Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

Actividades lúdicas accesibles y socialización de estudiantes de educación inicial

Tesis

Para optar el Grado Académico de Maestra en Docencia Superior e Investigación Universitaria

Autora

Kelly Julissa Torres Nicho

Asesor

Dr. Julio Macedo Figueroa

Dr. Julio Macedo Figueroa
Asesor

Huacho – Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.

UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR		
NOMBRES Y APELLIDOS	**DNI**	**FECHA DE SUSTENTACIÓN**
Kelly Julissa Torres Nicho	41598808	11/08/2026
DATOS DEL ASESOR		
NOMBRES Y APELLIDOS	**DNI**	**CÓDIGO ORCID**
Dr. Julio Macedo Figueroa	15591634	https://orcid.org/0000-0002-2827-317X
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – POSGRADO – MAESTRÍA:		
NOMBRES Y APELLIDOS	**DNI**	**CÓDIGO ORCID**
Dr. Carlos Alberto Gutierrez Bravo	15616035	https://orcid.org/0000-0003-4568-930X
Dr. Filmo Eulogio Retuerto Bustamante	15588730	https://orcid.org/0000-0002-0341-7755
Dr. Jorge Alberto Palomino Way	15599204	https://orcid.org/0000-0003-1119-4923

KELLY JULISSA TORRES NICHO (2026-037954)

ACTIVIDADES LUDICAS ACCESIBLES Y SOCIALIZACIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL

DGI-POSGRADO 2026
Dirección de Gestión de la Investigación-VRI 2026
DIRECCION DE GESTION DE LA INVESTIGACION

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3591507384

Fecha de entrega
10 jun 2026, 9:56 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
10 jun 2026, 10:00 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
Tesis_final.2026.TORRES_NICHO_Kelly.pdf

Tamaño del archivo
1.1 MB

69 páginas

15.027 palabras

78.360 caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencia excluida

Fuentes principales

20% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todos los niños y niñas que, a pesar de las dificultades que enfrentan en su entorno familiar, luchan con determinación para superar obstáculos y seguir adelante en las aulas, buscando siempre el conocimiento y la superación.

Kelly Julissa Torres Nicho

AGRADECIMIENTO

A mis padres, por su invaluable formación y por haberme dado las herramientas para ser quien soy hoy.

Mi más profundo agradecimiento al doctor Julio Macedo Figueroa, asesor de esta investigación, por su guía, apoyo y generosidad en compartir sus vastos conocimientos, lo que ha sido esencial para el desarrollo de este trabajo.

Kelly Julissa Torres Nicho

ÍNDICE

DEDICATORIA **v**
AGRADECIMIENTO **vi**
RESUMEN **xi**
ABSTRACT **xii**
INTRODUCCIÓN **xiii**
CAPÍTULO I **1**
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA **1**
1.1 Descripción de la realidad problemática 1
1.2 Formulación del problema 3
1.2.1 Problema general 3
1.2.2 Problemas específicos 3
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 4
1.4.1. Justificación práctica 4
1.4.2. Justificación Teórica 4
1.4.3. Justificación Metodológica 4
1.5 Delimitaciones del estudio 4
1.5.1. Delimitación espacial 4
1.5.2. Delimitación temporal 4
1.5.3. Delimitación social 4
1.6 Viabilidad del estudio 5
CAPÍTULO II **6**
MARCO TEÓRICO **6**
2.1 Antecedentes de la investigación 6
2.1.1 Investigaciones internacionales 6
2.2 Bases teóricas 10
2.2.1 Datos históricos sobre el juego 10
2.2.2 Concepto de juego 10
2.2.3 Características del juego 13
2.2.4 Fundamentos de los juegos 13
2.2.5 Beneficios del juego en la socialización 15

2.3 Bases filosóficas 17
2.4 Teorías filosóficas 18
2.5 Definición de términos básicos 20
2.6 Hipótesis de investigación 21
2.7 Operacionalización de variables 22
CAPÍTULO III **23**
METODOLOGÍA **23**
3.1 Diseño metodológico 23
3.2 Población y muestra 24
3.2.1 Población 24
3.2.2 Muestra 24
3.3 Técnicas de recolección de datos 24
3.3.1 Técnicas a empleadas. 24
3.3.2 Descripción de los instrumentos 24
3.3.3 Confiabilidad del instrumento 25
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información 25
CAPÍTULO IV **26**
RESULTADOS **26**
4.1 Análisis de resultados 26
4.2 Contrastación de hipótesis 33
CAPÍTULO V **37**
DISCUSIÓN **37**
5.1 Discusión de resultados 37
CAPÍTULO VI **40**
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES **40**
6.1 Conclusiones 40
6.2 Recomendaciones 40
REFERENCIAS **42**
7.1 Fuentes documentales 42
7.2 Fuentes bibliográficas 42
7.3 Fuentes electrónicas 43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Principales actividades lúdicas accesibles – Aula turno mañana

Tabla 2.- Principales actividades lúdicas accesibles – Aula turno tarde

Tabla 3.- Principales actividades lúdicas grupales accesibles – Aulas mañana y tarde

Tabla 4.- Principales actividades lúdicas colectivas accesibles – Aulas mañana y tarde

Tabla 5.- Comparación de las dimensiones de actividades lúdicas accesibles. Aulas: Mañana y tarde

Tabla 6.- Comparación de socialización de los niños. Aulas: Mañana y tarde

Tabla 7.- Comparación de niveles de socialización

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Principales actividades lúdicas grupales accesibles – Aulas mañana y tarde

Figura 2.- Principales actividades lúdicas colectivas accesibles – Aulas mañana y tarde

Figura 3.- Comparación de las dimensiones de actividades lúdicas accesibles. Aulas: Mañana y tarde

Figura 4.- Comparación de socialización de los niños. Aulas: Mañana y tarde

RESUMEN

Objetivo. - Determinar de qué manera las actividades lúdicas accesibles tienen relación con la socialización de estudiantes de educación inicial. Material y métodos. - El enfoque del presente estudio es cuantitativo, comparativo, puesto que utiliza la recolección y análisis de información para dar respuesta a la problemática planteada. La muestra estuvo constituida por 40 estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02 SMP, Lima, Perú, representada por dos secciones de 20 estudiantes de 4 años, de cada una de ellas, de la institución educativa de Educación Inicial antes señalada Turno mañana y turno tarde. Los cuestionarios utilizados: variable 1: actividades lúdicas accesibles y variable 2: socialización de estudiantes de educación inicial, fueron previamente validados y aplicados por las profesoras de ambos turnos, básicamente bajo la forma de ficha de cotejo. Resultados. - La socialización de los niños del grupo MAÑANA, en el post test, en el nivel SIEMPRE, en promedio alcanza el 58.9%, superando en 11. 5% al promedio del grupo TARDE, que indica que la práctica de las actividades lúdicas accesibles es mejor en la socialización de estudiantes de educación inicial. Además, se puede constatar que la dimensión liderazgo con un 64% de promedio, en el nivel siempre, en el post test es mejor en 8% del grupo MAÑANA en comparación al grupo TARDE. Existe una fuerte diferencia en las dimensiones en ambos grupos a nivel de pre test y post test. Conclusión. - Las actividades lúdicas accesibles tienen relación significativa con la socialización de estudiantes de educación inicial.

Palabras clave: Actividades lúdicas accesibles, socialización de niños, juegos tradicionales en niños.

ABSTRACT

Objective: To determine how accessible play activities are related to the socialization of early childhood education students. Material and methods: The approach of the present study is quantitative, comparative, since it uses the collection and analysis of information to answer the proposed problem. The sample consisted of 40 students from the Enrique Guzmán y Valle UGEL 02 SMP, Lima, Peru, represented by two sections of 20 students of 4 years of age, from each of them, from the aforementioned early education institution, morning and afternoon shifts. The questionnaires used: variable 1: accessible play activities and variable 2: socialization of early education students, were previously validated and applied by the teachers of both shifts, basically in the form of a checklist. Results: The socialization of the children of the MORNING group, in the post-test, in the level ALWAYS, on average reaches 58.9%, surpassing the average of the AFTERNOON group by 11.5%, which indicates that the practice of accessible play activities is better in the socialization of early education students. In addition, it can be seen that the leadership dimension with an average of 64%, in the level always, in the post-test is better in 8% of the MORNING group compared to the AFTERNOON group. There is a strong difference in the dimensions in both groups at the pre-test and post-test levels. Conclusion: Accessible play activities have a significant relationship with the socialization of early childhood education students.

Keywords: Accessible play activities, children's socialization, traditional games in children.

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas accesibles son fundamentales para promover la inclusión y el respeto hacia la diversidad en los entornos educativos y recreativos. Estas actividades permiten que todos los participantes, independientemente de sus habilidades o discapacidades, puedan disfrutar y aprender de manera conjunta.

En la actualidad, existen diversas iniciativas y estrategias para garantizar la accesibilidad en las actividades lúdicas. Algunas de estas estrategias incluyen:

a) Adaptación de materiales y recursos: Se busca utilizar materiales y recursos que sean accesibles para todos los participantes, como, por ejemplo, juegos de mesa con piezas táctiles para personas con discapacidad visual. b) Uso de tecnología accesible: La tecnología puede ser una herramienta poderosa para promover la accesibilidad en las actividades lúdicas. Por ejemplo, existen videojuegos accesibles para personas con discapacidad motora o visual. c) Diseño de actividades inclusivas: Es fundamental diseñar actividades que permitan la participación de todos los participantes, independientemente de sus habilidades o discapacidades. Por ejemplo, juegos de equipo que no requieran habilidades físicas específicas.

Las actividades lúdicas accesibles son fundamentales para promover la inclusión y el respeto hacia la diversidad. Al adaptar materiales y recursos, utilizar tecnología accesible y diseñar actividades inclusivas, podemos garantizar que se democratice y todos los participantes puedan disfrutar y aprender de manera conjunta.

La socialización en la educación infantil temprana es un proceso fundamental para el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños. El proceso de socialización es crucial para que los niños desarrollen habilidades sociales, emocionales y cognitivas, lo que les permite interactuar eficazmente con los demás. Algunos beneficios de la socialización incluyen: a) Desarrollo de habilidades sociales: Los niños aprenden a compartir, cooperar, comunicarse y resolver conflictos eficazmente. b) Mejora de la autoestima: La socialización ayuda a los niños a construir una imagen positiva de sí mismos y a sentirse valorados y respetados por los demás. c) Desarrollo cognitivo: La socialización promueve el desarrollo cognitivo al permitir que los niños aprendan de los demás, compartan ideas y colaboren para resolver problemas.

En resumen, la socialización es un aspecto fundamental de la educación inicial. Al fomentar la socialización, los niños pueden desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas que les permitan interactuar de manera efectiva con otros y tener éxito en la vida. Esta investigación relaciona las actividades lúdicas accesibles y socialización de estudiantes de educación inicial en la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

La recreación hoy se transforma en una manera de vivir saludable, instructiva, recreativa y educacional que tiene como objetivo la unidad entre los individuos y el respeto entre sí. Es de manera planificada y organizada, teniendo en cuenta los deseos, las preferencias y las edades, por lo que mi labor se dirige hacia los niños, ya que para ellos es la forma más eficaz de ayudarlos a desarrollar su físico e intelectual, al tiempo que les proporciona una generación saludable, de manera que la necesidad de proporcionar una asistencia recreativa, deportiva y cultural para la población es cada vez más grande, por lo que expresaba anteriormente.

Hoy por hoy, todo sistema de educación pasa por una transformación en dirección a aumentar su capacidad y perfeccionar su funcionamiento. Estos nuevos cambios demandan enormes esfuerzos y esmero por parte de los estudiantes, quienes, para poder estudiar eficazmente, requieren utilizar al máximo las horas de estudi, y es una condición fundamental para la correcta recreación de su figura, por lo que planificar el tiempo libre de ellos es una labor de gran importancia para la sociedad, esto demuestra no solo la manera en que se planifica la distribución de las horas de estudio, sino también la importancia de la distribución del tiempo libre de los estudiantes.

Debido a la importancia de proveer una generación con una salud física, equitativa y en armonía, se hace cada vez más necesario para la comunidad. La nación que nosotros somos realiza una actividad extraordinaria en la creación de cultura, ideología, arte, deporte y educación general, intentando atender las peticiones y necesidades de cada uno de los individuos de la comunidad.

La organización de los tiempos de juego en forma de condicionamiento necesario para la manifestación espiritual de la personalidad, es decir, que planificarlos de manera racional tiene una importancia social grande, esto demuestra que no solo es importante en el ámbito de la planificación de los estudios, sino que es igualmente importante una buena administración del tiempo libre de los estudiantes con el fin de que contribuyan a su completo desarrollo físico y mental.

