

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO  
SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.E. N°  
20820 “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA”-  
HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2021”**

**PRESENTADO POR:**

**GIANINA MARALYN CHUQUI SARAZU**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN Nivel PRIMARIA Especialidad: EDUCACIÓN  
PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**ASESOR:**

**M(a). TANIA ZAYDA CUELLAR MACARENA**

**HUACHO – 2022**



*Universidad Nacional  
“José Faustino Sánchez Carrión”*

*Tania Cuellar*

CUELLAR CAMARENA, TANIA ZAYDA  
DNU 526

# ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES

## INFORME DE ORIGINALIDAD

19%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
2	<a href="https://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://eprints.ucm.es">eprints.ucm.es</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://repositorio.unan.edu.ni">repositorio.unan.edu.ni</a> Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.untumbes.edu.pe">repositorio.untumbes.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
9	<a href="https://biblio3.url.edu.gt">biblio3.url.edu.gt</a> Fuente de Internet	

# **TÍTULO**

**“ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA I.E.E. N° 20820 “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA”- HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2021”**

**TESIS PARA**

**OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN Nivel PRIMARIA Especialidad: EDUCACIÓN PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**PRESENTADO POR: GIANINA MARALYN CHUQUI SARAZU**

**ASESOR: M(a). TANIA ZAYDA CUELLAR MACARENA**

**UNIVERSIDAD NACIONAL**

**JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**HUACHO – 2022**

**JURADO EVALUADOR**

**M(a). GUERREO HURTADO FELICIA ANTONIA**  
**Presidente(a)**

**M(o). LOZA LANDA ROBERTO CARLOS**  
**Secretario(a)**

**M(o). QUINTANA PALOMINO ALEX ERNESTO**  
**Vocal**

**M(a). CUELLAR MACARENA TANIA ZAYDA**  
**Asesor**

## **DEDICATORIA**

Este logro se lo debo a mi amada universidad, que me formó intelectual y humanísticamente, me acogió, aunque no sabía quién era y me educó para ser una persona responsable y honesta. Asimismo, quisiera agradecer a todos los docentes que han cultivado mi gusto por aprender desde una perspectiva humana, y que se esfuerzan día a día por educar con integridad y ciudadanía humana, desde cada cátedra a su disposición.

*Gianina Maralyn Chuqui Sarazu*

## **AGRADECIMIENTO**

Doy gracias a Dios por esta oportunidad de vida y la fuerza que a veces me falta en el crecimiento personal y profesional.

Gracias a mis madres por su apoyo incondicional, su trabajo y su ejemplo de humanidad, me hacen creer que todavía hay padres que predicán con valores.

También agradezco de manera sincera y fraterna a las autoridades, docentes y estudiantes del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima” en el Distrito de Huacho, quienes me brindaron un tiempo valioso durante el proceso de enseñanza y me apoyaron en la culminación de mis estudios.

A mi asesora de tesis, M(a). Tania Zayda Cuellar Macarena siempre me ha brindado tiempo de calidad, paciencia y aprendizaje continuo, además de ser un ejemplo a seguir de trabajo, amor y dedicación.

Gracias a todo el profesorado del ciclo 2021, en especial a aquellos que demostraron una actitud de tacto en la docencia, por sus enseñanzas y ejemplos de profesionales comprometidos al servicio de la sociedad.

*Gianina Maralyn Chuqui Sarazu*

# INDICE

DEDICATORIA .....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
INDICE.....	VI
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT.....	IX
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>X</b>
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema .....	2
1.2.1. Problema general .....	2
1.2.2. Problemas específicas .....	2
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación .....	3
1.5. <b>Delimitación del estudio.....</b>	<b>4</b>
1.6. <b>Viabilidad de estudio.....</b>	<b>4</b>
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>6</b>
<b>MARCO TEORICO .....</b>	<b>6</b>
2.1. Antecedentes de la investigación.....	6
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	7
2.2. Bases teóricas.....	10
2.2.1. Actividades lúdicas .....	10
2.2.2. Desarrollo social .....	11
2.3. Bases filosóficas.....	12
2.3.1. Actividades lúdicas .....	12
2.2.2. Desarrollo social .....	25
2.4. Definición de términos básicos .....	37
2.5. Hipótesis de la investigación .....	38
2.5.1. Hipótesis general.....	38
2.5.2. Hipótesis específicas .....	38

2.6. Operacionalización de las variables .....	38
CAPÍTULO III.....	40
METODOLOGIA.....	40
3.1. Diseño metodológico .....	40
3.2. Población y muestra .....	40
3.2.1. Población.....	40
3.2.2. Muestra .....	40
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	40
3.3.1. Técnicas a emplear.....	40
3.3.2. Descripción de los instrumentos .....	40
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información.....	41
CAPITULO IV .....	42
RESULTADOS .....	42
4.1. Análisis de resultados.....	42
4.2. <b>Contratación de hipótesis .....</b>	<b>62</b>
CAPÍTULO V .....	63
DISCUSIÓN.....	63
<b>5.1. Discusión de resultados.....</b>	<b>63</b>
CAPITULO VI .....	64
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	64
6.1. Conclusiones.....	64
6.2. Recomendaciones .....	65
CAPITULO VII .....	66
FUENTE DE INFORMACIÓN.....	66
7.1. Fuentes bibliográficas.....	66

## RESUMEN

Las actividades lúdicas desarrollan habilidades que generan motivación, aprendizaje significativo e integración de valores, y se convierten en herramientas esenciales para fortalecer la conexión motivacional y emocional entre compañeros, docentes y padres. El desarrollo social implica el desarrollo y aprendizaje de las personas para darse cuenta de sus capacidades y potencial para existir con seguridad, ayudar a los niños a aprender a funcionar en un ambiente donde viven en armonía, además de expresar sus emociones y definir sus identidades para ser felices en el medio ambiente.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce las actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: *¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?*

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo de las actividades lúdicas en el desarrollo social, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de la investigadora; para este caso la lista de cotejo, consta de 20 ítems en una tabla de doble entrada con 5 alternativas a evaluar, donde la muestra estuvo conformada por 100 estudiantes del primer grado de primaria, se analizaron las siguientes dimensiones; la lúdica como instrumento para la enseñanza, la lúdica como expresión de la cultura, la lúdica como herramienta o juego, la lúdica como actitud frente a la vida de la variable actividades lúdicas y las dimensiones; desarrollo cognitiva, desarrollo emocional, desarrollo instrumental de la variable desarrollo social.

Se comprobó que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”, mejorando las habilidades de expresión y comunicación, expresa emociones y sentimientos, fortalece y mejora la condición física; a través del juego es posible combinar actividades individuales y grupales propuestas por el docente; al mismo tiempo, a través de interacción y vivir experiencias importantes mejora las relaciones sociales.

**Palabras clave:** desarrollo cognitivo, desarrollo emocional, desarrollo instrumental, actividades lúdicas y desarrollo social.

## ABSTRACT

Playful activities develop skills that generate motivation, significant learning and integration of values, and become essential tools to strengthen the motivational and emotional connection between classmates, teachers and parents. Social development involves the development and learning of people to realize their abilities and potential to exist safely, help children learn to function in an environment where they live in harmony, as well as express their emotions and define their identities to be happy in the environment.

The objective of this study is to determine the influence exerted by recreational activities on the social development of I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, during the 2021 school year. For this purpose, the research question is the following: How do playful activities influence the social development of I.E.E. N° 20820 "Our Lady of Fatima"-Huacho, during the 2021 school year?

The research question is answered through a checklist of recreational activities in social development, the same one that was applied by the researcher's support team; For this case, the checklist consists of 20 items in a double-entry table with 5 alternatives to evaluate, where the sample consisted of 100 students from the first grade of primary school, the following dimensions were analyzed; the playful as an instrument for teaching, the playful as an expression of culture, the playful as a tool or game, the playful as an attitude towards life of the variable playful activities and dimensions; cognitive development, emotional development, instrumental development of the social development variable.

It was found that recreational activities significantly influence the social development of I.E.E. N° 20820 “Our Lady of Fatima”, improving expression and communication skills, expresses emotions and feelings, strengthens and improves physical condition; through the game it is possible to combine individual and group activities proposed by the teacher; At the same time, through interaction and living important experiences, it improves social relationships.

**Keywords:** cognitive development, emotional development, instrumental development, recreational activities and social development.

# INTRODUCCIÓN

Muchos problemas sociales en la educación son producto de la influencia del entorno en el que crece un niño. Estas experiencias positivas o negativas se almacenan en el inconsciente y el subconsciente hasta que finalmente se manifiestan a través de su comportamiento. Fomentar las relaciones sociales entre los niños. Es importante destacar que esto puede reforzarse con actividades lúdicas que permitan a los estudiantes participar en el desarrollo social de la escuela. En los estudiantes se manifiestan comportamientos tímidos y desmotivados, por lo que es necesario implementar los lineamientos para el desarrollo social a través de la sobriedad, y los estudiantes reconocen fortalezas y debilidades en sus actitudes y comunicación frente a diferentes procesos y necesidades.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce las actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021; el mismo que se divide en siete capítulos:

**Capítulo I:** presente el “**Planteamiento del problema**”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

**Capítulo II:** desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

**Capítulo III,** planteé la “**Metodología**”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

**Capítulo IV:** presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, **Capítulo V:** presenté la “**Discusión**” de resultados, en el **capítulo VI:** presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Luego se procedió con el desarrollo de la tesis, definiendo cada capítulo un proceso o nivel. Esperamos que a medida que se desarrolle esta investigación, desarrollará nuevos conocimientos, nuevas ideas y preguntas de investigación, avanzando así en ciencia, tecnología, educación y materiales.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

Es importante recalcar que las actividades lúdicas son fundamentales en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, brindándonos un espacio vital donde se pueden desarrollar las funciones motrices, cognitivas y sociales. Nos permite maximizar el potencial de nuestro hijo a través de actividades recreativas.

Es necesario que los estudiantes se socialicen desde pequeños, integrarlos al juego con sus compañeros, inspirarlos a compartir juguetes, espacio, comida, no a aislarse y estar solos, sino a relacionarse con los demás. En esta etapa, el niño se acerca a sus compañeros de clase, comienza a desarrollar amistades y estimula su autoestima.

Se debe fortalecer las actividades lúdicas de los estudiantes del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima” en el desarrollo social para hacer de las interrelaciones sociales una oportunidad de aprendizaje. Las destrezas lúdicas realizadas en el salón de clases se convierten en una herramienta didáctica para que el niño logre aprender, desarrollando las destrezas del niño de manera amena en un ambiente agradable.

Se ha observado que los estudiantes no socializan, son tímidos y no comparten con sus compañeros, no participan en las actividades sugeridas por sus docentes, son algo agresivos y en algunos casos presentan un egocentrismo que debe ser reducido a su edad en el aula, las actividades de enseñanza, no comparten material, no interactúan durante la narración, no interactúan en asambleas.

Para alcanzar las metas propuestas por el plan de estudios de nivel, el bajo desarrollo social de los niños se convierte en un problema debido a que una de las metas de la educación es la socialización, lo cual debe demostrarse en las actitudes observadas por los docentes en las diferentes actividades.

La raíz del problema puede ser el entorno del hogar del niño; el contacto de los niños con los miembros de la familia es limitado sin mucha estimulación social; como

resultado, muestran timidez frente a extraños, carecen de habilidades sociales en clase y no quieren interactuar con sus compañeros. Un espacio para que las personas compartan juegos, canciones e historias. Los maestros están limitados en sus estrategias de motivación para tratar de involucrar a los niños en actividades sociales.

El desarrollo fue de la mano de la comunicación emocional, verbal y gestual, no observada porque no superó la fase egocéntrica por la pelea del juguete, que debería disminuir entre los estudiantes a medida que avanza la actividad. El docente no aplicó estrategias que intentaran integrar al grupo. Los niños a esta edad ya deberían tener amigos a los que consideren mejores amigos con quienes compartir materiales, comida y espacio, lamentablemente esto no les sucede a muchos niños.

Los maestros saben que las actitudes detalladas anteriormente no desarrollan las emociones de los infantes, básicamente no controlan sus impulsos y emociones a través de la interacción social. La socialización debe ser fomentada por los docentes para que los niños puedan superar los conflictos emocionales y vivir en armonía.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

### **1.2.2. Problemas específicas**

- ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la dimensión cognitiva del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la dimensión emocional del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?
- ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la dimensión instrumental del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia que ejerce las actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Conocer la influencia que ejerce las actividades lúdicas en la dimensión cognitiva del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Establecer la influencia que ejerce las actividades lúdicas en la dimensión emocional del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Conocer la influencia que ejerce las actividades lúdicas en la dimensión instrumental del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

### **1.4. Justificación de la investigación**

La investigación realizada en actividades lúdicas y desarrollo social dirigidas a potenciar el aprendizaje de los niños en educación primaria es relevante porque el conocimiento de estos contenidos es fundamental para sentar bases sólidas para aprendizajes importantes que fomentarán habilidades importantes que son útiles para la enseñanza y el aprendizaje.

El estudio es conveniente porque es importante que los estudiantes del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima” fortalezcan la interacción social entre sus compañeros, muestren emociones positivas entre ellos, ayuden a no pelear ni ser egoístas.

La aplicación de las habilidades del juego en el desarrollo social de los niños es crucial, y el juego fomenta la interacción entre los estudiantes y es una forma de aprendizaje, especialmente en niños de cuatro años. El juego es una de las actividades lúdicas básicas para el desarrollo de los estudiantes, tanto en la formación de la personalidad como en el desarrollo del conocimiento.

La importancia de esta investigación es porque un estudiante que va a la escuela necesita sentir amor entre sus compañeros, la relación entre ellos es una forma de ganar autoestima y seguridad que puede utilizar para ganar independencia y puede mejorar su conducta para tener un ambiente lleno de influencia.

Los beneficiarios de la investigación son los estudiantes del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”; pues una vez comprobados los motivos de la poca socialización que desarrollan, se puede orientar a los docentes y padres de familia para aumentar el espacio, los recursos, los aprendizajes y así mejorar el nivel de socialización y aprender a convivir en un ambiente armonioso.

Los docentes se benefician al sensibilizarlos sobre la importancia de la capacitación y actualización de estrategias para orientar mejor su labor docente. Los padres también se benefician ya que tendrán la oportunidad de mejorar el comportamiento de sus hijos creando espacios para que ellos compartan momentos felices con sus hijos.

### **1.5. Delimitación del estudio**

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima” de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2021.

### **1.6. Viabilidad de estudio**

- Hay 2 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.
- Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.
- La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.
- La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.

- La dirección de la I.E.E, la aceptación de profesores y alumnos elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.

## CAPITULO II

### MARCO TEORICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Nan (2019), en su tesis titulada *“La lúdica en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Guía de Actividades Lúdicas”*, aprobada por la Universidad de Guayaquil-Ecuador, donde el investigador planteo determinar la influencia de la lúdica en el desarrollo social de niños de 4 a 5 años, a través de encuestas a padres de familia, entrevistas a directivos y docentes para la elaboración de la Guía de actividades lúdicas. Desarrollo una investigación de método cuanti-cualitativa, la población estuvo constituida por 4 docentes, 63 estudiantes y 64 padres de familia. Los resultados sugieren que los juegos tienen un impacto en el desarrollo social de los niños de 4 a 5 años. Al final, el investigador concluyo que: es necesario generar confianza entre compañeros y grupos, y participar en ejercicios de motricidad gruesa que requieren cooperación mutua.

Bravo (2019), en su tesis titulada *“Las actividades lúdicas en el desarrollo social de niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular “Marianita de Jesús” ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón de Santo Domingo de los Colorados Parroquia Chigüilpe, Cooperativa Marina Peñaherrera en el Periodo Noviembre 2018-Abril 2019”*, aprobada por el Instituto Tecnológico Superior “Japón”-Ecuador, donde el investigador planteo dar a conocer la gran importancia que tiene las actividades lúdicas en el desarrollo social del niño. Desarrollo una investigación de tipo bibliográfico-campo, la población estuvo constituida por 22 niños. Finalmente, el investigador concluyo que:

Las actividades lúdicas que los docentes aplican en las etapas iniciales con el fin de desarrollar la esfera social de las niñas y los niños se reducen al entretenimiento, no tienen la debida planificación e intención didáctica, es decir, dejar que los niños enseñen y aprendan a considerar el juego como un recurso didáctico, una estrategia específica para la edad que permite a las niñas y niños desarrollarse bien.

Caiza (2016), en su tesis titulada *“Actividades lúdicas en el desarrollo social de niños y niñas de primer año de educación general básica del jardín de infantes “Laura Barahona” de Quito”*, aprobada por la Universidad Central del Ecuador, donde el investigador planteo analizar de qué manera las actividades lúdicas ayudan al desarrollo social de niñas y niños de primer año de educación general básica. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva con un enfoque cuali-cuantitativo, la población estuvo constituida por 4 docentes y 30 niños. Finalmente, el investigador concluyo que:

La lúdica es una de las actividades esenciales en la vida de niñas y niños, ya que favorece el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor, constituye un recurso didáctico muy importante en la enseñanza y el aprendizaje, ayudando a la socialización de niñas y niños, permitiendo mejorar la expresión y habilidades de comunicación, expresión de emociones y sentimientos, fortalecimiento y mejora de la condición física.

Mesache (2016), en su tesis titulada *“La estimulación temprana como factor principal en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 0 a 3 años del centro integral del buen vivir “Gotitas de Dulzura” de la ciudad de Riobamba durante el periodo 2015-2016”*, aprobada por la Universidad Nacional de Chimborazo-Ecuador, donde el investigador planteo demostrar como la guía de Estimulación Temprana desarrolla habilidades sociales en los niños y niñas de 0 a 3 años del Centro Integral del Buen Vivir “Gotitas de Dulzura” de la Ciudad de Riobamba durante el periodo 2015-2016. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva-explicativa con un diseño de campo, la población estuvo constituida por 120 niños. Finalmente, el investigador concluyo que: la integración entre niños y niñas se mejoró mediante el uso de canciones infantiles, lo que los motivó a desenvolverse plenamente en grupo.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Ríos (2022), en su tesis titulada *“Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N°049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020”*, aprobada por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, donde el investigador planteo demostrar que el programa de actividades lúdicas

permite el desarrollo de habilidades sociales de los niños. Desarrollo una investigación de tipo cuantitativa con un diseño pre experimental, la población estuvo constituida por 19 niños de 5 años. Los resultados sugieren que la aplicación de programas de actividades recreativas contribuye a la formación y desarrollo de las habilidades sociales de los niños, favoreciendo así su desarrollo personal. Finalmente, el investigador concluyo que:

Un divertido programa de actividades diseñado para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años del I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020, se evidencia que es eficaz en el desarrollo de habilidades sociales, lo cual se puede comprobar en los resultados; debido a que los niños pueden captar mejor los temas a desarrollar en el aula a través del juego, lo cual estimula su interés por aprender.

Ruiz (2021), en su tesis titulada “*Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N°430 San José de Berseba, Distrito de Ramón Castilla Loreto 2021*”, aprobada por la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana, donde el investigador planteo evaluar el efecto de la aplicación del Programa Actividades Lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N° 430 San José de Berseba, distrito de Ramón Castilla - Loreto, en el año 2021. Desarrollo una investigación de tipo experimental y su diseño pre-experimental, la población estuvo constituida por 31 estudiantes. Los resultados de la investigación muestran que el 100% de los estudiantes, el 47,1% de los estudiantes obtuvieron la calificación de “inicio” antes de aplicar al programa de actividades culturales y recreativas, y el 62,26% de los estudiantes obtuvieron la calificación de “logro” después de la solicitud del programa cultural. y programa de actividades recreativas. Finalmente, el investigador concluyo que:

Los planes de actividades recreativas son una herramienta muy útil hoy en día ya que la educación se ha vuelto virtual para todas las instituciones de educación inicial debido a la emergencia sanitaria provocada por el Covid-19 y permite desarrollar habilidades sociales para facilitar el proceso de aprendizaje, Validación del Uso de Programas de Actividades Recreativas para Mejorar las Habilidades

Sociales de los Estudiantes I.E.I. n° 430, San José de Berseba, Distrito Ramón Castilla-Loreto.

Guerra (2018), en su tesis titulada *“Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016”*, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo determinar la aplicación del programa de actividades lúdicas, en la mejora de las habilidades sociales. Desarrollo una investigación de enfoque cuantitativo asumiendo el tipo de investigación aplicada, de diseño experimental y de longitudinal; la población estuvo constituida por 51 niños. Los resultados del estudio mostraron que los rangos medios en los grupos control y experimental en el pretest fueron muy similares. Finalmente, el investigador concluyo que:

No hubo diferencia en las puntuaciones medias de habilidades sociales del pretest ( $p > 0,05$ ); sin embargo, sí se encontraron diferencias en el postest ( $p < 0,05$ ). Así, la aplicación de un plan de actividades recreativas inferidas mejoró las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Santa María” 104 en la UGEL 05 San Juande Lurigancho 2016.

