



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Facultad de Educación**

**Escuela Profesional de Educación Primaria**

**Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

**Actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N°  
20820 “Nuestra Señora de Fátima” - Huacho, durante el año escolar 2022**

**Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel  
Primaria Especialidad: Educación Primaria y Problemas de Aprendizaje**

**Autora**

**Erika Princesa Laura Rojas**

**Asesora**

**Dra. Carmen Flor Padilla Huarac**

**Huacho – Perú**

**2024**



**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 material, no puede distribuir el materia 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)

*"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"*

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación Primaria y Problemas del Aprendizaje

**INFORMACIÓN DE METADATOS**

<b>DATOS DEL AUTOR (ES):</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>FECHA DE SUSTENTACIÓN</b>
Erika Princesa Laura Rojas	41061294	25 de enero del 2024
<b>DATOS DEL ASESOR:</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CÓDIGO ORCID</b>
Carmen Flor Padilla Huarac	15720656	0000-0001-6157-7223
<b>DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO</b>		
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	<b>DNI</b>	<b>CODIGO ORCID</b>
Gladys Victoria Arana Rizabal	16010726	0000-0002-2854-7978
Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
Tania Zayda Cuellar Camarena	41073428	0000-0002-2457-8937

# ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO PSICOSOCIAL DE LOS ESTUDIANTES DE LA DE LA I.E.E. N° 20820 "NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA"-HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	1library.co Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1%
8	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1%

**JURADO EVALUADOR**

**M(a). ARANA RIZABAL, GLADYS VICTORIA**  
**Presidente**

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

**M(o). CUELLAR CAMARENA, TANIA ZAYDA**  
**Vocal**

**Dra. CARMEN FLOR PADILLA HUARAC**  
**Asesor**

## **DEDICATORIA**

Está dedicado a nuestro Dios Creador quien me dio la fuerza que necesito para alcanzar mis metas profesionales, en especial a mis padres a quienes considero una inspiración para seguir adelante, y a toda mi familia que son incondicionales grandes personas que me ayudaron y apoyo en todo momento y siempre los extrañaré.

*Erika Princesa Laura Rojas*

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a Dios por bendecirme y permitirme llegar hasta este día y hacer realidad este sueño tan anhelado.

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

A mi asesora de tesis, Dra. Carmen Flor Padilla Huarac quien gracias a su conocimiento, experiencia, paciencia y motivación logró completar esta encuesta.

Finalmente, me gustaría agradecer a todos mis colegas y familiares por su apoyo y seguir adelante. En especial quiero mencionar a mis padres, quienes siempre estuvieron ahí para darme palabras de apoyo, reconfortando, animarme, rejuvenece y agradecerles todo lo que me han dado y todas sus bendiciones.

***Erika Princesa Laura Rojas***

# INDICE

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO .....	V
INDICE .....	VI
RESUMEN .....	VIII
ABSTRACT.....	IX
INTRODUCCIÓN .....	X
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.2.1. Problema general .....	2
1.2.2. Problemas específicos.....	2
1.3. Objetivos de la investigación .....	3
1.3.1. Objetivo general .....	3
1.3.2. Objetivos específicos .....	3
1.4. Justificación de la investigación .....	3
1.5. Delimitación del estudio .....	4
1.6. Viabilidad de estudio .....	4
CAPITULO II.....	5
MARCO TEÓRICO .....	5
2.1. Antecedentes de investigación .....	5
<b>2.1.1.</b> Antecedentes internacionales.....	5
<b>2.1.2.</b> Antecedentes nacionales .....	7
2.2. Bases teóricas.....	9
<b>2.2.1.</b> Actividad lúdica .....	9
<b>2.2.2. Desarrollo psicosocial .....</b>	11
2.3. Bases filosóficas.....	12
<b>2.3.1.</b> Actividad lúdica .....	12
<b>2.3.2.</b> Desarrollo psicosocial .....	25
2.4. Definición de términos básicos .....	40
<b>2.5. Hipótesis de la investigación .....</b>	41
<b>2.5.1. Hipótesis general.....</b>	41
<b>2.5.2. Hipótesis específicas.....</b>	42
<b>2.6. Operacionalización de las variables .....</b>	42

CAPÍTULO III.....	43
METODOLOGIA .....	43
3.1. Diseño metodológico.....	43
3.2. Población y muestra .....	44
3.2.1. Población.....	44
3.2.2. Muestra.....	44
3.3. Técnicas de recolección de datos .....	44
3.3.1. Técnicas a emplear .....	44
3.3.2. Descripción de los instrumentos .....	44
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información .....	44
CAPITULO IV.....	45
RESULTADOS.....	45
<b>4.1. Análisis de resultados .....</b>	<b>45</b>
<b>4.2. Contratación de hipótesis.....</b>	<b>76</b>
CAPÍTULO V .....	77
DISCUSIÓN.....	77
5.1. Discusión de resultados .....	77
CAPITULO VI.....	78
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	78
6.1. Conclusiones .....	78
6.2. Recomendaciones .....	79
CAPITULO VII.....	80
FUENTE DE INFORMACIÓN.....	80
7.1. Fuentes bibliográficas.....	80

## RESUMEN

El juego es parte del ser humano, con el tiempo los juegos se han utilizado para desarrollar habilidades para toda la vida, por lo que vemos osos, leones, tigres y otros animales que utilizan los juegos de la misma manera como parte de su desarrollo y habilidades para satisfacer ciertas necesidades vitales para su supervivencia. Asimismo, los humanos realizamos acciones como perseguir, luchar, competir y perfeccionarnos de manera simulada sin poner en peligro nuestra capacidad de prepararnos para la vida en sociedad.

El objetivo de este estudio es, determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye ejerce la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de la investigadora; para este caso la lista de cotejo consta de 15 ítems con 5 alternativas para la primera variable y 15 ítems con 5 alternativas para la segunda variable a evaluar a los estudiantes, donde la muestra estuvo conformada por 100 estudiantes de tercer grado, se analizaron las siguientes dimensiones; expresión, desarrollo, imaginación, conocimiento de la variable actividad lúdica y las dimensiones; identidad, auto concepto, relaciones familiares, relaciones interpersonales sociales, desarrollo moral de la variable desarrollo psicosocial.

Se comprobó que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, involucrando elementos propios de su naturaleza y que forman parte de ella, y a partir de ahí, quien tiene la oportunidad de practicarlos se orienta hacia el acto de goce y goce, pero atendiendo a las normas y, en su mayor parte, a la convivencia con los compañeros.

**Palabras clave:** expresión, desarrollo, imaginación, conocimiento, actividad lúdica y desarrollo psicosocial.

## ABSTRACT

Play is part of being human, over time games have been used to develop lifelong skills, which is why we see bears, lions, tigers and other animals using games in the same way as part of their development and abilities to satisfy certain vital needs for their survival. Likewise, humans perform actions such as chasing, fighting, competing and improving ourselves in a simulated way without endangering our ability to prepare for life in society.

The objective of this study is to determine the influence exerted by playful activity on the psychosocial development of students at the I.E.E. N° 20820 "Nuestra Señora de Fátima"-Huacho, during the 2022 school year. To this end, the research question is the following: In what way does playful activity influence the psychosocial development of students at the I.E.E. N° 20820 "Our Lady of Fatima"-Huacho, during the 2022 school year?

The research question is answered through the checklist of playful activity in psychosocial development, the same one that was applied by the researcher's support team; For this case, the checklist consists of 15 items with 5 alternatives for the first variable and 15 items with 5 alternatives for the second variable to evaluate the students, where the sample consisted of 100 third grade students, the following were analyzed dimensions; expression, development, imagination, knowledge of the playful activity variable and dimensions; identity, self-concept, family relationships, social interpersonal relationships, moral development of the psychosocial development variable.

It was verified that the playful activity significantly influences the psychosocial development of the students of the I.E.E. N° 20820 "Our Lady of Fatima", involving elements of its nature and that are part of it, and from there, whoever has the opportunity to practice them is oriented towards the act of enjoyment and enjoyment, but attending to the rules and, for the most part, to coexistence with colleagues.

**Keywords:** expression, development, imagination, knowledge, playful activity and psychosocial development.

# INTRODUCCIÓN

En la escuela la mayoría de los docentes dijeron que la actividad lúdica les parecía valioso y que tenía un lugar en el salón de clases. Sin embargo, sus actitudes también sugieren imperceptiblemente que los juegos no tienen un estatus privilegiado sino un estatus secundario en comparación con las actividades que ellos mismos dirigen y supervisan. La comparación del desarrollo psicosocial de niños demuestra los méritos de estos programas, por lo que es necesario fortalecer las prácticas educativas dirigidas al desarrollo diferente de los niños, niñas y adolescentes víctimas de la explotación laboral infantil. Diseñado para eliminarlos de las asignaciones de trabajo y restaurar sus derechos.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022; el mismo que se divide en siete capítulos:

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

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

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

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

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

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

Las actividades lúdicas deben ser como una plataforma de lanzamiento, por supuesto, para lograr una transformación psicológica integral de los docentes, lo cual es una tarea urgente para cambiar esta realidad.

No cabe duda que debido a la edad del niño, la participación del niño es importante a la hora de jugar y estimular, ya que a través del buen juego con el niño se mejorará el desarrollo de la socialización. El papel del maestro es formular adecuadamente los ejercicios adecuados para que podamos progresar mejor en nuestros niños.

Al identificar los problemas de un grupo o sección de estudiantes y esclarecer su aprendizaje, es importante considerar que deben aprender a resolver problemas, analizar y cambiar cuidadosamente la información, comprender y conocer otros conceptos, en fin, tienen que hacerlo para aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a adquirir conocimientos, expresar información de forma amena, interesante y motivadora.

Mientras juegan, los niños prueban ideas, hacen preguntas y encuentran respuestas. Por ejemplo, cuando juega con cubos, el niño aprende a comprender la relación entre el tamaño y descubre que los bloques más pequeños se ajustan a los bloques más grandes. Descubre causa y efecto apilando bloques hasta que toda la estructura se derrumbe. Cuando las barreras se derrumban, puede usar el lenguaje que le enseñaron para conectar este fenómeno con su mundo de experiencias e ideas.

La actividad lúdica debe estar presente en todas las etapas del desarrollo de la vida humana, ya que garantiza una salud emocional que incide positivamente en el entorno en el que se desarrolla. Estas actividades recreativas se realizan de manera personal y social y están diseñadas para desarrollar habilidades sociales. La participación, la crianza, la estimulación y los tipos de relaciones entre los miembros

de la familia están íntimamente relacionados con el desarrollo psicosocial de los niños.

Las experiencias lúdicas se basan en la unidad, la aceptación, la participación y el disfrute que experimentan los alumnos participantes, siendo la importancia de utilizar dichos valores con respeto y tolerancia en el proceso de aprendizaje, lo que permite que los estudiantes transiten por el proceso completo.

Relacionarse con los demás es una forma y estrategia de la actividad lúdica que se caracteriza por un componente inclusivo y por la participación de todos los miembros del grupo: todos manipulan, todos juegan, todos eligen, todos tiran; es como distracción, se realizan eliminaciones de todo tipo descartado, y la competitividad retrocede a un segundo plano. El desarrollo psicosocial es, por lo tanto, un proceso de cambio ordenado y escalonado en el que se logran interacciones con el entorno, comportamientos, pensamientos, lenguaje, emociones y sentimientos, así como relaciones con los demás.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye ejerce la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo influye la expresión de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?
- ¿Cómo influye el desarrollo de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?
- ¿Cómo influye la imaginación de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?

- ¿Cómo influye el conocimiento de la imaginación de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?