En concordancia con esto, consideramos que es necesario realizar actividades lúdicas recreativas que sean asequibles, planificadas por instituciones educacionales y/u organizaciones benéficas, que además aporten un valor físico y espiritual a la vida de los niños.

Las actividades de tipo físico recreativo son aquellas que el individuo hace por su cuenta, en su tiempo libre, con el fin de desarrollar su cuerpo, divertirse y, además, progresar personal. Estas intentan conseguir la mayor satisfacción posible de las necesidades de desplazamiento del ser humano con el fin de conseguir finalmente salud y diversión. De esta forma podemos deducir que tiene un gran significado para la comunidad.

La disposición y planeamiento de las mismas actividades está sujeto a la edad de los asistentes, sus preferencias e intereses, y la cultura que es necesario para llevar a cabo. La planificación y convocatoria de actividades de recreación deben ser del agrado de la comunidad, de modo que respondan a los deseos colectivos e individuales, y así contribuyen a preservar la esencia lúdica y motivacional de la actividad.

En base al avance logrado y a la urbanización, es casi imposible hallar en la comunidad zonas con características apropiadas para que los infantes se queden a jugar, por esta razón en nuestro oficio nos dedicamos a planificar una sucesión de labores y la creación de áreas de recreación donde los niños puedan hacer su tiempo libre en la comunidad.

Durante las mediaciones realizadas se evidenció que para llevar a cabo juegos:

Las posibilidades que se ofrecen de actividades no son correctas.

-No hay diversidad en las ideas de recreación.

-No intrigan zonas en donde se puede realizar una actividad física de recreación.

Las acciones no se llevan a cabo de manera constante.

- La comunidad no está conforme con los planes que se establecieron.

Además, de la comodidad de comunicar, de compartir sentimientos y emociones de grupo, a su vez, se añaden posibilidades para la formación de la psique y la socialización, de una conducta altamente moral, de expresión y autoafirmación, además de la ayuda que da a las familias en la educación de sus infantes y la positiva influencia que tiene sobre las relaciones sociales en general.

En la presente investigación: Actividades lúdicas accesibles y socialización de estudiantes de educación inicial, lo que se aspira es relacionarse con actividades que brinden provechos, que contribuyen al desarrollo de su cuerpo, su intelecto y su educción en general, además de poseer una vida social.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera las actividades lúdicas accesibles tienen relación con la socialización de estudiantes de educación inicial?

1.2.2 Problemas específicos

¿ Cómo las actividades lúdicas grupales tienen relación con la socialización de estudiantes de educación inicial?

¿ Cómo las actividades lúdicas colectivas tienen relación con la socialización de estudiantes de educación inicial?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar de qué manera las actividades lúdicas accesibles tienen relación con la socialización de estudiantes de educación inicial.

1.3.2 Objetivos específicos

a) Establecer de qué manera las actividades lúdicas grupales tienen relación con la socialización de estudiantes de educación inicial.

b) Demostrar de qué manera las actividades lúdicas colectivas tienen relación con la socialización de estudiantes de educación inicial.

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación práctica

Hay una circunstancia real de ansiedad de parte de los profesores que están en pleno empleo profesional, debido a que tienen que ejecutar casos prácticas de juegos lúdicos factibles en las diversas fases de socialización de los niños de inicial.

1.4.2. Justificación Teórica

Debido a los cambios que se han dado cambios en la sociedad contemporánea, que incluye a las nuevas generaciones de niños de 5 años, es importante actualizar los planteamientos de Piaget, Vigotsky, Montessori y otros investigadores que realizaron sus propuestas en los siglos XIX y XX, y que muchos de ellos han ingresado en el grupo de inaplicables, por tanto, se requieres nuevas propuestas asumiendo temas de Neurociencias, Inteligencia Artificial, entre los más importantes.

1.4.3. Justificación Metodológica

La investigación se justifica adquiere vigencia por que utilizará el método científico para llegar a conocer cómo es la relación entre la realización de actividades lúdicas accesibles y el proceso de socialización de niños de 4 años.

1.5 Delimitaciones del estudio

1.5.1. Delimitación espacial

La población está constituida por estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

1.5.2. Delimitación temporal

Se realizará en el año académico 2024 y tiene el carácter transversal.

1.5.3. Delimitación social

Está constituida por dos secciones de 20 estudiantes de 4 años cada una, lo que permite realizar la comparativa del caso. Turno mañana y tarde.

1.6 Viabilidad del estudio

El proyecto de investigación es viable porque ha superado las siguientes evaluaciones básicas: evaluación técnica y posee los elementos de desarrollo necesarios que requiere el posgrado. La comprobación de un presupuesto, que está resguardado por el investigador y que garantiza su inversión. La investigación en la cual se basa la Evaluación ambiental, por tratarse de un estudio observacional de gran magnitud y que se ciñe exclusivamente al ámbito académico, no posee efectos dañinos para ninguna de las partes del ecosistema. La evaluación socioeconómica, la financiación y el equipamiento de apoyo están comprometidos de manera correcta y se encuentran en funcionamiento para una adecuada colaboración.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Contreras (2006) sugirió utilizar el juego tradicional como estrategia de aprendizaje para promover el desarrollo integral de niños en edad preescolar en la región de Campo Elías, Mérida. Este estudio empleó un enfoque cuantitativo, implementado como un proyecto orientado a la acción, complementado con investigación descriptiva y encuestas de campo. La muestra contenía a 1031 profesores de preescolar que ejercían su labor en parroquias de zonas urbanas, además de 51 profesores más, y se usó la misma escala de puntos en la encuesta. Este análisis se propicia a seguir los pasos preliminares del procedimiento científico, concentrándose en la dicción y la inducción. Los resultados evidenciaron que los profesores casi nunca utilizan el juego tradicional con el objetivo de promover la diversidad de formas de pensar de los niños y que no existe una deficiencia en los planes de estudios nacionales que promuevan diversas maneras de jugar, además que la formación profesional de los docentes está retrasada (p. 20).

Durán (2003) señaló en su estudio que las actividades lúdicas para promover el desarrollo psicomotor de niños en edad preescolar se basan en un modelo de proyecto práctico derivado de una investigación descriptiva y de campo. Participaron catorce docentes, quienes utilizaron un cuestionario escrito previamente validado y confiable. Los provechos se muestran en forma de cuadro, y el estudio de descripción se ha descrito anteriormente. El análisis acabó demostrando que los profesores no utilizan recursos lúdicos para estimular el desarrollo de la psicomotricidad de los infantes en la etapa preescolar; además los

jardines de infantes entrevistados no poseían herramientas didácticas para realizar diversas actividades lúdicas (p. 20).

Lantigua (2007) citó en su estudio la labor de los estudiantes de la Academia Comunitaria de Deportes y Cultura El Fundador, en Matanzas, para proteger y promover los juegos infantiles tradicionales. Como parte de su estrategia de implementación, ofrecieron cursos educativos adicionales para niños de la localidad y los animaron a participar en competencias, lo que les permitió comprender y practicar mejor estas actividades lúdicas. Estas actividades se extendieron posteriormente a la población juvenil (p. 21).

Boluarte (2000) hizo una investigación y presentó los siguientes resultados: La utilización de un programa de adiestramiento en habilidades de socialización con adolescentes incrementa significativamente la capacidad de conversación verbal. Los integrantes del grupo experimental mejoraron sus puntuaciones promedio en comparación al grupo control. Efectuaron un incremento en sus habilidades de conversación; en sus hábitos de limpieza; en sus reglas de cortesía; en su amabilidad; en su independencia; en sus habilidades de planificación, y en su integración y en sus relaciones con los demás.

Las zonas y López (2011) en su investigación finalizan que: La actividad física habitual apoya la correcta aportación de nutrientes al cerebro además de participar en otros procedimientos cerebrales, esto ayuda a que las neuronas se fortalezcan y se estimulen aún más, y el nacimiento de nuevas neuronas en el hipocampo, una zona del cerebro liên quan a la memoria y al aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Calderón, Huallpa y Muñiz (2000) llegaron a la conclusión de que: a través del juego, una persona se adhiere a cualquier contexto social en el que puede interactuar con otras personas, sus costumbres, su historia, sus habilidades, sus conocimientos, sus prístinos, sus costumbres, su historia, sus prístinos, y todo lo que se forma entre ellos, como se puede ver en los resultados de cada. El partido. La humanidad es básicamente un ser comunitario y requiere colaboración y comunicarse con los otros, de esta forma se desarrolla la lengua y diversas habilidades de la comunidad.

Martínez, Contreras y Pérez (2009) llegaron a la conclusión de que la psicomotricidad es un área de conocimiento que tiene en cuenta la figura del alumno como una persona con características psicológicas y que actúa sobre su cuerpo y su entorno, particularmente en el ámbito del movimiento, relacionado con las habilidades de socialización que se encuentran ampliamente desarrolladas, como la capacidad de escucha o la socialización del alumno mediante métodos y estrategias acordes. Este análisis se relaciona con el que realizamos en el trabajo a través de la variable que depende, ya que ambos tienen como propósito desarrollar habilidades de socialización, esto es, el ser humano es esencialmente un ser social y requiere de otros para ser consciente de las interrelaciones que tiene con el ecosistema. Hay pruebas de que diversas variedades de juegos apoyan la conversación entre personas, debido a que los parámetros y reglas asociados a cada tipo de juego se transmiten en función de la edad de la persona.

Quispe, Miranda y Taype (2005) llegaron a la conclusión de que los juegos son la manera más lúdica para que los infantes y infantes mejoren, crecen y se potencian. Utilizar los juegos con un objetivo dentro de las clases mezcladas es una manera de aumentar la suma de individuos jóvenes y, por lo tanto, desarrollar sus vínculos sociales y, en consecuencia, sus habilidades. Uno de los métodos más antiguos para aprender cosas a los niños se basa en el juego, por su parte, este se transforma en un incentivo para la socialización y de esta manera tiene una influencia sobre la salud psicológica y, por último, la hermosura del cuerpo.

Damián (2011) llegó a la siguiente conclusión en su estudio: 1) La utilización de juegos tradicionales está cercanamente asociada a la fuerza Académica de los estudiantes de primer año del instituto de la UNMSM y tuvo como consecuencia una potencia de 72.4%, que corresponde a la hipótesis de investigación desarrollada con una seguridad del 95%. La utilización de juegos tradicionales, encarnados a través de los juegos de deportes, está cercanamente asociada con la aptitud Académica que tienen los estudiantes de primer año de secundaría del instituto Aplicado de la UNMSM, y tiene una correlación del 77.7%, que es consistente con el diseño de la investigación. Haz una verificación con una exactitud del 95%. 3) El empleo de juegos tradicionales (al igual que los juegos de lanzamiento) está cercanamente relacionado con el desempeño Académico de los estudiantes de primer año de secundaria de la Universidad de Ciencias Aplicadas de la UNMSM, y tiene como consecuencia una probidad del 95% en el diseño. 4) El uso de juegos

tradicionales, encarnados a través de los juegos de pelota, está cercanamente asociado con la capacidad del intelecto de los estudiantes de primer año de secundaria de las universidades que están adheridas a la UNMSM, y tiene una magnitud del 80.9%, que corresponde a la hipótesis del 95% de fiabilidad de la encuesta. En el puesto 5, el empleo de juegos tradicionales, parecidos a los juegos de precisión, está relacionado significativamente con el éxito del aprendizaje de los estudiantes que ingresan a la escuela pública de la UNMSM, y tiene como consecuencia el 62.0%, que corresponde a la hipótesis planteada en el estudio de Nivel de confianza del 95%. En general, el recreo tiene un rol significativo dentro del progreso de los menores, ya que les proporciona la satisfacción de realizar labores, cambiar de forma, amalgamarlas y exhibirle sustento a través del juego como forma de comunicación con los humanos.

