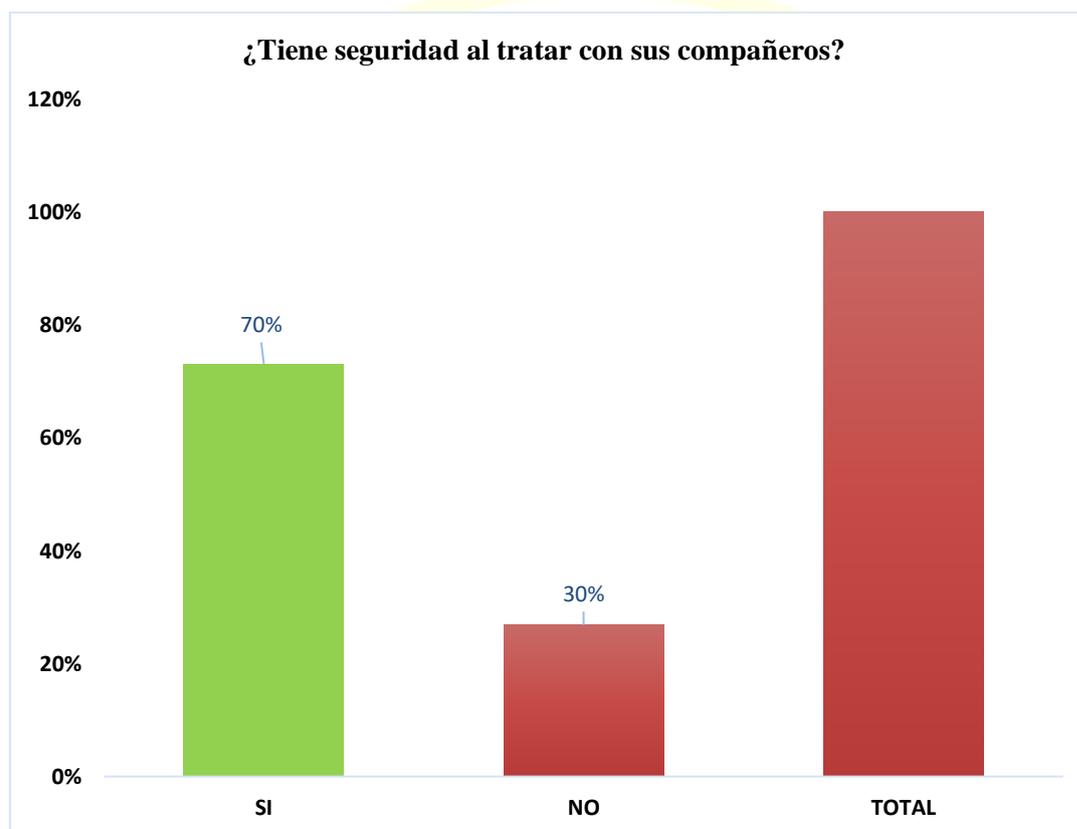


Figura 13 ¿Tiene seguridad al tratar con sus compañeros?

Tabla 17 y figura 17, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 70% Si Tiene seguridad al tratar con sus compañeros, un 30% No Tiene seguridad al tratar con sus compañeros.

Tabla 12

¿Respeto a sus compañeros y su turno en el juego?

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	49	73%
NO	18	27%
TOTAL	67	100%