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

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

Determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Conocer la influencia que ejerce la expresión de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.
- Establecer la influencia que ejerce el desarrollo de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.
- Conocer la influencia que ejerce la imaginación de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.
- Establecer la influencia que ejerce el conocimiento de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.

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

La influencia de los estilos de enseñanza única y la capacidad de los niños para aprender a través del juego y la estimulación desarrollada es un aspecto de la relación niño-maestro que no se ha investigado.

Por otro lado, el desarrollo psicosocial y la percepción sensoriomotora rara vez son considerados en el campo de la educación para comprender cómo desarrollan sus estímulos desde los primeros años de vida.

La importancia de este trabajo depende de las necesidades relacionadas con la forma de aprender, ya que la educación hoy depende de la plenitud del desarrollo

físico, intelectual, afectivo y social de una persona en sociedad, y por último, el desarrollo psicosocial depende de las instituciones, tanto primaria y secundaria (familia y escuela), a través de las interacciones y comunicaciones interpersonales e interpersonales, ahora pueden reconocer que la niñez es un período importante en el cuidado de este desarrollo psicosocial, pues de ella depende la adecuada crianza del individuo, y esta educación se llevará a cabo en su embestida a lo largo de la vida, reforzando integralmente las diferentes áreas.

### **1.5. Delimitación del estudio**

- **Delimitación espacial**

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

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso durante el año 2022.

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

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

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de investigación

##### 2.1.1. Antecedentes internacionales

Calderón (2019), en su tesis titulada “*Desarrollo psicosocial del infante de 7 a 9 años mediante actividades lúdicas*”, aprobada por la Universidad de Sotavento-México, donde el investigador planteo identificar actividades lúdicas que puedan mejorar el desarrollo psicosocial de los niños de 7 a 9 años de la escuela Quetzalcóatl de Coatzacoalcos, Veracruz. Desarrollo una investigación de tipo cuasi-experimental con un corte transversal, la población estuvo constituida por 80 niños de 7 a 9 años. Los resultados del estudio mostraron que las actividades recreativas mejoraron más el desarrollo psicosocial. Finalmente, el investigador concluyo que:

Se pueden reconocer diversas actividades lúdicas que se recomiendan a los docentes para mejorar los cambios de actitudes psicosociales y potenciar su capacidad de aprendizaje, es importante darse cuenta que según la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, la familia es lo más importante, es parte fundamental de la escolarización en el primer nivel educativo y es por ello que esta investigación se enfoca en las personalidades del individuo en relación a estas áreas de estudio que serán efectivas y serán en las relaciones interpersonales e interpersonales que desarrollemos jueguen un mejor papel.

Lasluisa y Yugcha (2016), en su tesis titulada “*La recreación infantil y su incidencia en el desarrollo psicosocial de los niños del primer año de educación básica en la escuela Luis Fernando Vivero Parroquia San Sebastián del Cantón Latacunga Provincia Cotopaxi 2014-2015*”, aprobada por la Universidad Técnica

de Cotopaxi-Ecuador, donde los investigadores plantearon elaborar un manual didáctico que promueva el desarrollo psicosocial de los niños de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero. Desarrollaron una investigación de campo documental-bibliográfico con un carácter exploratorio descriptivo, la población estuvo constituida por 28 niños. Los resultados sugieren que los niños necesitan adecuar áreas recreativas que ofrezcan actividades lúdicas que promuevan la unidad y expresión de cada niño en el entorno familiar y social. Finalmente, los investigadores concluyeron que: El entretenimiento infantil es necesario para el desarrollo integral de los niños, ya que a través de dicho entretenimiento se forma su personalidad y su desarrollo físico, emocional y social, fortaleciendo así su identidad personal.

Otañez (2013), en su tesis titulada *“Diseño de una guía para aplicar las actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo psicosocial y psicomotriz en los niños del primer año de educación básica paralelo “A” en el año lectivo 2011-2012, de la “Escuela Fiscal Club Rotario” de la ciudad de Latacunga*”, aprobada por la Universidad Técnica de Ambato-Ecuador, donde el investigador planteo encontrar un plan guía para el uso de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo mental e intelectual de los niños y niñas del primer año de educación superior paralelo al “A” del colegio fiscal “Club Rotario” de Latacunga. Desarrollo una investigación de campo documental-bibliográfico con un carácter exploratorio descriptivo, la población estuvo constituido por 30 niños y 60 padres de familia. Los resultados del estudio muestran que el uso de actividades recreativas tiene un efecto positivo en el desarrollo psicosocial y psicomotor de los niños. Finalmente, el investigador concluyo que:

El Colegio Club Rotario tiene un problema de insuficiente aplicación de actividades recreativas en la enseñanza de los niños del primer grado de educación básica, debido a diferentes parámetros como infraestructura, exceso de niños en el aula, insuficiente formación docente, material didáctico desactualizado, etc.

Criollo (2013), en su tesis titulada *“Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los niños del primer año de Educación Básica de la Escuela “Ovidio Decroly” de Catamayo, período 2011-2012”*, aprobada por la Universidad Nacional de Loja-Ecuador, donde el investigador planteo informar a

los maestros sobre la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo cognitivo de los niños durante el primer año de la escuela primaria. Desarrollo una investigación de método Científico, Inductivo – Deductivo, Analítico – Sintético y Descriptivo, la población estuvo constituida por 60 niños. Los resultados del estudio arrojaron que el 65% de los niños obtuvo un resultado positivo, mientras que el 35% recibió un puntaje negativo, por lo tanto, se puede determinar que el desarrollo cognitivo es satisfactorio. Finalmente, el investigador concluyo que:

El 100% de los docentes utilizan y aplican el entretenimiento en su trabajo diario. La importancia de este programa apoya el sistema social de educación primaria, que permite a los niños desarrollar actividades físicas y mentales que contribuyen al desarrollo intelectual.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Ríos (2022), en su tesis titulada “*Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N°049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020*”, aprobada por la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, donde el investigador planteo demostrar que el programa de actividades lúdicas permite el desarrollo de habilidades sociales de los niños. Desarrollo una investigación de tipo cuantitativa, diseño pre experimental, la población estuvo constituida por 19 niños de 5 años. Los resultados del estudio muestran que la aplicación de programas de actividades recreativas puede ayudar a los niños a formar y desarrollar habilidades sociales, favoreciendo así su desarrollo personal. Finalmente, el investigador concluyo que:

Programa de actividades lúdicas diseñado para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020, muestra claramente que es efectivo para el desarrollo de habilidades sociales, lo cual se puede verificar en los resultados, ya que los niños captan mejor a través del juego lo que se quiere desarrollar en el tema de clase para estimular su interés por aprender.

García y Pérez (2018), en su tesis titulada “*Desarrollo psicosocial y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria de la institución educativa*

“*San Vicente Ferrer*”, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde los investigadores plantearon establecer la relación entre el desarrollo psicosocial y el desempeño académico de los estudiantes de secundaria en la I.E.P San Vicente Ferrer. Desarrollaron una investigación de diseño descriptivo correlacional, la población estuvo constituida por 375 estudiantes de tercero a quinto grado de educación secundaria. Los resultados del estudio mostraron que el desarrollo psicosocial y sus diversas dimensiones se asociaron e influyeron en el rendimiento académico de los estudiantes con una significancia de .01. Finalmente, los investigadores concluyeron que: La Institución Educativa Parroquial San Vicente Ferrer del Distrito de Los Olivos tiene una fiabilidad estadísticamente significativa entre el desarrollo psicosocial y el rendimiento de los estudiantes de secundaria.

Troya (2018), en su tesis titulada “*Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°17565 del Caserío San Pedro Jaén, 2018*”, aprobada por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, donde el investigador planteo diseñar actividades lúdicas a los estudiantes de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 17565 del caserío San Pedro, basándonos en los fundamentos teóricos de Karl Groos, Piaget y Vygotsky, con el propósito de desarrollar habilidades sociales. Desarrollo una investigación de carácter mixto (cualitativo- cuantitativo) y descriptivo explicativo, la población estuvo constituida por 15 madres de familia. Los resultados del estudio muestran que las actividades lúdicas se relacionan en el desarrollo de las habilidades sociales. Finalmente, el investigador concluyo que: el Diagnóstico(as) realizado por la madre del niño e institución educativa primaria N° 17565, Cortijo San Pedro Jaén, nos permite constatar científicamente el déficit evolutivo en actividades recreativas.

Córdova (2017), en su tesis titulada “*Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate-Vitarte, 2017*”, aprobada por la Universidad César Vallejo, donde el investigador planteo determinar el impacto de los talleres de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de tres años en IEI Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017. Desarrollo una investigación de tipo aplicada, diseño experimental y de clase cuasi-experimental, la población estuvo constituida por 60 niños de 3 años (30 grupo control y 30 grupo experimental). Los

resultados del estudio mostraron que la aplicación de talleres lúdico-activos sí mejoró las habilidades sociales de los niños y niñas de 3 años I.E.I. Marie querubín 208, Ate Vitarte, 2017, ( $Z=-4.320$  y  $\text{Sig.}=0.000$ ). Finalmente, el investigador concluyo que:

Los talleres de juego tuvieron un impacto significativo en las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017, acepta y rechaza la hipótesis alternativa porque la prueba U de Mann y Whitney da  $z = -4,320$  ylt;  $-1,96$  y  $p = 0,000$  ylt;  $0.05$ . Además, los divertidos talleres ayudan a mejorar las habilidades sociales de los niños, animan el aula y mejoran su rendimiento académico.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Actividad lúdica**

#### **2.2.1.1. Teorías sobre la actividad lúdica**

Según Gallardo y Gallardo (2018) existen siete obras muy conocidas lo cuales se presentan a continuación:

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

El autor observa los efectos restauradores del juego en esta teoría de la psicología conocida como relajación, en la que el juego es una compensación por una actividad extenuante. Esta teoría explica por qué los niños se involucran plenamente en el juego a pesar de realizar una actividad agotadora, y por qué los adultos lo hacen después de un largo día de trabajo.

Para el filósofo, por lo tanto, los juegos son una compensación por la fatiga de actividades que de otro modo serían menos atractivas.

Según López de Sosoaga (2004), esta teoría, si bien puede ser cierta para el “juego de adultos”, tiene un vacío a la hora de analizar el juego infantil, pues el “juego es una de las actividades a las que el niño dedica gran parte de su tiempo, y dedicó todas sus energías a ello” (p.54).

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

Gross en 1898 desarrolló la llamada teoría preejercicio; Según este autor, la infancia es la etapa en la que el niño se prepara para la edad adulta, ejerciendo diversas funciones en el juego que realizará en la edad adulta. La teoría de Gross enfatiza que los niños juegan un papel importante en el desarrollo de las destrezas y habilidades que les permitan vivir de manera independiente en la edad adulta. El autor cree que “el juego es una especie de ejercicio de preparación. Los niños siempre juegan de una manera que predice las actividades futuras de los adultos. El juego es una vista previa de las funciones psicológicas y los instintos”. (Ajuriaguerra, 1997, pág. 73).

Una crítica a esta teoría es que, aunque la observación del autor es importante en la investigación del juego, la proliferación del juego ha superado la noción de que los juegos son puramente biológicos. La investigación muestra que el desarrollo de juegos requiere una interacción social temprana y activa.

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

Freud consideraba que los juegos eran una expresión del instinto porque están guiados por el principio del placer y representan la tendencia al disfrute compulsivo. El juego es icónico y funciona como el sueño de un adulto, porque satisface el deseo y la expresión sexual.

Más tarde, mientras trabajaba en la salud del niño, Freud se vio obligado a admitir que hay más en juego que los signos inconscientes y simbólicos de la resolución de conflictos. Además, tiene que ver con situaciones reales, especialmente si fueron traumáticas para el infante. Comienza a manejar el dolor que le causaron en primer lugar al revivirlas en sus fantasías.