Camacho (2012) hizo su investigación y finalizó en su análisis: a) Los juegos en grupo ofrecen a los estudiantes la ocasión de desarrollar las habilidades de comunicación, las habilidades organizativas y la posibilidad de practicar las habilidades sociales entre los compañeros. b) Hay muchos juegos que se adaptan a la esencia del juego en equipo. El análisis seleccionado cinco formas de juego que facilita un mejor empleo de ciertas habilidades de la sociedad, particularmente en el ámbito de la substitución violenta. El partido en grupo incentivado dentro del salón es otra ocasión para promover los conocimientos de grupo de una agrupación de alumnos y además puede colaborar con el ambiente del salón. La ejecución de los trabajos en grupo se apoya en la utilización correcta de los recursos de conversación y sociales. El juego en cuestión posee características muy interesantes que requieren la colaboración de las personas para conseguir los objetivos y asegurar la participación activa de los asistentes. Contiene una diversidad de juegos, entre ellos se encuentran las reglas, los materiales y las salas de especialidad. e) Las habilidades culminantes del grupo se mejoran constantemente dentro del ámbito del proyecto del juego. Las habilidades relacionadas a las emociones y la agresión se incrementaron significativamente dentro del conjunto en el momento en que utilizaron el programa de juegos. g) No hay alteraciones importantes en las habilidades fundamentales en el momento de llevar a cabo.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Datos históricos sobre el juego

La primera vez que se jugó fue durante el 3000 a.C. Se considera que el juego es un pedazo de la vivencia de los humanos, además que se encuentra en cada civilización. En referencia a la crónica de la actividad, no se trata de una herencia de ninguna región o época, sin embargo, en base a los datos de la historia, Heródoto fue el primero en informarnos que la ciudad de Lidia era el lugar de los juegos. Origen: "Durante el imperio de Atis se hizo falta de alimentos en todo el territorio y una violenta crisis de hambre anegó la totalidad de la nación. La comunidad lo soportó por una extensa cantidad de tiempo, no obstante, más tarde, en el momento en que sucedieron las desgracia no cesaron, intentan, sin embargo, las maneras de pasar el tiempo que hallaron, por esta razón crearon los dados, las canicas y además todos los distintos juegos salvo el ajedrez, que fue reproducido en una nación diferente. Otro motivo, debido a la historia, es la procedencia de la palabra ludus, que se deriva de una única palabra del latín, Ludus, y si se prueba que es un hecho comprobable, difiere entre las diferentes naciones que existían antes de que se estrenara; así, por ejemplo, ciertas civilizaciones, como las judías, las consideran totalmente legítimas, en tanto que otras, como las hindúes, las repiten fuertemente. En el pueblo de Israel, la comunidad adoptó este paradigma de conocimiento popular: "Todo lo que agrada al ser humano, agrada a Dios", y debido a esta definición, la actividad lúdica no es posible dejarla de lado, ya que es una actividad recreacional para los individuos (Sanchidrián y Ruiz, 2010). A lo largo de la historia, se ha considerado que el juego es un método para aprender porque se usó en las primeras sociedades con el objetivo de desarrollar las habilidades de cazadores, pescadores, cultivadores y otros individuos de la comunidad. Los films que se transmiten de generación en generación asisten a los menores a comprender los pasos del día a día.

2.2.2 Concepto de juego

El juego es una importancia del ser humano. Todos los seres humanos se forman vínculos con su entorno familiar, físico, social y cultural a través del juego. Es una palabra muy complicada, extensa, multifacética, que hace que sea complicada de encuadrar. De acuerdo a los especialistas, el término " juego" tiene procedencia en

dos palabras del idioma latino: "iocum y ludus-ludes", que se corresponden a una actividad lúdica, diversión, juego y a menudo se utilizan indistintamente con el término " actividad de juego".

El Diccionario de la Real Academia lo describe como una actividad de entretenimiento regulada por las reglas de ganar o perder. A partir de la definición, es posible sostener que el triunfo que obtuvimos en la lucha no apoya en la consecución de los objetivos de vida más importantes, y la derrota no representa una intimidación para el ánimo de la existencia. A pesar de ello, su indecisión ineludible y la subjetividad de diferentes credos hace que la definición que se ofrece no sea más que un relato unidimensional del juego. Es posible sostener que los juegos, al igual que cualquier otra cosa que se encuentre en la sociedad, no son definibles de manera matemática, por lo que las definiciones únicamente muestran ciertas particularidades.

Por otro lado, la actividad lúdica “consiste en una meta propia, aunque normalmente se hace por una razón ajena” (Sánchez Cerezo, 1995, pág. (2408) La actividad lúdica es una actividad reconfortante en oposición al oficio, no existe una definición unificada por parte de diferentes expertos y teorías, como es el caso de las teorías clásicas, deductivas, psicológicas y sociológicas, que tienen como eje la jugosidad. Piaget, por ejemplo, en su hipótesis de que se trata de una conducta de tipo psicológico, define al juego como una conducta de dirección, en el periodo que se orienta hacia los sentidos, el juego no se diferencia de las otras conductas más que por su carácter lúdico y por las reacciones en forma de círculo que tiene el niño. En su pensamiento, la manera en la que los niños juguetean está en función de las estructuras de pensamiento durante la evolución, diferenciando tres clases de juegos; juegos con sentido motor, juegos simbólicos y el juego de normas.

Vygotsky, en su entendimiento de la teoría socio genética, considera que el juego es una actividad mental no planificada que se produce en el contexto de una sociedad y que tiene efectos sobre el desarrollo del conocimiento. La hipótesis de Vygotsky es un concepto sociocultural y supone que no todo juego genera una zona de progreso próximo en el menor, únicamente en el momento en que se genera una circunstancia ficticia relacionada a ciertas reglas de comportamiento.

Tanto la teoría de Piaget como la de Vygotsky concuerdan que el juego es un espacio de complacencia, sin embargo, son distintas, Vygotsky habla de deseos y necesidades de conocimiento y cree que el juego es la primordial actividad que

hace el menor, lo considera como una actividad cultural. El juego tiene importancia en la formación de los niños porque les genera satisfacción en realizar labores, en fantasear, en relacionarse con los otros y todo lo que implica la edad del menor. En la etapa preescolar, el juego es una buena táctica que tiene efectos positivos, aunque no se tiene la certeza de cuál es el tipo de juego que se quiere realizar, la etapa preescolar es un momento ideal para empezar a desarrollar los juegos.

Hueyzing (1987): El juego es una actividad recreacional o de entretenimiento que se lleva a cabo en un periodo de tiempo y en un lugar específico, bajo una serie de reglas que son totalmente imperative. Aunque la actividad se realiza de manera voluntaria, tiene un objetivo y se acompaña de sentimientos, emoción y conocimientos. El ánimo es distinto al de las acciones habituales. Gutton (1982): Es una manera extraordinaria de que los niños manifiesten sus sentimientos. Cagigal (1996): El componente del mensaje que contiene acciones libres, espontáneas, desinteresadas y de poca importancia que se realizan de acuerdo a normas preestablecidas o a improvisos dentro del ámbito de la vida común es la fuerza.

El juego es un entretenimiento gratuito y apacible que no tiene como objetivo externo la propia actividad y se realiza por placer o por necesidad de la misma. Es una conducta que requiere de acción física, mental y emocional, y que se encuentra en cada civilización. A lo largo del juego, los asistentes, sean niños o personas mayores, tienen la posibilidad de instruirse, explorar el planeta, desarrollar habilidades motoras, cognitivas y sociales, además de expresar su creatividad e ingenio.

El juego es cualquier actividad recreacional, esto es, que se realiza con el fin de distenderse y no con el objetivo de producir o utilizar algo. Es una actividad fundamental que tiene el ser humano, relacionada con la diversión y la socialización, además que se encuentra en varias especies de animales, particularmente en el momento en que están crudos. Hay muchas y diversas formas de jugar. Ciertas no requieren la asistencia de otra persona, en cambio, otras requieren de ciertos objetos lúdicos, o sea, juguetes. En los dos casos, el juego tiene un rol significativo durante las fases de formación del ser humano, además en los intervalos de la edad adulta.

2.2.3 Características del juego

Las particularidades más importantes sugeridas por Garvey (2001), quien resaltó las siguientes características:

- El juego es reconfortante, alegre y a pesar de que no vaya acompañado de indicios de placer, se valorará con agrado ya que se completa.
- Los juegos no poseen metas u objetivos que no sean intrínsecos y además no sirven para ningún otro propósito.
- El partido es impelido y deseado.
- Esto está sujeto a elección, pero el escogido por el alumno es libre.
- Los juegos requieren la colaboración activa de los contendientes.
- Los juegos alteran la realidad externa y generan un universo de ficción.
- A pesar de que algunos la consideran como una actividad lúdica, es posible practicarla a lo largo de la existencia.
- Está sujeto a herencia.
- Organice los eventos de una manera que le sea particular.
- Facilita la labor de socialización.
- Cumple los objetivos de igualdad, integración y reinserción.
- No es necesario utilizar materiales para el juego.
- Reglas que los participantes conceden.

2.2.4 Fundamentos de los juegos

De acuerdo con Núñez (2011), se puede afirmar que el primer momento en el que se inicia algún tipo de juego, tanto en la escuela como en los cursos libres, es en los juegos tradicionales y populares, estos últimos, requieren de una formación inicial en la edad correcta para preservar los diferentes periodos o fases de desarrollo de la menor. Son acciones que posibilitan diferentes formas de desarrollar personal. Basándose en el estudio de Vadel (2010), los principios:

- Integración en el conjunto: como eje principal de la conversación entre personas de iguales:
- A conciencia y el desarrollo del cuerpo.

- Practicar la lateralidad y la coordinación del cuerpo completo utilizando todas las partes del cuerpo.
- Percepción del tiempo: a través del movimiento, los infantes se educan en torno a la sensación de velocidad, el sobresfuerzo y las pausas que tiene el mismo.
- Estructura espacial: a través de diferentes métodos de organización, los alumnos identifican su distribución corporal y la de sus alrededores.
- Estructura temporal: la variedad de movimientos y cambios de velocidad del juego facilita la comprensión de la duración, el ritmo y la velocidad de los diferentes comportamientos.
- Enriquecimiento del lenguaje: a través del juego de narraciones, los niños mejoran la capacidad de expresión y además aprenden la manera correcta de articular las palabras, de manera que pueden ampliar su vocabulario.

Culture humana integral: La importancia del aprendizaje de los juegos tradicionales se puede resumir en las tres áreas siguientes:

Habilidades motoras básicas:

- Desarrollar la fuerza y la resistencia (correr, capturar, saltar).
- Desarrollar fuerza y potencia (luchar, pelear, atacar y defender).
- Practicar la flexibilidad (encaje, equilibrio, movilidad de articulación).

Habilidades con base psicomotora

- Incrementar la comunicación entre los diversos ámbitos (adaptarse a diferentes circunstancias y generar nuevas respuestas).
- Aumentar el conocimiento corporal (en comprender las partes del cuerpo y las maneras de moverse). Se acomodan los puestos (en base a la actividad y movimientos del juego).
- Organizar representaciones en forma de espacio temporal (el desarrollo de distintos lugares y distintos flujos) (Vadel, 2010).

Habilidades con base sociomotora

- Se genera una asociación por grupo.
- Hay una corriente de pensamiento proactivo.
- Logra tener su propio manejo de la emoción.

2.2.5 Beneficios del juego en la socialización

1. Desarrollo de habilidades sociales: El juego promueve la colaboración, la conversación y la resolución de dificultades.
2. Formación de relaciones: El juego apoya a los menores a desarrollar y conservar vínculos con otros niños.
3. Desarrollo emocional: El juego apoya a los menores a lidiar con emociones y desarrollar sentimientos de empatía.
4. Aprendizaje de normas y reglas: El juego enseña a los niños a respetar normas y reglas.
5. Fomento de la creatividad y la imaginación: El partido incentiva la ingeniosidad y la fantasee.

El juego tiene un papel importante dentro de la socialización debido a que le enseña a comunicarse, dialogar, solucionar problemas y trabajar en conjunto, todas las habilidades que tienen importancia para la formación de vínculos, la comprensión de las normas y la adaptación al entorno social, tienen un efecto positivo en el desarrollo de las emociones y de la mente durante toda la vida.

2.2.6 La socialización

Por esta razón es importante indagar acerca de la cuestión para esto es fundamental tener claro ciertos términos y alguna posible solución relacionada a la esfera. Comenzaremos por explicar que es una acción violenta Es una conducta agresiva por medio de la física o la psicológica hacia otro individuo con el fin de herirlo. Es igual que los infantes dentro del aula que en el momento en que se agreden o se burlan de los colegas interaccionando con la labor que se realiza al interior del aula.

La noción de socialización se delimita por diferentes especialistas. Se comprende la socialización como una “transacción que transforma al individuo de origen biológico a individuo de origen social a través del conocimiento adquirido de la cultura de la comunidad. Con la comunidad, el individuo logra las habilidades que le posibilitan hacer parte como miembro del amor de los grupos humanos y de la comunidad mundial (Sánchez Cerezo, 1995, pág. 1288)

La socialización es un procedimiento mediante el que el individuo adquiere las características de la sociedad y las incorpora a su psique con el fin de adecuarse a la comunidad. Es una sucesión de interacciones entre un individuo y sus compañeros,

el cual se genera por aceptar los modelos de comportamiento del grupo y adecuarse a ellos en el lugar en donde se desempeña. En este caso los infantes toman la costumbre y el comportamiento de su entorno más próximo, que es la familia, de modo que uno de los comportamientos aprendidos en casa es la violencia mencionada anteriormente y que posteriormente se manifiesta en la escuela. Este incremento se nota no sólo en las diferentes fases de la vida, sino también entre individuos que se adaptan a distintas sociedades, distinto nivel de ingresos o distintos oficios.