Troya (2018), en su tesis titulada *“Actividades lúdicas, para el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 17565 del Caserío San Pedro, Jaén 2018”*, aprobada por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, donde el investigador planteo diseñar actividades lúdicas para los estudiantes de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 17565 del caserío San Pedro. Desarrollo una investigación de diseño metodológico carácter mixto y descriptivo explicativo, la población estuvo constituida por 15 madres de familia. Los resultados del estudio muestran existe deficiencias en el desarrollo de las actividades lúdicas. Finalmente, el investigador concluyo que:

Propuesta de actividad lúdica dirigida al desarrollo de las habilidades sociales de los niños por parte de la Institución de Educación Inicial N° 17565 del Cortijo San Pedro - Jaén, reuniendo todos los contenidos y habilidades necesarias para lograrlo y dando solución a las carencias que plantean. estudiantes.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Actividades lúdicas**

#### **2.2.1.1. Teorías sobre las actividades lúdicas**

Según Gallardo (2018), la teoría clásica del juego infantil se desarrolló entre la segunda mitad del siglo XIX y la primera mitad del siglo XX. Aquí hay siete de los más famosos.

##### **1. Teoría de la relajación de Lazarus (1833)**

La teoría de Lazarus sobre la relajación, el descanso, la relajación o la recuperación afirma que el juego aparece como una actividad que compensa el esfuerzo, el agotamiento que otras actividades más serias o útiles producen en el niño. El juego es visto como una actividad de descanso, relajación y recuperación de la energía gastada en otras actividades más serias.

López de Sosoaga (2004) argumenta que:

Si bien esta teoría puede ser cierta para el juego de adultos, tiene lagunas en el análisis del juego infantil, ya que el juego es una de las actividades en las que los niños pasan la mayor parte de su tiempo. tiempo y pon toda tu energía en ello. (p.54)

##### **2. Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898)**

En 1898, Groos propuso lo que se llama entrenamiento previo al ejercicio o ejercicio preparatorio. Según este escritor, la infancia es el tiempo en el que la persona se prepara para convertirse en adulto, ejercitando, a través del juego, las distintas tareas que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos enfatiza el importante papel del juego en el desarrollo de habilidades y destrezas que permitirán a los niños funcionar de manera autónoma en la vida adulta. El autor ve el juego como un ejercicio preparatorio que los niños juegan siempre de manera que predice futuras actividades en los adultos, y que el juego es un pre-ejercicio de las funciones mentales y de los instintos. Una de las críticas a esta teoría es que, aunque las observaciones de los autores marcan un hito cualitativo en la investigación de juegos, ahora se ha estudiado la idea de la naturaleza completamente biológica de los juegos para mostrarnos que el desarrollo de juegos requiere una interacción social temprana y activa.

##### **3. Teoría de Sigmund Freud (1856-1939)**

Freud vio los juegos como expresiones del instinto, porque siguen el principio del placer, porque representan una tendencia obsesiva a disfrutar. El juego es simbólico y tiene la misma función que un sueño adulto en cuanto cumple deseos y expresa la sexualidad. Más tarde, en un trabajo sobre las fobias infantiles, Freud se vio obligado a darse cuenta de que había más en el juego que la proyección de soluciones inconscientes y simbólicas al conflicto. También se trata de experiencias reales, especialmente cuando esas experiencias son traumáticas para el niño. Al revivirlas en sus fantasías, comienza a captar el dolor que le causaron en primer lugar.

El juego tiene un carácter simbólico similar al de los sueños, que permite la expresión de los deseos sexuales y la realización de los deseos, en los adultos la expresión se encuentra a través de los sueños, y en los niños, a través del juego. (p.8)

## **2.2.2. Desarrollo social**

### **2.2.2.1. Teorías relacionadas al desarrollo social en la infancia**

#### **1. Teoría de Lev Semionovich Vygotsky**

Con su “Teoría del aprendizaje”, ve el concepto de desarrollo social como parte del aprendizaje, en el que debe verlo aprender a enfrentarse al mundo y reconocer sus propias interacciones familiares.

El individuo siempre se desarrolla dentro de sí mismo, pero con la ayuda del exterior a través de la interiorización, se menciona que este trabaja desde el lenguaje en las diferentes etapas de la vida, por lo que entre 1 y 3 años de edad el lenguaje se comunica y se da dentro de la familia, desde los 3 a 5 años su lenguaje es egocéntrico, alineado con su comportamiento, y de 5 a 7 años se produce una interiorización, haciendo que su comportamiento sea inconsistente con su lenguaje ya que crea sus pensamientos a través de su lenguaje personal.

#### **2. La Teoría de Erik Erikson**

Respaldado por algunos elementos del psicoanálisis freudiano, Erickson desarrolló su teoría del “desarrollo psicosocial”, que sigue sujeta a cambios, preferentemente porque su teoría se desarrolló más allá de las primeras etapas de la vida. Su teoría se centra en el yo personal constituido por las relaciones con los demás. Una persona aprende un comportamiento basado en las relaciones interpersonales en las que se encuentra en diferentes etapas de la

vida y reacciona de manera diferente. De esta manera, la teoría plantea el siguiente punto, considerando solo las primeras etapas de la vida:

- **Confianza y desconfianza (0 a 1 años):** El crecimiento y la sensación de seguridad del niño están en el contacto físico con la madre. Si el niño no se adapta, desarrollará una sensación de desconfianza hacia el contacto.
- **Autonomía, Vergüenza y Duda (de 1 a 3 años):** Los niños se vuelven más autónomos, comportamientos como hablar o caminar son uno de ellos, y la vergüenza y la duda suelen asociarse con un desarrollo lento. Esta autonomía facilitará las futuras relaciones.
- **Iniciativa frente a culpa (3 a 6 años):** Estos niños comienzan a animarse a participar en actividades recreativas con otros, y comienzan a sentirse seguros, capaces de hacer cosas y tomar decisiones. Se sienten culpables y frustrados cuando hay un control muy estricto sobre su comportamiento.

## **2.3. Bases filosóficas**

### **2.3.1. Actividades lúdicas**

#### **2.3.1.1. Definición**

Según Agallo (2003) las actividades recreativas “son impulsos humanos o fuerzas vitales, expresadas en la actividad colectiva de los grupos. Estos impulsos constituyen un sistema de intereses humanos implícitos en el desempeño de las funciones sociales” (p.38).

Las actividades lúdicas permiten a los estudiantes participar en un aprendizaje más significativo en un entorno educativo porque genera la activación de varios factores principales en el proceso de enseñanza a través de los cuales las actividades son importantes para el desarrollo del pensamiento de los niños. Los niños producen más y mejores conocimientos.

El proceso o actividad del juego puede promover la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia y así se convierte en una de las principales actividades lúdicas y educativas. Un juego es una actividad utilizada para la diversión y disfrute de los participantes y, en muchos casos, incluso como herramienta educativa. En el sentido de que ayuda a comprender la realidad,

permite que el niño se afirme, facilita el proceso de socialización, posibilita la integración y la sanación, tiene reglas que los jugadores tienen que aceptar y se puede hacer en cualquier escenario.

Desde esta perspectiva, toda actividad divertida requiere tres condiciones básicas para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Como señala Sheines (1981), la satisfacción de las necesidades vitales inmediatas, la seguridad emocional, la libertad:

Sólo disfrutando de este estado dual de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre seguridad y aventura, entre cierre y apertura, podemos eliminar el mundo único acosado por las necesidades de la vida y hacer posible la actividad. En los animales se manifiesta sólo en una fase de su vida, mientras que, en el hombre, por el contrario, constituye el acto que lo acompaña para siempre hasta la muerte, como el más verdadero ser humano. (p.14)

Las actividades lúdicas se refieren a actividades que reflejan las necesidades del ser humano de comunicarse, sentir y expresarse, que producen una serie de emociones orientadas al entretenimiento, la diversión y la relajación que nos hacen disfrutar, reír, llorar e incluso llorar en una verdadera fuente de la emoción.

Posada, (2014) menciona que la actividad lúdica es:

El juego es una actividad continua e interesante en la vida humana. Desde el nacimiento hasta las etapas de desarrollo, tanto hombres como mujeres se sienten atraídos por las actividades divertidas como forma de acción. Por lo tanto, su aplicación en el aprendizaje es muy importante. (p.27)

Teniendo en cuenta los aportes de los autores anteriores, en este estudio las actividades lúdicas se definieron como actividades dominadas por el juego, es decir, una serie de procedimientos o medios sistemáticos de organización y desarrollo de las actividades de los niños. Por lo tanto, las actividades lúdicas son buenas para la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad en la infancia, convirtiéndose así en una actividad no solo entretenida sino también educativa ya que ayuda a comprender la realidad, hace que el niño se apegue a sí mismo y es buena para su proceso de socialización.

Las actividades lúdicas pueden promover el desarrollo de la inteligencia del bebé. Son una herramienta que posibilita la enseñanza, el desarrollo intelectual y la competencia estética y moral. El juego infantil no es sólo una actividad física, sino también una actividad intelectual, incluso una actividad moral, y la educación debe utilizarlo para constituir una forma de formación.

Por su parte, Gómez, Molano y Rodríguez (2015) la definen como “un proceso o actividad que beneficia a los niños en términos de autoconfianza, autonomía y formación de la personalidad, que luego se traducen en actividades lúdicas y educativas básicas” (p.35). La actividad lúdica proporciona tres condiciones relacionadas para su desarrollo: la primera está relacionada con la satisfacción, la segunda está relacionada con la seguridad y la tercera está relacionada con la libertad.

### ***2.3.1.2. La importancia de las actividades lúdicas en la educación de los niños***

La importancia de las actividades lúdicas en la educación infantil, como acción que se completa con el juego, como acción didáctica. El juego es un medio para que los niños interactúen consigo mismos y con los demás, y en este sentido significa utilizar las actividades lúdicas como un recurso metodológico adecuado para alcanzar los objetivos y contenidos presentados en la etapa inicial.

La importancia de las actividades lúdicas en la educación inicial radica en la relación maestro-niño, ya que el maestro le permite descubrir y comprender las actitudes y comportamientos de los niños, intervenir en ellos, apoyarlos en la superación de las dificultades y guiarlos para sintetizar su aprendizaje con sus objetivos y orientado al contenido educativo. La educación inicial permite la formación de la individualidad, es un medio de comunicación, de expresión, de creatividad, abre un camino desde la actividad del juego hasta el trabajo de la propia experiencia del juego.

Estudian el comportamiento de los estudiantes en su conjunto, los cambios en el comportamiento individual de sus miembros, las relaciones entre equipos de trabajo, formulan leyes o principios y adquieren técnicas para mejorar la eficacia de los estudiantes.

- Motivan el esfuerzo y la estrecha colaboración entre los participantes para la realización de un trabajo global.

- Colaboran de manera especial para que las personas y los alumnos se expongan más objetivamente a las realidades del entorno. Cuestionan estas realidades, tanto en la presentación como en el desarrollo, desencadenan un proceso de aprendizaje real, asistemático y más comunitario de existencia.
- Son un medio diseñado para estimular el interés de los estudiantes por aprender. En un sentido más práctico, proporciona productividad a las reuniones de personas que se reúnen en un momento dado para realizar una determinada tarea. El camino hacia una actividad divertida es aprender haciendo. Más que saber cosas de los libros, aprenderlas a través de la práctica y la vida.
- Tienen la capacidad de activar impulsos, motivaciones individuales y estimular dinámicas internas y externas para integrar y orientar mejor estas fuerzas hacia las metas del equipo en el proceso de enseñanza.

Están integrados a un mundo en constante cambio, que debe implicar innovación en las dinámicas docentes. Actualmente, las conferencias y los trabajos de los profesores son el contenido principal del aula. Los artículos inevitablemente darán paso a toda una gama de dinámicas de enseñanza, desde juegos de rol básicos hasta seminarios dirigidos por computadora.

La educación actual debe explotar todo el fenómeno de la dinámica de grupo en su búsqueda no sólo de lograr objetivos cognitivos, sino también de lograr una comprensión profunda del ser humano, fortalecer las relaciones afectivas y dar a las personas una comprensión clara de sus propios valores a sus compañeros.

### ***2.3.1.3. Actividades lúdicas en la educación***

García y Llull, (2009) señalan que el uso de actividades lúdicas se considera uno de los recursos más apropiados para los programas de primera infancia por diversas razones: porque muchas corrientes teóricas y pedagógicas lo han definido; la experiencia ha demostrado que es interesante métodos tienen éxito en el proceso de aprendizaje.

Algunos autores incluso hablan de la necesidad de apoyar una pedagogía divertida en el aula que genere un ambiente positivo y motivador, caracterizado por actividades que estimulen la imaginación. El salón de clases es uno de los lugares

donde es más probable que los niños jueguen con otros niños de su edad, lo que brinda oportunidades educativas extraordinarias que deben ser aprovechadas.

Asimismo, el uso de juguetes en el aula se ha convertido en una práctica común, ya que educadores como María Montessori aprecian su papel como herramientas para facilitar el proceso de descubrimiento y aprendizaje, para lo cual, por supuesto, los docentes deben condicionar el espacio, el tiempo para jugar, la selección de juguetes y materiales que satisfagan las necesidades, intereses, niveles de conocimiento, habilidades y velocidad de desarrollo de los niños y niñas.

**1. Ventajas específicas del juego como recurso didáctico son los siguientes:**

- ***Promueve la descentración cognitiva:*** Al participar en juegos grupales, los niños deben establecer una relación entre su propio lugar en el juego (acción y reflexión) y el lugar de cada jugador en las reglas del juego y los objetivos del juego.
- ***Permite evaluar aprendizajes:*** Para detectar errores en la construcción del conocimiento, ya que el contenido funciona en un modo diferente al habitual de demostración y revisión.

**2. Juego, familia, escuela y aprendizaje.**

La vida del niño transcurre en tres áreas importantes: la familia, la escuela y el juego, el juego aparece como un campo de experiencia cotidiana, pero puede presentarse como un recurso y una forma de comprensión de la realidad. El juego domina el entretenimiento familiar y los niños aprenden a jugar, descubrir el mundo y descubrirse a sí mismos en muchos entornos, pero el más importante de ellos es la familia. Los padres juegan un papel importante en el entrenamiento, la sugerencia de actividades, el suministro de recursos y la organización del juego de los niños.

Por tanto, la tarea de los padres como primeros educadores del juego está alineada con sus responsabilidades familiares, al elegir el primer juguete, los padres transmiten valores a sus hijos y los comparten a través del juego, moldean su comportamiento, les ayudan a desarrollar habilidades y les enseñan una determinada forma de interpretar la realidad.

**3. El análisis de los destinatarios durante la actividad lúdica.**

Durante el desarrollo de las actividades lúdicas, los educadores deben observar sistemáticamente lo que sucede. Esta función se denomina

seguimiento y es particularmente útil para evaluar el desarrollo del proceso de aprendizaje y las respuestas de los niños participantes.

- La primera es que el docente debe verificar que las dinámicas seguidas en cada actividad sean consistentes con los objetivos didácticos planteados, favorezcan efectivamente el desarrollo de las competencias y habilidades esperadas y sean suficientes para alcanzar el nivel de madurez del alumno. Un grupo de niños y niñas.
- El segundo aspecto muestra que es fundamental un proceso llamado retroalimentación, es decir prestar atención a las respuestas que se generan en el grupo que asigna la actividad y al trabajo del propio educador.

#### **4. Técnicas y Recursos Lúdicos:**

La tecnología divertida no es más que una colección de programas y recursos relacionados con juegos y juguetes. Los profesionales que utilizan la tecnología del juego utilizan el juego como estrategia de método principal para desarrollar o adquirir habilidades, actitudes, aprendizajes, valores o comportamientos de los niños.

Por lo tanto, las habilidades de juego en un entorno infantil tienen como objetivo:

- El desarrollo de la calidad de vida de los niños mejora sus capacidades físicas y sus relaciones con los demás. De esta forma se mejora el bienestar y la salud física y mental de las personas porque, entre otras cosas, el juego es divertido y relajante.
- Para ayudar a superar algunas dificultades de aprendizaje, los juegos son un medio para comprender e integrar mejor algunos conceptos.
- Para desarrollar la autonomía personal y superar problemas emocionales o psicológicos, el juego es una técnica terapéutica. (p.79)

#### ***2.3.1.4. Habilidades que desarrollan los niños y niñas al poner en práctica actividades lúdicas***

Según Paz, (2006) las actividades lúdicas motivan a los estudiantes a participar en las siguientes actividades: pintura, canto, danza, teatro y competencia; convirtiéndolos en protagonistas de su aprendizaje y desarrollo. El docente debe profundizar en actividades lúdicas, acercarse a los niños y niñas, transmitirle confianza e inspirar su seguridad y confianza personal en la práctica.

Para lograr resultados positivos y motivadores, los docentes deben actualizarse constantemente adquiriendo experiencia, como enseñar a través de actividades divertidas, para mejorar el proceso de enseñanza.

- **Área del autocuidado:** incluye todas las habilidades adaptativas relacionadas con la autonomía personal en el aseo, la alimentación, la higiene y la apariencia. Desde muy temprana edad debemos facilitar que los niños se vistan, elijan la ropa, coman solos y tengan interés por arreglarse y acicalarse.
- **Área de la autodirección:** Habilidades relacionadas con la autorregulación del propio comportamiento, comprender las elecciones personales, seguir horarios, completar tareas, resolver tareas por su cuenta y buscar ayuda cuando sea necesario. Es decir, los adultos tenemos que organizarnos bien para después enseñar a los niños la importancia de este tipo de planificación con el ejemplo.
- **Área de la comunicación:** incluye la capacidad de comprender y transmitir información a través del comportamiento y las habilidades básicas de comunicación. Debemos permitir constantemente que nuestros hijos expresen lo que quieren, no esperar que expresen o les den lo que necesitan. Las palabras se aprenden por imitación, por lo tanto, debemos hablar y verbalizar todas nuestras acciones ya que ayudan a los niños a comprender.
- **Área de las habilidades académicas funcionales:** Se refiere a los aprendizajes escolares necesarios para el posterior funcionamiento autónomo (poder comprar, comprender las relaciones personales, el funcionamiento de nuestra sociedad...).
- **Área de las habilidades sociales:** incluyendo la comunicación social interpersonal (iniciar, mantener y terminar interacciones), reconocer el contexto social en el que se involucran, reconocer sentimientos, controlar impulsos, ayudar y cooperar con otros... Los niños deben aprender a dejar ir sus miedos y saber cómo inicie conversaciones, juegue con niños que no conocen en el patio de recreo o en la escuela.
- **Área del ocio y del tiempo libre:** cultivar una variedad de intereses y gratificaciones de ocio en el hogar, en la comunidad, y participar adecuadamente en juegos y situaciones de ocio social...

- **Área de la salud y seguridad personal:** son competencias relacionadas con el mantenimiento de la salud (hábitos, reconocimientos médicos, prevención de accidentes, primeros auxilios...) y en relación con la autodefensa frente a las propias conductas agresivas. (Saber cómo lidiar con la agresión física y mental en diversas situaciones, como en la escuela).
- **Área del trabajo:** Habilidades relacionadas con el desempeño laboral y todo lo que requiere: cumplimiento de plazos, realización de tareas, aceptación de críticas, manejo de dinero, recursos.
- **Área de la utilización de la comunidad:** sobre el buen uso de los recursos comunitarios, transporte, centros comerciales, áreas recreativas, servicios médicos...
- **Área de la vida en el hogar:** Habilidades que nos dan autonomía en el hogar: preparación de comidas, planificación de compras, cuidado de la ropa, etc. Desde muy pequeños podemos enseñarles a cocinar (aprenderemos los peligros de la cocina: el fuego, los cuchillos, etc. y los placeres de la misma), hacer las camas, doblar, poner la ropa en la lavadora, organizar la habitación, donde escribimos. (p.32)

### 2.3.1.5. Principios de la actividad lúdica

Para Posada (2014) los principios de las actividades lúdicas son:

- **La participación:** es el principio fundamental de las actividades lúdicas y expresa el desempeño físico e intelectual positivo de los alumnos. La participación es una necesidad inherente al ser humano, tal como se cumple se encuentra a sí misma, negarla es impedir que lo haga, no participar significa depender, aceptar los valores de los demás, a nivel didáctico significa una lingüista, enciclopédico y criador, olvidando las necesidades de hoy. La participación de los estudiantes constituye el contexto especial específico incrustado en la aplicación del juego.  
La participación se considera la base de todas las actividades divertidas, demuestra participación e independencia, y la actividad permite a los estudiantes evitar la expresión verbal o la repetición de conceptos.
- **El dinamismo:** Expresa el significado y el impacto del factor tiempo en las actividades lúdicas. Cada juego tiene un principio y un final, por lo que el factor tiempo tiene el mismo significado original que la vida. Además, el

juego es un proceso educativo dinámico de movimiento, desarrollo e interacción activa.

La vitalidad juega un papel muy importante en el proceso de enseñanza, ya que produce el inicio y fin de toda participación, teniendo en cuenta el factor tiempo que también produce el desarrollo de cada actividad lúdica.

- **El entretenimiento:** Refleja el desempeño agradable e interesante que presentan las actividades lúdicas, tiene un fuerte impacto emocional en los estudiantes y es una de las razones fundamentales para su participación activa en los juegos. El valor pedagógico de este principio es que el entretenimiento potencia en gran medida el interés y la actividad cognitiva de los alumnos, es decir, los juegos no permiten el aburrimiento, la repetición, ni las impresiones de lo común y habitual, todo viene.
- **El desempeño de roles:** basado en el modelado divertido de las actividades de los estudiantes, encarnando el fenómeno de la imitación y la improvisación.
- **La competencia:** Informa resultados específicos basados en actividades divertidas y expresa el tipo básico de motivación para participar activamente en el juego. El valor pedagógico de este principio es obvio: no hay juego sin competencia, ya que fomenta la actividad independiente y dinámica e involucra a los estudiantes en todo su potencial físico e intelectual.