Para Freud, una persona pasa por varias etapas de desarrollo. La fase psicoanalítica se centra en las partes del cuerpo, es decir, diferentes partes del cuerpo son la principal fuente de placer en diferentes edades. Así que va de uno a otro a lo largo del proceso del aprendizaje. La etapa anal, la etapa fálica, la etapa oral, la etapa genital y la etapa latente son las etapas del desarrollo psicosexual propuestas por Freud. (p.12)

## **2.2.2. Desarrollo psicosocial**

### **2.2.2.1. Teoría sobre el desarrollo psicosocial**

Desde 1933, el académico alemán Erick Erickson reside en los Estados Unidos, enseñó en Harvard y California, pero nunca obtuvo una licenciatura. Fue más allá del psicoanálisis de Freud, introduciendo el concepto de socialización a lo largo de la vida en ocho etapas caracterizadas por el problema de la identidad. Estos son puntos de inflexión en el desarrollo cuando es necesario actuar en cualquier dirección.

Estos pasos comienzan cuando un niño aprende a confiar o desconfiar en la infancia. Cuando la madre realmente aprecia, ama y escucha las necesidades físicas del niño, el niño comienza a sentirse seguro y confía en ella. El niño puede volverse inseguro y suspicaz si la madre no presta atención, es fría, desagradable, abusiva o incluso errática.

Los niños aprenden a caminar, hablar, usar las manos y hacer otras cosas en la segunda etapa, “Autonomía con duda y vergüenza”. Comienzan a desarrollar la independencia, es decir, comienzan a tomar sus propias decisiones, protegen su voluntad, crean deseos y trabajan hasta que se cumplen. Desarrollan un sentido de autosuficiencia si se les anima en este sentido. Erikson sostiene que, si las personas experimentan depresión en esta etapa, pueden empezar a dudar de ellos mismos y se sienten avergonzados de sus relaciones con los demás. Existen crisis de identidad similares en cada una de las siguientes seis etapas en las que una personalidad saludable requiere cierto conocimiento. En la tercera etapa, el conflicto edípico se resuelve y el sentido moral comienza a desarrollarse. En la etapa cuatro, el mundo del niño se expande, se adquieren conocimientos técnicos y se amplifica el sentido de competencia.

De acuerdo con Freud, el desarrollo psicosexual infantil se desarrolla en cuatro etapas iniciales: anal, genital, latente y oral.

En la etapa cinco, los adolescentes desarrollan un sentido de identidad personal a través de sus interacciones con los demás. En la etapa seis, los jóvenes forman relaciones románticas duraderas con miembros del sexo opuesto. En la séptima etapa, las personas hacen contribuciones a la sociedad y a sus familias. En la etapa final de la vida se acepta con respeto o desesperación, se asocia una

virtud fundamental a cada etapa que se desarrolla a través de la supervivencia exitosa de una crisis. Si el conocimiento que es adecuado para una determinada etapa es erróneo, es posible adquirirlo más tarde en la vida, aunque es difícil.

La “crisis de identidad” es un término que con frecuencia se usa mal para referirse a cualquier momento de confusión o incertidumbre, se popularizó gracias a la teoría de Erikson. Si cada conocimiento se concentra en su propio estadio, se puede discutir si es posible.

## **2.3. Bases filosóficas**

### **2.3.1. Actividad lúdica**

#### **2.3.1.1. Definición**

En un principio, se decía que los juegos infantiles eran juegos antiguos abandonados por los adultos, los cuales cobraron protagonismo en el siglo XIV cuando los nobles quedaron fascinados con los títeres y pagaban enormes sumas de dinero para disfrutarlos, sin embargo, con el tiempo se adaptaron a los niños pequeños originando en la actividad docente en el campo de la educación. Por ello, para Dávila (2013), adopta el siguiente enfoque: “El juego es una acción o actividad voluntaria, sin beneficio material, dentro de un tiempo y espacio determinados, de acuerdo con reglas libremente acordadas, pero completamente obligatorias, con un propósito en sí mismo y acompañada de tensión y alegría” (p.7).

Dada esta descripción, se infiere que el juego es un acto en el que la actividad lúdica involucra elementos propios de su naturaleza y que forman parte de ella, y a partir de ahí, quien tiene la oportunidad de practicarlos se orienta hacia el acto de goce y goce, pero atendiendo a las normas y, en su mayor parte, a la convivencia con los compañeros.

Según el criterio de Matos (2012), la actividad lúdica es:

Uno de los factores del desarrollo de la personalidad en una misma persona es la presencia de varios tipos de actividades cómicamente creativas que involucran a compañeros físicos y emocionales, tales como juegos de actitud o juegos corporales; estas actividades son realizadas por la persona

y derrochan energía animándola a producir un comportamiento divertido, emocional, creativo, etc. (p.13)

También existe el juego pasivo, que se puede definir como toda actividad considerada lúdica o de influencia social en la que los niños y niñas invierten un mínimo de esfuerzo, contribuyendo de forma importante a su bienestar personal y social. A lo largo de la actividad, todos los estudiantes participaron en juegos tanto activos como pasivos, y el tiempo que dedicaron a cada juego dependió de su estado físico, su disfrute del juego, su conocimiento del tiempo de juego y su interés en el juego.

En este sentido, Montenegro (2010), indica que las actividades lúdicas del aula:

Puede estimular decisivamente el desarrollo de los niños y niñas, pues a través de estas actividades se fortalecen valores, se potencia la integración, se potencia el aprendizaje, el seguimiento de instrucciones, se estimula el desarrollo mental, físico y motriz, se estimula la creatividad, además de ofrecer participación a los infantes como parte de un grupo diferente al familiar Igualdad de oportunidades y condiciones para la educación cívica. (p.75)

A través del juego, los niños en edad preescolar pueden observar, asociar y verbalizar; de esta manera, la planificación y ejecución de proyectos educativos facilita la adquisición de conocimientos, de acuerdo con el nivel educativo y las expectativas académicas del niño, significativos en esta temprana edad.

Según Núñez (2000), determinó que:

Las actividades lúdicas son una herramienta didáctica que, si se aplican correctamente y son comprendidas por los estudiantes, pueden tener un efecto significativo en la mejora de su aprendizaje. Esto ayudará a vivir los valores clave, a construir relaciones y vínculos con los demás, a permanecer en el mismo estado para mantener la autonomía y los estándares en el desarrollo del niño. (p.8)

Claramente, las actividades lúdicas son consideradas como medios para uno de los fines educativos, por lo que los docentes están obligados a brindar a los

estudiantes actividades sociales que desarrollen su carácter cognitivo, psicomotor, lingüístico y cualquier tipo de actividades sociales que apoyen su desarrollo e interacciones con su entorno social, familiar y comunitario.

Jiménez (2004) argumento que las habilidades lúdicas:

Se trata de una condición humana que lo lleva a vivir la vida cotidiana. Por lo tanto, es una forma de estar y conectarse con la vida en su entorno cotidiano, donde el disfrute y sus consecuencias inmediatas ocurren: la relajación que generan las actividades simbólicas e imaginativas a través del juego. En última instancia, los estados emocionales provocados por el juego se originan de la relación con otros, lo que libera una energía que reconforta a la persona y la impulsa a continuar creando nuevos lugares para disfrutar. (p.42)

#### **2.3.1.2. Características de la actividad lúdica**

Según Jurado (2012) las principales características de las actividades lúdicas son:

- **Grado de compromiso:** es la participación del juego de los estudiantes, generado de manera voluntaria y espontánea, demuestra que todos los estudiantes quieren jugar para que se puedan realizar actividades divertidas. Los resultados demostraron ser importantes y también deben ser utilizados en la enseñanza para organizar las actividades de manera conveniente y lograr que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo, por lo que es necesario que los docentes de aula elijan el tipo de actividades lúdicas con estándares didácticos. para ser utilizado y para ser alcanzado.
- **La duración de las actividades lúdicas:** es necesario dejar claro que el uso educativo del juego tiene un propósito claro, es decir, tales estrategias no deben usarse solo para motivar a los estudiantes o, en cualquier caso, solo para pasar el tiempo, sino que está sujeto a un sistema de organización instruccional en la que las competencias, competencias y actividades a desarrollar tienen como único fin que los alumnos aprendan lo que el docente del aula ha planificado o planeado.

Lo anterior implica que, al momento de jugar un juego, se debe prever el tiempo destinado para tal fin, luego de lo cual los niños y niñas deben sistematizar los procesos desencadenados por el juego, tratando así de vincular los procesos cognitivos, procedimentales y emocionales.

- **Pertinente a su nivel de desarrollo:** el uso de actividades lúdicas como recursos didácticos debe basarse en criterios de madurez y etapas de edad, es decir, la edad del niño y las realidades socioculturales en las que se desarrolla, ya que no es adecuado que los niños participen en juegos de su madurez física y mental, así como no podemos involucrar a los niños en juegos que no sean propios de su comunidad porque reducirá su interés y concentración.
- **Adecuación de los materiales y espacio físico:** la producción de juegos debe tener en cuenta variables como los materiales a utilizar y el lugar donde se realizarán estas actividades, ya que se debe tener en cuenta la naturaleza inherente de un juego que tiene la capacidad de traer alegría, disfrute a los estudiantes y comodidad, por lo que reducir el espacio, como lanzar pelotas de tela, es inapropiado ya que crea negligencia y aburrimiento entre los estudiantes.

Cuando se utilizan travesuras para estimular la motricidad gruesa, es necesario acomodarlas adecuadamente, ya que el juego lúdico requiere que los alumnos realicen saltos, brincos, desplazamientos, etc., por lo que es necesario prever todas las condiciones materiales y físicas.

En la planificación de las actividades recreativas, otro aspecto que tenemos que considerar es el tiempo y las fases en que debe durar el juego, pues en ocasiones no se tienen en cuenta estos detalles, lo que puede generar monotonía en la posterior ejecución de la actividad y originarse en el hecho de que los estudiantes no se sientan cómodos haciéndolo interesa, privando a la actividad del juego de programación de su potencial.

Las actividades lúdicas deben tener reglas que los estudiantes deben seguir, en parte para desarrollar habilidades cognitivas, procedimentales y emocionales que también requieren procesamiento a nivel de información para seguir una secuencia lógica durante la asimilación y adaptación del nuevo aprendizaje para reproducir la misma secuencia.

### ***2.3.1.3. Importancia de las actividades lúdicas***

Los juegos lúdicos promueven el desarrollo emocional del bebé. Como resultado, ayudan a crear un ambiente seguro donde los estudiantes pueden comunicarse con otros y expresar sus opiniones. Incluso la comprensión emocional puede mejorarse con actividades lúdicas. Por lo tanto, los niños como las niñas pueden comprender los sentimientos de sus amigos y reaccionar adecuadamente.

El desarrollo físico del niño también se ve afectado por las actividades lúdicas de la primera infancia. Estos fomentan el movimiento y la exploración, mejorando la motricidad fina y gruesa. Además, estos autores señalan que muchos niños hoy en día están expuestos a dispositivos tecnológicos desde edades tempranas, lo que puede derivar en estilos de vida sedentarios y falta de interacción con los compañeros. La implementación de estas herramientas es necesaria porque permite a los niños formar relaciones personales y sociales.

Como se mencionó anteriormente, las actividades lúdicas pueden influir en el crecimiento y el aprendizaje del niño. Asimismo, estas actividades ayudan a desarrollar habilidades y destrezas prosociales en niños y niñas, permitiéndoles comunicarse y socializar de manera efectiva con los demás. Para Pizarro y Calderón (2017) “lo explicado incide también en la convivencia positiva, pues los estudiantes toman conciencia de la importancia de esperar su turno para participar, respetando el orden, el espacio y los compañeros” (p.48).