La socialización es la acción por la que los individuos se educan e interiorizan los comportamientos, normas y valor de la sociedad en donde viven, con el fin de integrarse y participar en ella. Este procedimiento empieza durante la niñez con la familia (primera socialización) y continúa a través de distintos establecimientos como la escuela, el empleo y los medios de comunicación (segunda socialización). Los mayores protagonistas de la socialización son la familia, el colegio y los medios de información.

Básicamente, existen dos tipos de socialización.

La Socialización primaria es la primera por la que el individuo transita durante la niñez a través de ella se transforma en integrante de la comunidad, se da durante los primeros años de existencia y se da en el núcleo familiar, su característico es una fuerte carga de amor. Es por esto que será de la que se hablará en este momento, pues es la que se encuentra en el parque de infantes. La socialización inicial es el primer procedimiento de socialización de un individuo, normalmente durante la niñez, en el que se educan los hábitos, normas y costumbres que son necesarios para adecuarse a la comunidad. Este procedimiento se produce en el mayor porcentaje en los ambientes familiares, lugar en el que se forma la identidad, el idioma y las habilidades de la sociedad a través del amor y la repetición.

La Socialización Secundaria "ocurrirá a partir de la edad de 14 años hasta la adultez, los desarrollos de socialización que se sucederán formarán el carácter y el amor que tienen las personas" (Palau Valls, 2010, pág. 74) Es cualquier procedimiento siguiente que genere el individuo antes de la sociedad. Es el momento en el que el individuo se da cuenta de otras formas de relacionarse aparte de su grupo familiar. La socialización del segundo grado es el procedimiento

mediante el que los individuos toman y se impregnan los comportamientos, los roles y las costumbres de los colectivos no familiares, como son la escuela, el trabajo y los grupos de semejanza. Luego de que se socialice durante la primera etapa, que se basa en el hogar, es primordial que una persona adquiera conocimientos y hábitos de diferentes sociedades.

En el ámbito de la sociedad podemos observar que Durkheim indica que las acciones de la sociedad son ajenas al individuo, y que la formación para ser un miembro de la comunidad se basa en los comportamientos que tiene uno mismo, y que el individuo se origina por la comunidad.

Dentro del ámbito de la cultura, no podemos faltar mencionar a Lev Vygotsky, el cual señala que todos somos individuos que viven en sociedad, ya que pertenecemos a un grupo que se relaciona constantemente con distintos individuos que pueden o no tener las mismas creencias que nosotros. En base a la conversación el menor progresando su entendimiento. Con la que estamos de acuerdo debido a que sabemos que el menor corresponde a la casa y enseña modelos de conducta y de comportamiento, además de la cultura que se tiene en el entorno, como por ejemplo la manera de hablar, ciertas costumbres, y otras características.

2.3 Bases filosóficas

La formación es el estudio de la ética, cuyo objetivo es complementar la persona y tener en cuenta las diversas etapas que tiene la humanidad, la evolución positiva, la madurez de todas las habilidades, y el poder de actuar con libertad, responsabilidad y competencia. El individuo es valorado como un ser no reemplazable y la evolución de su humanidad y se logra en el sitio en donde nació y se educó, por esta razón la niñez y la juventud se identifican con el lugar en donde nació y creció.

Donde su labor, forja; allí dejan una pegatina permanente, sin ruido y con efecto, además dejan una encomienda de ayudar. De esta manera, si prácticas y enseñas juegos tradicionales con base en la modestia y la sencillez del ser humano, serás identificable en cualquier lugar del planeta y parecerás una gran persona con un potencial infinito.

Las acciones lúdicas tienen una importancia enorme dentro del ámbito de la educación con el objetivo de educar a niños en las costumbres que se han perdido en los últimos

años. Además, entender la tradición de juegos de distintas zonas nos ayuda a comprender su procedencia y verdad.

a) Teoría del crecimiento

De acuerdo con Núñez (2011), esta hipótesis fue advocada por Gloos: Escribir que el juego es una "utilidad con el objetivo de desarrollar las habilidades innatas y prepararlos para la formación de vida". El objetivo del juego es hacer que los impulsos de la niñez se activen, se perfeccionen y se generen en las profesiones en donde se desarrolla.

b) Teoría de los ejercicios preparatorios.

De acuerdo con Núñez (2011), la teoría que propuso Kerr, tiene el nombre de ley propuesta, y protege al juego como una ayuda para estimular el crecimiento y prevenir las intenciones antisociales que tienen los infantes cuando nacen. Los juegos eliminan las pasiones dañinas: un ejemplo es el juego de luchas desata el instinto de los guerreros.

c) Teoría de la catarsis y teoría del atavismo.

De igual manera, Núñez (2011) el concepto propuesto por Hall. De acuerdo a él, los infantes reproducen los comportamientos que transmitieron los ancestros nosotros. Los infantes se forman mediante el juego de la misma manera en que lo ha hecho el ser humano a través de los años. Se cree que esto está incorrecto debido a que la teoría mencionada nos indica que muchos juegos tradicionales deberían ser eliminados en el momento en que se acordaba de ciertas partes o cuestiones del juego que no son parte de la teoría. Nuestros predecesores aún los utilizan en la actualidad, por ejemplo: pelotas, correr, pelear, etc.

2.4 Teorías filosóficas

1. Existencialismo: El juego como una forma de expresión de la libertad humana.
2. Fenomenología: El juego como una experiencia subjetiva y personal.
3. Hermenéutica: El juego como una forma de interpretación y significado.
4. Pragmatismo: El juego como una forma de acción y experimentación.

El juego es fundamental para la socialización de niños, ya que fomenta habilidades sociales, emocionales y cognitivas. La filosofía del juego y la socialización de niños ofrece una comprensión profunda de la relación entre el juego y el desarrollo humano.

Beneficios del juego en la socialización de niños:

1. Desarrollo de habilidades sociales: El juego fomenta la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos.

2. Formación de relaciones: El juego ayuda a los niños a establecer y mantener relaciones con otros.

3. Desarrollo emocional: El juego ayuda a los niños a manejar emociones y desarrollar empatía.

4. Aprendizaje de normas y reglas: El juego enseña a los niños a respetar normas y reglas.

5. Fomento de la creatividad y la imaginación: El juego estimula la creatividad y la imaginación.

Al respecto, hay semejanzas y distinciones entre las hipótesis de Vygotsky y de Piaget en relación a la evolución del pensamiento de las personas. Cada uno de estos reconocidos estudiosos ha hecho una contribución importante al área de la psicología y la formación, sin embargo, sus enfoques se distinguen en varias áreas fundamentales.

Vygotsky: Lev Vygotsky hizo la propuesta de la teoría sociocultural del progreso del conocimiento, la cual tiene como eje la participación social y el contexto cultural en el momento de la creación de las habilidades mentales. De acuerdo a Vygotsky, la formación se genera a través del trabajo en conjunto con otros que tienen mayor experiencia y también a través de la utilización del idioma como intermediario.

Piaget: Por otro lado, Jean Piaget creó la teoría del desarrollo cognitivo que se basa en el concepto de que los infantes crean de manera activa su entendimiento a través de la relación con su ambiente. Piaget identificó diversas fases de avance de la mente en función de las habilidades y entendimientos que los infantes muestran en diferentes momentos de su evolución. A pesar de que las dos hipótesis se comparan, es posible notar que hay semejanzas y distinciones importantes. Luego, se hace una comparación para indagar en ciertas de estas características:

a) Enfoque: Mientras que Vygotsky se concentra en el valor de la conversación social y comunitaria, Piaget concentra la elaboración activa del conocimiento que tiene una persona.

b) Determinismo: Vygotsky cree que el contexto social y cultural tiene un rol importante en la evolución de la mente, en tanto que para Piaget el individuo tiene

un rol más significativo en su propio progreso.

c) Aprendizaje: Vygotsky considera que el aprendizaje se produce a través de la colaboración con otros y la utilización del idioma, en tanto que Piaget concentra su labor en la resolución de dificultades y la creación individual del conocimiento.

d) El desarrollo de habilidades: Vygotsky cree que las habilidades mentales pueden ser mejoradas con el acompañamiento de individuos más expertos, en tanto que Piaget piensa que es un procedimiento que se realiza en soledad y de manera sucesiva.

2.5 Definición de términos básicos

Las acciones lúdicas que están dentro de las definiciones de este concepto indican características que son comunes en todas las representaciones, algunas de las cuales son las más características: El juego es un entretenimiento gratuito: es escogido por los participantes y no se encuentra forzado a jugar o prohibirse. Se ajusta a las delimitaciones del espacio y las necesidades de tiempo que están fijadas o errantes durante la partida. El partido posee intranquilidad.

Siendo como actividad creative, accidental y novedosa, la conclusión final del juego varía constantemente y genera una interesante intranquilidad que agrada a todos.

- Se trata de una manera de comunicarse que tiene un objetivo específico, es gratuita, no tiene ningún interés personal y es indiferente. Esta particularidad es muy importante dentro de los juegos de niños porque no deja lugar a equivocaciones.
- El juego se lleva a cabo en una tierra ficticia aparte, pareciera ser un relato en acción, separado de la vida cotidiana, y hay una noción simbólica constante.

El juego en general, es una actividad tradicional ya que cada juego se origina a causa de un acuerdo entre los participantes que crean el juego y establecen sus parámetros, sus límites y sus reglas.

La socialización es valorada por los especialistas en sociología como la forma en la que los miembros de la comunidad se educan, a través de ella, la cultura se trasmite de generación en generación, los individuos toman conocimiento específicos, desarrollan sus habilidades y posibilidades para participar de manera correcta en la vida comunitaria y se adaptan a las maneras de comportamiento planificado que están presentes en su sociedad.

En el curso de la socialización, los integrantes de una comunidad o grupo interiorizan los modelos culturales de su grupo, los interiorizan y transforman en normas culturales

personalizadas de existencia. Es por esto la importancia de la socialización, porque los usos de la palabra sirven a los individuos para orientar sus comportamientos en un próximo paso.

Paulo Freire cree que la socialización es el procedimiento mediante el que los individuos entran en contacto con la sociedad o cultura que les pertenece y adquieren el hábito de interiorizar una serie de normas y costumbres, además de tener una percepción de la realidad.

2.6 Hipótesis de investigación

2.6.1 Hipótesis general

Las actividades lúdicas accesibles tienen relación significativa con la socialización de estudiantes de educación inicial.

2.6.2 Hipótesis específicas

a) Las actividades lúdicas accesibles a nivel grupal tienen relación significativa con la socialización de estudiantes de educación inicial.
b) Las actividades lúdicas accesibles a nivel colectivo tienen relación significativa con la socialización de estudiantes de educación inicial.

2.7 Operacionalización de variables

Variables	Conceptos	Dimensiones	Indicadores
ACTIVIDADES LÚDICAS ACCESIBLES	Actividades lúdicas accesibles que se juega intensamente en sin limitaciones de ninguna clase.	Grupal	Yax, Salir corriendo, Juego de la soga, Correr con sacos, Juego kiwi, Mitos, Fotos de cuerdas (ilustrar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de dos manos, o de varios players), Calientamanos, Echar pulsos, Michi, Pong.
		Colectivo	Imitación de personajes, colocación de cintas o serpentinas, guerra de papel, embocar los aros, tira soga, Pelota mano y otras modalidades.
SOCIALIZACIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL	Integrar a los niños sin diferencias de raza, credo en el mundo interactivo a nivel inicial.	Participación	- Participan de acuerdo a las reglas fundamentales determinadas -No encuentra excusas para faltar al juego.
		Interés	-Existen preocupaciones con respecto a la costumbre de jugar -Involucran de manera clara y con diversión
		Afectividad	- invite a los colegas a que se incorporen a la diversión. -Venden sus productos (juguetes) a un precio inferior al del mercado.
		Alegría	Exhiben diversión durante la actividad lúdica. Se inmersa en sus pasatiempos preferidos
		Comunicación	Extraversión con buenos sentimientos -Utilizan palabras y frases con el adecuado significado
		Interactividad	- Expanden el ámbito de palabras -Asumen un protagonismo activo y decisivo en las prácticas tradicionales. -Muestran destreza en sus interacciones con sus colegas
		Autonomía	- toman la delantera en el inicio, durante y fin de los juegos tradicionales. Les agrada llamar (invitar) a sus colegas a que se incorporen al juego.