Las actividades lúdicas deben ser vistas como competencias para hacerlas dinámicas, independientes y de esta manera motivar a los estudiantes a participar y desempeñar roles apropiados sin importar la improvisación como entidad generativa en el aula. (p.20)

#### **2.3.1.6. Tipos de actividades lúdicas**

Mattos (2017) identifico cuatro tipos de juegos:

- **Juegos de actitudes,** incluyendo actividades que los individuos realizan a través del ejercicio físico, generan un gasto de energía, este tipo de juegos son comunes en los primeros dos años de vida porque son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas lo realizan siempre que les provoque, libremente, sin reglas ni regulaciones. Se considera una fase exploratoria en la que los niños adquieren conocimientos sobre el entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio e iniciativa en el proceso en curso.

- **Juegos de dramatización**, que, además de representar a personas en la vida real o en los medios, revela la capacidad de fantasía de los niños para interpretar personajes dramáticos, heroicos y fantásticos muy alejados de la vida real. Incluso se presentarán amigos imaginarios o familiares exagerados de la situación que atraviesan, este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo y se llama creativo porque alimenta tu imaginación y creatividad. La duración de esta etapa varía para cada niño, pero puede ubicarse hacia el final de sus años preescolares.

Pero también existe un juego que puede posicionarse como un activo en la misma etapa de crecimiento, el llamado juego constructivo, de apenas unos 5 años, donde utiliza el material de manera específica, adecuada, para su propósito establecido. También estimulan la imaginación y la creatividad de los niños. Una de sus actividades favoritas está relacionada con la música, que puede considerarse un juego activo dependiendo de cómo se use.

- **Juegos pasivos**; se pueden definir como todas aquellas actividades que se consideran divertidas, en las que los niños invierten la menor cantidad de energía y normalmente se pueden realizar solos. Ver a otros jugar, mirar televisión, leer cómics o jugar con dispositivos electrónicos modernos puede producir el mismo placer que alguien que pone más energía, promoviendo el desarrollo intelectual, fomentando la creatividad y la motivación a través de la concentración, el razonamiento y la memoria.
- **Juegos cooperativos y competitivos**, los juegos cooperativos se pueden definir como cuando la naturaleza del objeto del juego es la suma de los logros de los objetos individuales de cada miembro del juego, aunque la esencia del objetivo de un juego competitivo es lograr objetivos individuales, no incluye lograr los objetivos de los demás, porque el éxito de una persona es el fracaso de otra. (p.84)

#### ***2.3.1.7. Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura y la dimensión humana***

Echeverri y Gómez, (2009) dicen que un juego es una personalidad que tiene una persona al realizar ciertas actividades que hace que las personas se interesen en presentar un contenido de una manera agradable para compartir y disfrutar la necesidad de una determinada actividad o acción. Se han identificado diferentes formas de jugar, ellas son:

- **La lúdica como instrumento para la enseñanza.** Todas estas razones y posiciones son consideradas por ellos como posibilidades de enseñanza en el proceso de aprendizaje escolar.
- **La lúdica como expresión de la cultura.** El juego se considera una manifestación humana, que se destaca en las interrelaciones en el entorno social, que produce el patrimonio cultural designado y nuevas experiencias humanas en el entorno social específico.
- **La lúdica como herramienta o juego.** Se considera una herramienta didáctica porque se combina y complementa el juego, por lo que los dos términos son complementarios.
- **La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana.** Este es uno de los que más intenta deshacerse del concepto de herramientas como herramientas, porque son comportamientos y actitudes hacia la vida, que pueden estar relacionados con los juegos o no.

Los juegos no se consideran un medio, sino un fin. Debe ser como un estado naturalmente relacionado con el propósito del desarrollo humano, no como una actividad relacionada con el juego, es decir, golpear algo. El campo del entretenimiento existe, lo que ayuda a entenderlo en su contexto. La conclusión es que los juegos deben verse como un fin y deshacerse del concepto de juegos como su único medio de expansión.

Los juegos no se consideran un medio, sino un fin. Debe ser como un estado naturalmente relacionado con el propósito del desarrollo humano, no como una actividad relacionada con el juego, es decir, golpear algo. El campo del entretenimiento existe, lo que ayuda a entenderlo en su contexto. La conclusión es que los juegos deben verse como un fin y deshacerse del concepto de juegos como su único medio de expansión.

Las personas divertidas describen la necesidad humana de comunicarse, sentir, expresarse y generar emociones para el entretenimiento, la diversión y el juego, lo que puede llevar al disfrute, la risa, los gritos e incluso el llanto. Esta es la verdadera expresión de las emociones, y muchas emociones dependen del líder para hacer que fluyan las emociones, de modo que los jugadores puedan cultivar y

desarrollar la psicología social a través de la felicidad, la alegría, la creatividad y el conocimiento, y adquirir conocimientos para consolidar su personalidad.

Desde la perspectiva de la comunicación y el aprendizaje, los juegos son considerados como una especie de sugerencia didáctica, que proporciona al docente herramientas innovadoras, es decir, los juegos en este sentido son una herramienta que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. (Baquix, 2014, pág. 36)

#### **2.3.1.8. Clasificación de las actividades lúdicas**

Pocos intentos, posiblemente ineficaces, de categorizar las actividades recreativas. A partir de la experiencia de los autores docentes y de la práctica de su construcción y uso, se cree que:

- **Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades**

Fernández (2010), resume el papel de los educadores frente a las actividades lúdicas en las siguientes funciones:

Preparar el entorno de juego adecuado para los niños, creando el espacio y el tiempo para jugar, es una de las tareas más importantes para los educadores. Para que puedan concentrarse en el juego, deben asegurarse de que otras personas no los abrumen, posiblemente personas mayores o personas que juegan juegos que requieren más movilidad.

- **Actividades lúdicas para la consolidación de conocimientos**

Para consolidar el conocimiento de los estudiantes, los docentes deben ser conscientes de la medida en que las actividades recreativas se utilizan en el currículo escolar. Woolfolk (1988), afirma que:

El juego facilita el desarrollo cognitivo en muchas áreas. En los juegos deportivos, los preescolares comienzan a aprender acerca de la velocidad, el peso, la gravedad, la dirección y el equilibrio. Mientras juega con los objetos, se da cuenta de que los objetos tienen usos y propiedades comunes y apropiados. En el juego con otros, practican conceptos y roles sociales y también aprenden algunos aspectos de su cultura. (p.85)

- **Actividades lúdicas para el fortalecimiento de los valores**

El desarrollo de los valores de los niños y adolescentes está determinado en gran medida por la forma en que han sido educados desde que nacieron, el trato que han recibido en la familia y el entorno, en función de la influencia del entorno. Se desarrollan en él.

Entre los factores más influyentes están los medios de comunicación, la tecnología, la escuela como agente de cambio social, las familias, y en todo ello deben confluír el modelo a seguir y el respeto. Para Betancourt, Guazaquillo y Millán (2016):

La lúdica es una de las herramientas más importantes para el desarrollo integral del niño, principalmente en los primeros años de vida, pues de esta manera desarrolla no solo sus aspectos motores, sino también su capacidad intelectual, social, moral y creativa. (p.41)

La elección correcta de las actividades del juego es coherente con los objetivos y contenidos didácticos y con la forma en que se organiza el proceso de enseñanza. Su amplia difusión y aplicación está asegurada ante todo por el nivel de preparación, conocimiento y dominio que adquieren los docentes.

#### ***2.3.1.9. Ámbitos de las actividades lúdicas***

Las actividades lúdicas suelen desarrollarse desde la infancia en diferentes aspectos, dependiendo del ámbito en el que las personas realicen sus actividades cotidianas. También, durante su infancia, quieren utilizar el juego como medio de comunicación en diferentes campos, especialmente en la educación, para un aprendizaje significativo.

León, (2010) explica que:

El juego es una forma de acción, expresión y experiencia de vida altamente desarrollada e insustituible para el desarrollo intelectual de los niños. Ocurre en diversas formas en todas las etapas de la vida de las personas y en sus entornos históricos, sociales y tecnológicos. (p.40)

Los autores identifican en la cita que el juego es una estrategia que posibilita el aprendizaje en cualquier proceso y se desarrolla social y educativamente de acuerdo a la edad de los niños y niñas, para ello los docentes deben utilizar los materiales o recursos necesarios para desarrollar el juego.

Gutiérrez y Pérez (2012) afirmaron: “El juego es muchas veces solo un medio para liberarse de la tensión que acompaña a las preocupaciones cotidianas. Para los niños, es la principal actividad, y la más importante, que involucra y absorbe su interés” (p.37). Es importante comprender el impacto de los juegos en los adultos y compararlo con el impacto en los niños, lo que demuestra que los adultos usan los juegos como una forma de escapar del estrés.

La declaración proporcionada establece claramente: “El campo de desarrollo de las actividades recreativas, especialmente en el contexto de abordar cuestiones educativas en los juegos, y su impacto en la adquisición de habilidades y conocimientos a través de la aplicación de estrategias de motivación y compromiso” (Lascano & Sánchez, 2018, pág. 20)

## **2.2.2. Desarrollo social**

### **2.2.2.1. Definición**

El concepto de desarrollo social tiene diferentes connotaciones, dependiendo de la disciplina que lo trate. Teniendo en cuenta que esta investigación requiere de una línea de análisis de la economía política constituida por perspectivas multidisciplinarias, es importante mencionar interpretaciones de otras ciencias sociales para su eventual ubicación.

Se puede decir que el desarrollo social de un niño comienza antes del nacimiento. Cuando sus padres están pensando en tener un hijo y se lo están imaginando, por ejemplo, al considerar un nombre o su condición física, porque eso ya implica que el entorno social está incidiendo en ese futuro hijo. De ahí la importancia de la sociedad en el desarrollo y crecimiento de los niños.

Dionisio (2005), por su parte, define la socialización como “el proceso de transformación de un individuo biológico en un individuo social a través de la transmisión y aprendizaje de su cultura social” (p.21). Esto significa que una persona se convierte en un ser vivo cuando nace, nace con la ayuda de otras criaturas para desarrollar y adquirir sus tradiciones culturales y formar parte de ellas con el tiempo. A través de la interacción social, el sujeto adquirirá nuevas habilidades que le permitirán contribuir a la sociedad en la que participará como una persona influyente y activa.

En resumen, para Diaz (2019) la socialización:

Es un proceso que se desarrolla desde la infancia y transcurre a lo largo de la existencia. Esta es la etapa en la que un individuo adquiere conocimientos, habilidades o carácter que le permite funcionar eficazmente como miembro activo de un grupo. Es una etapa importante en el proceso de adaptación y crecimiento individual. Por eso hay que nutrirla en los bebés para que puedan evolucionar de manera efectiva a lo largo de su vida. (pág. 18)

El concepto de desarrollo social se expresa como el proceso de lograr una mejor calidad de vida para la sociedad. Esto es importante dado que el Estado es un facilitador del desarrollo, tiene una responsabilidad compartida en el ámbito de las capacidades, y también es un creador de oportunidades de desarrollo.

Es un proceso de superación que ocurre en presencia de todos, esto comienza desde el nacimiento, ya que utilizan la emoción, tienen influencia social emocional, esto no termina en un período estable, se construyen y adquieren en la infancia los conocimientos.

El desarrollo social es un proceso continuo que interactúa con el medio ambiente. Comienza en el nacimiento y continúa a lo largo de la vida. Es parte del desarrollo evolutivo, relacionado con otras dimensiones, y beneficioso para el desarrollo integral del ser humano. (Megias & Lozano, 2019, pág. 41)

Este proceso es continuo, está conectado con la parte emocional, el habla, la escritura y la expresión, puede mejorar las habilidades, si la parte emocional no es correcta, recordar puede generar dificultades en el conocimiento.

En cuanto al desarrollo social, los expertos del MINEDU lo definen como la capacidad de actuar de acuerdo a las normas sociales establecidas por los grupos socioculturales en un contexto determinado.

En este sentido, la socialización comprende tres procesos: Conducta adecuada, en la que los niños y niñas conocen los tipos de comportamiento que su grupo social aprueba y son capaces de ajustar su comportamiento de acuerdo con estas normas. La representación del trabajo social establecida y aceptada, que se relaciona con la naturaleza y ámbito de estas acciones y, finalmente, el desarrollo de un buen comportamiento social hacia las personas en trabajo social.

El desarrollo social es el resultado de mejoras en los indicadores agrupados de bienestar tales como: esperanza de vida, ingreso disponible, aporte calórico, acceso a servicios sociales, etc.; es decir, hacer que las personas vivan más, sean mejores, disfrutar más y reducir las penurias, las privaciones y el sufrimiento causados por los desastres naturales, las enfermedades y otros riesgos a los que se enfrenta la humanidad.

### ***2.3.2.2. Componentes del desarrollo social***

Para Caiza (2016) las habilidades sociales de los niños y niñas se desarrollan a medida que tienen la oportunidad de socializar. La educación en el hogar y los centros de formación deben estar vinculados con el fin de integrar habilidades, conocimientos y competencias que faciliten la integración.

Las habilidades sociales en esta etapa de la vida se basan en el mayor interés del infante por interactuar precisamente por aprender curiosamente de su entorno. Este aspecto produce la experiencia de diversas sensaciones, que bien dirigidas contribuyen a su desarrollo integral.

Para ello, es importante establecer una formación adecuada que integre los diferentes entornos en los que participan niños y niñas. Estos se pueden clasificar de la siguiente manera:

- **Familia**

La familia es el entorno más importante para los seres humanos. Esto se considera el núcleo de la sociedad. Para un niño, la familia representa su sustento básico, lo que le permite satisfacer sus necesidades y recibir amor. Desde el punto de vista académico, la familia representa el fundamento original del aprendizaje humano, en el que identifica los principios y valores que regirán su vida.

Una familia se compone de una estructura en la que todos los miembros juegan roles. Estos son identificados por niños y niñas, aprendiendo a socializar. Por tanto, el proceso de aprendizaje debe ser familiar para que los niños y niñas encuentren un entorno en el que integrarse.

- **Colectividad**

El entorno determina los rasgos de personalidad de las personas. Las tradiciones, los idiomas, etc. influyen en los humanos, lo que da como

resultado la forma en que piensan y se comportan. La socialización se basa en gran medida en el entorno de vida de una persona y debe establecer un proceso mediante el cual las personas puedan integrarse de manera efectiva. En el campo de la educación, la comunidad tiene una gran influencia en la forma de vida de los niños y niñas. Si encuentra un ambiente inclusivo donde prevalezca el amor y el respeto, su entrenamiento se alinearán con esos comportamientos. De lo contrario, si el ambiente es malo, el niño mostrará una personalidad agresiva, rara vez se integrará y tendrá dificultades para integrarse con los demás.

- **Cultural**

Las culturas vinculan diferentes creencias, traiciones y comportamientos, determinados por las relaciones demográficas existentes. Su desarrollo marca un proceso de identificación que distingue a las personas y las comprende mejor.

La educación debe fortalecer la cultura para que sea reconocida y respetada. Esto debe establecerse desde las primeras etapas de la vida. Para los niños, la aplicación de actividades lúdicas es un proceso adecuado para que comprendan y acepten la cultura, y es un área que debe ser considerada en la estructura educativa global.

- **Social**

La sociedad se compone de relaciones entre las personas. Estos se enfocan en el buen vivir y construyen espacios que respetan los derechos fundamentales. Entonces, el desarrollo social significa formar habilidades que ayuden a las personas desde las primeras etapas de la vida a integrarse, compartir, comunicarse y convertirse en las habilidades que necesitan para crecer. Para Fernández (2010), “el desarrollo social se basa en la capacidad del individuo para convivir con los demás” (p.34).

- **Político**

Las estructuras políticas establecen lineamientos que permiten el desarrollo social de los individuos. Esto dio lugar a diferentes ideologías que orientan la gestión estatal, buscando lograr una forma de integración. La educación permite a todos formar su propia ideología, establecer comportamientos y respetar la diversidad. Esto produce su personalidad, que es la base de su crecimiento armonioso. (p.27)

### 2.3.2.3. *Relaciones sociales*

El aprendizaje de habilidades sociales requiere de estructuras bien definidas, apoyadas en metodologías, cuya aplicación pueda mejorar la capacidad de los niños y niñas para relacionarse con los demás. Su desarrollo debe enfocarse en aspectos específicos para lograr resultados satisfactorios.

Aquí Jaime Morales presenta pautas que él cree que se deben considerar para que los niños aprendan de forma natural, combinadas con habilidades que puedan ser utilizadas de manera efectiva. Muestra que el aprendizaje debe abordar las diversas habilidades que los niños deben incorporar a su comportamiento. Establece que el aprendizaje de las habilidades sociales “comprende el desarrollo de las habilidades necesarias para que el niño pueda comunicarse con los demás, expresar lo que quiere o piensa, y en todo momento mantenga el respeto hacia quienes participan en las diversas actividades” (Alkon, 2006, pág. 15). En este contexto, se han definido los siguientes aspectos que se consideran de ayuda al aprendizaje de habilidades sociales:

- Fortalecer su capacidad de expresión de normas, ideas e ideas. En este caso, los niños y niñas deben determinar cuándo están de acuerdo o en desacuerdo en determinadas situaciones. El proceso se caracterizó como positivo o negativo, según las posiciones que adoptaron los niños y niñas según su criterio. Cuando tenga la capacidad de expresar su opinión, tomará una posición firme y le hará saber lo que siente y quiere, lo cual es importante para promover las relaciones sociales. Este aspecto no debe confundirse con una posición intolerable, sino con un argumento basado en la comprensión del grupo, siempre con el respeto necesario.
- Es importante que los niños y niñas aprendan a distinguir entre sus emociones y sentimientos, lo que les permitirá mantener conductas adecuadas que favorezcan las buenas relaciones con los demás. En este contexto, la facilidad para expresarse y expresar los sentimientos es un medio apropiado para ser comprendido por ciertos grupos y, por lo tanto, aceptado.
- El niño debe aprender a valorarse a sí mismo y desarrollar la autoestima para que pueda integrarse adecuadamente con los demás. Esto evitará que se vea afectado en caso de tener un problema de relación con otros niños u otras personas.

- Las interacciones con otros incluyen varias habilidades que los niños deben aprender. En este caso, la capacidad de comunicarse de manera efectiva. La capacidad de respetar los estándares de los demás y eliminar el comportamiento agresivo es parte de las habilidades que debe aprender. (p.28)

#### **2.3.2.4. Etapas del desarrollo social**

Según Piaget, el proceso de desarrollo social se divide en cuatro etapas principales, comenzando desde el nacimiento. A estas etapas no se les pueden asignar fechas cronológicas precisas ya que varían de una sociedad a otra, pero el orden de sucesión es siempre el mismo y para llegar a una de estas etapas se debe pasar por el proceso anterior de la etapa o etapas anteriores.

Las etapas del desarrollo social son las siguientes:

- 1. Etapa sensoriomotora.** - En esta etapa de 0 a 2 años, el niño comienza a utilizar la imitación, la memoria y el pensamiento. Comienza a darse cuenta de que los objetos no dejan de existir cuando están ocultos. Cambio de acción refleja dirigida a un objetivo. Algunas de las características de esta etapa son:
  - El niño comienza a ver, oír, moverse, tocar, saborear
  - Desarrollar persistencia de objetos
  - Construye el concepto de espacio, coincidencia de tiempo, pero aún no tiene idea.
- 2. Etapa preoperacional.** - Va de 2 a 7 años. Desarrollar gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad de pensar simbólicamente. Habilidad para pensar operaciones lógicamente y en una sola dirección. Es difícil considerar el punto de vista de una persona. Algunas de las características del desarrollo de un niño en esta etapa son:
  - Imita ciertas palabras y les da un significado global.
  - Comprender la coordinación paso a paso de las relaciones representativas.
  - Los niños son muy egocéntricos, tienden a ver el mundo de los demás desde su propia perspectiva
- 3. Etapa operacional concreta.** - Esta etapa abarca de 7 a 11 años. Los niños son capaces de resolver problemas tangibles y concretos de manera lógica.

Comprender las leyes de conservación y ser capaz de clasificar y construir series. Más información sobre la reversibilidad. Algunas de las características del desarrollo de un niño en esta etapa son:

- Debido a la realización del pensamiento reversible se mejora la capacidad del pensamiento lógico que es una forma flexible de pensar, todo tiene sus altibajos, todo tiene un periodo de avance y retroceso, todo sube y baja, se mueve hacia la izquierda por la misma medida, el ritmo es la compensación.
- Habilidad para resolver problemas rápidamente.
- Aceptar las perspectivas de otras personas y rechazar el egocentrismo.

**4. Etapa operacional formal.** - Cubre más allá de 11 años. Los niños en esta etapa son capaces de resolver problemas abstractos de forma lógica. Su pensamiento se hizo más científico. Desarrollar un interés por los aspectos sociales y la identidad. Algunas de las características del desarrollo de un niño en esta etapa son:

- Desarrollar el pensamiento hipotético y simbólico.
- Las ideas se vuelven científicas en términos de combinaciones lógicas que se pueden presentar.
- Inquietudes emergentes sobre la identidad y los problemas sociales.