Por último, pero no menos importante, las actividades lúdicas mejoran el desarrollo cognitivo. Esto se debe a que fomenta la creatividad, la imaginación y la memoria, que son fundamentales para el desarrollo del pensamiento y la imaginación. Por lo tanto, estas actividades tienen implicaciones particulares para los campos de las matemáticas y la comunicación.

Por supuesto, las actividades lúdicas pueden afectar el desarrollo de un bebé. Esto se ve en una vida social saludable, ya que las personas pueden socializar con otras personas y formar relaciones positivas. Además, los niños son vistos a nivel emocional como capaces de controlar sus propias emociones de forma positiva. Dado que estas actividades requieren movimiento y exploración, los niños se involucran activamente en su desarrollo físico. Finalmente, existe

evidencia de que el desarrollo a nivel cognitivo favorece la memoria, la creatividad y la imaginación.

En pocas palabras, los maestros emplean actividades recreativas como herramientas innovadoras que satisfacen los intereses de sus alumnos. Estas actividades brindan varios beneficios para los niños pequeños, como fomentar la motivación, la participación, la innovación y el interés. Además, ayudan en el desarrollo social, emocional, físico y cognitivo de niños y niñas. Por lo tanto, es crucial reconocer la importancia de utilizar estas herramientas y su impacto potencial no solo en la primera infancia sino también a lo largo de la vida de un individuo.

#### **2.3.1.4. Tipos de juego**

Asimismo, Barrios y Muñoz (2017) afirman que existen muchos tipos de juegos. Aquí hay algunas cosas que ayudarán en la realización de este plan de tesis:

- **Los juegos de ejercicio:** presentan la satisfacción de obtener resultados instantáneos mediante la repetición de una acción una y otra vez. Ejemplos: lanzar, chupar, morder, manipular, golpear, sonajeros, balbucear, juegos manipulativos, andadores, triciclos, móviles de cuna, tractores, coches eléctricos, saltadores, globos, pelotas, bicicletas, patinetas, patines, jugar al escondite con pelota, yo-yo, peonza, etc.

Una ventaja de fomentar este tipo de actividades es que contribuyen en coordinar varios tipos de movimiento y desplazamiento; cuantos más juegos juegas, mejores resultados obtienes.

- **Juegos de ensamblaje o armado:** su función es armar, apilar, solapar y unir componentes. Cuando el niño se propone metas, que se ensamblan a través de una serie de acciones, movimientos y manipulaciones, estos juegos se llevan a cabo y se logran. Las actividades que le permiten realizar esta tarea son: bloques de lego, rompecabezas, modelos de construcción y cualquier cosa que le permita a un niño o adulto conectar piezas para apilarlas o encajarlas para lograr el resultado deseado.

Los beneficios de promover este tipo de juegos incluyen el desarrollo y el fortalecimiento de la coordinación ojo-mano, la distinción de colores y

formas, la reflexión, la paciencia, la memoria lógica, la atención, la concentración, el fomento de la autoestima y la superación propia.

- **Juegos simbólicos:** entre los 2 a 6 años los niños juegan más porque dan a entender que un objeto representa a otro. Simulan eventos ficticios y utilizan personajes, ficticios o reales, para explicar escenarios plausibles. Los niños dan a los objetos en estos juegos diferentes significados, más o menos lógicos. Las profesiones de los adultos, como médicos, peluqueros, periodistas, abogados, pintores, etc., suelen ser imitados. Imitar los roles de mamá y papá es muy común. Se toman muy en serio los objetos que utilizan. Por ejemplo: muñecos, juegos de doctores, superhéroes, talleres mecánicos, disfraces, naves espaciales, etc.
- **Juego de reglas:** los juegos tienen reglas y pautas que el jugador debe seguir para completar la meta. Son juegos que fomentan la acción, la toma de decisiones, la interpretación y la socialización de los niños. El juego se caracteriza por la organización y la disciplina y al mismo tiempo aprende a subyugar su placer a la voluntad. Los niños aprenderán a ser ellos mismos y a reconocer la importancia de cada miembro del grupo, respetando la individualidad de cada miembro del grupo. Por ejemplo: tablero o juegos de mesa, y otros juegos de reglas jugados en otros contextos: juego de puntería, fútbolín.
- **Juegos tradicionales:** estos son los juegos más antiguos que se han transmitido de generación a generación y tienen una fuerte conexión con la historia, la cultura y las tradiciones de una nación. Independientemente de dónde se desarrollen, sus reglas son similares.  
Una de las ventajas de participar en este tipo de juego es que ayudan y fomentan el proceso de socialización de los niños, fomentando la sana inclusión y la disciplina social mediante la aceptación de reglas comunes y les ayudan a explorar el espacio con naturalidad, hacen de su entorno un entorno propio, favorecen el conocimiento de los elementos meteorológicos como factor real.
- **Juegos de mesa:** estas actividades se juegan en un tablero o superficie similar, se juegan principalmente en grupos y requieren estrategia y razonamiento. Desarrollar la analogía, la atención, el enfoque y el

pensamiento creativo, ayudan a identificar las partes que forman un todo, aprender las reglas para compartir, respetar, amar y disfrutar de la visualización y la memoria auditiva pueden ayudar a desarrollar este tipo de juegos. (p.26)

#### **2.3.1.5. Particularidades del juego**

La diferencia en la experiencia de juego de los niños, en primer lugar, es que no se inicia de manera compulsiva, ni es un comportamiento compulsivo. Además, la actividad en sí misma promueve la espontaneidad durante el juego y durante todo el recorrido. Al respecto, Reina (2009) afirma como:

La espontaneidad y el juego libre conduce al pensamiento maduro y creativo, hay pocas oportunidades para que los niños jueguen con libertad. Hay momentos en los que creemos que jugar sin un propósito claro es improductivo. Podríamos suponer que es más ventajoso utilizar todas las oportunidades para adquirir conocimientos valiosos. Sin embargo, el tiempo de juego brinda una oportunidad crucial para que los niños comprendan conceptos fundamentales. Aprenden la mecánica de cómo funcionan las cosas y disciernen entre lo que es y lo que no es factible. También aprenden la importancia de adherirse a las normas de causa y efecto, probabilidad y conducta si esperan participar en actividades con otros. (p.1)

Sobre la base de las ideas anteriores, primero, es importante enfatizar que el juego tiene esta cualidad interesante, y segundo, es importante desarrollarlo de esta manera, porque la libertad de los niños, como los juegos, tiene muchas ventajas. Por ejemplo, permite al bebé para asumir en la ficción diferentes roles que no desempeña en su vida cotidiana. Por otro lado, fomentar el juego sin coerción puede desarrollar el sentido de identidad, autoestima, seguridad, confianza, independencia, autonomía del niño, una apreciación de las decisiones y los intereses de sus gustos. El desarrollo de estas características y valores servirá de base para la creación de nuevos métodos y valores.

Otra característica del juego del bebé es que no tiene intención, porque la intención es jugar y nada más. La finalidad del juego infantil no es conseguir fines que no sean el puro placer, el placer o el entretenimiento.

Duek (2012) expresa que muchas veces “pensar que los juegos son una tarea compleja: en muchos casos la supuesta espontaneidad de su forma y contenido adquiridos parece relegarlos a una posición secundaria en cuanto a sus posibles planteamientos” (p.650). Por lo tanto, aunque algunos aprendizajes no sean evidentes o visibles, el valor del juego puede ser valorado desde una perspectiva adulta. A veces se devalúa el juego debido a la falta de pruebas, especialmente en la infancia, de conocimientos curriculares, pero la dimensión social, afectiva, emocional y cultural es insuperable.

Se pueden asignar cualidades agradables a los juegos, que surgen del acto de jugar el juego. A partir de esto, como resultado secundario, se adquirieron varios aprendizajes importantes a lo largo de su vida. Los niños no lo buscan, sino que lo hacen jugando.

Otra característica del juego con los infantes tiene que ver con la imagen que la actividad refleja en el niño. Solo el argumento que le parece a cualquier niño para enmarcar mentalmente el concepto de juego como una actividad muy hermosa, buena y valiosa que es la idea de que el juego produce placer.

Del mismo modo, Reina (2009) sostiene como “el juego es una actividad placentera, es una actividad lúdica que suele provocar excitación, hace aparecer signos de placer, y siempre es potenciada positivamente por quien la realiza” (p.1). La actividad lúdica se utiliza como actividad de aprendizaje o como acto deliberado, de forma muy natural y alegre, de asimilación e integración del ser como nueva formación mental. Esto se debe a que un tema común se puede convertir en un juego.

El juego es una actividad común para todos los niños. Asimismo, según López (2010):

Los niños descubrirán y conocerán la alegría de hacer cosas y llevarse bien con los demás a través del juego. Para usted, esta es una de las formas más importantes de expresar sus sentimientos, intereses y pasatiempos únicos. Está relacionado con una variedad de fenómenos cognitivos y sociales, incluida el desarrollo del lenguaje del rol social, la resolución de problemas y la creatividad. (p.21)

Destacar lo anterior contribuye a asumir la seriedad e importancia que los juegos pueden tener en toda la vida humana.

#### **2.3.1.6. Componente estructural de las actividades lúdicas**

La actividad lúdica es una técnica de enseñanza participativa diseñada para desarrollar comportamientos pedagógicos y correctos en los estudiantes que estimulen la disciplina en un nivel adecuado de toma de decisiones y autodeterminación, es decir, apaciguar:

- El aprendizaje del saber.
- El desarrollo de destrezas.
- La motivación del curso constituye una forma de trabajo docente que enseña a los estudiantes a tomar decisiones sobre una variedad de problemas.

Según un estudio exhaustivo de la relevancia del juego como método educativo, los juegos son actividades emocionantes naturales que ayudan a desarrollar integralmente la personalidad humana, especialmente la creatividad. Como actividad de aprendizaje, tiene un carácter simbólico y se basa en las habilidades, el desempeño, la comunicación y la evaluación de una manera interesante.

Para darle a Ortiz (2004) una visión más profunda sobre la idea del juego, su contribución al desarrollo de la creatividad del jugador será uno de sus aspectos más destacados, ya que esta incide directamente en sus componentes estructurales: inteligencia, cognición, voluntad - comportamiento, motivación emocional y aptitud.

- **En el intelectual-cognitivo:** se estimula la atención, lógica, observación, fantasía, imaginación, iniciativa, el conocimiento, la investigación científica, el potencial creativo, los hábitos, las habilidades, etc.
- **En el volitivo-conductual:** se fomenta el espíritu autocrítico y crítico, disciplina, cooperación, confianza en sí mismo, iniciativa, respeto, tenacidad, sistema, responsabilidad, audacia, actitud, puntualidad, regularidad, perseverancia, inspirando emulación fraterna, compañerismo, lealtad, etc.

- **En el afectivo-motivacional:** desarrollar la amistad, la solidaridad, el gusto por las actividades, el interés, ayudar a los demás, el colectivismo, etc. (p.47)

Puede apreciarse que el juego en sí es una forma de alentar y enseñar la creatividad, si a la vez se muestran elementos constructivos y artísticos que ayudan al desarrollo del juego, a mantener los conocimientos técnicos y a estar satisfecho con el resultado, se mejora la creatividad técnica individual.

Los juegos han sido una forma natural de enseñar a las personas durante cientos de generaciones, permitiendo el desarrollo de la creatividad, las mejores tradiciones y las normas de convivencia social. Este último sirve como un elemento importante del carácter de una persona, permitiéndole hacer frente a los desafíos y solucionar los problemas de la vida.