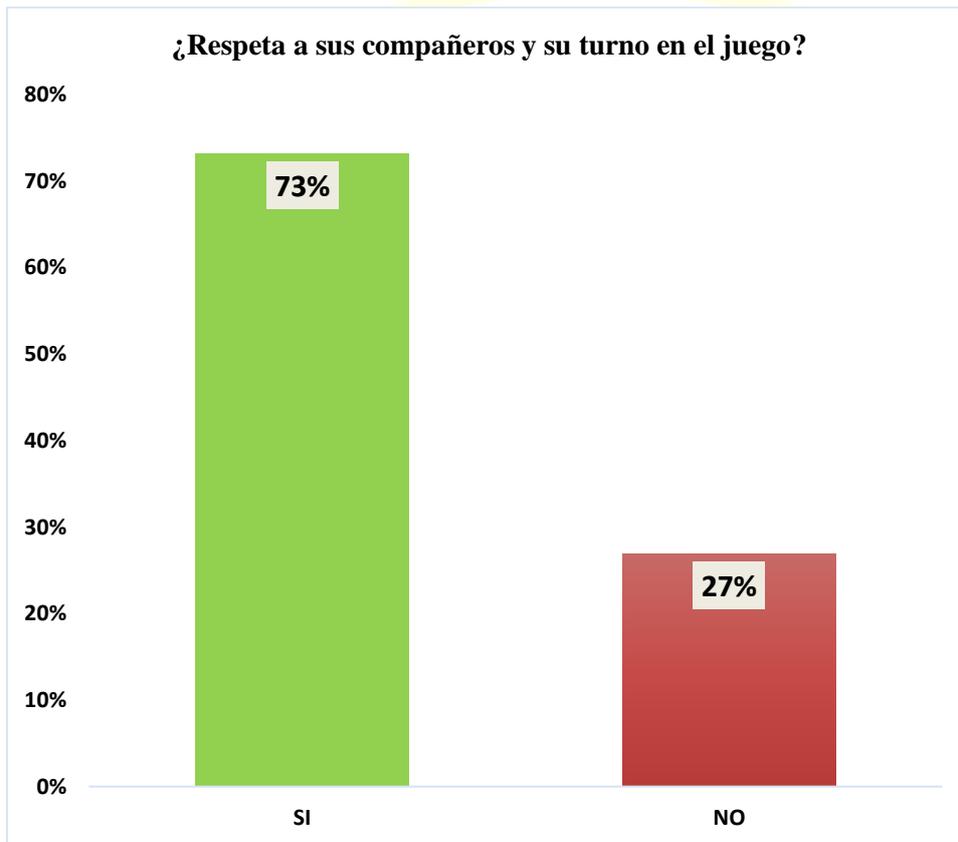


Figura 18 *¿Respeto a sus compañeros y su turno en el juego?*

Tabla 18 y figura 18, de 67 alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta. El 73% Si Respeto a sus compañeros y su turno en el juego, un 27% No Respeto a sus compañeros y su turno en el juego.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. 1. DISCUSIÓN

Basándome en el resultado acepto la hipótesis general El juego recreativo se relaciona significativamente en la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.

Este resultado se relaciona con Acevedo, Gutierrez y Noreña (2016), en la investigación *“FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA A TRAVÉS DE LA LÚDICA Y JUEGOS RECREATIVOS COOPERATIVOS”* para la Fundación Universitaria Los Libertadores, el objetivo “es propuesta de intervención pedagógica basada en la Lúdica para fortalecer la autoestima en los niños y niñas de grado séptimo de la institución educativa Capilla del Rosario de la ciudad de Medellín” (p. 4). La metodología, es una investigación cualitativa, emplea la recolección de datos, de enfoque descriptivo, la población consta de 22 niñas y 16 niños de 12 y 15 años. La conclusión “Se reconoce que en el sistema educativo hay niños y jóvenes con baja autoestima que tienen dificultad de sentirse valorados y amados por los demás, por lo que se hace pertinente hacerles una intervención didáctica de actividades lúdicas, juegos cooperativos y recreativos para mejorar la socialización, su comunicación y el afecto”. (p. 46). El juego recreativo es indispensable en la socialización de niños que están en el primer grado y llegan procedentes de distintas instituciones educativas de inicial, siendo una forma divertida de conocerse y entablar lazos de amistad y compañerismo.

5. 2. CONCLUSIONES

Primera:

Se aceptó la hipótesis general que el juego recreativo se relaciona significativamente en la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la Institución Educativa 20359 del distrito de Vegueta.

Segunda:

El juego recreativo es una estrategia eficaz de integración al grupo, un 84% Si Tiene facilidad para integrarse a un grupo, un 16% No Tiene facilidad para integrarse a un grupo, con esto se evidencia que el porcentaje que aún no se integra es bajo.

Tercera:

Mediante el juego recreativo se observa que el 75% de los niños Si Es elegido por sus compañeros para formar parte de un grupo en el juego, un 25% No Es elegido y se tiene que trabajar en esta minoría.

Cuarta:

Se tiene un 82% de niños que, Si Manifiesta sus sentimientos sin temor, un 18% No lo hace, hay que reforzar para logren expresarse ante los demás y hacer sentir como se sienten sin temor.

Quinta:

El ser humano es sociable por naturaleza, cuando llegan a un grupo nuevo, el inicio de la primaria siempre existe el temor y están cohibidos y una buena estrategia de romper el hielo son los juegos recreativos.