#### **2.3.2.5. Elementos de la socialización**

Según Flores (2010) se pueden distinguir dos elementos básicos en la socialización, la socialización primaria y la socialización secundaria.

- **Socialización primaria:** Es el primer proceso de socialización por el que pasa un individuo durante la infancia ya través del cual se convierte en miembro de la sociedad. Esto ocurre en los primeros años de vida y se refiere al núcleo familiar, que se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Lo que los niños aprenden en la familia tiene que ver con su convivencia y relación con los demás, la participación en juegos grupales y lo que los estudiosos denominan socialización primaria. En un entorno hogareño, un niño aprende de manera diferente a como lo hace en la escuela.

En el interior del hogar, el ambiente se llena de emoción. Dado que el niño puede percibir emociones en su familia, el aprendizaje en el hogar tiene un

contexto coercitivo, la amenaza de perder los sentimientos hacia aquellas personas sin las cuales el niño aún no sabe cómo sobrevivir.

El homeschooling funciona a través del ejemplo, los gestos, las emociones compartidas, los hábitos, el chantaje emocional y los premios y castigos, no a través de reuniones de trabajo como en la escuela. Este aprendizaje surge del acuerdo total con su modelo o del rechazo de tal modelo.

- **Socialización secundaria:** corresponde en gran medida a lo que los sociólogos y antropólogos culturales entienden a través del proceso de socialización o aculturación. Aquí, entre otras cosas, se espera que varias escuelas compensen las diferencias educativas entre las diferentes clases socioeconómicas. Debe enfatizarse que el proceso de socialización, especialmente la socialización primaria, es siempre un proceso de interacción entre los niños y su entorno.

Por lo tanto, la socialización secundaria es un continuo de socialización de los niños, que se reserva para las escuelas, etc. Si la socialización primaria procede satisfactoriamente, la socialización secundaria será más eficaz porque tiene una sólida base intelectual y doctrinal. Esto se refiere a cualquier proceso posterior que lleva a un individuo ya socializado a un nuevo ámbito de su mundo objetivo social. (p. 44)

#### ***2.3.2.6. Dimensiones del desarrollo social***

En este estudio, nos basaremos en nuestro fundamento en Peñafiel y Serrano (2010) en su libro habilidades sociales, donde las habilidades sociales se dividen en tres dimensiones: cognitiva, afectiva e instrumental.

- **Dimensión 1: cognitivas**

Esta dimensión se relaciona con los aspectos psicológicos de los niños que, luego de analizar, reflexionar y actuar, toman decisiones en el contexto de su entorno social.

Se puede concluir que un niño conocerá la situación en la que se encuentra al momento de analizar la situación, conocerá las alternativas de solución y aprenderá a desarrollar un comportamiento confiado considerando la empatía para resolver conflictos.

Según Minedu (2009) quien menciona la importancia del juego en la etapa preescolar, definida en los seis años de vida, donde se producen las sinapsis,

que permiten a los niños desarrollarse y aprender, el juego es un factor en estos vínculos sin que se desarrollen habilidades y personalidad de otra manera.

Esto establece la importancia del juego para el desarrollo cognitivo de buenas habilidades sociales para un mejor crecimiento y aprendizaje tanto intelectual como social.

- **Dimensión 2: emocional**

En esta dimensión se relaciona con los sentimientos y emociones que los niños identifican antes de experimentar el entorno al compartir situaciones con sus pares en las que el niño manifiesta emociones felices o infelices.

Al reconocer estas emociones, el niño se sentirá seguro y se conocerá a sí mismo, y buscará formar parte de un grupo con el que se sienta cómodo y comparta gustos similares. Es decir, el niño desarrolla sus habilidades sociales al tener las habilidades para reconocer sus emociones cuando expresa sus emociones y transmite mensajes a sus compañeros.

- **Dimensión 3: instrumental**

En esta dimensión se relaciona con las acciones que realizan los niños en su entorno social, para lo cual existen conductas verbales y no verbales, y los niños demuestran estas habilidades a través del lenguaje expresivo y gestual, rechazando conductas agresivas.

Por otro lado, otros autores como Delgado (2014) también mencionan los componentes de las habilidades sociales y las clasifican en: cognitivas, afectivas y conductuales. Estos componentes centrándose en el campo de la geriatría, sin embargo, dado que este estudio era de base infantil.

La falta de capacidad cognitiva y emociones sociales también conduce a la debilidad en las habilidades interpersonales, por lo que las personas con habilidades sociales bajas tienen dificultades para interactuar con los demás.

(p.14)

#### ***2.3.2.7. Factores que incurren en la configuración del desarrollo social***

Valcárcel (1986) menciona tres factores relacionados con el desarrollo social de los niños: las normas ético-sociales, el aprendizaje social y las relaciones interpersonales.

**1. Aprendizaje social:** el aprendizaje es muy importante para el desarrollo del comportamiento social de los niños en su primer año de escuela, cuando notan progresos, tales como:

- ***Un desarrollo de la motivación del éxito y la competitividad***

Para muchos niños, la competitividad radica principalmente en el éxito deportivo y escolar, seguido de la aceptación de los padres en la sociedad.

Para las chicas el orden puede ser inverso, ya que para ellas el éxito social es más importante que la capacidad académica, aunque en ellas influyen factores de clase social, educación, etc.

Tanto la aceptación social como la excelencia de los extraños ahora muestran que el buen rendimiento académico se convierte en un factor importante en la vida de un niño. En otros lugares, la socialización también se traslada de la escuela al hogar, y el éxito será una fuente importante de refuerzo para su aprendizaje.

- ***Autoreforzo y Modelado***

En general, los niños tienden a imitar a los adultos que ejercen y ocupan el poder y los altos cargos. Durante la infancia existen dos modos sociales de transmisión que tienen una influencia muy destacada, los profesores y los padres, es decir, a lo largo de la infancia, este periodo es el periodo en el que se aprenden muchos rasgos de la personalidad, y los padres tienen una mayor influencia en el comportamiento.

Sin embargo, los efectos de entrenarlos para desarrollar la motivación para el éxito no necesitan depender del refuerzo externo. Como dos factores para lograr el cambio: primero, los niños alcanzan un nivel de excelencia, alcanzando metas que otros se han propuesto; segundo, una vez que los niños aprenden ciertas metas a través de la observación, es posible que se refuercen a sí mismos.

- ***Aplazamiento de la gratificación***

En los primeros años, los niños deben enfrentar los requisitos de la escuela, tener la capacidad de comportarse, no solo es suficiente una forma exitosa de comportamiento, sino también obtener satisfacción en las actividades escolares, participar en juegos y pasatiempos con

amigos. Ahora el niño puede disfrutar prestando atención o suprimiendo el impulso.

Walter Mischel realizó una investigación sobre la gratificación diferida, la cual encontró en los escritos de Sigmund Freud, donde distinguió entre el principio de realidad y el principio de placer como la condición social y la condición que permite la satisfacción de los impulsos, aunque prescribe que debemos satisfacer ciertos deseos.

Mitchell muestra que la capacidad madura de los niños para esperar ciertas recompensas es más efectiva, más responsable socialmente y menos propensa a cometer delitos. (p.11)

#### **2.3.2.8. *Importancia de la socialización***

La socialización es importante porque permite a los niños y niñas elegir amigos con criterio, construir amistades sanas, superar la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios. Como todos sabemos, el ser humano es inherentemente sociable, desde el vientre materno hasta el último día de vida, uno tiene que desarrollar experiencias socialmente relevantes, por lo que es muy importante enseñar a los niños las pautas de comportamiento para mantener buenas relaciones entre los demás, esto es la base de una buena inteligencia emocional.

Según Fernández (2011) “la relación madre-hijo es crucial porque es la primera relación social que tiene el ser humano y marca el patrón de comportamiento social” (p.25). En este sentido, los infantes que disfrutaban de altos niveles de interacción con sus madres demuestran mayores niveles de socialización, son más sociables, sienten menos adversidad ante el cambio, tienen mayores habilidades de comunicación, están más dispuestos a ayudar a los demás, y son creativos a un sentido de pertenencia con el grupo en el que vive.

Los beneficios de enseñar a los niños a ser sociables son enormes, y esto se refleja en el inmediato y largo plazo, el mundo es un lugar mucho mejor para ellos. Será capaz de comunicarse correctamente y hacerse entender, resolverá con mayor facilidad los conflictos interpersonales, lo que le ayudará a adaptarse al cambio, y tendrá más confianza.

Así, a medida que crecen, los niños más socializados son más cooperativos, reciben más ayuda, tienen un mejor control de sus impulsos y son menos agresivos

consigo mismos y con los demás. Al respecto, señaló que ser sociable permite que un niño elija amigos con criterio, construya amistades más sanas, supere la timidez, comparta con los demás y trabaje en equipo si es necesario para ayudarlo a superar una crisis. Características de cada etapa, aprendiendo los valores de la justicia, la equidad y, en definitiva, crecen para ser hombres y mujeres más felices.

#### **2.3.2.9. Componentes de las Habilidades Sociales**

Caballo (2005), señaló que las habilidades sociales constan de tres componentes:

- **Componentes conductuales:** Estos son cómo las personas se presentan externamente. Estos comportamientos se basan en la formación y el aprendizaje personal, familiar y social. Constan de los siguientes componentes: Componentes no verbales: ejemplo: expresiones, sonrisas. Gestos, expresiones faciales, postura, lenguaje corporal, distancia, proximidad, apariencia personal, etc.
- **Componentes paralingüísticos.** Considere el sonido: su tono, articulación, velocidad, timbre, sincronización del habla, barreras del habla y fluidez del habla. Componentes verbales: Contenido general (solicitudes de nuevos comportamientos, consentimiento, apreciación, revelación del autor, refuerzo del lenguaje, humor, lenguaje positivo, claridad, etc.) Componentes cognitivos. La situación y el entorno influyen en los pensamientos, sentimientos de todos los individuos y el comportamiento.

Todos buscan algunas situaciones y evitan otras, es decir, dejándose afectar por la situación, pero también afectando lo que está sucediendo, ayudando así a cambiar las condiciones situacionales y ambientales de uno mismo y de los demás. Aquí es donde intervienen los procesos cognitivos, donde se perciben, construyen y evalúan situaciones y eventos.

Así, por ejemplo, individuos pertenecientes a un grupo que crecen o viven y se desenvuelven en un entorno que comparten en cierta medida la misma concepción del mundo, pero tienen una cierta diversidad de percepciones de la situación. Todo esto forma la base para la investigación sobre las diferencias en la percepción de las situaciones entre grupos que difieren en ciertas características, como la edad, el género y la cultura.

- **Componentes fisiológicos:** Consta de los siguientes componentes: frecuencia cardíaca, presión arterial, flujo sanguíneo, respuesta galvánica de la piel (activación de las glándulas sudoríparas, respuesta electromiografía). (p.74)

#### 2.4. Definición de términos básicos

- **Autocontrol:** la capacidad del niño para manejar voluntariamente algunos de sus procesos, como el control de esfínteres. En otras palabras, se guía por los esfuerzos de la propia conciencia del individuo y sus acciones.
- **Actividad lúdica:** son aquellas actividades que reflejan la necesidad humana de comunicarse, sentir, expresarse y generar una gama de emociones orientadas al entretenimiento, la diversión y la relajación que nos permiten disfrutar, reír y llorar. Incluso llorando en la fuente real de la emoción.
- **Socialización primaria:** es la primera socialización que experimenta un individuo durante la infancia ya través de la cual se convierte en miembro de la sociedad. Por lo tanto, es popular en el entorno doméstico.
- **Socialización secundaria:** la socialización que tiene lugar en otros ámbitos de la familia, enriquece la identidad del individuo, facilita la adaptación del individuo a la sociedad y le permite desempeñar un papel activo en ella.
- **Lúdico:** esta es una actividad inherentemente humana, es decir, un hombre natural tiende a desarrollarla, y por supuesto que la necesita, porque básicamente ayuda a tener las necesidades de diversión y disfrute que cualquier persona tiene.
- **Dramatización:** es el escenario de las actitudes de una persona o un grupo, generalmente improvisadas, a través de las cuales se pretende transmitir un mensaje, evaluar una actitud o provocar una respuesta espontánea que será vista como representativa de su personalidad.
- **Interacción social:** es la acción que se realiza mutuamente entre dos o más agentes, objetos, agentes, fuerzas o funciones que interactúan. La interacción está sujeta al proceso de desarrollo de un individuo, que comienza en las primeras semanas de vida y se desarrolla a lo largo de la existencia de una persona.
- **Juego:** es una actividad para niños y niñas en diferentes etapas evolutivas a través de la cual adquieren patrones de comportamiento y les ayudan a socializar.

- **Juego de reglas:** A través de estos juegos, los niños desarrollan un sistema para realizar actividades sociales, aprender a controlar su ira, trabajar en un gobierno democrático; También generan confianza en el grupo y, por lo tanto, aumentan la autoestima del niño.

## 2.5. Hipótesis de la investigación

### 2.5.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

### 2.5.2. Hipótesis específicas

- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión cognitiva del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión emocional del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.
- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión instrumental del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

## 2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<b>LAS ACTIVIDADES LÚDICAS</b>	• La lúdica como instrumento para la enseñanza.	• Razonar las posibilidades de enseñanza en el proceso de aprendizaje.	Ítems
	• La lúdica como expresión de la cultura.	• Considera una manifestación humana. • Produce el patrimonio cultural.	Ítems
	• La lúdica como herramienta o juego.	• Combina el juego • Complementa el juego.	Ítems
	• La lúdica como actitud frente a la vida.	• Comportarse y actuar hacia la vida. • Se relacionan con el juego.	Ítems

<b>DESARROLLO SOCIAL</b>	•Dimensión cognitiva	• Toma decisiones ante situaciones de su entorno. • Actúa analizando y reflexionando.	Ítems
	•Dimensión emocional	• Reconoce los sentimientos y emociones de su entorno. • Muestra emociones de placer o desagrado.	Ítems
	•Dimensión instrumental	• Relaciona la acción con el contexto social. • Demuestra estas habilidades por el medio del lenguaje y gestual.	Ítems

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

En esta investigación, usamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a examinar que se recopilan en un instante.

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

La población en estudio, la conforman todos los estudiantes del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima” en el distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 100.

##### **3.2.2. Muestra**

A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.

#### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

##### **3.3.1. Técnicas a emplear**

En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.

##### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre las actividades lúdicas en el desarrollo social, que consta de 20 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los estudiantes, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.

### **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

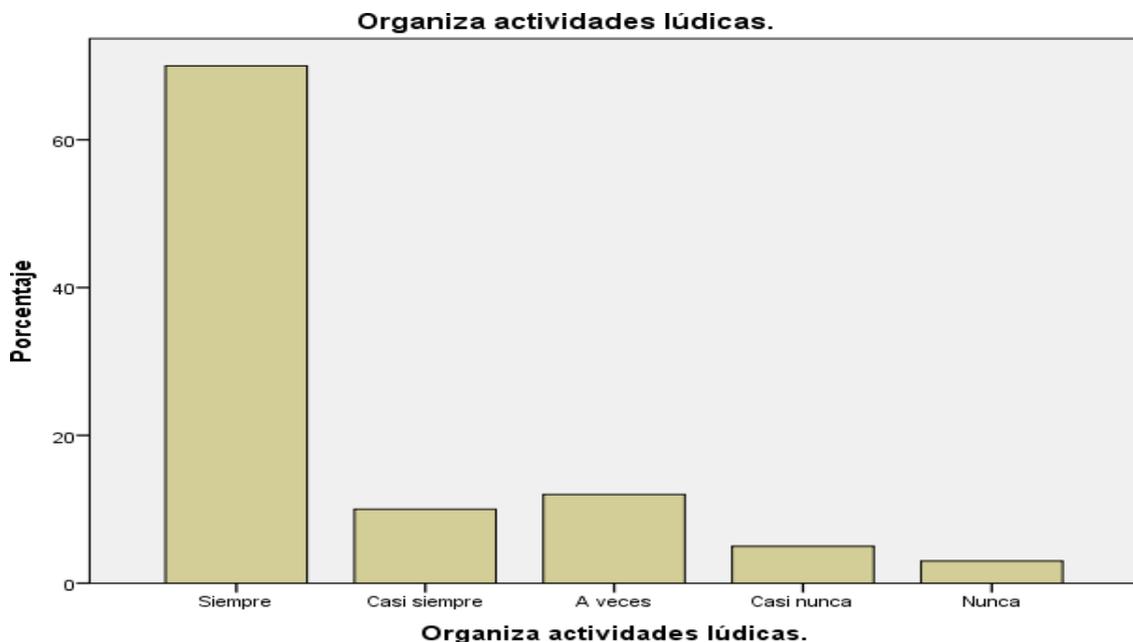
#### 4.1. Análisis de resultados

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los estudiantes del primer grado, se obtuvieron los siguientes resultados:

**Tabla 1**

Organiza actividades lúdicas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



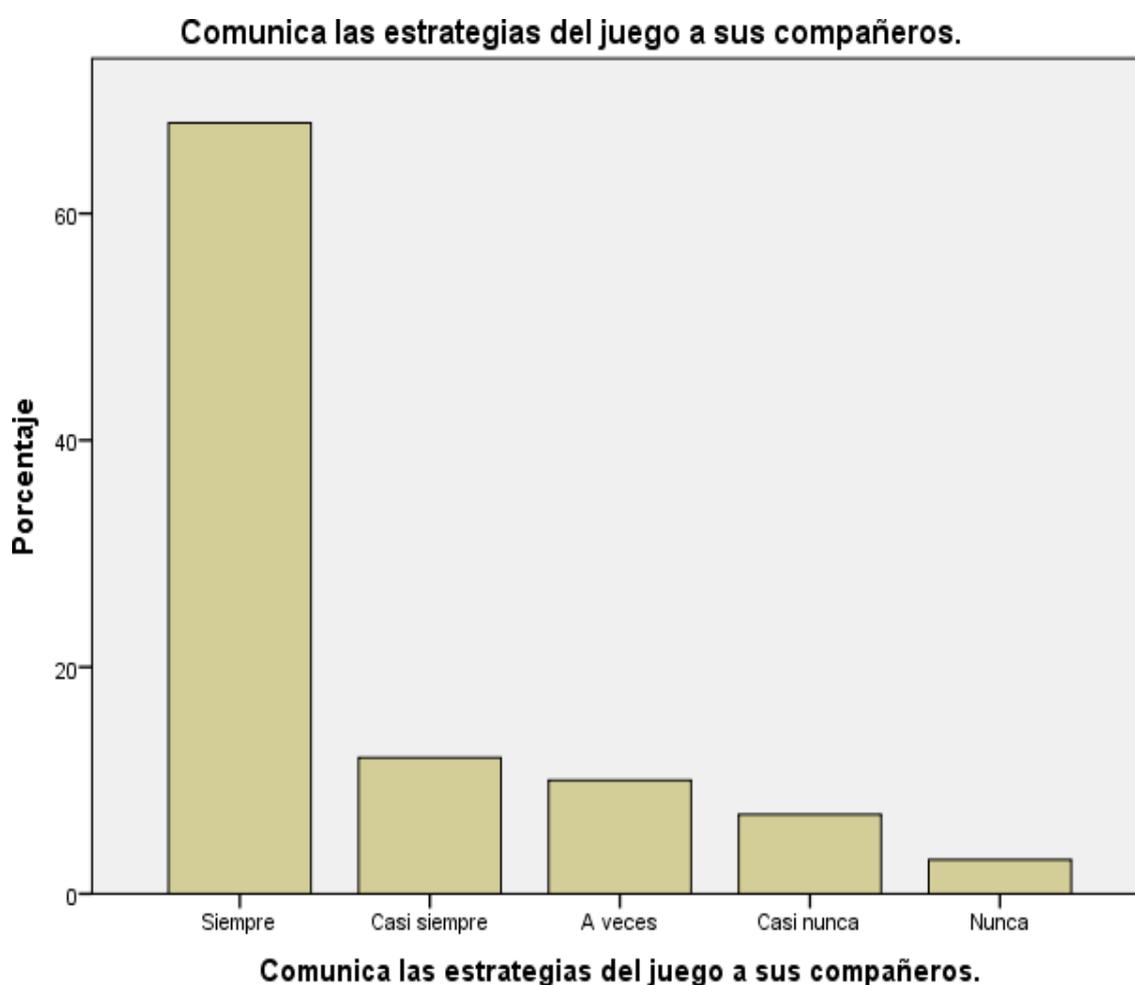
*Figura 1: Organiza actividades lúdicas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre organizan actividades lúdicas; el 10,0% casi siempre organizan actividades lúdicas, el 12,0% a veces organizan actividades lúdicas, el 5,0% casi nunca organizan actividades lúdicas y el 3,0% nunca organizan actividades lúdicas.