Los juegos educativos ayudan en el desarrollo de las habilidades, actitudes, desempeño y valores de los estudiantes para alcanzar las metas. El juego se sugiere como un recurso metodológico para la investigación y puesta en práctica de los estudiantes en aquellos problemas de conflicto, o la práctica demuestra que ha sido tradicionalmente excluida por los estudiantes, pero constituye un objetivo fundamental que puede trasladarse a diversos campos de actividad, o debido a su aplicar para impactar en su carrera o en la vida cotidiana.

#### ***2.3.1.7. Criterios en la utilización de las actividades lúdicas***

Según Tzic (2012) es cierto que la misión básica del docente es acompañar a los alumnos en el desarrollo de la enseñanza, también es su objetivo crear y desarrollar nuevas actividades lúdicas que favorezcan este u otro desarrollo de los alumnos. En este sentido, los docentes deben considerar ciertos criterios a la hora de desarrollar una determinada actividad lúdica:

- Cada participante debe comprender completamente el contenido de cada ejercicio dinámico, reconocer y aceptar las reglas de la actividad del juego.
- Tenga cuidado de no participar en dinámicas de grupo o dejar que las realicen personas sin experiencia.
- No puedes dar la impresión de que estás haciendo experimentos con los estudiantes o jugando con ellos.
- Permita que la práctica tenga el tiempo necesario y suficiente.

- No tomar decisiones apresuradamente.
- Evalúe constantemente los ejercicios utilizados con el grupo.
- Considere el nivel del grupo que utilizará el ejercicio.
- Dependiendo de su madurez, no todos los ejercicios se pueden realizar en cualquier conjunto.

Dado que el juego da forma a los estudiantes y les proporciona cierta base para la organización, es crucial comprenderlas y usarlas correctamente para maximizar los beneficios y lograr los objetivos de colaboración.

El uso de actividades lúdicas por sí solo no es suficiente para lograr el éxito deseado. Al igual que sucede con los programas de enseñanza, las dinámicas siempre tendrán un valor que la persona que las utiliza sabe darles. La recreación no debe ser vista como un fin en sí mismo, sino como una valiosa herramienta o medio para lograr un objetivo determinado, imbuida del espíritu creativo, la imaginación del gerente, la capacidad de adaptación al medio. (p.12)

#### **2.3.1.8. Dimensiones de la actividad lúdica**

Macavilca y Vallenas (2014) argumentan como la actividad lúdica está directamente relacionada con el desarrollo intelectual, señalando lo siguiente:

##### **1. Expresión**

Cuando un niño siente la necesidad de comunicar libremente sus experiencias, emociones y sentimientos, busca expresarse creativamente, utilizando los medios artísticos que conoce e intenta experimentar. Cuando un niño está motivado, actuará de manera espontánea y comenzará a crear habilidades artísticas; los educadores tienen la responsabilidad de estimular su interés brindándoles situaciones y experiencias que fomenten la creatividad y el ingenio.

##### **2. Desarrollo**

Facilita la imaginación y la creatividad: siendo consciente de su entorno y comprometiéndose con él; aprendiendo y poniendo en práctica el rol establecido por la sociedad; desarrollando habilidades lingüísticas mientras juega solo o con compañeros.

El uso de estrategias de juego influye en la motivación y la habilidad matemática de los estudiantes, por lo que desarrollan un complejo de

inferioridad que les impedirá enfrentarse a situaciones problemáticas. Por lo tanto, más peruanos formarán parte de las estadísticas de desempleo, porque no podrán obtener una educación universitaria, y al mismo tiempo les impedirá obtener una formación profesional adecuada.

Como resultado, su crecimiento personal, social y profesional se verá significativamente afectado. Lo más importante es que la pedagogía utilizada es motivadora para que los estudiantes se aseguren de estar interesados en participar, prestando atención y prestando atención a lo que el profesor está enseñando al comienzo de la clase y asegurando que su aprendizaje esté orientado a lo que necesitan aprender.

Los juegos permiten a los niños explorar, probar y descubrir el mundo por sí mismos, lo que los convierte en una herramienta educativa efectiva. Para orientarlos con fines educativos y para su máximo beneficio, los niños deben disfrutar de sus juegos y actividades recreativas.

### **3. Imaginación**

Cuando su hijo está jugando y divirtiéndose, su mente se mejora significativamente cuando intenta resolver acertijos o adivinanzas; le ayuda a ver la vida de un modo estimulante y atractivo.

El desarrollo físico, lingüístico y social del niño a través del juego de roles, le permite crear su propio mundo a través de la imaginación y lo ayuda a resolver problemas cotidianos sin miedo a cometer errores.

### **4. Conocimiento**

El aprendizaje se potencia a través de actividades lúdicas, en las que se producen procesos evolutivos específicos gracias a espacios dinámicos: grande-pequeño, pequeño-grande, estudiante-profesional, etc.

Se puede usar de muchas maneras durante el aprendizaje porque aumenta la motivación de los estudiantes y la confianza en sí mismo. Esta es una estrategia eficaz para fomentar la importancia de lo que aprende.

Por esta razón, es importante que, al usar los juegos como actividades, los estudiantes se interesen por otras actividades, sabiendo que mejorarán las habilidades para la vida y fomentarán el aprendizaje. (p.43)

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

Para Posada, (2014) son:

- **La participación:** los principios básicos de las actividades lúdicas reflejan el desarrollo físico e intelectual activo de los alumnos. La participación es una parte interna necesaria de la persona, porque es conocida y accesible, significa dependencia y aceptación de la naturaleza humana en el nivel didáctico, lingüístico, enciclopédico y reconstructivo, que corresponde a las necesidades actuales. La participación de los estudiantes crea situaciones especiales específicas que se implementan mediante el uso de la actividad lúdica.
- **El dinamismo:** demuestra cuanto importante es la gestión del tiempo en los juegos. Todo juego tiene un comienzo y un final, por lo que el elemento del tiempo tiene la misma importancia fundamental que tiene en la vida real. Asimismo, el juego es una organización, desarrollo y colaboración que funciona con el poder del proceso educativo.
- **El entretenimiento:** muestra un tipo de trabajo de juego divertido y emocionante, lo cual tiene un impacto emocional en los alumnos y puede ser un motivo importante para alentarlos a participar la actividad lúdica. El entretenimiento hace que los estudiantes se interesen y participen en el juego, lo que resulta de enseñar este principio. En otras palabras, los juegos no permiten experiencias aburridas, repetitivas o habituales.
- **El desempeño de roles:** reflejando la imitación y la improvisación al modelar las actividades de los estudiantes de manera divertida.
- **La competencia:** basado en el hecho de que la actividad de juego reporta resultados específicos y expresa una motivación subyacente para la participación activa del juego. El beneficio educativo de esta idea es evidente: no hay juego sin competición, ya que fomenta acciones independientes y activas, incluyendo las capacidades físicas y mentales de los alumnos. (p.20)

## **2.3.2. Desarrollo psicosocial**

### **2.3.2.1. Definición**

El objetivo del desarrollo psicosocial es maximizar las capacidades y el potencial del niño para que en el futuro pueda desarrollar una conciencia crítica de la realidad y tomar parte activa en la vida social. El desarrollo psicosocial de

un niño tendrá un impacto significativo en las oportunidades que pueda tener en el futuro en términos de educación, trabajo y sociedad.

Se cree que el desarrollo psicosocial de los infantes es un proceso transformador que ocurre en constante interacción con su entorno social y físico. Comienza en la matriz, que es completa, continua y creciente, donde se dan cambios y pasos sistemáticos, se encuentra el contacto social y se dificultan las condiciones, acciones, sentimientos, pensamientos, emociones y relaciones con los compañeros.

Con respecto a Marín, et al. (2002), explicando que “el proceso de desarrollo psicosocial de un niño o niña va formando su percepción del mundo, de la sociedad y de sí mismo” (p.63). Su personalidad se basa en el amor propio y la confianza en sí mismo, así como en la adquisición de herramientas tanto intelectuales como prácticas para adaptarse a las circunstancias en las que vive.

El desarrollo cognitivo es un proceso que depende de la edad de los niños con procesos sociales, emocionales y cognitivos resultantes de la relación constante del infante en crecimiento y el entorno cambiante.

La forma en que la cultura digital está conectada con los humanos es la participación activa de todos los actores en diferentes momentos de sus vidas, Marulanda (2011) comentó que:

El proceso de cambio y transformación gradual que experimenta un niño en sus interacciones con su entorno físico y social se conoce como desarrollo psicosocial, donde se complejiza el nivel de movimiento y acción, pensamiento, sentimientos y emociones en relación con los demás, es completo, progresivo, continuo y acumulativo y comienza en el útero.  
(p.1)

En el desarrollo psicosocial de todas las personas a diferentes edades, se puede decir que van descubriendo todos los aspectos de su vida, todos aprenden no solo intelectualmente, sino también áreas sociales, emocionales, físicas y espirituales, donde los niños descubren sus habilidades y destrezas. Están obteniendo estándares de rendición de cuentas y tienen que seguir las reglas y estándares de rendición de cuentas.

Para Lozano Hércules (2014) el desarrollo psicosocial es:

El proceso gradual de cambio y transformación en la interacción del niño con su entorno social y físico; en el que los movimientos y acciones de pensamientos, palabras, sentimientos y emociones, así como sus relaciones con los demás, alcanzan un grado creciente de complejidad. (p.9)

El niño desarrolla su perspectiva sobre el mundo, la sociedad y sí mismo mientras aprende habilidades intelectuales y prácticas para adaptarse a su entorno y desarrollar su personalidad a partir de ellas, el fundamento de la autoestima y la autoconfianza.

“Es un proceso de una serie de etapas con objetivos de desarrollo para la identidad del adolescente, el concepto de sí mismo, el desarrollo social, las relaciones de los adolescentes, el desarrollo moral, la personalidad, las creencias y las influencias socioculturales en el comportamiento” (Woolfolk, 2010, pág. 15).

Debemos recordar que la psicología social analiza a las personas en comparación con sus semejantes, tomando en cuenta su cultura y valores. Para revelar lo más detallado posible cómo era la vida social de cada comunidad, analice sus costumbres, formas de relacionarse y métodos de aprendizaje, jerarquías sociales y temas ficticios desarrollados. A partir de ahí también se puede hacer un análisis más individualizado del individuo, pero siempre basado en el comportamiento social.

#### **2.3.2.2. Secuencias del desarrollo psicosocial**

La infancia es uno de los períodos más difíciles por los que todo ser humano debe pasar, enfrentándose entre los 6 y los 11 años con muchos cambios psicológicos y emocionales, cognitivos y sociales que definen la vida de una persona.

León (2011) afirma que el desarrollo psicosocial incluye:

- **Desarrollo cognitivo:** los procesos cognitivos ayudan a los niños a adaptarse a su entorno y adquirir información a través de procesos complejos como pensar, recordar, resolver problemas, percibir, tomar decisiones y prestar atención.

Los procesos fundamentales que permiten un pensamiento de orden superior incluyen la percepción sensorial (visión, oído, gusto, olfato, tacto, tiempo y equilibrio) y la memoria (codificación, almacenamiento y recuperación); la atención (selectiva, difusa, sostenida y flexible) y el pensamiento (clasificación, toma de decisiones y razonamiento). Todos estos métodos trabajan juntos, teniendo en cuenta el papel del individuo en el proceso cognitivo y la oportunidad de cada uno de cambiar el tiempo de aprendizaje para el individuo.