5.3. RECOMENDACIONES

Primera:

Se recomienda realizar juegos recreativos grupales para que los niños se integren y puedan socializar en clase.

Segunda:

A los docentes del área de educación física, primaria e inicial, deben recurrir a los juegos recreativos para que los niños se diviertan, demuestren sus habilidades, se formen en valores y logren la socialización con sus compañeros de clases.

Tercera:

A los padres, deben dejar que sus hijos jueguen en espacios abiertos, bajo alguna supervisión de un adulto, no para interrumpir en el juego si no para dar la seguridad que los niños se desenvuelvan sin peligro en espacios públicos.

Cuarta:

Al público en general nunca se es demasiado joven ni de edad para participar de los juegos recreativos, deben de jugar en familia, con los amigos del barrio, es un desestresante y socializador eficaz.

CAPÍTULO V: FUENTES DE INFORMACIÓN

6. 1. Fuentes Bibliográficas

Acevedo, Gutierrez, & Noreña. (2016). *FORTALECIMIENTO DE LA AUTOESTIMA A TRAVÉS DE LA LÚDICA Y JUEGOS RECREATIVOS COOPERATIVOS*. Medellín: Fundación Universitaria los Libertadores.

Centeno, M., Davila, I., & Hernandez, J. (2014). *Actividades que propician la sociabilidad en niños-niñas de preescolar*. Esteli.

Coloma, G. (2001). *Agentes de la socialización*. Lima: Concytec.

Crisólogo, A. (1999). *Diccionario pedagógico*. Lima: Abedul.

Mujica, N. (2004). *Los Juegos Como Estrategias Recreativas En La Etapa de preescolar*. Cracas: Universidad Católica Andrés Bello.

Piaget, J. (1986). *Psicología y pedagogía*. España.

Ulloa. (2008). *Socialización a través del arte y la lectura*. Managua-Nicaragua.

Villa, A. (2007). *Cuerpo, sexualidad y socialización*. Buenos aires: Novedades Educativas

6.2. Fuentes Documentales

Alarcón , F., y Herrera , A. (2018). *Desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 4 años del jardín Pequeños Sabios, Hunter, Arequipa, 2018*. Arequipa: Universidad Católica Santa María.

Cuba, V. (2019). *EL JUEGO RECREATIVO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN “EDUCATIVA INICIAL 40377 JORGE AURELIO ABRIL FLORES,*

CABANACONDE, AREQUIPA-2017. Arequipa: UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA”.

Laguna. (2013). “*Influencias del juego en la socialización de niños –niñas de educación infantil del preescolar Cristian Academi Aflauto*”. Esteli-Nicaragua.

Marrufo, C. (2016). *PROGRAMA DE JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE LA IE N° 10373 DE SUCSE, SÓCOTA, CUTERVO-2016*. Cutervo: Universidad Cesar Vallejo.

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué: Universidad de Tolima.

Pilicita. (2017). “*LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU APOORTE PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS DE LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA EN LA ESCUELA REBECA JARRÍN*”. Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

6.3. Fuentes Electrónicas

"actitud". (s.f.). www.significados.com. Recuperado el 18 de agosto de 2022, de www.significados.com: <https://www.significados.com/actitud/>

Baripedia. (14 de julio de 2018). Obtenido de *Baripedia*: https://baripedia.org/wiki/De_Durkheim_a_Bourdieu#:~:text=Durkheim%20elabora%20la%20teor%C3%ADa%20de,Construye%20la%20cohesi%C3%B3n%20social

"familia". (25 de setiembre de 2020). *Concepto.de*. Obtenido de Concepto.de:
<https://concepto.de/familia/>

"Personalidad". (12 de agosto de 2022). *concepto.de*. Obtenido de concepto.de:
<https://concepto.de/personalidad/>

Molina, R. (2018). *www.monografías.com* . Obtenido de *www.monografías.com* .

Peiró, R. (8 de abril de 2021). *Economipedia.com*. Obtenido de Economipedia.com:
<https://economipedia.com/definiciones/comunicacion.html>

Perez. (2008). *Definición.De*. Obtenido de Definición.De: <https://definicion.de/juegos-recreativos/>

Ramos, Ojeda, Báez, Martínez, & Nuñez. (Setiembre de 2011). *efdeportes.com*. Obtenido de efdeportes.com: <https://efdeportes.com/efd160/la-recreacion-desarrollo-humano-para-comunidades.htm>

Shaffer. (2007). *Psicología del desarrollo infancia y adolescencia*. Mexico: Trillas.

social", ". (s.f.). *www.significados.com*. Recuperado el 18 de agosto de 2022, de *www.significados.com*: <https://www.significados.com/integracion/>

Villanueva, L. (2018). *Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE N° 123 Baños del Inca, Cajamarca - Perú*. Cajamarca: Universidad San Pedro.