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

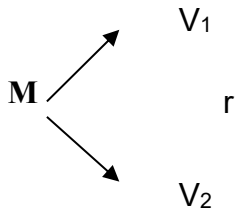
El punto de vista del presente análisis es de tipo cuantitativo, ya que se apoya en la recolección y análisis de datos para solucionar la pregunta que se planteó. También, tiene en cuenta la utilización de métodos o técnicas de estadística para comprobar la fiabilidad o veracidad de las hipótesis.

El procedimiento de investigación escogido es el mismo, dado que, en el caso de una problemática de teoría, su objetivo es dar una respuesta, y tiene como propósito inicial ampliar su conocimiento de los acontecimientos sociales y naturales, además de conseguir y acumular información para luego generar un conocimiento más extenso.

En referencia al procedimiento que utiliza, es el deductivo hipotético, que según lo que dice Bernal (2010), corresponde a los métodos que se utilizan en la prueba de hipótesis y, en base a sus consecuencias, se puede aceptar o rechazar la misma, con el fin de obtener conclusiones verdaderas.

Se representa el diseño en el siguiente esquema:

Donde:



M = Muestra

V1 = Variable: Actividades lúdicas accesibles

V2 = Variable: Socialización de estudiantes de educación inicial

r = relación

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población estuvo constituida por estudiantes de la Institución Educativa del nivel Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02 SMP, Lima, Perú.

3.2.2 Muestra

Estuvo constituida por dos secciones de 20 estudiantes de 4 años, de cada una de ellas, de la institución educativa de Educación Inicial antes señalada. Turno mañana y turno tarde.

3.3 Técnicas de recolección de datos

3.3.1 Técnicas a empleadas.

- Observación, consiste en el registro sistemático de comportamientos y situaciones observables mediante categorías y subcategorías.

- Pruebas estandarizadas e inventarios, suelen medir variables específicas.

- Datos secundarios (recolectados por otros investigadores).

3.3.2 Descripción de los instrumentos

Se aplicaron:

- Fichas de cotejo,

- Rúbricas,

- Fichas de observación

3.3.3 Confiabilidad del instrumento

Con el propósito de asegurar la calidad y confiabilidad de los datos recolectados, se llevó a cabo un proceso de validación de los instrumentos a utilizar mediante el juicio de expertos, quienes participarán en la revisión y ajuste del contenido de los instrumentos. Posteriormente, se procedió a realizar un análisis de los datos utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach, con el fin de evaluar la confiabilidad interna del instrumento. Es importante destacar que un valor elevado de Alfa de Cronbach, generalmente por encima de 0.781, indica una confiabilidad significativamente alta en las mediciones realizadas.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Con el uso del software estadístico SPSS versión 27, se realizó una exhaustiva evaluación de los datos recopilados. El análisis de las respuestas a cada pregunta formulada se fundamentó en la creación de tablas que mostrarán tanto las frecuencias como los porcentajes respectivos, respaldadas por una interpretación pertinente. Asimismo, se emplearon gráficos con el fin de representar los resultados de manera clara y visual.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,781	16

Rangos de confiabilidad

Rangos	Calidad de la confiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1.0	Perfecta confiabilidad

Los resultados que se han logrado en nuestra investigación, se reflejan las dos variables en los dos grupos: mañana y tarde.

La variable 1: actividades lúdicas accesibles tiene 2 dimensiones: Juegos grupales y juegos colectivos.

La variable 2: socialización de los estudiantes de educación inicial, presenta siete dimensiones: Participación, Interés, Afectividad, Alegría, Comunicación, Interactividad y Liderazgo.

En cada de dimensiones se han considerado los momentos y resultados de pre test y post test, lo que permitió, según la estadística descriptiva, comparar el comportamiento de los niños de 5 años, tanto los que pertenecen al turno de la mañana como de la tarde.

Tabla 1.- Principales actividades lúdicas accesibles – Aula turno mañana

Principales actividades lúdicas accesibles	**Práctica frecuente**		**Práctica poco frecuente**		**No lo practican**	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Actividades grupales						
1.- Echar pulsos	02	13	05	05	13	02
2.- Michi	03	10	05	09	12	01
3.- Mundo	03	14	04	03	13	03
4.- Figuras con cuerdas (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)	02	12	03	05	15	03
5.- Calientamanos	03	09	04	06	13	05
6.- Ping pong	04	11	06	07	10	02
7.- Carrera de sacos	04	11	05	08	11	01
8.- Juego de mata gente	03	15	05	04	12	01
9.- Yas	03	11	04	05	13	04
10.- Saltar a la cuerda	02	12	04	05	14	03
11.- Juego de la soga	02	12	03	05	15	03
12.- Dibujos en el suelo	03	12	05	07	12	01
Promedios	2.83	11.83	4.42	5.75	12.75	2.42
Porcentajes	14.15	59.15	22.1	28.75	63.75	12.1
Actividades colectivas						
13.- Colocación de cintas o serpentinas	01	14	03	03	16	03
14.- La chapada	01	18	03	01	16	01
15.- Juego de personajes de dibujos animados.	09	13	06	05	11	02
16.- Pelota mano y otras modalidades	04	12	05	05	11	03
17.- Fuerza de jalar soga	01	13	03	04	16	03
18.- Guerra de papel	01	11	04	06	15	03
19.- Embocar los aros	03	11	06	05	11	04
20.- Serrucho con hilo y botones.	02	09	03	07	15	04
Promedios	2.75	12.63	4.13	4.5	13.86	2.88
Porcentajes	13.75	63.15	20.65	22.5	69.3	14.44

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

Tabla 2.- Principales actividades lúdicas accesibles – Aula turno tarde

Principales actividades lúdicas accesibles	**Práctica frecuente**		**Práctica poco frecuente**		**No lo practican**	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Actividades grupales						
1.- Echar pulsos	02	09	05	08	13	03
2.- Michi	03	10	05	09	12	01
3.- Mundo	03	12	04	05	13	03
4.- Figuras con cuerdas (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)	02	12	03	05	15	03
5.- Calientamanos	03	09	04	06	13	05
6.- Ping pong	04	09	06	09	10	02
7.- Carrera de sacos	04	11	05	08	11	01
8.- Juego de mata gente	03	10	05	09	12	01
9.- Yas	03	11	04	05	13	04
10.- Saltar a la cuerda	02	10	04	05	14	05
11.- Juego de la soga	02	12	03	07	15	01
12.- Dibujos en el suelo	03	10	05	09	12	01
Promedios	2.83	10.42	4.42	7.09	12.75	2.5
Porcentajes	14.15	52.10	22.1	35.45	63.75	12.5
Actividades colectivas						
13.- Colocación de cintas o serpentinas	01	09	03	06	16	05
14.- La chapada	01	11	03	06	16	03
15.- Juego de personajes de dibujos animados.	09	12	06	06	11	02
16.- Pelota mano y otras modalidades	04	09	05	07	11	04
17.- Fuerza de jalar soga	01	09	03	06	16	05
18.- Guerra de papel	01	11	04	06	15	03
19.- Embocar los aros	03	05	06	06	11	09
20.- Serrucho con hilo y botones.	02	09	03	07	15	04
Promedios	2.75	9.38	4.13	6.25	13.88	4.38
Porcentajes	13.75	46.90	20.65	31.25	69.3	21.19

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

Tabla 3.- Principales actividades lúdicas grupales accesibles – Aulas mañana y tarde

Actividades grupales	Práctica frecuente		Práctica poco frecuente		No lo practican	
	Post test		Post test		Post test	
	Aula mañana	Aula tarde	Aula mañana	Aula tarde	Aula mañana	Aula tarde
Actividades grupales						
1.- Echar pulsos	13	09	05	08	02	03
2.- Michi	10	10	09	09	01	01
3.- Mundo	14	12	03	05	03	03
4.- Figuras con cuerdas (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)	12	12	05	05	03	03
5.- Calientamanos	09	09	06	06	05	05
6.- Ping pong	11	09	07	09	02	02
7.- Carrera de sacos	11	11	08	08	01	01
8.- Juego de mata gente	15	10	04	09	01	01
9.- Yas	11	11	05	05	04	04
10.- Saltar a la cuerda	12	10	05	05	03	05
11.- Juego de la soga	12	12	05	07	03	01
12.- Dibujos en el suelo	12	10	07	09	01	01
Promedios	11.83	10.42	5.75	7.09	2.42	2.5
Porcentajes	59.15	52.10	28.75	35.45	12.1	12.5

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

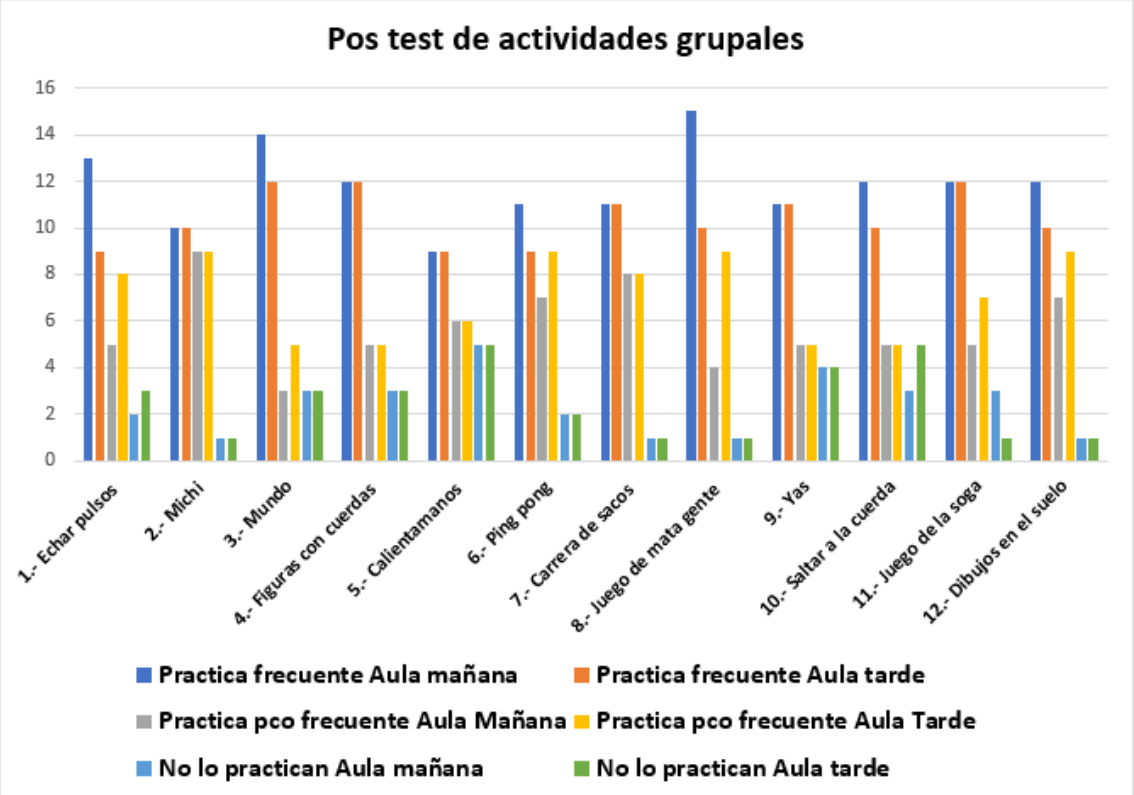


Figura 1.- Principales actividades lúdicas grupales accesibles – Aulas mañana y tarde

Tabla 4.- Principales actividades lúdicas colectivas accesibles – Aulas mañana y tarde

Actividades colectivas	Práctica frecuente		Práctica poco frecuente		No lo practican	
	Post test		Post test		Post test	
	Aula mañana	Aula tarde	Aula mañana	Aula tarde	Aula mañana	Aula tarde
Principales actividades colectivas						
13.- Colocación de cintas o serpentinas	14	09	03	06	03	05
14.- La chapada	18	11	01	06	01	03
15.- Juego de personajes de dibujos animados.	13	12	05	06	02	02
16.- Pelota mano y otras modalidades	12	09	05	07	03	04
17.- Fuerza de jalar soga	13	09	04	06	03	05
18.- Guerra de papel	11	11	06	06	03	03
19.- Embocar los aros	11	05	05	06	04	09
20.- Serrucho con hilo y botones.	09	09	07	07	04	04
Promedios	12.63	9.38	4.5	6.25	2.88	4.38
Porcentajes	63.15	46.90	22.5	31.25	14.44	21.19