- **Desarrollo afectivo:** estos comportamientos y cambios permiten que el niño desarrolle una personalidad donde se combinan el comportamiento, la moral y la autoestima. Se cree que es el lugar principal para encontrar una sensación de seguridad e independencia durante la infancia para que los niños puedan desarrollar un sistema fuerte en la infancia media, reducir el problema de identidad que surge durante la adolescencia y tratar de lograr el crecimiento
- **Desarrollo social:** adquirir la capacidad de facilitar comportamientos que se ajusten a las expectativas del grupo social en el que se desarrollan, el surgimiento del respeto por sí mismo, la capacidad de ser independiente y comunicarse con personas de todas las edades. La madurez social es el resultado de la resolución gradual de conflictos que las personas superan en cada etapa de su ciclo vida.
- **Desarrollo moral:** la moralidad surge de soluciones hipotéticas a situaciones o dilemas, proceso descrito por el realismo moral como dos etapas en las que se produce la justicia, para que ocurra esto depende de la gravedad de las consecuencias de la realidad y las personas que rodean al niño, la interacción, la unión, la armonía y el nivel de independencia en el valor que está basado el análisis objetivo.
- **Desarrollo del lenguaje:** es un instrumento con la que el niño puede controlar su comportamiento y cambiar su realidad, originado en el ámbito social y logrado a través de la interacción con los demás. Esto ayuda a comprender mejor las estructuras del lenguaje normal. El lenguaje es importante por su naturaleza social y comunicativa, operando tanto a nivel

receptivo como expresivo y el lenguaje metálico y dependiente de otras áreas de desarrollo.

- **Desarrollo sexual:** es un proceso biopsicosocial donde los niños crean una estructura mental en la que se representa y define la sexualidad humana, la cual se expresa en patrones de comportamiento. El proceso es cultural y psicológico y va más allá de la biología y el instinto. Los auto conceptos, que se derivan de los modelos culturales que rodean a los niños, se desarrollan en paralelo y tienen una base biológica relacionada con el desarrollo cognitivo. (p.160)

### **2.3.2.3. *Proceso del desarrollo psicosocial***

Durante la niñez y la adolescencia se dan procesos de desarrollo psicosocial que requieren de la asimilación de normas y valores sociales. Para los niños pequeños, el hogar y la escuela son los entornos que intervienen fundamentalmente en la socialización. Sin embargo, a medida que crecen, especialmente durante la adolescencia, entran en juego los círculos sociales (fuera del entorno escolar) y las actividades. Actividades extracurriculares, ya sean recreativas, deportivas o académicas. Veamos algunas de las manifestaciones del desarrollo psicosocial en la niñez y adolescencia:

- **Reconocimiento de emociones:** los niños menores de cuatro años aún no han desarrollado la capacidad de identificar las emociones básicas que trascienden las fronteras culturales, como la felicidad, la tristeza, el miedo, la sorpresa y la ira. Asimismo, los niños menores de 8 a 10 años no pueden reconocer emociones más matizadas que están muy influenciadas por factores socioculturales, como la culpa, los celos, el orgullo, la gratitud y la simpatía. Además, les cuesta mostrar empatía, e identificar o reconocer ciertas emociones, particularmente aquellas que son incómodas, representa un desafío. Es crucial considerar estas limitaciones cuando se trata de pacientes jóvenes, ya que sus respuestas pueden no ser específicas o fácilmente comprensibles.

Otro factor importante a tener en cuenta es que nuestro entorno en sí, tienen el potencial de crear inquietud y aprensión. Esto puede impedir la comunicación y la evaluación efectivas, lo que lleva a diversas reacciones, como llanto, timidez, falta de cooperación, desconcierto e incluso

discordia. La manifestación de estas respuestas varía según la edad del paciente. Es fundamental demostrar empatía, utilizar juegos o humor y establecer una atmósfera cómoda para aliviar cualquier ansiedad en tales circunstancias.

- **Sentido de responsabilidad y control los niños del periodo pre-operacional:** tienden a tener una conciencia objetiva, es decir, al evaluar la situación tienen en cuenta que les da vergüenza llevar las pegatinas en sus gafas, puede que les cueste entender que no las van a llevar en el futuro y que llevarlas ayudará con la tarea.

Por tanto, a la hora de dar explicaciones o instrucciones a los más jóvenes, estas deben ser académicas, específicas, objetivas y aplicables, y permitir una labor preventiva más general sobre la persona mayor.

- **Roles y relaciones sociales:** es aquí donde los niños adquieren y diferencian los roles sociales (hijo, hermano, sobrino, nieto, primo...), y durante la pre adolescencia y la adolescencia toman conciencia del mundo social que les rodea, más allá del ámbito familiar y escolar. La principal fuente de comportamiento social proviene de los adultos que les rodean (padres, abuelos, profesores...), mostrándoles respeto, cooperación e interacción respetuosa con sus compañeros no suele darse hasta los 5-6 años, además de ser capaces de aceptar sus actitudes. La adquisición de habilidades sociales y la interacción social son aspectos cruciales de la vida adulta.

- **Auto-concepto:** a medida que los niños crecen, adquieren conciencia de sí mismos y desarrollan su personalidad hasta que son capaces de pensar en sí mismos y en sus pensamientos, acciones o comportamientos.

Los niños pequeños se describen por sus características físicas (soy rubia, tengo el pelo largo...) y luego se les describe por las actividades que realizan (me gusta leer cuentos, no quiero ir de compras), comienza a definirse en términos de rasgos psicológicos a partir de los diez años (me gusta la compañía; a veces siento envidia; me alegro de que mi amigo haya ganado el primer lugar en un concurso...) (p.149)

Debemos recordar que la autoimagen está relacionada con la formación del autoconcepto, por lo que es necesario prestar atención a la respuesta

del paciente ante la prescripción de parches, anteojos, lentes de contacto, ayudas visuales, etc.

#### **2.3.2.4. Los 8 estadios psicosociales según Erikson**

Esto no implica que la sociedad no tenga control sobre estas fases iniciales, sí, es mucho, especialmente cuando se trata de la dinámica familiar. A través de la familia, los niños absorberán y asimilarán los valores culturales fundamentalmente a través del lenguaje.

- **Confianza – Desconfianza**

Esta etapa comienza después del nacimiento y dura hasta los 18 meses, y depende de cómo se establece la relación con la madre. Estos sentimientos están a cargo de las relaciones que una persona mantiene a lo largo de su vida. La calidad de una relación se puede medir por la confianza, la vulnerabilidad, la frustración, la satisfacción y la seguridad.

- **Autonomía - Vergüenza y duda**

Esta etapa comienza entre los 18 meses y los 3 años cuando los niños aprenden el control muscular y el movimiento necesarios para la desintoxicación del organismo, comienza el desarrollo cognitivo y muscular, este episodio lleva a momentos de duda, al igual que esta escena de logro induce un sentido de independencia y autodomio.

- **Iniciativa – Culpa**

Esta etapa dura de los 3 a los 5 años, el cuerpo y la mente del niño comienzan a desarrollarse rápidamente, crece el interés por comunicarse con otros niños, probar las habilidades y destrezas del niño, crece la curiosidad del niño y estimula activamente su desarrollo creativo, los padres se preocupan por los problemas de los niños o reaccionan activamente y negativamente, tal vez se sientan culpables.

- **Laboriosidad – Inferioridad**

Ocurre entre las edades de 6-7 y 12 años, los niños pequeños muestran un interés genuino en cómo funcionan las cosas y usan sus conocimientos y habilidades para completar muchas actividades por su cuenta, por lo que es fundamental que las escuelas menores puedan proporcionar estimulación positiva en casa o en un grupo de compañeros que empiezan a tener un significado distante.

- **Exploración de la Identidad - Difusión de Identidad**

Esta etapa transcurre durante la adolescencia, queda la interrogante: ¿Quién soy yo? Los adolescentes empiezan a pensar en su futuro y deciden qué quieren hacer, estudiar, dónde vivir y explorar sus posibilidades, se alejan de sus padres y se vuelven más independientes.

- **Intimidad frente a aislamiento**

Esta fase ocurre entre los 20 y los 40 años, la intimidad crea un sentido de pertenencia, seguridad y compañía confiable cuando los patrones de comunicación cambian y las personas comienzan a preferir relaciones más íntimas que ofrecen y requieren compromiso mutuo.

- **Generatividad frente a estancamiento**

Ocurriendo entre las edades de 40 y 60 años, esta etapa es la etapa en la vida de una persona cuando dedica tiempo a su familia. Liderando el equilibrio entre producto y prestigio, la producción está relacionada con el futuro de las generaciones futuras, el deseo de sentirse amado, de tener y de sentirse bien con **los demás**.

- **Integridad del yo frente a desesperación**

Esta etapa comienza a los 60 años y continúa hasta la muerte, es cuando una persona ya no es productiva, o al menos no tan productiva como en el pasado, y experimenta cambios en su vida. Viendo cambios completos, mueren amigos y seres queridos, y hay que enfrentarse a los duelos que trae la vejez con el cuerpo propio y el de los demás.

#### **2.3.2.5. Desarrollo Psicosocial de Rene Zazzo y Hurtig**

Proponen que el desarrollo psicosocial incluye un continuo de comportamiento infantil relacionado con tres premisas.

- **Autonomía:** la autonomía de los menores en la vida diaria como vestirse, dormir y arreglarse.
- **Gradualmente ganando integración social:** gira en torno a dos puntos, primero un cambio de afiliación a la reciprocidad relacionada con el grupo, y una participación cada vez más activa en grupos más grandes y diversos.
- **Inteligencia Social:** esta es la comprensión del contexto, una comprensión de un aspecto cognitivo de la socialización.

La adquisición por parte de un niño de estos tres conceptos antes nombrados dependerá de sus capacidades, tales como la motivación, ser más autónomo, lo que ampliará su socialización, las oportunidades y patrones que le da el entorno, y el comportamiento estresante, ya sea estimulado o mediado por el entorno social.

Para Zazzo, existen factores complementarios en este proceso que provienen del propio niño, pero también del entorno social, y es claro que no debemos olvidar que una conducta depende de múltiples factores del niño, de su inteligencia, motricidad y posibilidad de motivación, cómo los padres se dirigen a sus hijos y sus instalaciones ambientales.

Según Hurtig, el nivel de desarrollo que alcance un niño en un momento dado es más responsabilidad de su entorno, ya que las condiciones y requerimientos creados por el entorno contribuirán o no a la adquisición de conductas psicosociales en el niño.

Zazzo y Hurtig coinciden en que la agrupación de variables que intervienen en el desarrollo psicosocial es la respuesta a la relación entre el menor y su entorno que está ausente en los menores con retraso mental y, por tanto, no pueden alcanzar una conducta psicosocial aceptable. Las variables descritas por estos dos autores se dividen en tres niveles, como se detalla a continuación.

- **Datos Básicos:** se refiere a factores propios del niño como habilidades (físicas, motrices e intelectuales), su personalidad a factores ambientales que complementan el bagaje sociocultural (calidad de vida, nivel socioeconómico, patrones de grupo, etc.)
- **Variables intermedias:** Al igual que el anterior, se presenta en forma de interacción del niño con su entorno, pero la diferencia es la percepción que el niño tiene de sí mismo y la forma en que los demás y los padres perciben al niño. Cuando un niño se percibe a sí mismo, lo hace involucrando su imagen de su propio cuerpo, aquí fundamental es su idea de la impresión que produce en los demás en función de sus capacidades, recursos, limitaciones, rasgos, y los conceptos que tiene sus antecedentes y como se ve a sí mismo, se acepta o se rechaza, cuál es su actitud frente a esas dos variables.