**Tabla 2**

Comunica las estrategias del juego a sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 2: Comunica las estrategias del juego a sus compañeros.*

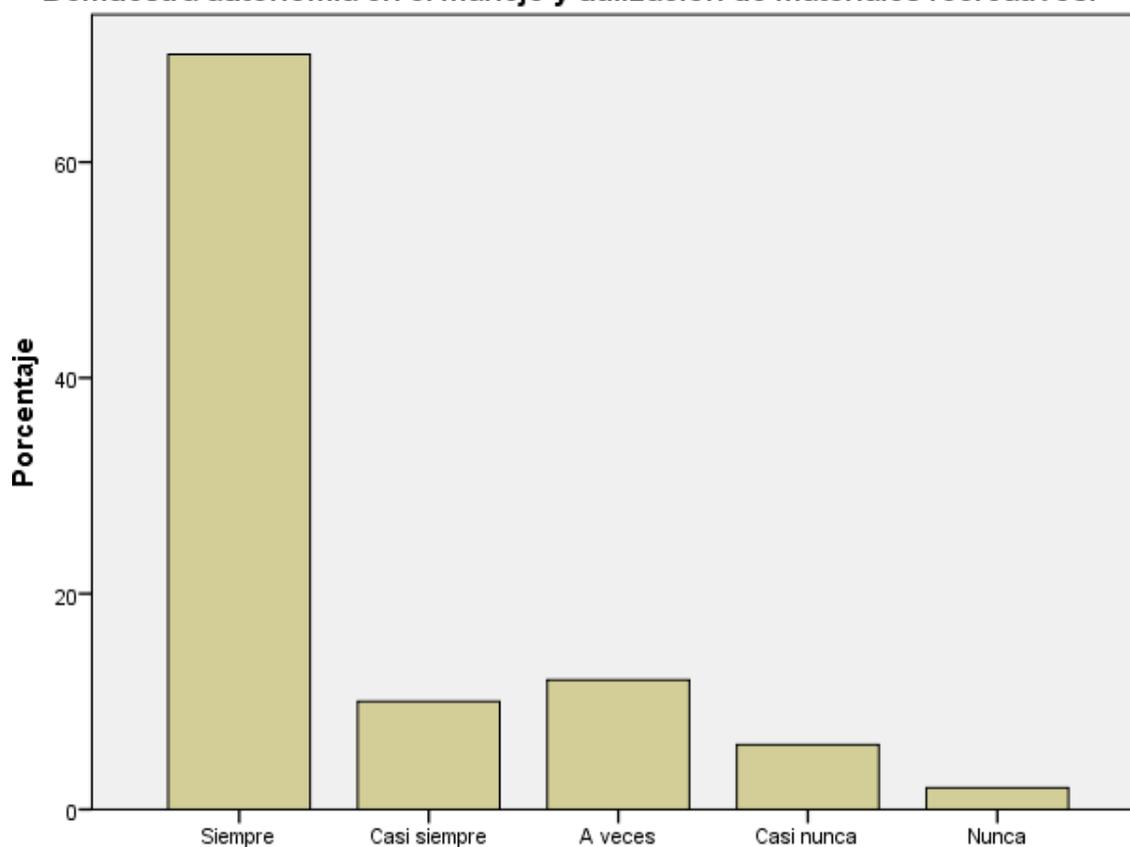
**Interpretación:** se encuestó a 100 niños los cuales el 68,0% siempre comunican las estrategias del juego a sus compañeros; el 12,0% casi siempre comunican las estrategias del juego a sus compañeros, el 10,0% a veces comunican las estrategias del juego a sus compañeros, el 7,0% casi nunca comunican las estrategias del juego a sus compañeros y el 3,0% nunca comunican las estrategias del juego a sus compañeros.

**Tabla 3**

Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos.**



**Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos.**

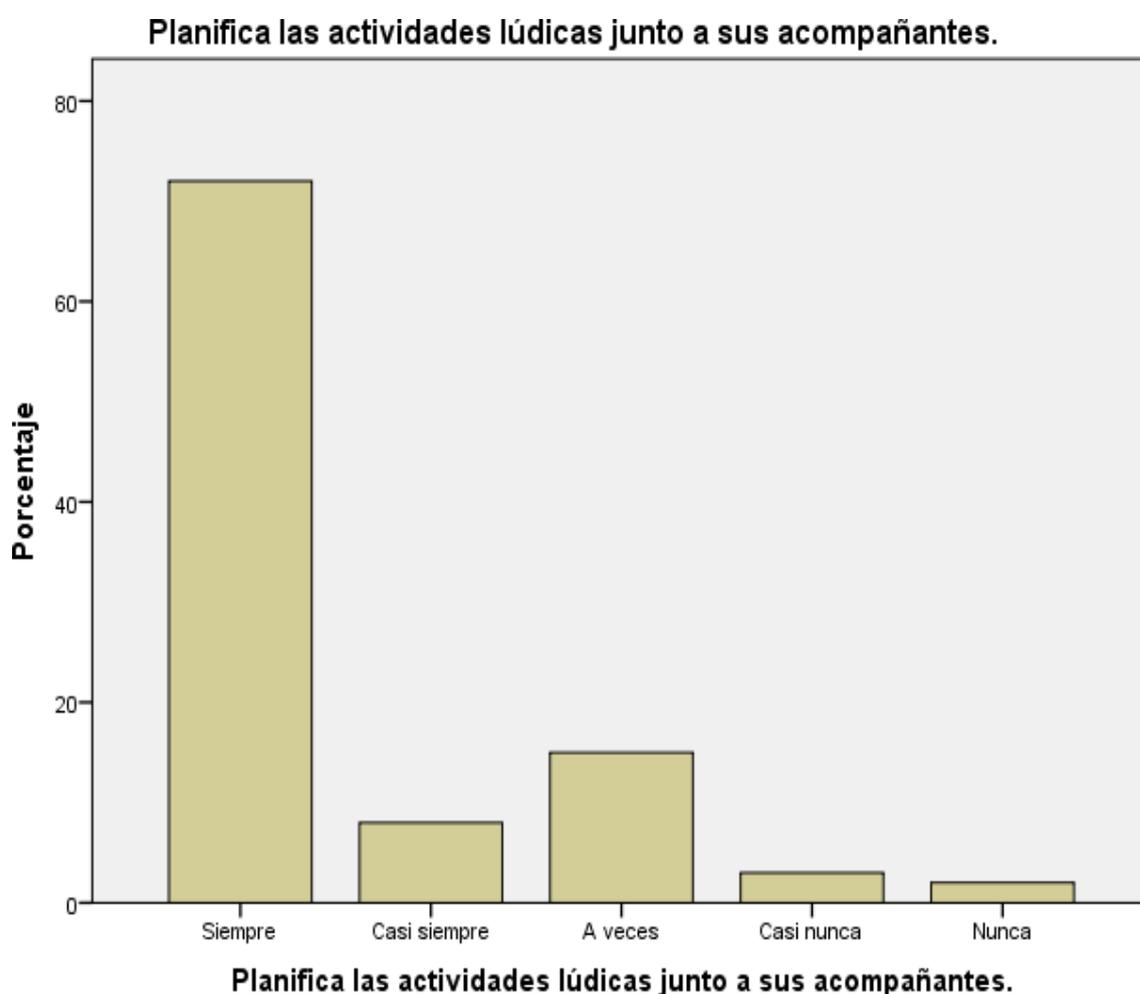
*Figura 3: Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre demuestran autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos; el 10,0% casi siempre demuestran autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos, el 12,0% a veces demuestran autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos, el 6,0% casi nunca demuestran autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos y el 2,0% nunca demuestran autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos.

**Tabla 4**

Planifica las actividades lúdicas junto a sus acompañantes.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



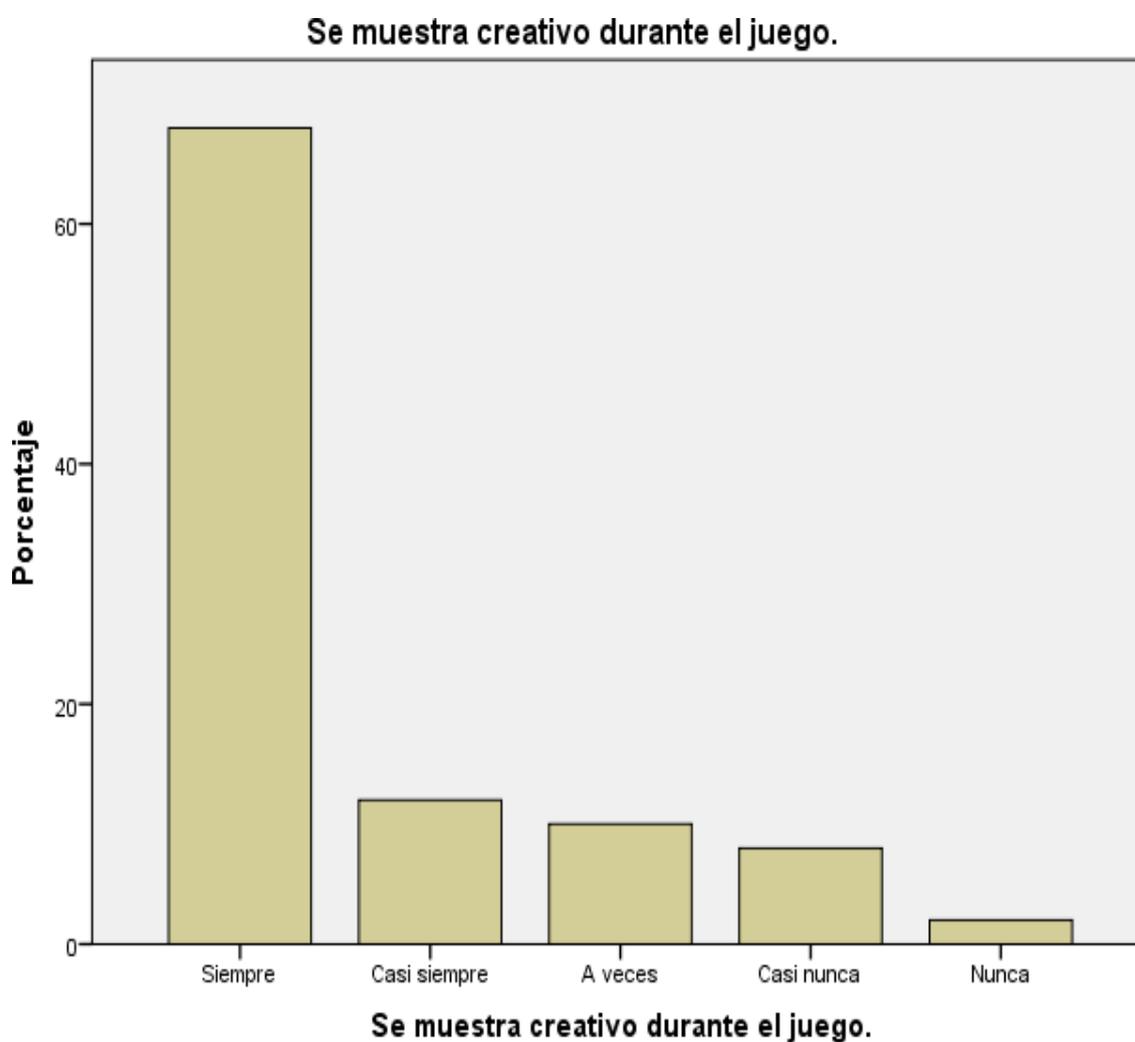
*Figura 4: Planifica las actividades lúdicas junto a sus acompañantes.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre planifican las actividades lúdicas junto a sus compañeros; el 8,0% casi siempre planifican las actividades lúdicas junto a sus compañeros, el 15,0% a veces planifican las actividades lúdicas junto a sus compañeros, el 3,0% casi nunca planifican las actividades lúdicas junto a sus compañeros y el 2,0% nunca planifican las actividades lúdicas junto a sus compañeros.

**Tabla 5**

Se muestra creativo durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	8	8,0	8,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



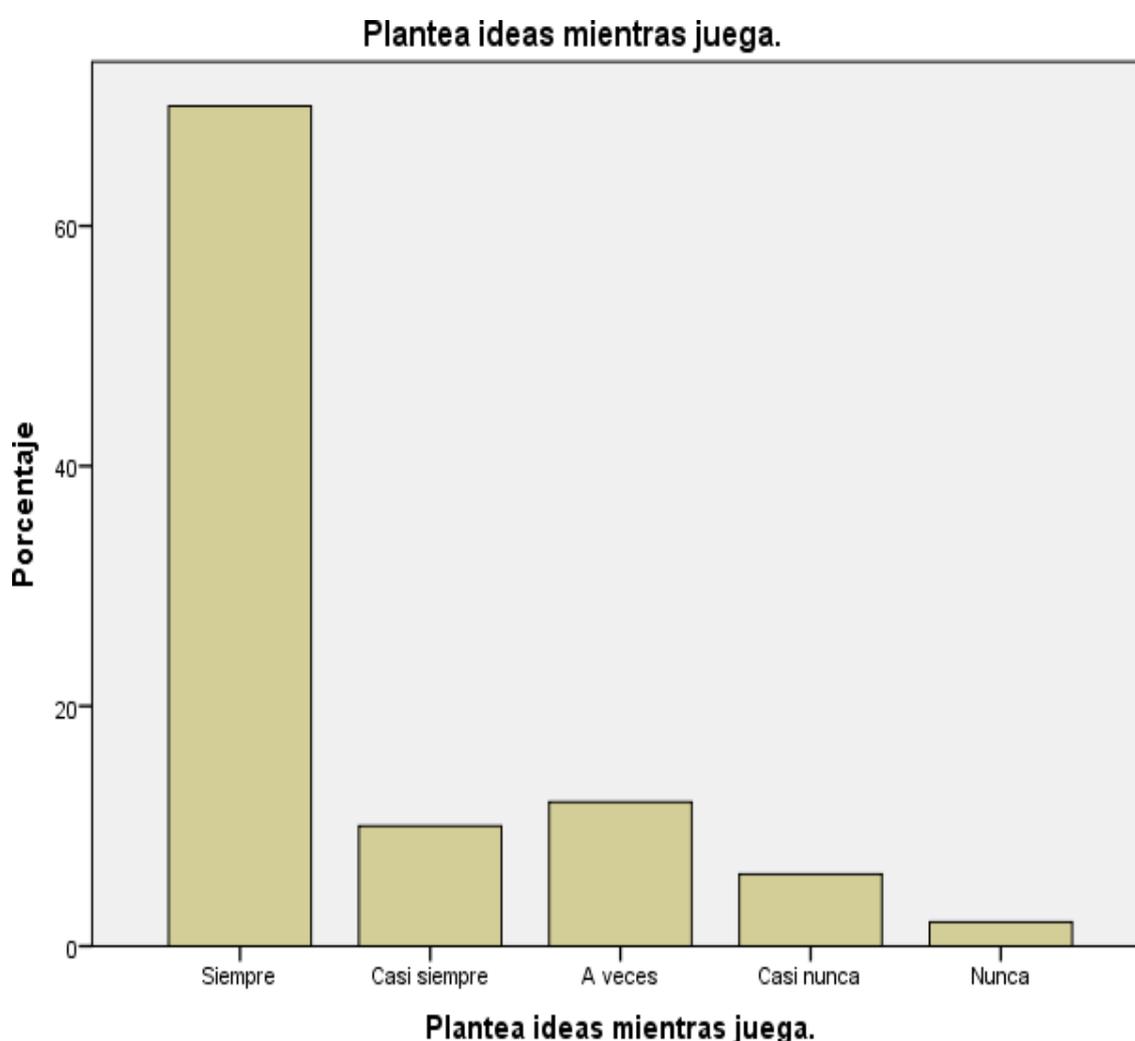
*Figura 5: Se muestra creativo durante el juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre se muestran creativo durante el juego; el 12,0% casi siempre se muestran creativo durante el juego, el 10,0% a veces se muestran creativo durante el juego, el 8,0% casi nunca se muestran creativo durante el juego y el 2,0% nunca se muestran creativo durante el juego.

**Tabla 6**

Plantea ideas mientras juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



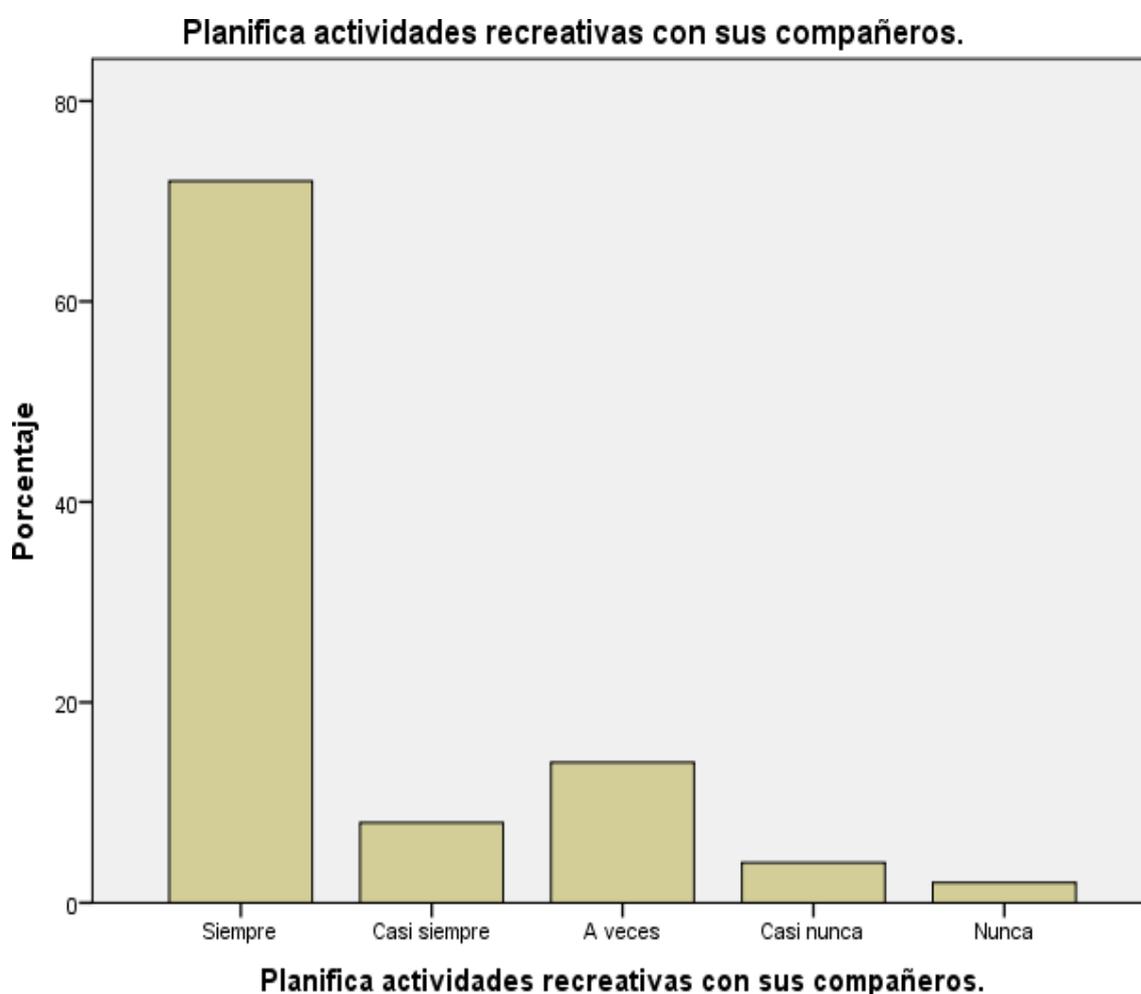
*Figura 6: Plantea ideas mientras juega.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre plantean ideas mientras juegan; el 10,0% casi siempre plantean ideas mientras juegan, el 12,0% a veces plantean ideas mientras juegan, el 6,0% casi nunca plantean ideas mientras juegan y el 2,0% nunca plantean ideas mientras juegan.