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

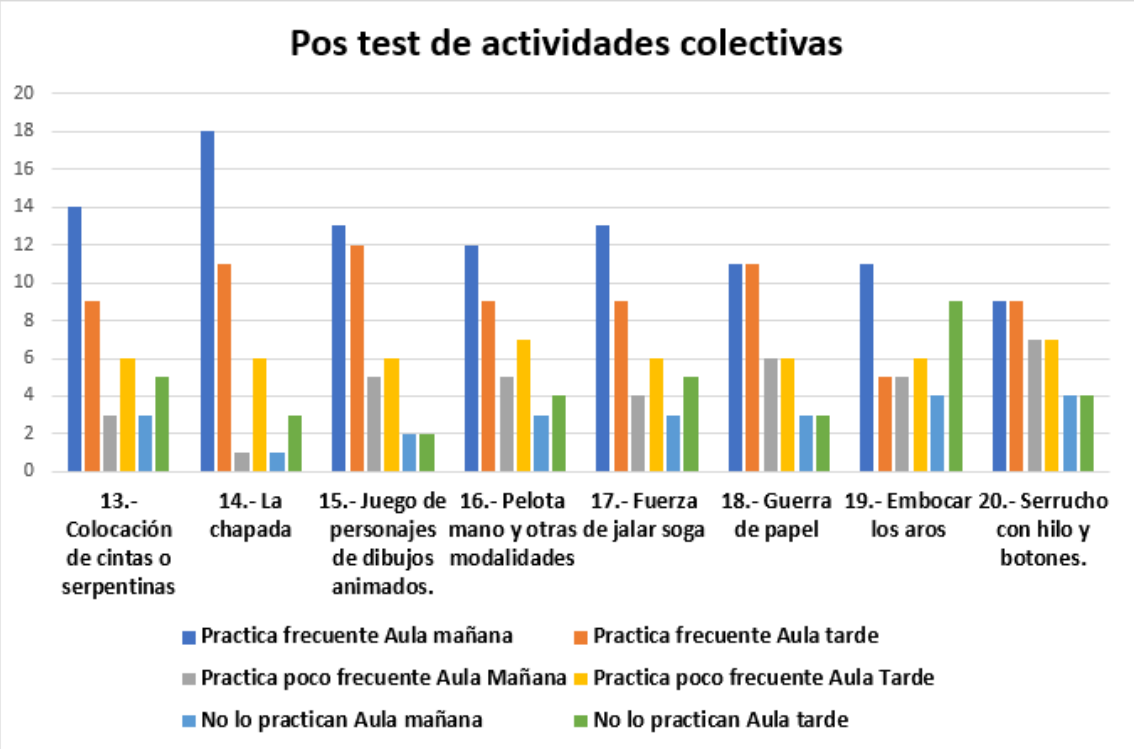


Figura 2.- Principales actividades lúdicas colectivas accesibles – Aulas mañana y tarde

Tabla 5.- Comparación de las dimensiones de actividades lúdicas accesibles. Aulas: Mañana y tarde

Actividades accesibles	Práctica frecuente		Práctica poco frecuente		No lo practican	
Dimensiones	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
GRUPO MAÑANA						
Actividades grupales	14.15	59.15	22.1	28.75	63.75	12.1
Actividades colectivas	13.75	63.15	20.65	22.5	69.3	14.44
	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
GRUPO TARDE						
Actividades grupales	14.15	52.10	22.1	35.45	63.75	12.5
Actividades colectivas	13.75	46.9	20.65	31.25	69.3	21.19

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

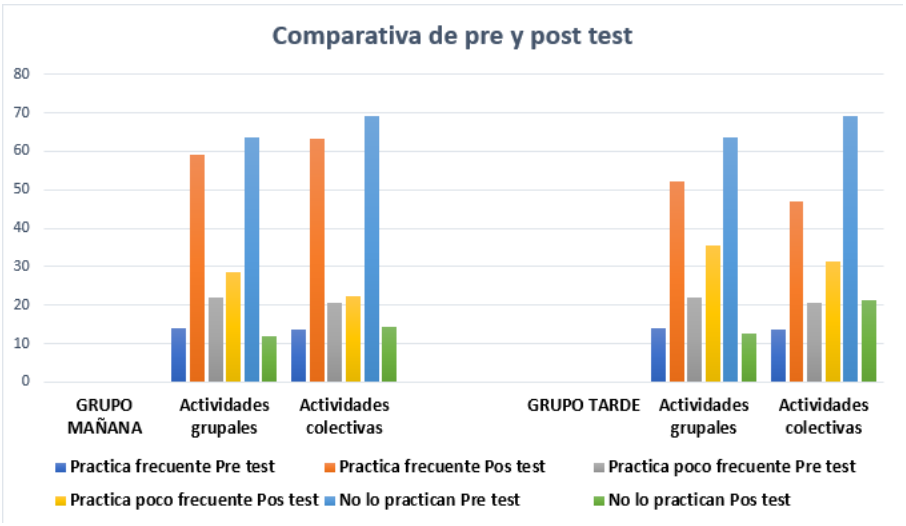


Figura 3.- Comparación de las dimensiones de actividades lúdicas accesibles. Aulas: Mañana y tarde

Tabla 6.- Comparación de socialización de los niños. Aulas: Mañana y tarde

Socialización de niños Dimensiones	Siempre		Casi siempre		Casi Nunca		Nunca	
Grupo MAÑANA	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
Participación	0	56	4	40	68	24	28	0
Interés	0	52	4	44	52	4	44	0
Afectividad	0	64	12	32	44	4	40	0
Alegría	0	60	4	40	52	0	44	0
Comunicación	0	60	0	40	52	0	48	0
Interactividad	0	56	4	44	52	4	44	0
Liderazgo	0	64	20	36	40	0	40	0
Promedios	0	58.9	6.9	39.4	51.4	5.1	41.1	0
Grupo TARDE	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
Participación	0	44	4	52	64	4	32	0
Interés	0	40	4	56	52	4	44	0
Afectividad	0	48	4	44	44	4	44	0
Alegría	0	44	4	56	52	0	44	0
Comunicación	0	48	0	52	52	0	48	0
Interactividad	0	52	4	48	52	0	44	0
Liderazgo	0	56	0	44	48	0	52	0
Promedios	0	47.4	2.9	50.3	52	1.7	44	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

Se observa que la socialización de los niños del grupo MAÑANA, en el post test, en el nivel SIEMPRE, en promedio alcanza el 58.9%, superando en 11. 5% al promedio del grupo TARDE, que indica que la práctica de las actividades lúdicas accesibles son mejores en la socialización de estudiantes de educación inicial. Además, se puede constatar que la dimensión liderazgo con un 64% de promedio, en el nivel siempre, en el post test es mejor en 8% del grupo MAÑANA en comparación al grupo TARDE. Existe una fuerte diferencia en las dimensiones en ambos grupos a nivel de pre test y post test.

Tabla 7.- Comparación de niveles de socialización

Socialización de niños	Siempre		Casi siempre		Casi Nunca		Nunca	
	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
Grupo MAÑANA								
Promedios	0	58.9	6.9	39.4	51.4	5.1	41.1	0
Grupo TARDE								
Promedios	0	47.4	2.9	50.3	52	1.7	44	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

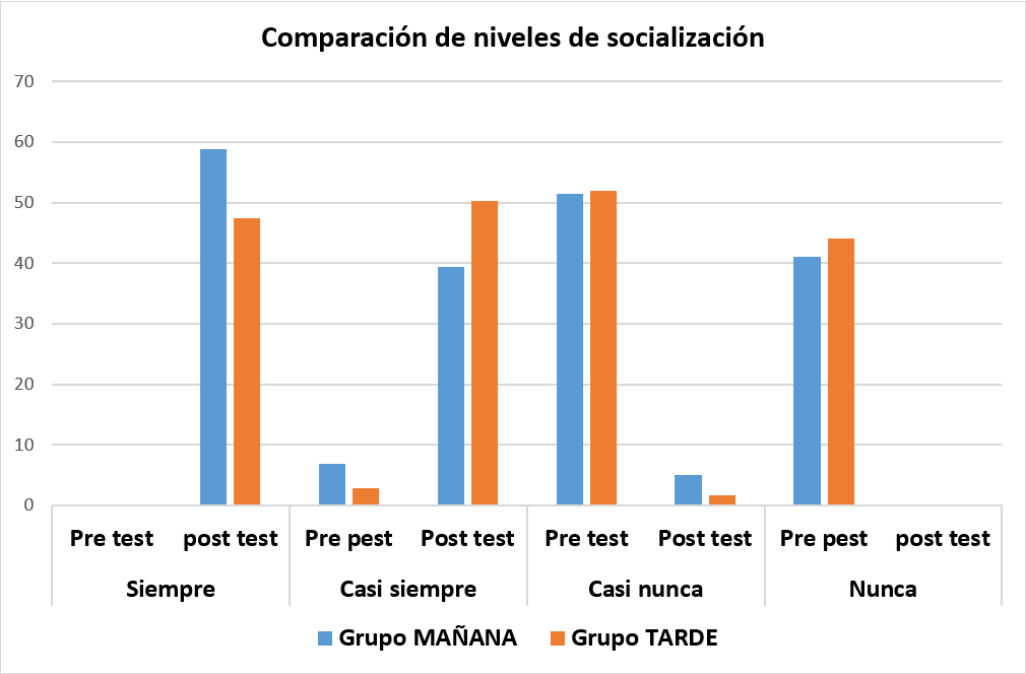


Figura 4.- Comparación de socialización de los niños. Aulas: Mañana y tarde

4.2 Contrastación de hipótesis

Condiciones básicas para la contrastación

La hipótesis a contrastar se interpretará de la siguiente manera:

Si el valor p asociado con el estadístico de prueba (sig.) es menor que α (α), la hipótesis nula se rechaza con un nivel de significancia de 0,05. Es decir, se asume que existe una relación entre las dos variables. Sin embargo, si α (α) es mayor que un nivel de significancia de 0,05, se acepta la hipótesis nula y se asume que no existe relación entre las variables en estudio.

Hipótesis específica 1

Ho La práctica de los juegos tradicionales grupales NO se relaciona de manera significativa con la socialización de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

H1 La práctica de los juegos tradicionales grupales SI se relaciona de manera significativa con la socialización de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

Decisión:

Después de observar los resultados, se constata que el sig. es menor que 0.05, por lo tanto:

La práctica de los juegos tradicionales grupales SI se relaciona de manera significativa con la socialización de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

Hipótesis específica 2

Ho La práctica de los juegos tradicionales colectivos NO se relaciona de manera significativa con la socialización de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

H1 La práctica de los juegos tradicionales colectivos SI se relaciona de manera significativa con la socialización de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

Decisión:

Después de observar los resultados, se constata que el sig. es menor que 0.05, por lo tanto:

La práctica de los juegos tradicionales colectivos SI se relaciona de manera significativa con la socialización de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

Contrastación de hipótesis – Grupo Mañana

correlaciones		Juegos grupales	Juegos colectivos
Socialización participación mañana	Correlación de Pearson	,872**	,912**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización interés mañana	Correlación de Pearson	,820**	,857**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización afectividad mañana	Correlación de Pearson	,889**	,850**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización alegría mañana	Correlación de Pearson	,910**	,873**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización comunicación mañana	Correlación de Pearson	,910**	,873**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización interactividad mañana	Correlación de Pearson	,838**	,905**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización liderazgo mañana	Correlación de Pearson	,908**	,912**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20

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

Contrastación de hipótesis – Grupo tarde

Correlaciones		Juegos grupales	Juegos colectivos
Socialización participación tarde	Correlación de Pearson	,728**	,748**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización interés tarde	Correlación de Pearson	,685**	,702**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización afectividad tarde	Correlación de Pearson	,772**	,797**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización alegría tarde	Correlación de Pearson	,659**	,715**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización comunicación tarde	Correlación de Pearson	,714**	,774**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización interactividad tarde	Correlación de Pearson	,774**	,839**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20
Socialización liderazgo tarde	Correlación de Pearson	,838**	,909**
	Sig. (bilateral)	,000	,000
	N	20	20