El niño se evalúa a sí mismo por lo que otros piensan y sienten de él, y existen padres y otras figuras significativas que, a través de la aprobación y desaprobación, ayudan a desarrollar la base de su autoconcepto del niño. En una encuesta de niños con discapacidad mental realizada por René Zazzo y Hurtig, quienes evaluaron las percepciones de los padres sobre cada niño, así como las percepciones de los niños sobre sí mismos, los resultados fueron consistentes en ambos casos. Los niños con discapacidades intelectuales que eran percibidos por sus padres como más competentes obtuvieron puntajes más altos en desarrollo psicosocial, dijeron.

- **Determinantes inmediatos:** A continuación, se presentan los estresores ambientales y las motivaciones del niño asociadas con cada conducta, que pueden ser implícitas o explícitas, y el nivel de desarrollo psicosocial será motivado y obstaculizado por la motivación de los padres para la independencia del niño.

#### **2.3.2.6. Factores psicosociales**

Desde una perspectiva social, los factores psicosociales se refieren a los elementos de la vida que afectan a las personas de diferentes maneras según el entorno en el que se desarrollan.

Rodríguez (2009), menciona que:

Los factores psicosociales son la rama de estudio de las formas en que impresionamos a los demás y las formas en que somos afectados por eventos tales como: política, economía, metodología, educación, tragedias, terremotos, tormentas y otros problemas naturales, ya sea en grupos o relaciones intermedias. Íntimo, y es por esta razón que se puede decir que los factores psicosociales influyen en el comportamiento y los modales humanos. (p.19)

Los padres experimentan cambios significativos cuando tienen un hijo, una de cuyas principales tareas es adaptarse a la situación creada por el nuevo miembro de la familia, por lo que la llegada de un bebé puede tener dos consecuencias positivas, como son: responsabilidad de tener un hijo, se espera y planifica el embarazo, se desea el nacimiento, por lo que en la crianza se

demuestra buen trato de amor, apego y protección al niño, lo miman, lo miman y lo educan responsablemente, lo ayudará psicológicamente desarrollo y su personalidad, así como negativas.

El embarazo ocurre en circunstancias inesperadas, que pueden deberse a padres inmaduros, la pareja se está divorciando o no planean ser padres, por lo que el niño crecerá y se desarrollará en un ambiente hostil, carente de amor, rechazado y aislado, esto repercutirá negativamente en comportamientos que se verán reflejados en su crianza.

El entorno familiar juega un papel importante en la crianza de cada niño porque los primeros años de vida de un niño son icónicos y experimentan cambios rápidos y drásticos. La etapa más importante es la formación de la personalidad en la edad preescolar, que da forma a los mecanismos del comportamiento individual; a medida que se desarrollan las facultades sensoriales y las habilidades motoras, que dependen principalmente de la madurez, pero también del entorno, la experiencia y la motivación, como el lenguaje, desarrollo social, personalidad. El desarrollo cognitivo, la autonomía, los hábitos, las costumbres y otros aspectos incluyen la adquisición del lenguaje, lo cual se basan en la interacción del futuro y la realidad, contribuyendo en la formación del conocimiento psicológico de la personalidad.

Papalia (2005), se refiere que:

Para muchos psicólogos, se considera central en el camino del desarrollo que va desde el nacimiento hasta la edad adulta. Esto se debe a una serie de factores, ya que estas estructuras biofisiológicas y psicológicas están en proceso de desarrollo y maduración en esta edad. Debido a que representa ciertas variables culturales que un niño o niña adquirirá a lo largo de su vida, tiene una gran influencia en el campo de la cultura; además, las interacciones con familiares, amigos, amigas, compañeros, en fin, todo aquel que participa. de cualquier manera, deben modelar la convivencia porque su formación depende de normas, valores y hábitos. (p.20)

Es importante mencionar que, durante este período, el niño absorbe todo lo que encuentra relacionado con el ámbito cultural, sabemos que nuestro país hoy

en día es uno de los más violentos, y esto influye de alguna manera, afectando el crecimiento y desarrollo de los niños.

#### **2.3.2.7. Características del desarrollo psicosocial en los niños**

- **Confianza frente a desconfianza:** Los niños comienzan a desarrollar la capacidad de confiar en los demás desde el nacimiento hasta el año de edad en función de la constancia de sus cuidadores, que generalmente son la madre y el padre.
- **Autonomía frente vergüenza y duda:** Al estar lejos de su madre entre los uno y tres años, los niños comienzan a ser más autónomos, eligen con qué juguetes jugar, qué ponerse, qué comer, etc.
- **Iniciativa frente a culpa:** Los niños expresan o afirman sus opiniones con mayor frecuencia entre los 3 y los 7 años. Empiezan a planificar eventos, organizar actividades y lanzar eventos con otros.
- **Iniciativa frente a la inferioridad:** Los niños comienzan a desarrollar un sentido de orgullo por sus logros desde los seis años hasta la adolescencia. Ponen en marcha proyectos, los terminan y se sienten satisfechos con los resultados.
- **Identidad frente a confusión de papeles:** La adolescencia es una transición importante de la niñez a la edad adulta. A medida que los niños se vuelven más independientes, empiezan a pensar en futuras carreras, relaciones, familias, vivienda y más.
- **Generatividad frente a estancamiento:** A mediana edad, entre 25 y 60 años, desarrollan su profesión, estableciendo relaciones, formando sus propias familias y desarrollando la sensación de ser integrante de un grupo.
- **Integridad del yo frente a la desesperación:** A medida que envejecemos nos jubilamos, nos volvemos menos productivos y experimentamos la vida de un jubilado.

#### **2.3.2.8. Dimensiones del desarrollo psicosocial**

Cada una de estas dimensiones se amplía a continuación:

##### **1. Identidad**

Esta es una dimensión fundamental en el ciclo de la vida porque es consciente del reflejo de su ser, del proceso por el cual se da cuenta de su individualidad y de su diferencia con los demás.

Se encarga de organizar y sintetizar el conocimiento, controlar los impulsos y estudiar el “yo” con gran interés. El “yo” surge de la fuerza y la experiencia del mundo exterior y trata de liberar esta influencia cambiando el “principio de la felicidad” por el “principio de la realidad”, es decir, reflexionar y pensar, mas allá de la pasión. Definir “yo” como procesos relacionados con la sensación y la percepción.

Asimismo, Sepúlveda (2007) argumenta que:

El ciclo vital humano se desarrolla siguiendo principios organizadores desde los primeros años, las cualidades del yo del ser humano, la exploración de la integración identitaria se profundiza durante la adolescencia, se desarrollan ciertas necesidades de crecimiento físico, maduración mental y responsabilidad social para lidiar y superar una crisis de identidad. (p.36)

Por lo tanto, el proceso de identificación no comienza ni termina en la adolescencia, comienza en la niñez con el objeto de la propia diferencia y llega a su etapa final en la edad adulta cuando se integra con las personas. Se acumula gradualmente, en cada decisión que toma la gente: si ir a algún lado, si invitar a alguien, si alguien es uno de ellos, si compartir, si consumir drogas, en familia o no.

## **2. Auto concepto**

La autopercepción es la idea que una persona tiene de sí misma a partir de su relación con el entorno; Asimismo Hurlock y Allport (1983) afirman que el autoconcepto es “central en la personalidad porque es menos probable que se modifique que otros constructos, además adquiere mayor fijación con el paso de los años, y puede servir como una aspiración ideal a lo que quieres ser y lo que realmente eres” (p.32).

Los autoconceptos cambian con la autoevaluación constante en diferentes situaciones que se presentan a lo largo de nuestra vida. En los adolescentes, el autoconcepto está relacionado con la apariencia física y la aceptación del entorno social.

Autoconcepto y autoestima son dos de las expresiones más utilizadas en las últimas décadas, aunque no existe diferencia entre ellas. Se puede decir que el autoconcepto, cada uno tiene un concepto global de lo que piensa de sí mismo, y la autoestima es el aprecio que cada uno tiene de sí mismo.

Por tanto, autoconcepto y autoestima son dos caras de una misma moneda, e intrínsecas a la vez.

Da una definición del autoconcepto, que consiste en una estructura ordenada de impresiones aceptables de un individuo en base a las experiencias positivas o negativas que ha tenido a lo largo de su desarrollo psicológico y social.

### **3. Relaciones familiares**

Investiga las relaciones entre los niños y las familias en la década de 1980. El análisis del desarrollo personal se centró en la familia y su contexto de desarrollo al realizar investigaciones sobre el desarrollo infantil.

Según Estévez, et al. (2007) destacan que:

Hoy en día, la familia es muy importante para todos y estamos conectados a ella a través de fuertes lazos que contribuyen a nuestra vida diaria, bienestar general y desarrollo personal. Las familias transmiten su cultura, costumbres, tradiciones y creencias basadas en el pasado. Las personas experimentan con su familia a lo largo de su vida, pero esta experiencia es aún más importante en la infancia. (p.13)

### **4. Relaciones interpersonales sociales**

Los seres humanos son inherentemente sociales porque esto los hace emocionalmente estables, y las relaciones insuficientes con los demás pueden conducir a la depresión o la tristeza. La familia es un lugar importante para el aprendizaje social porque el desarrollo social ocurre en diferentes etapas. Sin embargo, esto no significa que los niños no quieran compartir con otros niños de la misma edad. Las actitudes hacia otros adultos que no son padres también cambian durante la adolescencia, cuando buscan fortalecer amistades y relaciones con el sexo opuesto y aprenden a aceptar su autoridad.

Castro, et al. (2011) dice que:

En la escuela, los estudiantes se enfrentan a los valores que han aprendido en casa y en la escuela. Ser parte de un grupo es importante ya que brinda a las personas una sensación de seguridad y protección. Además, es dentro del grupo donde sus valores son aceptados sin ninguna duda. La asociación con el sexo opuesto

conduce a una sensación única, que les permite expresarse sin restricciones. Esto les permite vivir como iguales sin ningún temor a la dominación. (p.196)

Dependiendo del trasfondo de experiencias positivas o negativas que tengan los adolescentes, recibirán muchas o pocas oportunidades de su entorno social, ya sea en términos de valores, creencias o preferencias.

## **5. Desarrollo moral**

La relación de una persona con su familia señalará cómo el control sobre la vida, el sentido común, el cariño, la expresión y la comunicación sólida proporcionan los medios para el respeto propio y el comportamiento adecuado en todas las áreas de la vida de una persona. Es importante recordar lo siguiente: dependiendo del tipo de relación entre la persona y su familia, puede desarrollar habilidades adecuadas o inadecuadas que dificultan la adaptación al entorno social.

Para Luna (2012) a causa del deseo de independencia:

Las diferencias de comportamiento y actitudes entre su generación y la generación de sus padres conducen a conflictos, si bien este conflicto se da durante la adolescencia, también es cierto que se instaura en la niñez, a pesar de esto, las investigaciones demuestran que los conflictos continúan ocurriendo. Actitudes positivas como la tolerancia y aprender a resolver problemas. (p.79)

Durante el viaje de la adolescencia a la edad adulta, el razonamiento moral parece progresar y volverse más complejo. Sin embargo, el desarrollo cognitivo que es óptimo por sí mismo no es suficiente para garantizar el crecimiento moral. Además, la mayoría de las personas no avanzan más allá de la etapa cinco en su razonamiento moral.