**Tabla 7**

Planifica actividades recreativas con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



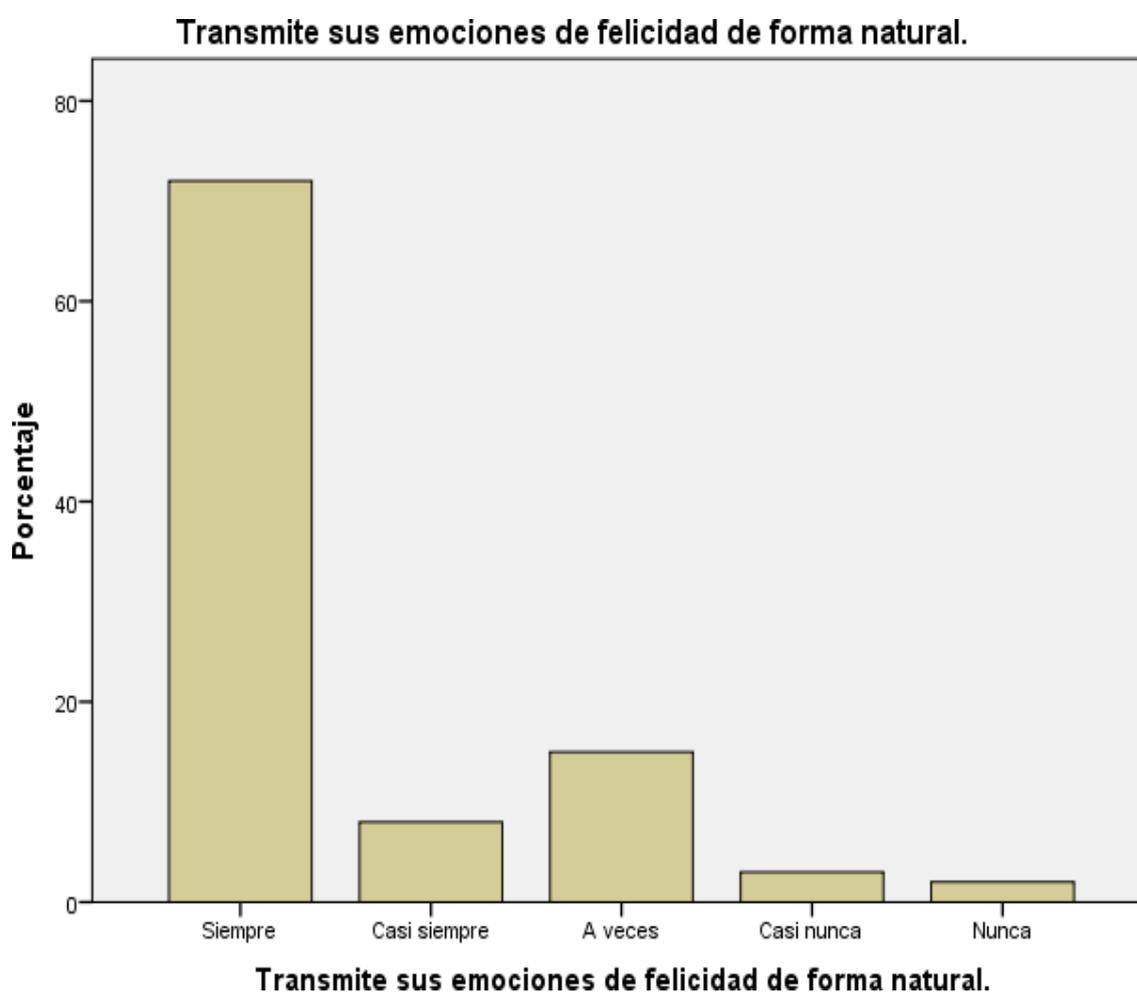
*Figura 7: Planifica actividades recreativas con sus compañeros.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre planifican actividades recreativas con sus compañeros; el 8,0% casi siempre planifican actividades recreativas con sus compañeros, el 14,0% a veces planifican actividades recreativas con sus compañeros, el 4,0% casi nunca planifican actividades recreativas con sus compañeros y el 2,0% nunca planifican actividades recreativas con sus compañeros.

**Tabla 8**

Transmite sus emociones de felicidad de forma natural.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



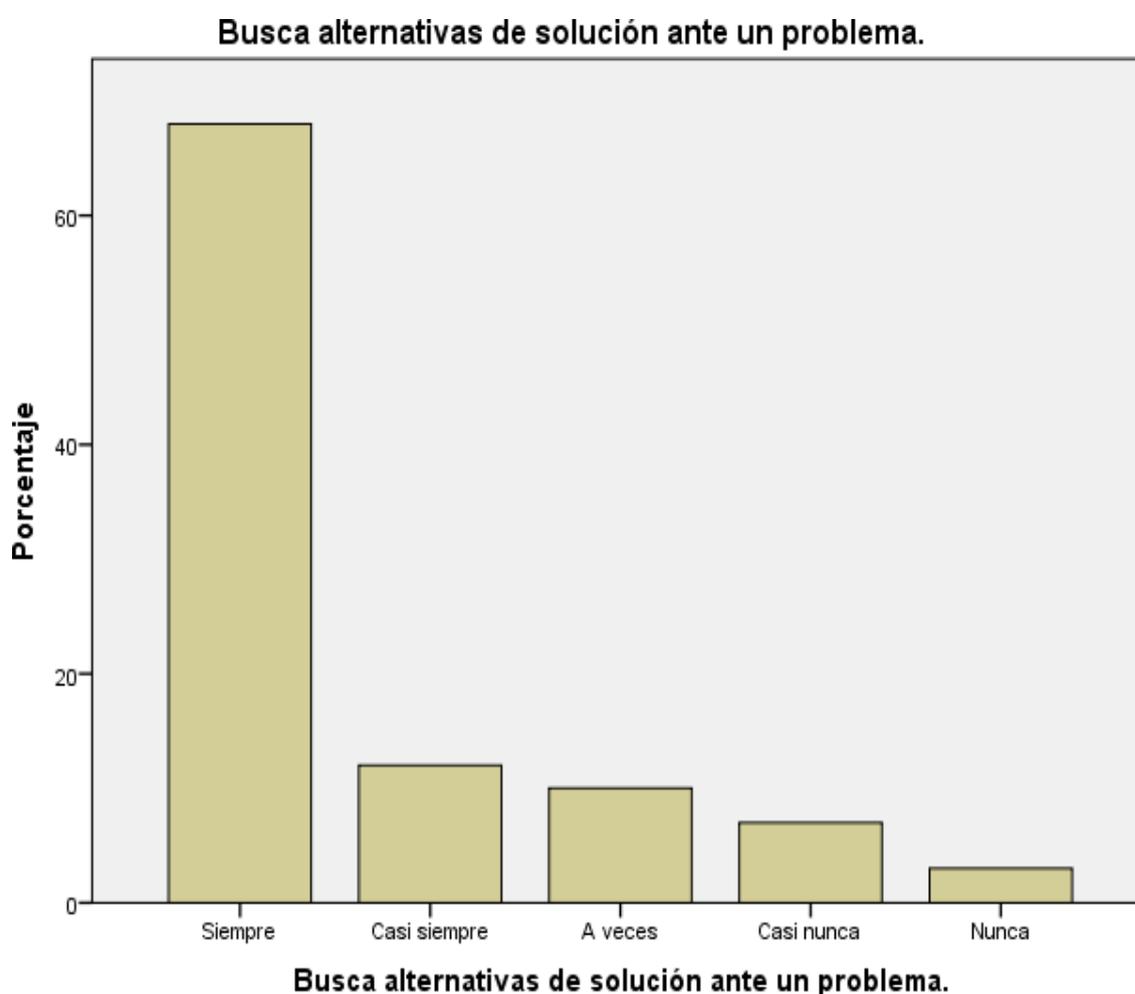
*Figura 8: Transmite sus emociones de felicidad de forma natural.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre transmiten sus emociones de felicidad de forma natural; el 8,0% casi siempre transmiten sus emociones de felicidad de forma natural, el 15,0% a veces transmiten sus emociones de felicidad de forma natural, el 3,0% casi nunca transmiten sus emociones de felicidad de forma natural y el 2,0% nunca transmiten sus emociones de felicidad de forma natural.

**Tabla 9**

Busca alternativas de solución ante un problema.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



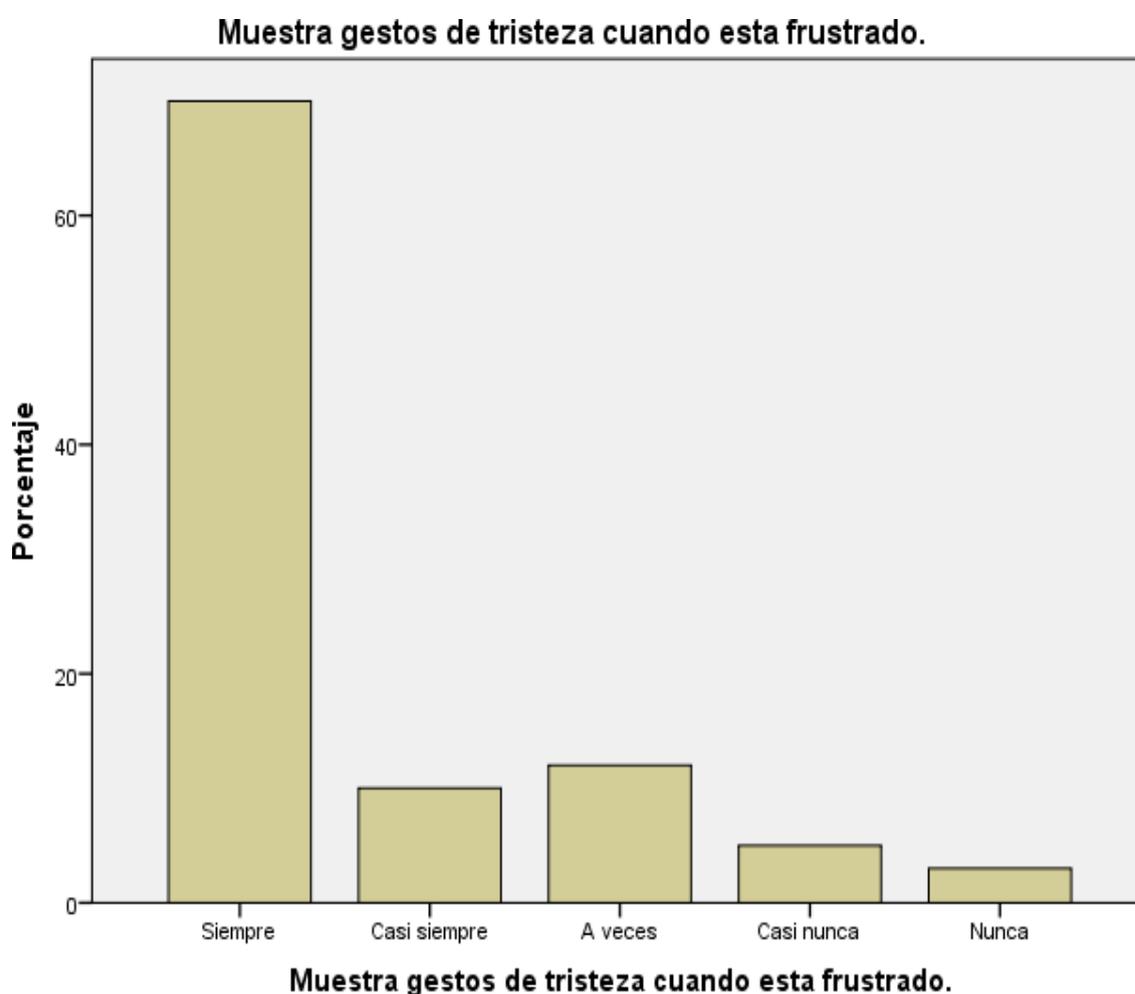
*Figura 9: Busca alternativas de solución ante un problema.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre buscan alternativas de solución ante un problema; el 12,0% casi siempre buscan alternativas de solución ante un problema, el 10,0% a veces buscan alternativas de solución ante un problema, el 7,0% casi nunca buscan alternativas de solución ante un problema y el 3,0% nunca buscan alternativas de solución ante un problema.

**Tabla 10**

Muestra gestos de tristeza cuando esta frustrado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



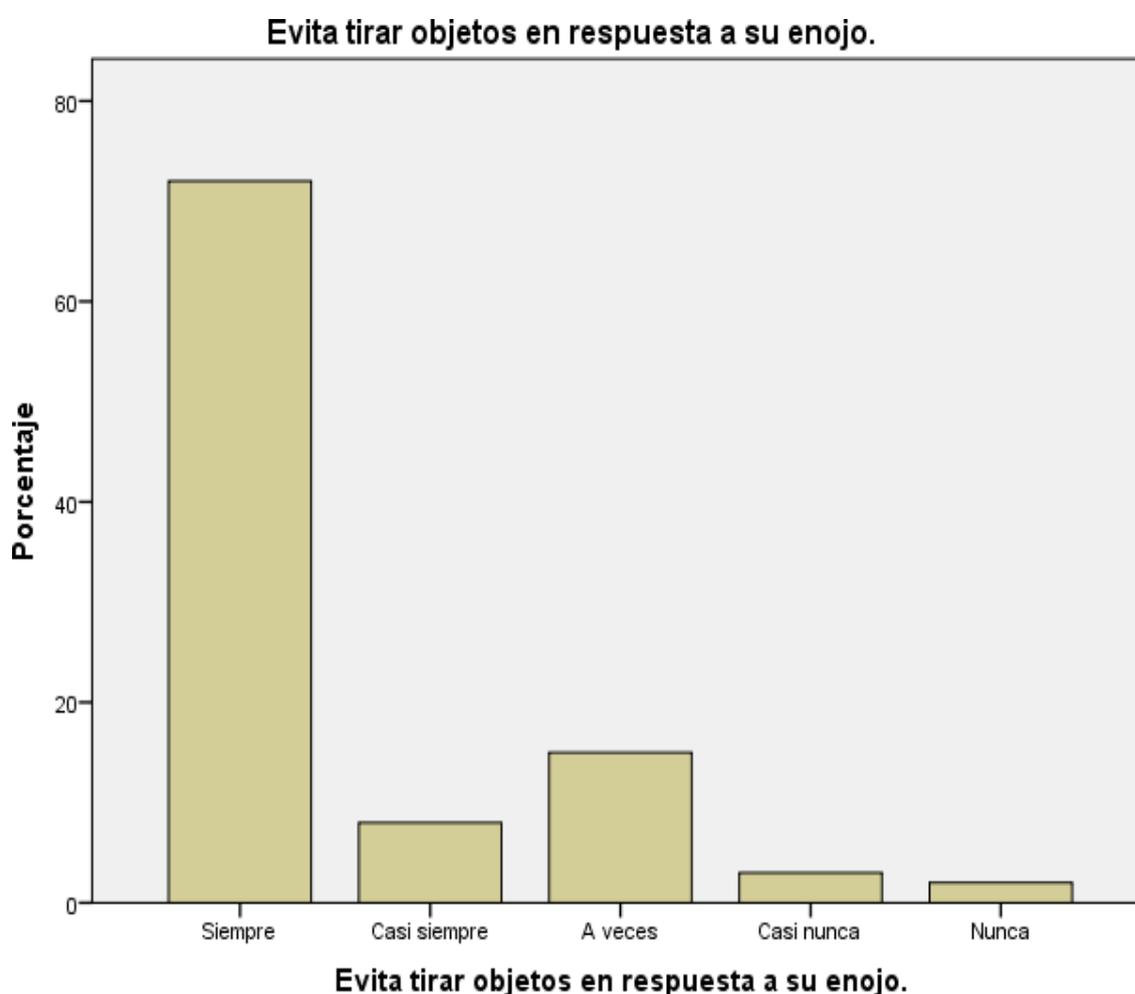
*Figura 10: Muestra gestos de tristeza cuando esta frustrado.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre muestran gestos de tristeza cuando están frustrados; el 10,0% casi siempre muestran gestos de tristeza cuando están frustrados, el 12,0% a veces muestran gestos de tristeza cuando están frustrados, el 5,0% casi nunca muestran gestos de tristeza cuando están frustrados y el 3,0% nunca muestran gestos de tristeza cuando están frustrados.

**Tabla 11**

Evita tirar objetos en respuesta a su enojo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 11: Evita tirar objetos en respuesta a su enojo.*

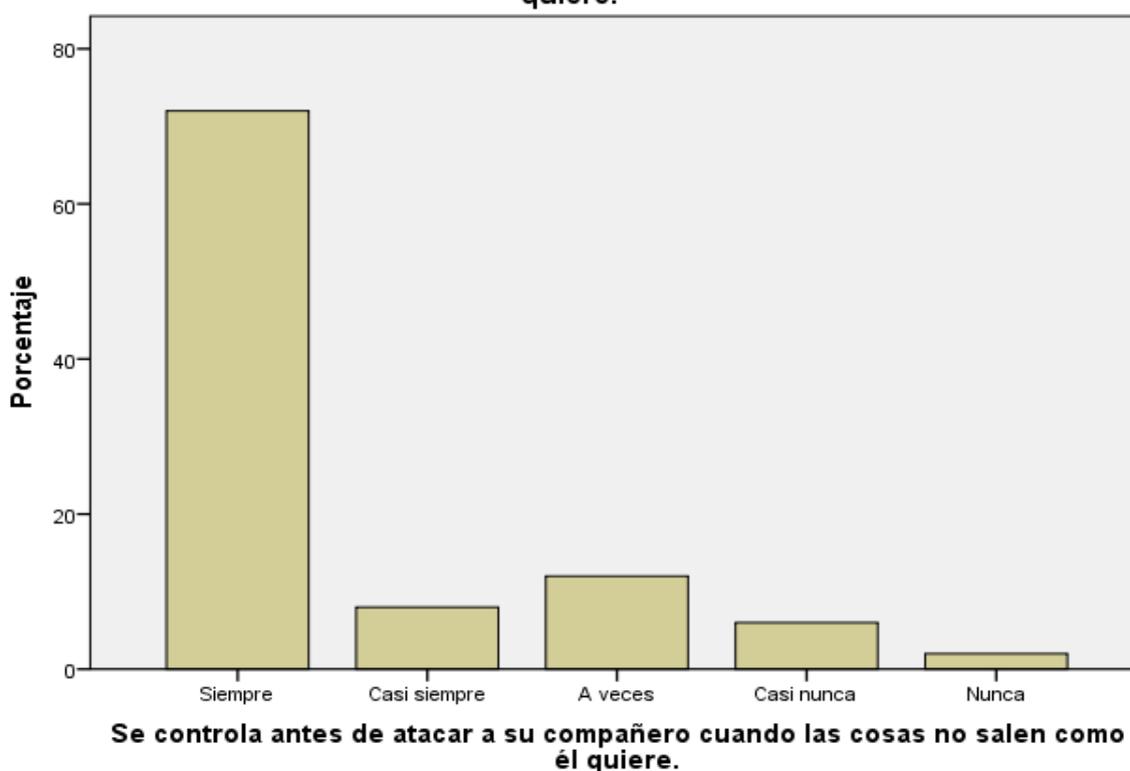
**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre evitan tirar objetos en respuesta a su enojo; el 8,0% casi siempre evitan tirar objetos en respuesta a su enojo, el 15,0% a veces evitan tirar objetos en respuesta a su enojo, el 3,0% casi nunca evitan tirar objetos en respuesta a su enojo y el 2,0% nunca evitan tirar objetos en respuesta a su enojo.

**Tabla 12**

Se controla antes de atacar a su compañero cuando las cosas no salen como él quiere.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Se controla antes de atacar a su compañero cuando las cosas no salen como él quiere.**



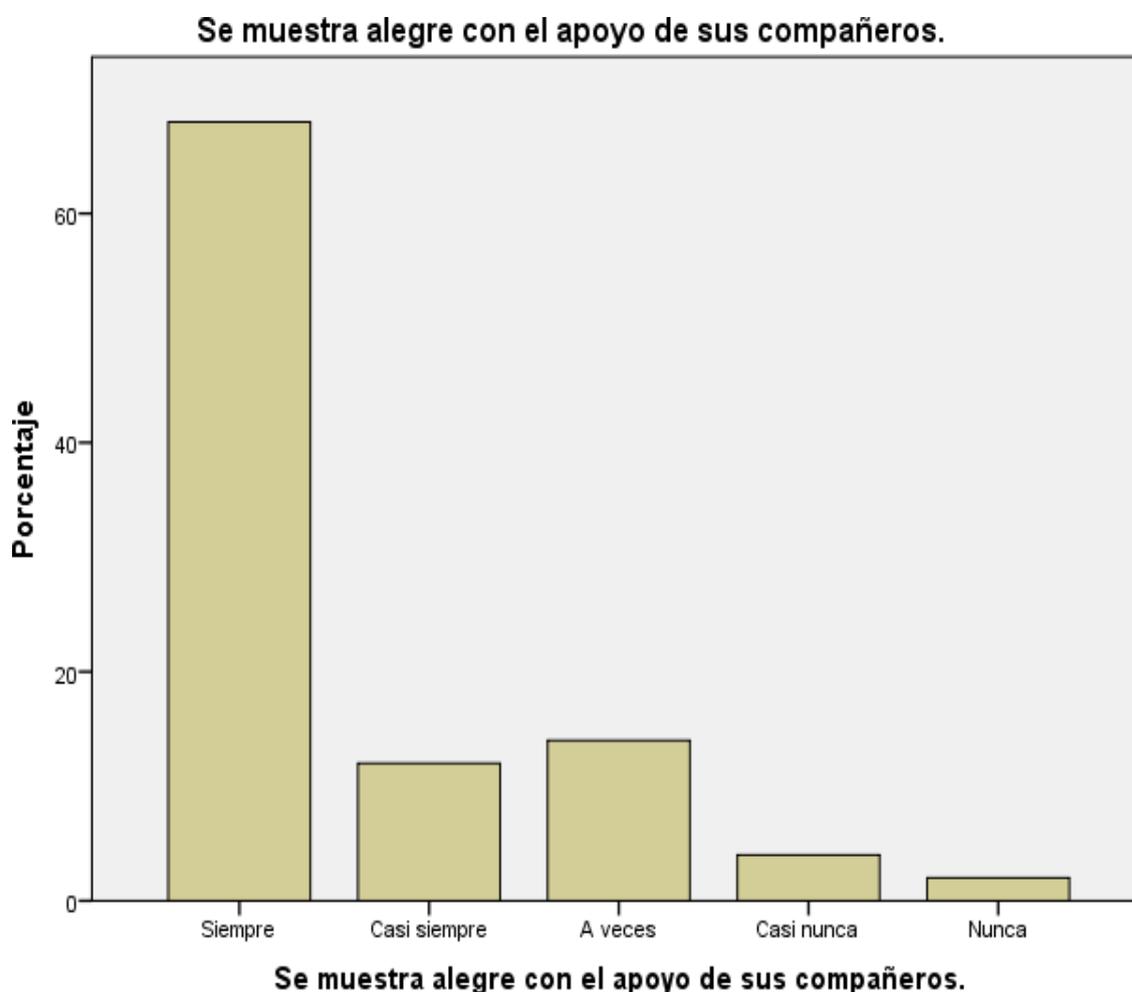
*Figura 12: Se controla antes de atacar a su compañero cuando las cosas no salen como él quiere.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre se controlan antes de atacar a sus compañeros cuando las cosas no salen como ellos quieren; el 8,0% casi siempre se controlan antes de atacar a sus compañeros cuando las cosas no salen como ellos quieren, el 12,0% a veces se controlan antes de atacar a sus compañeros cuando las cosas no salen como ellos quieren, el 6,0% casi nunca se controlan antes de atacar a sus compañeros cuando las cosas no salen como ellos quieren y el 2,0% nunca se controlan antes de atacar a sus compañeros cuando las cosas no salen como ellos quieren.