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

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

Contreras (2006) recomienda los juegos tradicionales como métodos para instruir que favorecen la totalidad del desarrollo de los infantes preescolares de Campo Elías, Merienda. En el estudio se tomaron como muestra a 103 profesores de preescolar que laboran en parroquias de localidad y 51 profesores, utilizando una escala de likert para indagar. El estudio se basa en los fundamental, especializando en particular: la inducción y la deducción. Como consecuencia, los profesores casi nunca utilizan juegos tradicionales para promover la diversidad de maneras de desarrollar la capacidad de los niños y las niñas, no existe un programa para la educación inicial de la nación que fomente distintas maneras y grados de juegos, los docentes están retrasados en la profesionalización y no utilizan juegos tradicionales para estimular la diversidad de maneras de desarrollar la capacidad de los niños y las niñas (p.20). Durán (2003) hizo una defensa de su investigación en su trabajo: Actividades interesantes para estimular la psicomotricidad en los años iniciales de la escuela se fundan en modelos de práctica que vienen de investigaciones de campo y de descripción. Luego de que se concluyera el análisis, los docentes no utilizan recursos lúdicos como medio para estimular el desarrollo psicomotor de los infantes en la etapa preescolar; los jardines de infantes observados tienen pocos medios para estimular una variedad de actividades lúdicas (p. 20). Lantigua (2007), en su investigación, hizo una referencia a la vivencia de los estudiantes del Instituto de Cultura Física de la comunidad matancera “El Fundador” en el tema de preservar y difundir los juegos de infantes tradicionales. Como parte de la táctica de la aplicación, se crearon más encuentros de instrucción para los menores de la zona y se promueve su comportamiento competitivo, esto produjo un incremento en el conocimiento y praxis de las

manifestaciones interesantes, que luego fueron tomadas por los niños (p. 21). Boluarte (2000), En el trabajo de investigación hizo una demostración de las siguientes conclusiones: a) La elaboración de un programa de adiestramiento en habilidades de socialización con jóvenes adolescentes aumenta significativamente la capacidad de conversación de palabras. b) Los jóvenes del grupo experimental obtuvieron calificaciones más altas en promedio que los del grupo control. Hicieron mejoras en sus habilidades de conversación, en sus costumbres personales: reglas de cortesía, amabilidad social, independencia personal, habilidades de planificación, y en la relación que tenían con los otros. En su investigación, Barrios y López (2011) llegan a la conclusión de que la actividad física habitual cumple con el suministro necesario de nutrientes al cerebro y además interfiere en otros procesos cerebrales, lo que optimiza el funcionamiento de las neuronas y les da mejor crecimiento y estímulo a sus relaciones. Calderón, Huallpa y Muñiz (2000) llegaron a la conclusión de que: a través del juego, una persona se adhiere a cualquier contexto social en el que puede interactuar con otras personas, sus costumbres, su historia, sus habilidades, sus conocimientos, sus prístinos, sus costumbres, su historia, sus prístinos, y todo lo que se forma entre ellos, como se puede ver en los resultados de cada. El partido. La humanidad es básicamente un ser comunitario y requiere colaboración y comunicarse con los otros, lo que genera la necesidad de desarrollar la lengua y diversas habilidades de la comunidad. Martínez, Contreras y Pérez (2009) llegaron a la conclusión de que la psicomotricidad es un área de conocimiento que tiene en cuenta la figura del alumno como una persona con características psicológicas y que actúa sobre su cuerpo y su entorno, particularmente en el ámbito del movimiento, relacionado con las habilidades de socialización que se encuentran ampliamente desarrolladas, como la capacidad de escucha o la socialización del alumno mediante métodos y estrategias acordes. Este análisis se relaciona con el que realizamos en el trabajo a través de la variable que depende, ya que ambos tienen como propósito desarrollar habilidades de socialización, esto es, el ser humano es esencialmente un ser social y requiere de otros para ser consciente de las interrelaciones que tiene con el ecosistema. Hay pruebas de que diversas variedades de juegos apoyan la conversación entre personas, debido a que los parámetros y reglas

asociados a cada tipo de juego se transmiten en función de la edad de la persona. Quispe, Miranda y Taype (2005) llegaron a la conclusión de que los juegos son la manera más lúdica para que los infantes y infantes mejoren, crecen y se potencian. Utilizar los juegos con un objetivo dentro de las clases mezcladas es una manera de aumentar la suma de individuos jóvenes y, por lo tanto, desarrollar sus vínculos sociales y, en consecuencia, sus habilidades. Uno de los métodos mediante los cuales los niños aprenden es a través del juego, este se transforma en un incentivo para la socialización y tiene como consecuencia la salud psicológica y, por último, la totalidad biopsicosocial de los individuos. Camacho (2012) hizo su estudio y acabó en su conclusión: a) Los juegos en grupo brindan a los estudiantes la ocasión de desarrollar las habilidades de comunicación, las habilidades de organización y la posibilidad de practicar las habilidades sociales entre los colegas. b) Hay muchos juegos que se adaptan a la esencia de la diversión en grupo. El estudio escogido cinco métodos de juego que apoyan a una mejor utilización de ciertas habilidades de la comunidad, particularmente en el ámbito de la violencia substituta. El partido en grupo incentivado dentro del salón es otra ocasión para promover los conocimientos de grupo de una agrupación de alumnos y además puede colaborar con el ambiente del salón. La ejecución de los trabajos en grupo se apoya en la utilización correcta de los recursos de conversación y sociales. El juego en cuestión posee características muy interesantes que requieren la colaboración de las personas para conseguir los objetivos y asegurar la participación activa de los asistentes. Incluye una diversidad de juegos, entre ellos se encuentran los parámetros, los recursos y las zonas de especialidad. e) Las habilidades culminantes del grupo se mejoran constantemente dentro del ámbito del proyecto del juego. Las habilidades promueven a las emociones y la agresión se incrementaron significativamente dentro del conjunto en el momento en que utilizaron el programa de juegos. g) No hay alteraciones importantes en las habilidades fundamentales en el momento de llevar a cabo.

CAPÍTULO VI
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

a) La práctica de los juegos tradicionales grupales SI se relaciona de manera significativa con la socialización de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

b) La práctica de los juegos tradicionales colectivos SI se relaciona de manera significativa con la socialización de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 3084 Enrique Guzmán y Valle UGEL 02, Distrito de San Martín de Porres, Lima, Perú.

Correlaciones	Juegos grupales	Juegos colectivos
Socialización participación mañana Correlación de Pearson	,872**	,912**
Socialización interés mañana Correlación de Pearson	,820**	,857**
Socialización afectividad mañana Correlación de Pearson	,889**	,850**
Socialización alegría mañana Correlación de Pearson	,910**	,873**
Socialización comunicación mañana Correlación de Pearson	,910**	,873**
Socialización interactividad mañana Correlación de Pearson	,838**	,905**
Socialización liderazgo mañana Correlación de Pearson	,912**	,908**

6.2 Recomendaciones

a) Publicar los resultados de la investigación en cuestión a nivel de la universidades, UGEL, colegios, institutos y universidades, es de suma importancia para que los habitantes de las zonas en cuestión, y en particular los

menores de edad, aprendan y apliquen los conocimientos en sus proyectos de vida.

b) Realizar estudios relacionados a la corriente de la recreación y la socialización, bajo la forma de juegos y otras actividades lúdicas, que están presentes en la sociedad de hoy en día.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

Castro, S. (2003). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación ¿Lito o potencialidad? Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Instituto Pedagógico de Caracas.

Maestro, F. (2005). Juegos tradicionales. Madrid, España. Editorial Omega S.A.

Morales y Guzmán (2000). Diccionario Temático de los Deportes. Arguval, Málaga: España.

MINEDU (2010). Diseño Curricular Nacional.

7.2 Fuentes bibliográficas

Barrios, L. y López, M. (2011). Aportes del ejercicio físico a la actividad cerebral https://efdeportes.com/efd160/aportes-del-ejercicio-fisico-a-la-actividad-cerebral.htm

Boluarte, A. (2000). Influencia de un programa de entrenamiento en habilidades sociales en lashabilidades de comunicación e integración social de jóvenes con retraso mental leve ymoderado.

www.psicocentro.com

Bruce, C. (1990). Introducción a la sociología. Bogotá, Colombia: Editorial MC GRAW-HILL Latinoamericana.

Calderón, E.; Huallpa, K. y Muñiz, E. (2000) "Influencia del programa de actividad lúdica en eldesarrollo cognitivo, afectivo e interacción social de los niños de hogar de menores de San Judas CIDCO-Cusco. Del ISPAI-Cusco.

Camacho, J. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

Contreras, M.C. (2006). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para facilitar el desarrollo integral del niño en edad pre-escolar. (Tesis posgrado). Universidad Los Andes-Venezuela.

Contreras, M.C. (2006). Actividades Lúdicas para favorecer el desarrollo Psicomotor en la etapa pre-escolar.

Martínez, Contreras y Pérez, S. (2009). Programa de actividades psicomotrices y desarrollo de lashabilidades sociales de 4-5 años en la Institución Educativa Inicial Tamburco – Abancay.

Pardo, M. C. (2012). Los juegos infantiles y su influencia en la conducta social de las niñas y niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta Vicente Bastidas
Reinoso de laciudad de Loja. Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja.

Quispe, N.; Miranda, A. y Taype, J. (2005). Influencia de los juegos en el desarrollo de habilidades en niños del I ciclo de educación primaria de la institución educativa "César Abrahan Vallejo deAbancay.

Sanchidrian, C; Ruiz, J. (2010) Historia y Perspectiva Actual de la Educación Infantil. EditorialGRAO. Editorial GRAO: Biblioteca infantil

Vadel, E. M. (2010). Actividades Físico-recreativas para el rescate de los juegos tradicionales de los niños y niñas de 7 a 10 años. Carabobo, Venezuela: Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo.

Vázquez, R. N. (2010). El Juego en la Educación Escolar. eBook (PDF)

7.3 Fuentes electrónicas

Actividad lúdica popular

https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/199859/23122-78332-1-SM.pdf?sequence=1

AZULHOMONIMO. Proceso de socialización de las habilidades sociales.

https://azulhomonimo.wordpress.com/2005/09/05/el-proceso-de-la-socializacion/

Cagigal (1996). José María Cagigal y su contribución al humanismo deportivo. Artículo.
revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia%20/article/viewFile/.../34

Damián, E. (2011). Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimientoacadémico en los alumnos del 1er grado del nivel de secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011. Tesis Grado de Magíster en Educación con menciónen Actividades Físicas para la Salud. Lima, Perú. Universidad Nacional Mayor de SanMarcos Facultad de Educación Unidad de Posgrado. http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/7982/Damian_ne.pdf?sequenc e=1&isAllowed=y

García (2012). Juegos populares http://garcia-adell.blogspot.com/2008/11/deportes-y-juegos-.

Garvey, C. (1985). La animación deportiva, el juego y los deportes alternativoshttps://books.google.com.pe/books?isbn=8497290488

Gutton (1982). Biología y etapas del juegoBiología y etapas del juego - UNAM www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num4/Vol14No4Art4.pdf

Huizinga (1978). Concepto de juego Concepto de juego - e-ducativa CatEdu educativa.catedu.es/44700165/ua/archivos/.../1000/.../11_concepto_de_juego.html In Slide Share.

Juegos tradicionales y populares

https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/revista-andalucia-educativa/contenidos/-/contenidos/detalle/los-juegos-tradicionales-y-populares-de-andalucia-y-la-competencia-matematica

Tipos de juego https://es.slideshare.net/AngelicaAltamirano/tipos-de-juego-15130406

Lantigua, J. (2007). Estrategia para la conservación y fomento de los juegos popularestradicionales infantiles en la comunidad “El Fundador” de Matanza. Facultad de Cultura Física, Cuba. https://www.monografias.com/...juegos.../conservacion-fomento-juegos-tradicionales2

Mardones, C. (2016). Tipologías modales multivariadas en habilidades sociales en el marco de la personalidad eficaz en contextos educativos de educación secundaria chilenos y españoles (Tesis doctoral). Madrid: España. Universidad Complutense deMadrid Facultad de Educación Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación.

Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. Universidad Nacional y Universidad de Auburn Costa Ricahttps://dialnet.unirioja.es › descarga › articulo

Núñez, A. y Núñez, D. (2011). Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo de la I.E.E. N° 54301 de Chuquinga, Chalhuanca2011. Apurímac, Perú. repositorio.unamba.edu.pe › bitstream › handle › UNAMBA

Pérez, C. G. (2010). Juegos didácticos en el nivel primario: Importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje. Recuperado el 5 de febrero de 2019, http://pgcarin10.blogspot.com/2010/09/juegosdidacticos-en-el-nivel-primario.html.

Peña, N.; Muñoz, O. y Sánchez, X. (2014). Programa de juegos tradicionales venezolanospara favorecer la incorporación activa del adulto mayor en las actividades físicas recreativas de la comunidad 'Bum Bum' del municipio José Antonio Sucre del estadoBarinas. La Habana, Cuba. Universidad de Ciencias de Cultura Física y Deporte. Santiago de Cuba. www.efdeportes.com › efd191 › programa-de-juegos-tradicionales-venezolanos.