Westreicher, G. (9 de setiembre de 2020). *economipedia.com*. Obtenido de *economipedia.com*: <https://economipedia.com/definiciones/sociedad.html>

Yubero, S. (s.f.). SOCIALIZACIÓN Y APRENDIZAJE SOCIAL. En *Psicología Social, Cultura y Educación*. Recuperado el 18 de agosto de 2022, de <https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo%20BXXIV.pdf>



ANEXOS



Anexo

Matriz de consistencia

TÍTULO: LOS JUEGOS RECREATIVOS Y LA SOCIALIZACIÓN DE LOS ALUMNOS DE 1° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 20359 DEL DISTRITO DE VEGUETA, EN EL AÑO 2018.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos recreativos y la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿Cómo se relaciona los juegos recreativos y la integración de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de los juegos recreativos en la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Determinar la relación de los juegos recreativos en la integración de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>El juego recreativo se relaciona significativamente en la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>El juego recreativo se relaciona significativamente en la integración de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>JUEGOS RECREATIVOS</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p>	<p>Son juegos para divertirse, recrearse, utilizando todas las capacidades físicas.</p> <p>Proceso en que las personas interactúan con sus semejantes para</p>	<p>Individuales</p> <p>Colectivos</p> <p>No estructurados</p> <p>Estructurados</p> <p>Integración</p> <p>Comunicación</p>	<p>Con materiales</p> <p>Sin materiales</p> <p>Con materiales</p> <p>Sin materiales</p> <p>Sin reglas</p> <p>Con reglas</p> <p>Adaptación</p> <p>Aceptación</p> <p>Participación</p> <p>Expresión</p>

<p>¿Cómo se relaciona los juegos recreativos y la comunicación de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018?</p>	<p>del distrito de Vegueta, en el año 2018.</p> <p>Determinar la relación de los juegos recreativos en la comunicación de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.</p>	<p>educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.</p> <p>El juego recreativo se relaciona significativamente en la comunicación de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.</p>	<p>SOCIALIZACION</p>	<p>vivir en armonía en una sociedad.</p>	<p>Actitud</p>	<p>Manifestación de sentimientos</p> <p>Iniciativa</p> <p>Seguridad</p> <p>Respeto</p>
<p>¿Cómo se relaciona los juegos recreativos y la actitud de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018?</p>	<p>Determinar la relación de los juegos recreativos en la actitud de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.</p>	<p>El juego recreativo se relaciona significativamente en la actitud de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta, en el año 2018.</p>				