**Tabla 13**

Se muestra alegre con el apoyo de sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0
	Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



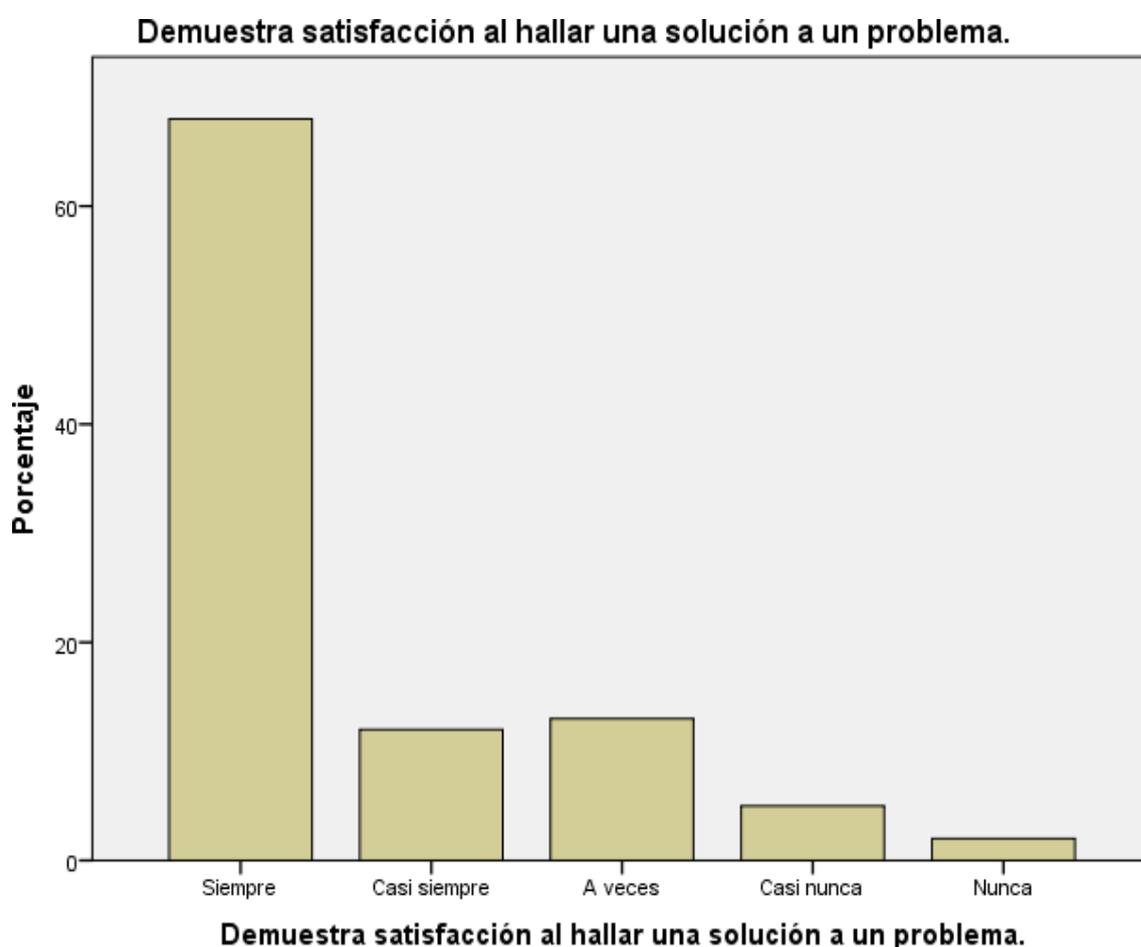
*Figura 13: Se muestra alegre con el apoyo de sus compañeros.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre se muestran alegres con el apoyo de sus compañeros; el 12,0% casi siempre se muestran alegres con el apoyo de sus compañeros, el 14,0% a veces se muestran alegres con el apoyo de sus compañeros, el 4,0% casi nunca se muestran alegres con el apoyo de sus compañeros y el 2,0% nunca se muestran alegres con el apoyo de sus compañeros.

**Tabla 14**

Demuestra satisfacción al hallar una solución a un problema.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



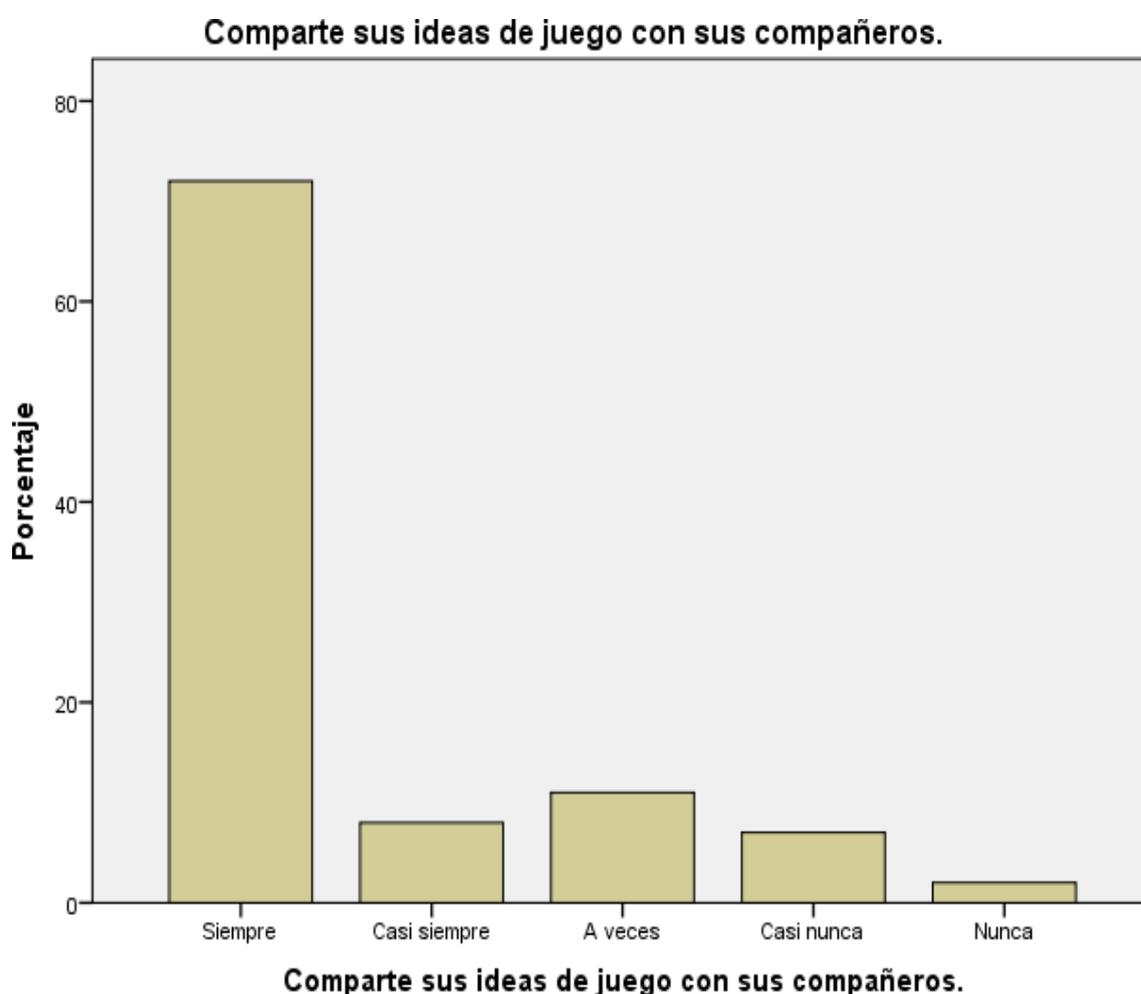
*Figura 14: Demuestra satisfacción al hallar una solución a un problema.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre demuestran satisfacción al hallar una solución a un problema; el 12,0% casi siempre demuestran satisfacción al hallar una solución a un problema, el 13,0% a veces demuestran satisfacción al hallar una solución a un problema, el 5,0% casi nunca demuestran satisfacción al hallar una solución a un problema y el 2,0% nunca demuestran satisfacción al hallar una solución a un problema.

**Tabla 15**

Comparte sus ideas de juego con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	11	11,0	11,0	91,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 15: Comparte sus ideas de juego con sus compañeros.*

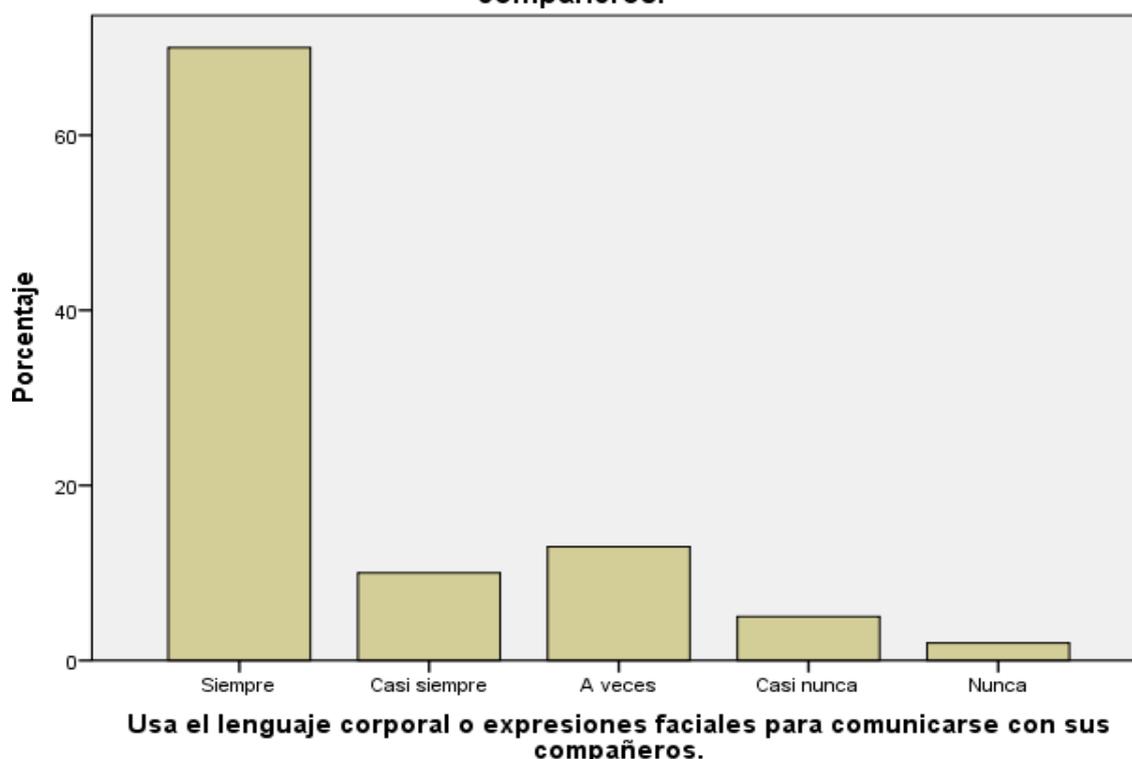
**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre comparten sus ideas de juego con sus compañeros; el 8,0% casi siempre comparten sus ideas de juego con sus compañeros, el 11,0% a veces comparten sus ideas de juego con sus compañeros, el 7,0% casi nunca comparten sus ideas de juego con sus compañeros y el 2,0% nunca comparten sus ideas de juego con sus compañeros.

**Tabla 16**

Usa el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Usa el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros.**



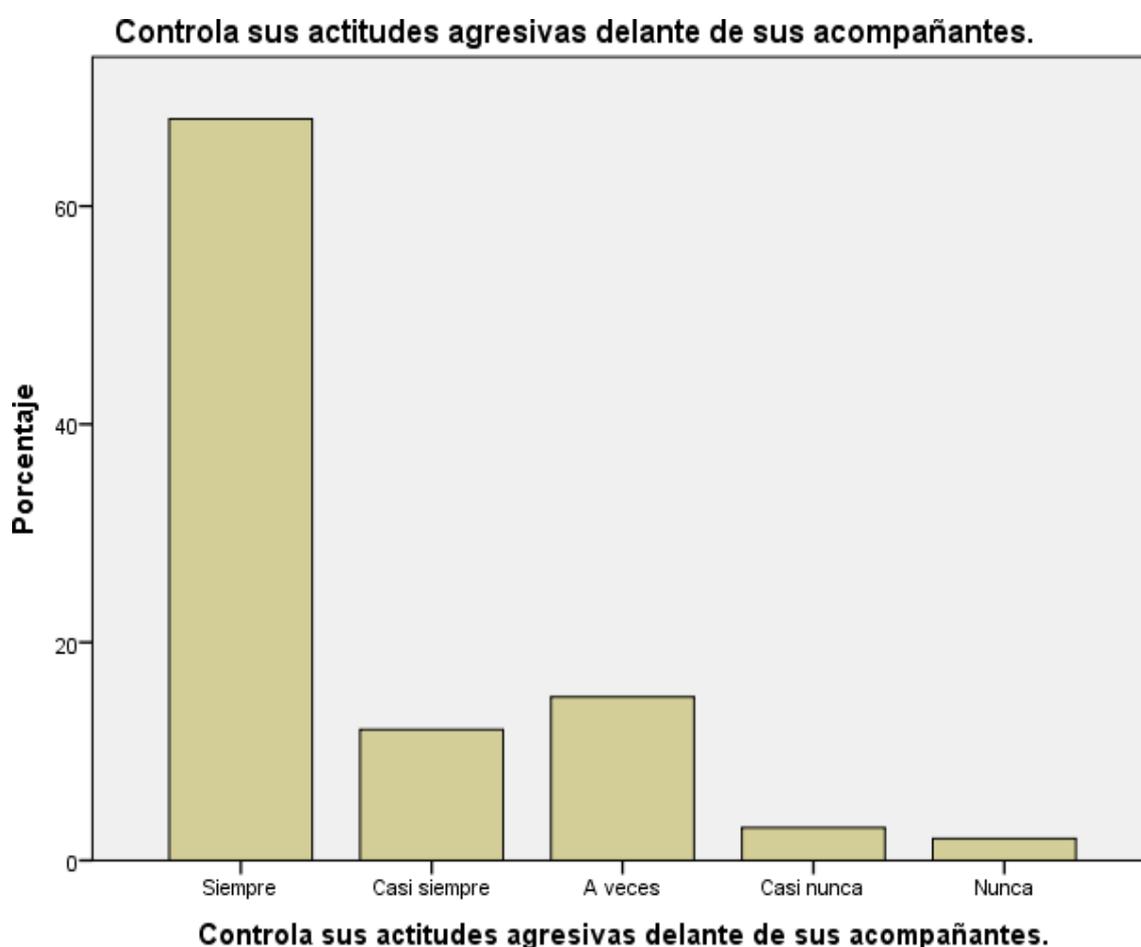
*Figura 16: Usa el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% siempre usan el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros; el 10,0% casi siempre usan el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros, el 13,0% a veces usan el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros, el 5,0% casi nunca usan el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros y el 2,0% nunca usan el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros.

**Tabla 17**

Controla sus actitudes agresivas delante de sus acompañantes.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



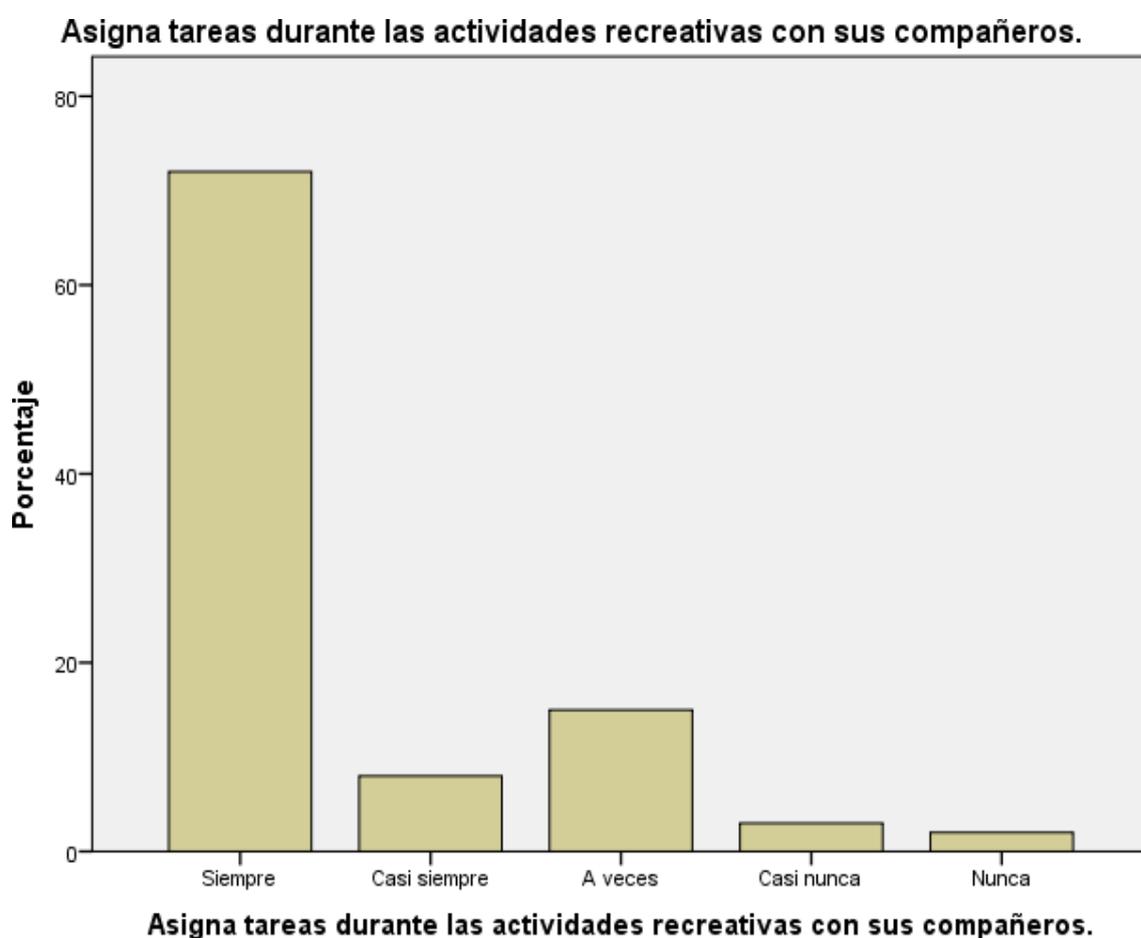
*Figura 17: Controla sus actitudes agresivas delante de sus acompañantes.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre controlan sus actitudes agresivas delante de sus compañeros; el 12,0% casi siempre controlan sus actitudes agresivas delante de sus compañeros, el 15,0% a veces controlan sus actitudes agresivas delante de sus compañeros, el 3,0% casi nunca controlan sus actitudes agresivas delante de sus compañeros y el 2,0% nunca controlan sus actitudes agresivas delante de sus compañeros.