Saldivia, N. G., & Vargas, N. L. (2012). La actividad lúdica y su importancia en el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas del segundo año de educación básicade la escuela fiscal "10 de agosto" de la parroquia Barreiro, cantón Babahoyo.
Babahoyo - Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo.
Obtenido de http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1297/2/T-UTB-FCJSEBASICA-000047.02.pdf

Socialización

https://espanol.libretexts.org/Ciencias_Sociales/Ciencias_Sociales/Sociologia/Introducci%C3%B3n_a_la_Sociolog%C3%ADa/Libro%3A_Sociolog%C3%ADa_Introductoria_(OpenStax)/05%3A_Socializaci%C3%B3n

Suriá, R. (2011). Psicología social (Sociología). Curso 2010/11. Tema 2: Socialización ydesarrollo social.
https://www.academia.edu › TEMA_2_SOCIALIZACION_Y_DESARROL...

Unidad didáctica: Juegos populares extrameños

Emas, F. (2011). Revista Digital de Educacion Fisica. Año 2, Num. 8 (enero-febrero de 2011)

ISSN: 1989-8304 Depósito Legal: J 864-2009

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-UnaDidacticaDeJuegosPopularesExtremenos-3415576%20(1).pdf

Webquest (s/f). Concepto de socialización - aprender con libertad

https://sites.google.com/site/aprenderconlibertad/webquest/concepto-de-socializacin

APÉNDICES

CUESTIONARIOS

Variable 1: ACTIVIDADES LÚDICAS ACCESIBLES

Tabla 1.- Principales actividades lúdicas accesibles – Aula turno mañana

Principales actividades lúdicas accesibles	Práctica frecuente		Práctica poco frecuente		No lo practican	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Actividades grupales						
1.- Echar pulsos	02	13	05	05	13	02
2.- Michi	03	10	05	09	12	01
3.- Mundo	03	14	04	03	13	03
4.- Figuras con cuerdas (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)	02	12	03	05	15	03
5.- Calientamanos	03	09	04	06	13	05
6.- Ping pong	04	11	06	07	10	02
7.- Carrera de sacos	04	11	05	08	11	01
8.- Juego de mata gente	03	15	05	04	12	01
9.- Yas	03	11	04	05	13	04
10.- Saltar a la cuerda	02	12	04	05	14	03
11.- Juego de la soga	02	12	03	05	15	03
12.- Dibujos en el suelo	03	12	05	07	12	01
Promedios	2.83	11.83	4.42	5.75	12.75	2.42
Porcentajes	14.15	59.15	22.1	28.75	63.75	12.1
Actividades colectivas						
13.- Colocación de cintas o serpentinas	01	14	03	03	16	03
14.- La chapada	01	18	03	01	16	01
15.- Juego de personajes de dibujos animados.	09	13	06	05	11	02
16.- Pelota mano y otras modalidades	04	12	05	05	11	03
17.- Fuerza de jalar soga	01	13	03	04	16	03
18.- Guerra de papel	01	11	04	06	15	03
19.- Embocar los aros	03	11	06	05	11	04
20.- Serrucho con hilo y botones.	02	09	03	07	15	04
Promedios	2.75	12.63	4.13	4.5	13.86	2.88
Porcentajes	13.75	63.15	20.65	22.5	69.3	14.44

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

Tabla 2.- Principales actividades lúdicas accesibles – Aula turno tarde

Principales actividades lúdicas accesibles	Práctica frecuente		Práctica poco frecuente		No lo practican	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
Actividades grupales						
1.- Echar pulsos	02	09	05	08	13	03
2.- Michi	03	10	05	09	12	01
3.- Mundo	03	12	04	05	13	03
4.- Figuras con cuerdas (trazar figuras con cuerdas o gomas elásticas utilizando los dedos de ambas manos, o entre los de varios jugadores)	02	12	03	05	15	03
5.- Calientamanos	03	09	04	06	13	05
6.- Ping pong	04	09	06	09	10	02
7.- Carrera de sacos	04	11	05	08	11	01
8.- Juego de mata gente	03	10	05	09	12	01
9.- Yas	03	11	04	05	13	04
10.- Saltar a la cuerda	02	10	04	05	14	05
11.- Juego de la soga	02	12	03	07	15	01
12.- Dibujos en el suelo	03	10	05	09	12	01
Promedios	2.83	10.42	4.42	7.09	12.75	2.5
Porcentajes	14.15	52.10	22.1	35.45	63.75	12.5
Actividades colectivas						
13.- Colocación de cintas o serpentinas	01	09	03	06	16	05
14.- La chapada	01	11	03	06	16	03
15.- Juego de personajes de dibujos animados.	09	12	06	06	11	02
16.- Pelota mano y otras modalidades	04	09	05	07	11	04
17.- Fuerza de jalar soga	01	09	03	06	16	05
18.- Guerra de papel	01	11	04	06	15	03
19.- Embocar los aros	03	05	06	06	11	09
20.- Serrucho con hilo y botones.	02	09	03	07	15	04
Promedios	2.75	9.38	4.13	6.25	13.88	4.38
Porcentajes	13.75	46.90	20.65	31.25	69.3	21.19

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

Variable 2: SOCIALIZACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE INICIAL

Tabla 3.- Comparación de socialización de los niños

Aulas: Mañana y tarde

Socialización de niños Dimensiones	Siempre		Casi siempre		Casi Nunca		Nunca	
Grupo MAÑANA	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
Participación	0	56	4	40	68	24	28	0
Interés	0	52	4	44	52	4	44	0
Afectividad	0	64	12	32	44	4	40	0
Alegría	0	60	4	40	52	0	44	0
Comunicación	0	60	0	40	52	0	48	0
Interactividad	0	56	4	44	52	4	44	0
Liderazgo	0	64	20	36	40	0	40	0
Promedios	0	58.9	6.9	39.4	51.4	5.1	41.1	0
Grupo TARDE	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)	PreTest (%)	Pos test (%)
Participación	0	44	4	52	64	4	32	0
Interés	0	40	4	56	52	4	44	0
Afectividad	0	48	4	44	44	4	44	0
Alegría	0	44	4	56	52	0	44	0
Comunicación	0	48	0	52	52	0	48	0
Interactividad	0	52	4	48	52	0	44	0
Liderazgo	0	56	0	44	48	0	52	0
Promedios	0	47.4	2.9	50.3	52	1.7	44	0

Fuente: Elaborada por la autora, 2025

Cuestionario – Variable 1: Actividades lúdicas accesibles

Escala de juego	Nunca juegan		A veces juegan		Siempre juegan	
Momentos de evaluación	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test
Dimensiones de los juegos						
Juegos grupales						
1.- Yas						
2.- Saltar a la cuerda						
3.- Juego de la soga						
4.- Carrera de sacos						
5.- Juego kimi o mate o mata gente						
6.- Mundo						
7.- Figuras de cuerda.						
8.- Calienta manos						
9.- Echar pulsos						
10.- Michi						
11.- Ping pong						
Juegos colectivos						
12.- Juego de las películas (adivinar el título de una película)						
13.- Batalla naval (juego)						
14.- Guerra de papel						
15.- Los aros						
16.- Soga tira						
17.- Pelota mano y otras modalidades						
18.- Serrucho con hilo y botones.						

Cuestionario: Variable 2 - Socialización de niños -

Escala de actividades de socialización	Nunca		A veces		Siempre	
Momentos de evaluación	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test	Pre test	Pos test
Dimensiones de socialización						
PARTICIPACIÓN						
1.- Participan de acuerdo a las reglas fundamentales determinadas						
2.- No encuentra excusas para faltar al juego.						
INTERÉS						
3.- Ponerse atención al momento de jugar						
4.- Participan de manera clara y segura						
AFECTIVIDAD						
5.- Invitan a los colegas a que se incorporen al juego.						
6.- Dejan que sus compañeros los ayuden (juguetes) a jugar con ellos.						
ALEGRÍA						
7.- Muestran diversión durante la actividad lúdica						
8 .- Se inmersa en sus pasatiempos preferidos						
COMUNICACIÓN						
9.- Exhiben intranquilidad con benevolencia						
10.- Usan términos y conceptos apropiados						
INTERACTIVIDAD						
11.- Participan de manera firme y segura en los juegos clásicos						
12.- Verbalizan fluidamente sus interacciones con sus colegas						
AUTONOMÍA						

13.- toman la delantera en el inicio, durante y fin de los juegos tradicionales.						
14.- Les agrada llamar (invitar) a sus colegas a que se incorporen a las partidas.						

UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

ESCUELA DE POSGRADO

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Informe de opinión de expertos

I.- Datos generales

Autor del instrumento	KELLY JULISSA TORRES NICHO		
Apellidos y nombres del experto informante	Dr. Javier Honorato Ramírez Gómez	Grado académico	Doctor
Institución	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Cargo en la institución	Docente
Título de la investigación	ACTIVIDADES LUDICAS ACCESIBLES Y SOCIALIZACION DE ESTUDIANTES DE EDUCACION INICIAL	Nombre del instrumento	

II.- Aspectos de la investigación

	Indicadores	Conceptos	Valoración		Observaciones
			Si	No	
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.	X		
2	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos-científicos sobre el tema de estudio.	X		
3	Intencionalidad	Los ítems son adecuados para valorar los indicadores que se pretende medir	X		
4	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems	X		
5	Suficiencia	La cantidad de ítems son suficientes para la medición de los indicadores en estudio	X		
6	Objetividad	Están expresados los aspectos observables	X		
7	Coherencia	Hay coherencia entre las variables, dimensiones e indicadores	X		
8	Pertinencia	Adecuada a las ciencias de la educación	X		
9	Significatividad	Es significativo para la investigación	X		
10	Viabilidad	Es recomendable su aplicación y ejecución	X		

Criterio de valoración del docente validador:

Aprobado (X) Mejorable ( )



Informe de opinión de expertos

I.- Datos generales

Autor del instrumento	**KELLY JULISSA TORRES NICHO**		
Apellidos y nombres del experto informante	Dr. Filmo Eulogio Retuerto Bustamante	Grado académico	Doctor
Institución	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Cargo en la institución	Docente
Título de la investigación	ACTIVIDADES LUDICAS ACCESIBLES Y SOCIALIZACION DE ESTUDIANTES DE EDUCACION INICIAL	Nombre del instrumento	

II.- Aspectos de la investigación

	Indicadores	Conceptos	Valoración		Observaciones
			Si	No	
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.	X		
2	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos-científicos sobre el tema de estudio.	X		
3	Intencionalidad	Los ítems son adecuados para valorar los indicadores que se pretende medir	X		
4	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems	X		
5	Suficiencia	La cantidad de ítems son suficientes para la medición de los indicadores en estudio	X		
6	Objetividad	Están expresados los aspectos observables	X		
7	Coherencia	Hay coherencia entre las variables, dimensiones e indicadores	X		
8	Pertinencia	Adecuada a las ciencias de la educación	X		
9	Significatividad	Es significativo para la investigación	X		
10	Viabilidad	Es recomendable su aplicación y ejecución	X		

Criterio de valoración del docente validador: Aprobado (X) Mejorable ( )



Informe de opinión de expertos

I.- Datos generales

Autor del instrumento	**KELLY JULISSA TORRES NICHO**		
Apellidos y nombres del experto informante	Dr. Carlos Alberto Gutiérrez Bravo	Grado académico	Doctor
Institución	Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión	Cargo en la institución	Docente
Título de la investigación	ACTIVIDADES LUDICAS ACCESIBLES Y SOCIALIZACION DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL	Nombre del instrumento	

II.- Aspectos de la investigación

	Indicadores	Conceptos	Valoración		Observaciones
			Si	No	
1	Claridad	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado y comprensible.	X		
2	Consistencia	Los ítems están basados en aspectos teóricos-científicos sobre el tema de estudio.	X		
3	Intencionalidad	Los ítems son adecuados para valorar los indicadores que se pretende medir	X		
4	Organización	Existe una organización lógica en la redacción de los ítems	X		
5	Suficiencia	La cantidad de ítems son suficientes para la medición de los indicadores en estudio	X		
6	Objetividad	Están expresados los aspectos observables	X		
7	Coherencia	Hay coherencia entre las variables, dimensiones e indicadores	X		
8	Pertinencia	Adecuada a las ciencias de la educación	X		
9	Significatividad	Es significativo para la investigación	X		
10	Viabilidad	Es recomendable su aplicación y ejecución	X		

Criterio de valoración del docente validador: Aprobado (X) Mejorable ( )

Dr. Carlos Alberto Gutiérrez Bravo
DOCENTE