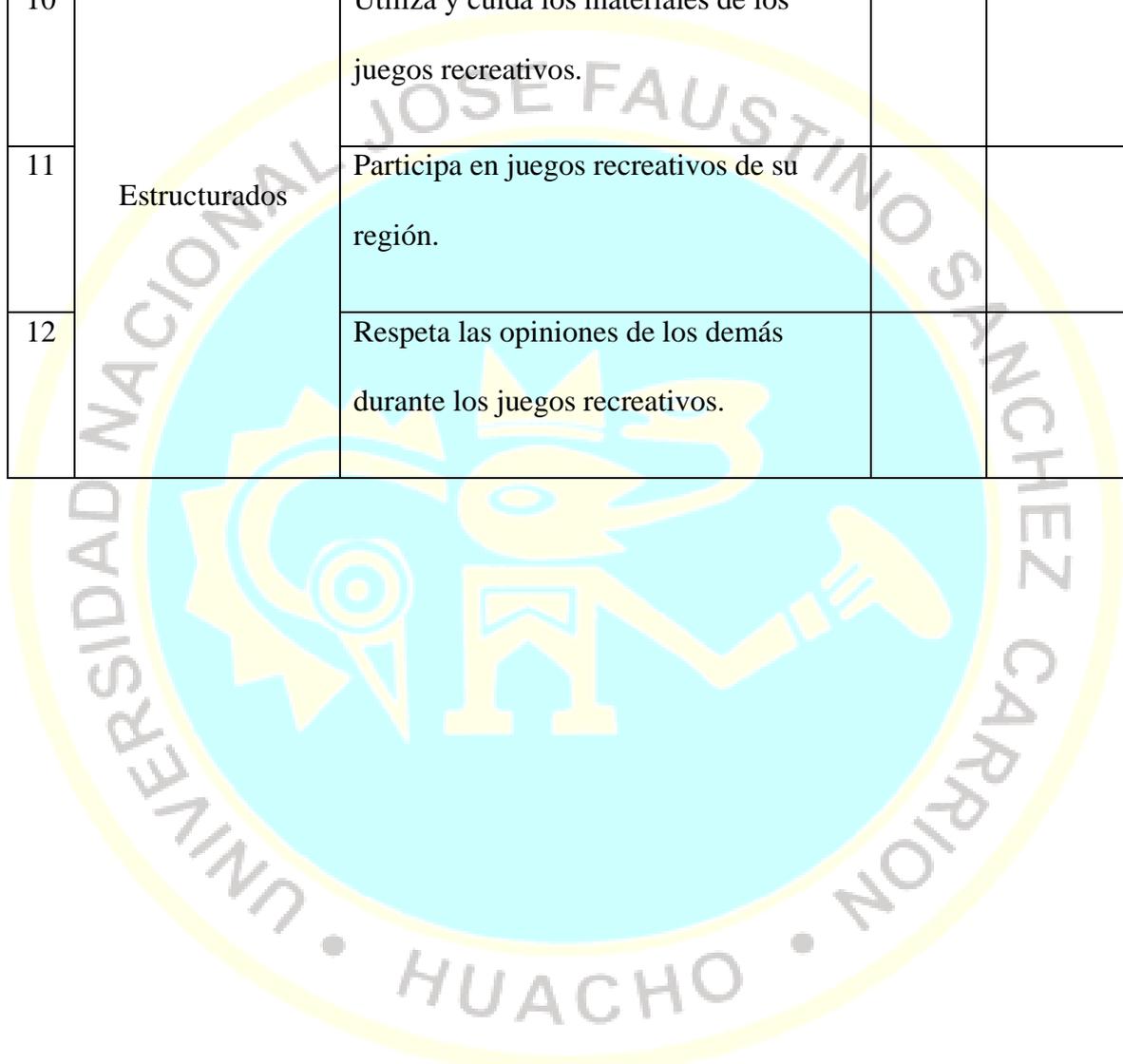
FICHA DE OBSERVACION

JUEGOS RECREATIVOS

Esta ficha de observación tiene la finalidad de recoger datos de los juegos recreativos de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta.

N°	DIMENSIONES	INDICADOR	SI	NO
1	Individuales	Siente confianza al participar de los juegos.		
2		Se desenvuelve de manera autónoma dentro de un grupo durante el juego.		
3		Propone y cumple las reglas que establecen para los juegos.		
4	Colectivos	Tiene facilidad para integrarse a un grupo.		
5		Comparte los materiales durante los juegos.		
6		Actúa con deportivismo en los grupos.		
7		Participa e intercambia de roles con sus compañeros.		

8	No estructurados	Tiene respeto por la integridad de los demás participantes del juego.		
9		Demuestra sus habilidades durante el desarrollo de los juegos.		
10	Estructurados	Utiliza y cuida los materiales de los juegos recreativos.		
11		Participa en juegos recreativos de su región.		
12		Respeto las opiniones de los demás durante los juegos recreativos.		



FICHA DE OBSERVACION

SOCIALIZACION

Esta ficha de observación tiene la finalidad de recoger datos de la socialización de los alumnos de 1° grado de primaria de la institución educativa 20359 del distrito de Vegueta.

N°	DIMENSIONES	INDICADOR	SI	NO
1	Integración	Se adapta fácilmente a los compañeros de juego.		
2		Participa con seguridad en los juegos		
3		Es elegido por sus compañeros para formar parte de un grupo en el juego		
4	Comunicación	Acepta las reglas del juego con sus compañeros		
5		Expresa su ideas de forma libre ante los demás.		
6		Manifiesta sus sentimientos sin temor.		
7	Actitud	Tiene iniciativa al realizar actividades en favor de su aula.		
8		Tiene seguridad al tratar con sus compañeros.		

9		Respetar a sus compañeros y su turno en el juego.		
---	--	---	--	--