**Tabla 18**

Asigna tareas durante las actividades recreativas con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



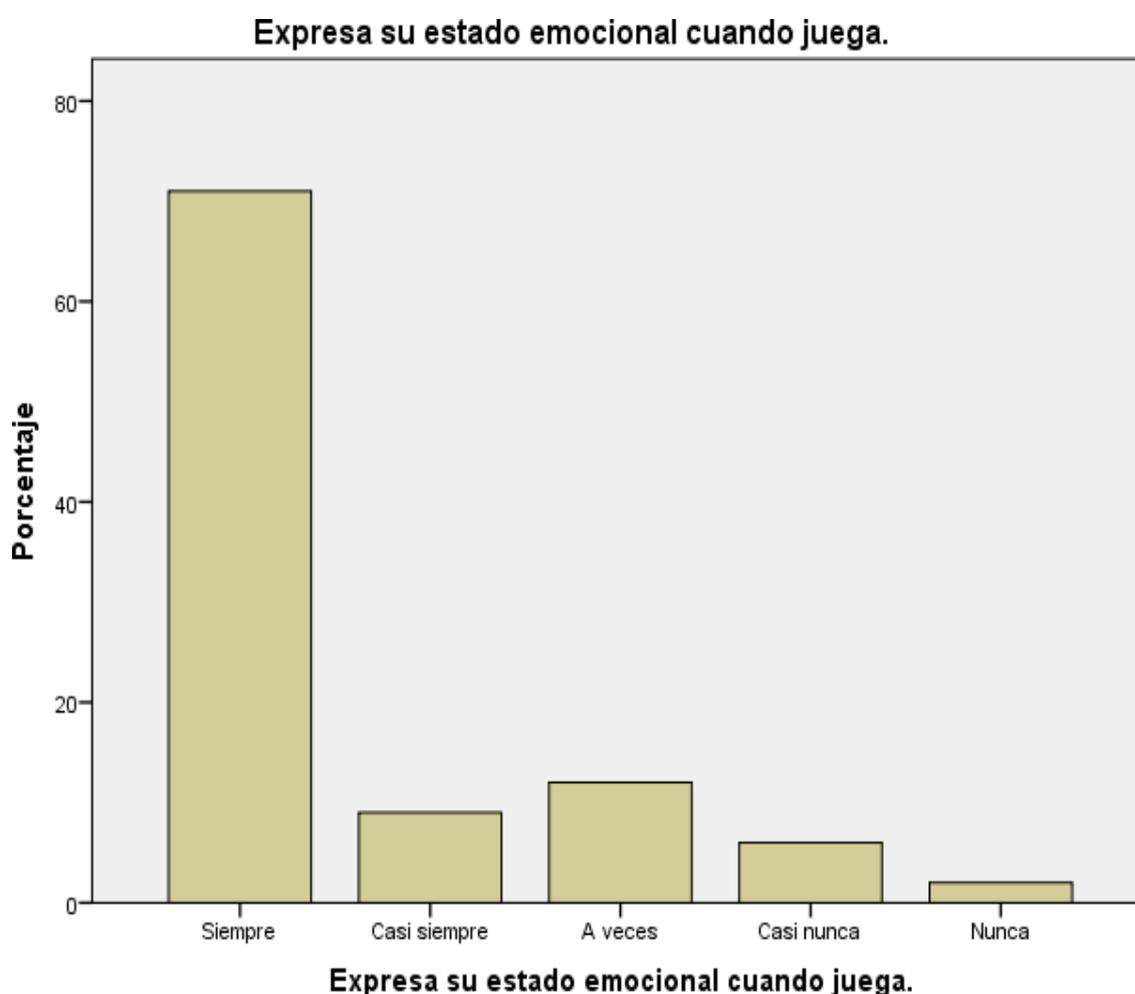
*Figura 18: Asigna tareas durante las actividades recreativas con sus compañeros.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% siempre asignan tareas durante las actividades recreativas con sus compañeros; el 8,0% casi siempre asignan tareas durante las actividades recreativas con sus compañeros, el 15,0% a veces asignan tareas durante las actividades recreativas con sus compañeros, el 3,0% casi nunca asignan tareas durante las actividades recreativas con sus compañeros y el 2,0% nunca asignan tareas durante las actividades recreativas con sus compañeros.

**Tabal 19**

Expresa su estado emocional cuando juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	71	71,0	71,0	71,0
	Casi siempre	9	9,0	9,0	80,0
	A veces	12	12,0	12,0	92,0
	Casi nunca	6	6,0	6,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



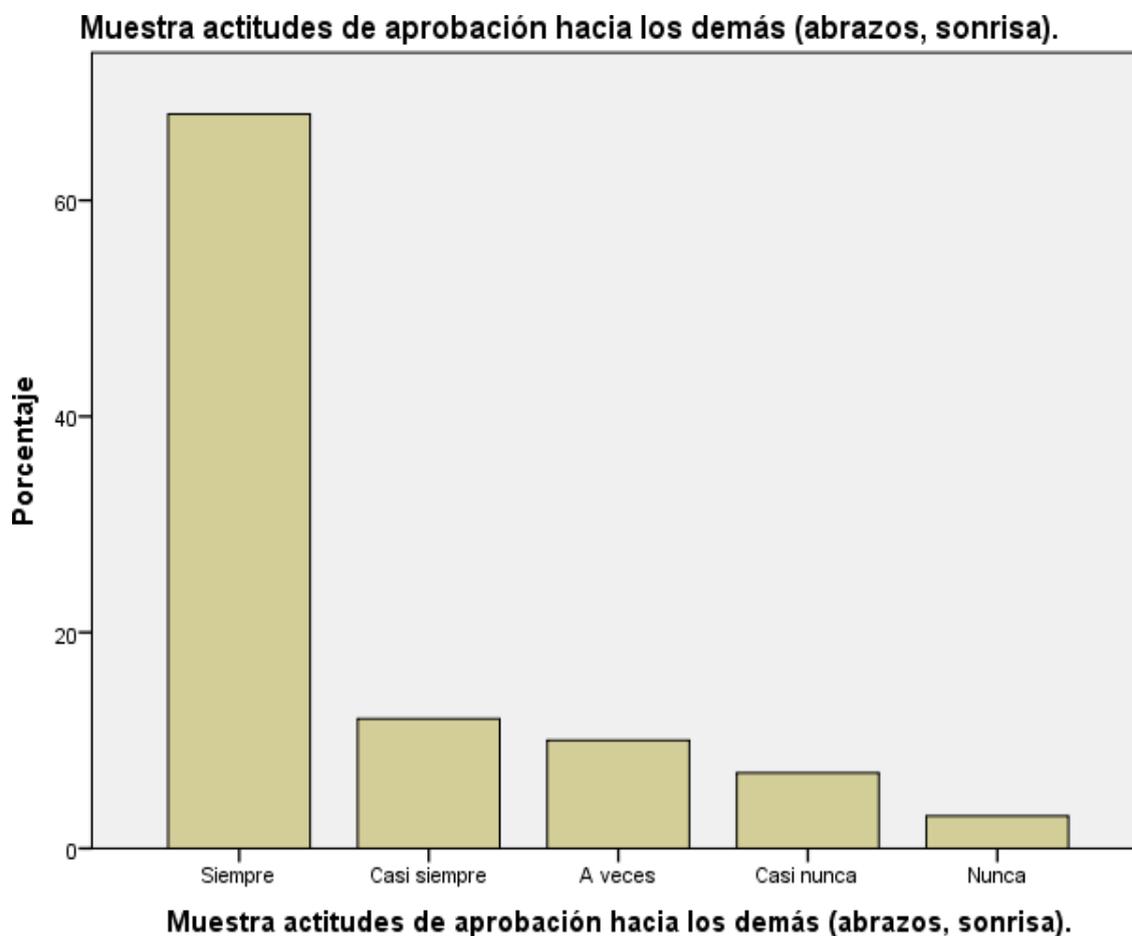
*Figura 19: Expresa su estado emocional cuando juega.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 71,0% siempre expresan su estado emocional cuando juegan; el 9,0% casi siempre expresan su estado emocional cuando juegan, el 12,0% a veces expresan su estado emocional cuando juegan, el 6,0% casi nunca expresan su estado emocional cuando juegan y el 2,0% nunca expresan su estado emocional cuando juegan.

**Tabla 20**

Muestra actitudes de aprobación hacia los demás (abrazos, sonrisa).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0
	A veces	10	10,0	10,0	90,0
	Casi nunca	7	7,0	7,0	97,0
	Nunca	3	3,0	3,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



*Figura 20: Muestra actitudes de aprobación hacia los demás (abrazo, sonrisa).*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% siempre muestran actitudes de aprobación hacia los demás (abrazos, sonrisa); el 12,0% casi siempre muestran actitudes de aprobación hacia los demás (abrazos, sonrisa), el 10,0% a veces muestran actitudes de aprobación hacia los demás (abrazos, sonrisa), el 7,0% casi nunca muestran actitudes de aprobación hacia los demás (abrazos, sonrisa) y el 3,0% nunca muestran actitudes de aprobación hacia los demás (abrazos, sonrisa).

## 4.2. Contratación de hipótesis

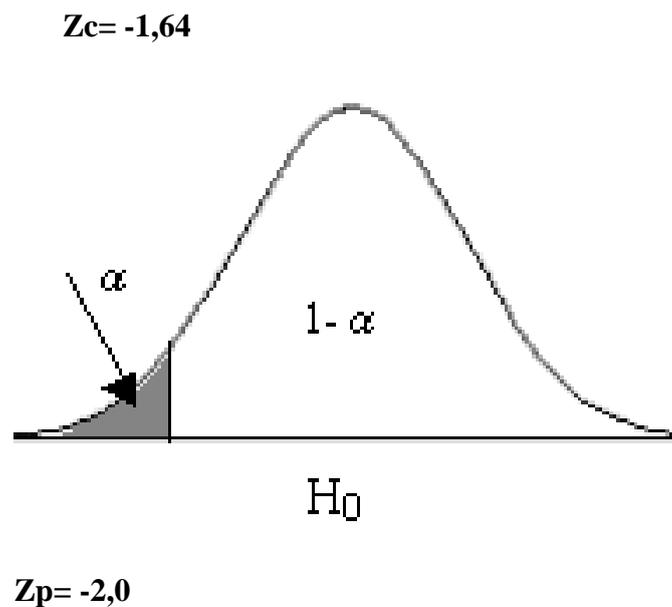
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>**: Las actividades lúdicas no influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

**H<sub>1</sub>**: Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

**Paso 2:**  $\alpha=5\%$

**Paso 3:**



**Paso 4:**

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Bravo (2019), quien en su estudio concluyó que: las actividades lúdicas que los docentes aplican en las etapas iniciales con el fin de desarrollar la esfera social de las niñas y los niños se reducen al entretenimiento, no tienen la debida planificación e intención didáctica, es decir, dejar que los niños enseñen y aprendan a considerar el juego como un recurso didáctico, una estrategia específica para la edad que permite a las niñas y niños desarrollarse bien. También guardan relación con el estudio de Caiza (2016), quien llegó a la conclusión que: La lúdica es una de las actividades esenciales en la vida de niñas y niños, ya que favorece el desarrollo cognitivo, emocional y psicomotor, constituye un recurso didáctico muy importante en la enseñanza y el aprendizaje, ayudando a la socialización de niñas y niños, permitiendo mejorar la expresión y habilidades de comunicación, expresión de emociones y sentimientos, fortalecimiento y mejora de la condición física.

Pero en lo que concierne a los estudios de Ríos (2022), así como Ruiz (2021) concluyeron que: La aplicación de programas de actividades recreativas contribuye a la formación y desarrollo de las habilidades sociales de los niños, favoreciendo así su desarrollo personal. Un divertido programa de actividades diseñado para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años del I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocos, 2020, se evidencia que es eficaz en el desarrollo de habilidades sociales, lo cual se puede comprobar en los resultados; debido a que los niños pueden captar mejor los temas a desarrollar en el aula a través del juego, lo cual estimula su interés por aprender. Los planes de actividades recreativas son una herramienta muy útil hoy en día ya que la educación se ha vuelto virtual para todas las instituciones de educación inicial debido a la emergencia sanitaria provocada por el Covid-19 y permite desarrollar habilidades sociales para facilitar el proceso de aprendizaje.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

- Se comprobó que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”, mejorando las habilidades de expresión y comunicación, expresa emociones y sentimientos, fortalece y mejora la condición física; a través del juego es posible combinar actividades individuales y grupales propuestas por el docente; al mismo tiempo, a través de interacción y vivir experiencias importantes mejora las relaciones sociales.
- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión cognitiva del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”, ya que conoce la situación en la que se encuentra al momento de analizar la situación, conoce las alternativas de solución y aprende a desarrollar un comportamiento confiado considerando la empatía para resolver conflictos. Esto establece la importancia del juego para el desarrollo cognitivo de buenas habilidades sociales para un mejor crecimiento y aprendizaje tanto intelectual como social.
- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión emocional del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”, sintiéndose seguro de sí mismo, y buscará formar parte de un grupo con el que se sienta cómodo y comparta gustos similares. Es decir, el niño reconoce sus emociones cuando expresa sus emociones y transmite mensajes a sus compañeros.
- Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión instrumental del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”, demostrando estas habilidades a través del lenguaje expresivo y gestual, rechazando conductas agresivas, por lo que el 68,0% siempre demuestran satisfacción al hallar una solución a un problema.

## 6.2. Recomendaciones

- A los docentes, sensibilizar a todos los docentes sobre los hallazgos de la investigación, para desarrollar las habilidades sociales de los niños a través de las actividades lúdicas como herramienta didáctica dentro o fuera del aula para promover los valores y conductas de los estudiantes.
- A los docentes, informar a los padres de familia sobre los resultados de la investigación para apoyar el uso continuo de actividades lúdicas de sus hijos en la vida diaria de sus hijos, con miras a un desarrollo saludable y próspero en las interacciones sociales, promoviendo actitudes positivas que sus hijos tendrán en su entorno social la situación enfrentada.
- Considerando que la etapa de la escuela primaria es crítica para el desarrollo integral de un individuo, es importante que la gerencia brinde a las instituciones recursos y prácticas actualizadas para mejorar el proceso de enseñanza.
- Docentes de sus respectivas instituciones educativas participan en talleres de intercambio de experiencias sobre el uso estratégico de las actividades recreativas para que puedan enriquecer su práctica docente con nuevas experiencias en el tema.
- Anime a las niñas y los niños a socializar con otros en la agencia para que no sean tímidos.
- Los docentes de las instituciones educativas deben desarrollar un plan de uso de actividades sociales lúdicas, destinado a ser aplicado en el salón de clases, y desarrollar estrategias metodológicas que les permitan desarrollar sus habilidades, destrezas, habilidades cognitivas y motoras.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográficas

- Agallo, A. (2003). *Dinámicas de grupos*. Guatemala: Piedra Santa.
- Alkon, A. (2006). *Desarrollo social y emocional de los niños*. California Childcare Health Program.
- Baquiáx, J. (2014). *Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego*. Quetzaltenango.
- Betancourt, E., Guazaquillo, E., & Millan, L. (2016). *La lúdica: Herramienta para el fortalecimiento de valores*. Universidad los Libertadores.
- Bravo, V. (2019). *Las actividades lúdicas en el desarrollo social de niñas y niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular "Marianita de Jesús" ubicada en la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón de Santo Domingo de los Colorados Parroquia Chigüilpe*. Santo Domingo: Instituto Tecnológico Superior "Japón".
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. (6<sup>o</sup> Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Caiza, Y. (2016). *Actividades lúdicas en el desarrollo social de niños y niñas de primer año de educación general básica del jardín de infantes "Laura Barahona" de Quito*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Delgado, I. (2014). *Atención y apoyo psicosocial*. España: Paraninfo.
- Díaz, A. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019\\_Diaz-Lajara.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8860/1/2019_Diaz-Lajara.pdf)
- Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Colombia.
- Fernández, A. (2010). *Integración Social de los niños*. Madrid-España: Formativas.
- Fernández, D. (2010). *Didáctica de la Educación*. Madrid: Editez.
- Fernández, V. (2011). *Importancia de la socialización en los niños y niñas*. Psicóloga Clínica y Terapeuta Familiar.
- Flores, D. (2010). *La escuela agente de socialización de los niños*. Cuenca: Universidad de Cuenca.

- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía. IV Congreso Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.
- Guerra, M. (2018). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Guía para planificadores: Día Mundial del lavado de manos*. (s.f.).
- Lascano, S., & Sánchez, T. (2018). *Las actividades lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo. Guía didáctica con actividades lúdicas*. Guayaquil.
- León, H. (2010). *Actividades lúdicas para facilitar el uso de las operaciones básicas de las matemáticas*. Distrito Federal, México: Universidad Pedagógica Nacional.
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. España: Bilbao.
- Matos, R. (2017). *Juegos Musicales: como recurso pedagógico en el Preescolar (Educación Musical)*. CreateSpace.
- Megias, A., & Lozano, L. (2019). *Desarrollo Sociafectivo*. Editex S.A.
- Mesache, R. (2016). *La estimulación temprana como factor principal en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 0 a 3 años del centro integral del buen vivir "Gotitas de Dulzura" de la ciudad de Riobamba durante el periodo 2015-2016*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- MINEDU. (2009). *Pautas para docentes y padres de familia: ¿Cómo apoyar el juego el juego de los niños?* Lima: MINEDU.
- Nan, J. (2019). *La lúdica en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Guía de Actividades Lúdicas*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Peñafiel, E., & Serrano, C. (2010). *Habilidades sociales*. España: Editex.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Ríos, H. (2022). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N°049 "Divino Niño Jesús", Ocros, 2020*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Ruiz, S. (2021). *Aplicación del programa actividades lúdicas para habilidades sociales en estudiantes de la IEI N°430 San José de Berseba, Distrito de Ramón Castilla Loreto 2021*. Iquitos: Universidad Nacional de la Amazonia Peruana.
- Sheines, G. (1981). *Juguetes y jugadores*. Buenos Aires: Bel-grano.

- Troya, Z. (2018). *Actividades lúdicas, para el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 17565 del Caserío San Pedro, Jaén 2018*. Jaen: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Valcárcel, M. (1986). El desarrollo social del niño. *Educar*, N. 9 , 5-21.
- Woolfolk, A. (1988). *Manual de psicología y desarrollo educativo*. México: Prentice-Hall Hispanoamericana.

**Anexo 1:** Lista de cotejo para los estudiantes del primer grado



**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

**PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Instrucciones:** mediante la ficha de observación se dará a conocer el nivel que cada estudiante presenta durante la actividad, por ende, se ha planteado las siguientes alternativas.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>NUNCA</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>A VECES</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>SIEMPRE</b>

<b>N°</b>	<b>ITEMS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>NUNCA</b>
<b>1</b>	Organiza actividades lúdicas					
<b>2</b>	Comunica las estrategias del juego a sus compañeros					
<b>3</b>	Demuestra autonomía en el manejo y utilización de materiales recreativos					
<b>4</b>	Dirige la actividad lúdica junto a sus acompañantes					
<b>5</b>	Se muestra creativo durante el juego					
<b>6</b>	Plantea ideas mientras juega					
<b>7</b>	Planifica las actividades lúdicas junto a sus acompañantes					
<b>8</b>	Transmite sus emociones de felicidad de forma natural					
<b>9</b>	Busca alternativas de solución ante un problema					
<b>10</b>	Muestra gestos de tristeza cuando esta frustrado					
<b>11</b>	Evita tirar objetos en respuesta a su enojo					

<b>12</b>	Se controla antes de atacar a su compañero cuando las cosas no salen como él quiere					
<b>13</b>	Se muestra alegre con el apoyo de sus compañeros					
<b>14</b>	Demuestra satisfacción al hallar una solución a un problema					
<b>15</b>	Comparte sus ideas de juego con sus compañeros					
<b>16</b>	Usa el lenguaje corporal o expresiones faciales para comunicarse con sus compañeros					
<b>17</b>	Controla sus actitudes agresivas delante de sus acompañantes					
<b>18</b>	Asigna tareas durante las actividades recreativas con sus compañeros					
<b>19</b>	Expresa su estado emocional cuando juega					
<b>20</b>	Muestra actitudes de aprobación hacia los demás (abrazos, sonrisa)					

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Título:</b> Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.				
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>MARCO TEORICO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>METODOLOGIA</b>
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera influye las actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <p><b>Problemas específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la dimensión cognitiva del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</li> <li>• ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la dimensión emocional del</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia que ejerce las actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce las actividades lúdicas en la dimensión cognitiva del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> <li>• Establecer la influencia que ejerce las actividades lúdicas en la dimensión</li> </ul>	<p><b>Actividades lúdicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición</li> <li>- La importancia de las actividades lúdicas en la educación de los niños</li> <li>- Actividades lúdicas en la educación</li> <li>- Habilidades que desarrollan los niños y niñas al poner en práctica actividades lúdicas</li> <li>- Principios de la actividad lúdica</li> <li>- Tipos de actividades lúdicas</li> <li>- Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura y la dimensión humana</li> <li>- Clasificación de las actividades lúdicas</li> <li>- Ámbitos de las actividades lúdicas</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b> Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión cognitiva del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</li> <li>• Las actividades lúdicas influyen significativamente en la</li> </ul>	<p><b>Diseño metodológico</b> En esta investigación, usamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a examinar que se recopilan en un instante.</p> <p><b>Población</b> La población en estudio, la conforman todos los estudiantes del primer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima” en el distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2021, los mismos que suman 100.</p> <p><b>Muestra</b> A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p><b>Técnicas a emplear</b> En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas</p>

<p>desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p> <p>• ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la dimensión instrumental del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021?</p>	<p>emocional del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>• Conocer la influencia que ejerce las actividades lúdicas en la dimensión instrumental del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p>	<p><b>Desarrollo social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición</li> <li>- Componentes del desarrollo social</li> <li>- Relaciones sociales</li> <li>- Etapas del desarrollo social</li> <li>- Elementos de la socialización</li> <li>- Dimensiones del desarrollo social</li> <li>- Factores que incurren en la configuración del desarrollo social</li> <li>- Importancia de la socialización</li> <li>- Componentes de las Habilidades Sociales</li> </ul>	<p>dimensión emocional del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p> <p>• Las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión instrumental del desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2021.</p>	<p>de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación desde un método mixto.</p> <p><b>Descripción de los instrumentos</b></p> <p>Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre las actividades lúdicas en el desarrollo social, que consta de 20 ítems con 5 alternativas, en el que se observa a los estudiantes, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
--	---	---	--	--