Asimismo, Barba (2001) argumenta que:

Las escuelas juegan un papel crucial para garantizar que los estudiantes reciban una educación integral que abarque tanto el desarrollo cognitivo como el moral. Es fundamental que estos dos aspectos vayan de la mano. Por lo tanto, las escuelas deben aspirar a brindar una experiencia educativa holística que fomente el conocimiento y los valores sociales, junto con el desarrollo cognitivo, para promover un buen desarrollo moral en los

estudiantes. Si las escuelas priorizan solo el desarrollo cognitivo en sus actividades, esto puede dificultar el desarrollo futuro de los jóvenes. (p.2)

#### 2.4. Definición de términos básicos

- **Autonomía vs vergüenza y duda:** durante esta etapa, comienza el crecimiento cognitivo y muscular del niño, lo que le permite controlar y utilizar los músculos responsables de la excreción de desechos corporales. Si bien este proceso de aprendizaje puede ser gradual, también puede causar momentos de incertidumbre y vergüenza. Sin embargo, en última instancia fomenta un sentido de independencia y desapego del cuerpo de los padres.
- **Confianza básica frente a desconfianza básica:** incluye aceptación y reciprocidad de aceptación entre madre e hijo, también incluye “fase activa integrada” con manifestaciones asociadas como morder.
- **Desarrollo psicosocial:** es un conjunto de transformaciones que los niños experimentan a través de su interacción con el entorno social y físico que los rodea, en los que los movimientos y acciones de los pensamientos y el lenguaje de las emociones y sentimientos se vuelven cada vez más complejos, incluidos aquellos relacionado con otros.
- **El dinamismo:** la importancia y la influencia del tiempo en los juegos están bien establecidas. Todos los juegos tienen un punto de partida y una conclusión, y como tal, el tiempo juega un papel crucial en el proceso, tal como lo hace en la vida real. Además, los juegos se caracterizan por el movimiento, la evolución y el compromiso participativo, todos los cuales son componentes integrales de la naturaleza interactiva de la experiencia de aprendizaje.
- **Juego de reglas:** son actividades de juego social. Serán sancionados aquellos que no cumplan con los comportamientos establecidos por los participantes. Los juegos de reglas de paso y los juegos de reglas espontáneos son los dos tipos de juegos de este tipo.
- **Juegos didácticos:** son una forma divertida de organizar la enseñanza para una mejor absorción, ejercicio y refuerzo de lo aprendido, en estos juegos

tenemos lotería, bingo, secuencias lógicas, rompecabezas, rompecabezas, fichas o materiales de construcción, juguetes representativos, muñecos, etc.

- **La actividad lúdica:** es un factor esencial en el trabajo ya que contribuye a su desarrollo integral y se considera una herramienta educativa fundamental. Los niños aprenden más cuando se tienen en cuenta sus tendencias y motivaciones. Este principio ha llevado a la defensa de los juegos como recurso de aprendizaje.
- **La competencia:** depende de que el juego dé resultados tangibles y representa una motivación fundamental para la participación activa en el juego. Este principio tiene un valor didáctico evidente: sin competición no hay deporte, porque promueve la acción independiente y activa, teniendo en cuenta las capacidades físicas y mentales de los estudiantes.
- **La participación: es una necesidad humana** interior, porque se reconoce, se abre, la negación la impide, la no participación significa dependencia, aceptación de los valores de los demás, al mismo nivel pedagógico, asume un carácter oral, modelo enciclopédico y de reproducción que olvida el modelo de reproducción actual.
- **Lúdico:** es un adjetivo que se utiliza para describir todo lo relacionado con el término “juegos” proviene del latín “ludus”, se refiere a un tipo de actividad recreativa en la que las personas pueden escapar del estrés y las reglas impuestas de la vida cotidiana y liberarse de la cultura.
- **Simulacro (mimicry):** cada juego es un intento de llegar a un acuerdo con un universo autónomo, convencional y algo ficticio, si no abrumador. No dominan las normas, sino que simulan una segunda realidad. El jugador se transforma en otra persona para escapar del mundo. La pantomima y el disfraz son buenos complementos para estos juegos.

## 2.5. Hipótesis de la investigación

### 2.5.1. Hipótesis general

La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.

### 2.5.2. Hipótesis específicas

- La expresión de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.
- El desarrollo de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.
- La imaginación de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.
- El conocimiento de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.

### 2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<b>LA ACTIVIDAD LÚDICA</b>	• Expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce la aceptación de las reglas del juego.</li> <li>• Demuestra seguridad en el desarrollo del juego.</li> </ul>	Ítems
	• Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los elementos del juego.</li> <li>• Reproduce actividades de su vida cotidiana.</li> </ul>	Ítems
	• Imaginación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea nuevos juegos a partir de su estado de ánimo.</li> <li>• Utiliza la creatividad cuando juega.</li> </ul>	Ítems
	• Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logra solucionar problemas con actividades lúdicas.</li> <li>• Reconoce sus obligaciones y derechos a través del juego.</li> </ul>	Ítems
<b>DESARROLLO PSICOSOCIAL</b>	• Identidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica quien es, durante un proceso.</li> <li>• Profundiza en la integración de la identidad.</li> </ul>	Ítems
	• Auto concepto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocerse como útil y valorarse por lo que hace.</li> <li>• Valorarse a sí mismo.</li> </ul>	Ítems

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciones familiares</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificarse con el grupo familiar.</li> </ul>	Ítems
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciones interpersonales sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmite su cultura, reglas, costumbres y creencias.</li> <li>• Busca el fortalecimiento de las amistades.</li> </ul>	Ítems
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo moral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logra ponerse en el lugar del otro.</li> <li>• Genera competencias que dificultan la adaptación al entorno social.</li> <li>• Surgen actitudes positivas frente a estos conflictos.</li> </ul>	Ítems

## CAPÍTULO III

### METODOLOGIA

#### 3.1. Diseño metodológico

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

## **3.2. Población y muestra**

### **3.2.1. Población**

La población en estudio, la conforman todos los estudiantes de tercer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” del distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2022, los mismos que suman 100.

### **3.2.2. Muestra**

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

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

### **3.3.1. Técnicas a emplear**

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

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

Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial, que consta de 15 ítems en una tabla de doble entrada para la primera variable y 15 ítems para la segunda variable, en el que se observa a los estudiantes, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.

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

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

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

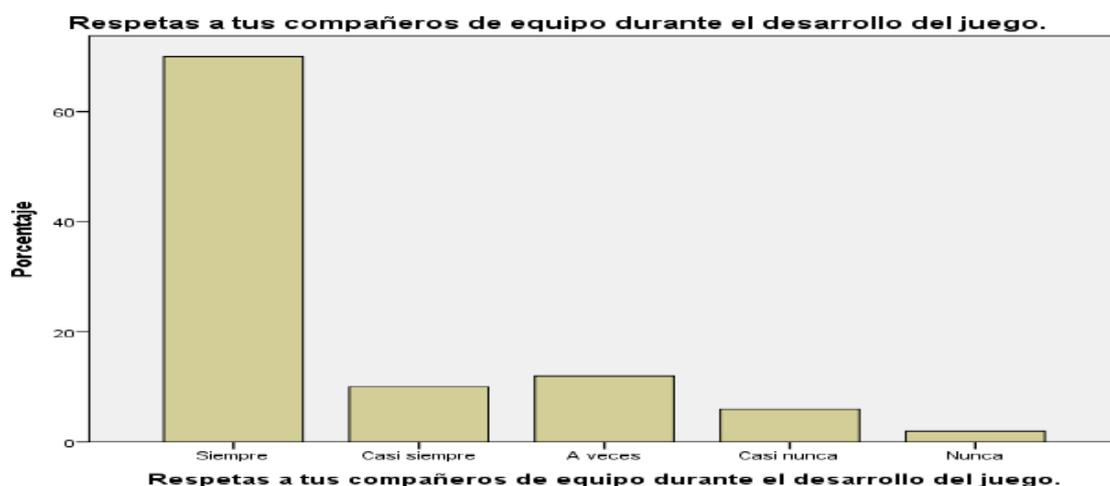
#### 4.1. Análisis de resultados

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

**Tabla 1**

Respetas a tus compañeros de equipo durante el desarrollo del juego.

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



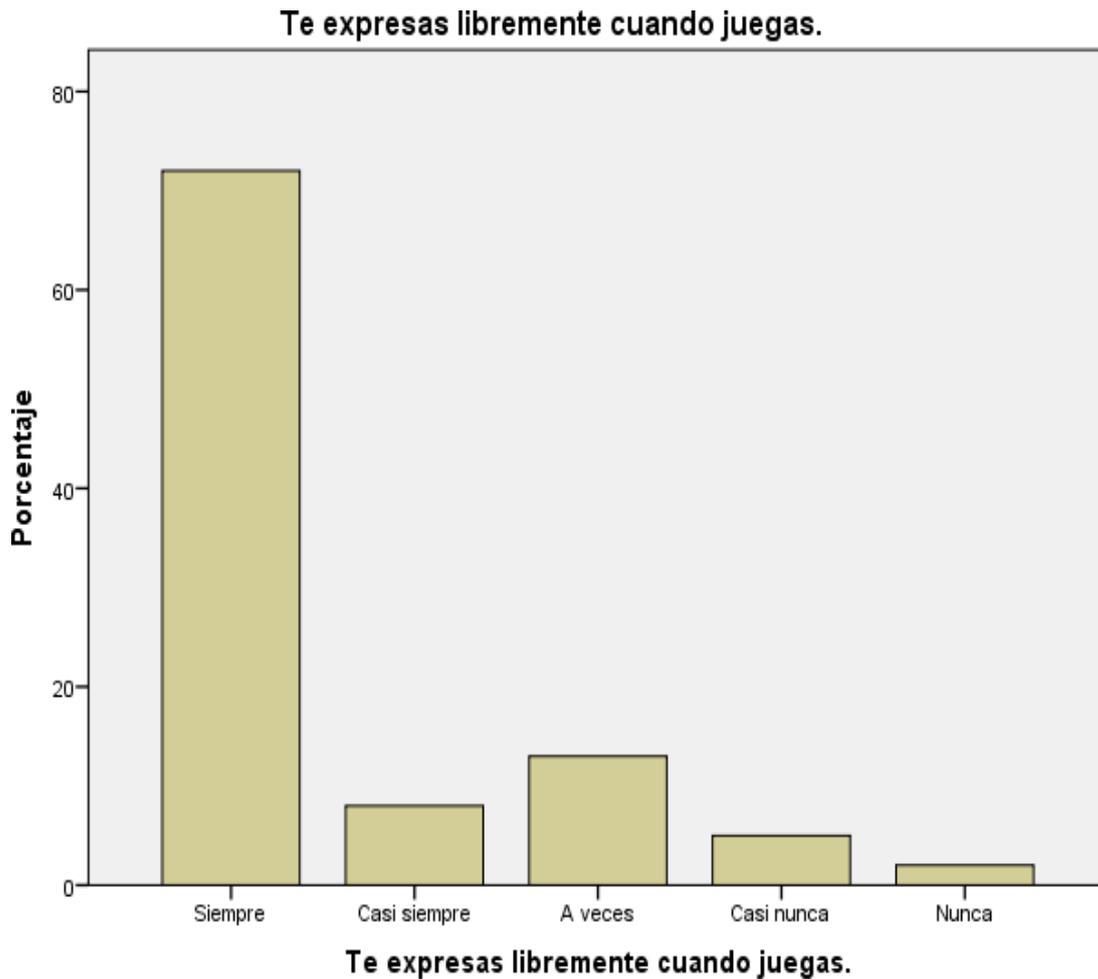
*Figura 1: Respetas a tus compañeros de equipo durante el desarrollo del juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre respetan a sus compañeros de equipo durante el desarrollo del juego; el 10,0% indican que casi siempre respetan a sus compañeros de equipo durante el desarrollo del juego, el 12,0% indican que a veces respetan a sus compañeros de equipo durante el desarrollo del juego, el 6,0% indican que casi nunca respetan a sus compañeros de equipo durante el desarrollo del juego y el 2,0% indican que nunca respetan a sus compañeros de equipo durante el desarrollo del juego.

**Tabla 2**

Te expresas libremente cuando juegas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



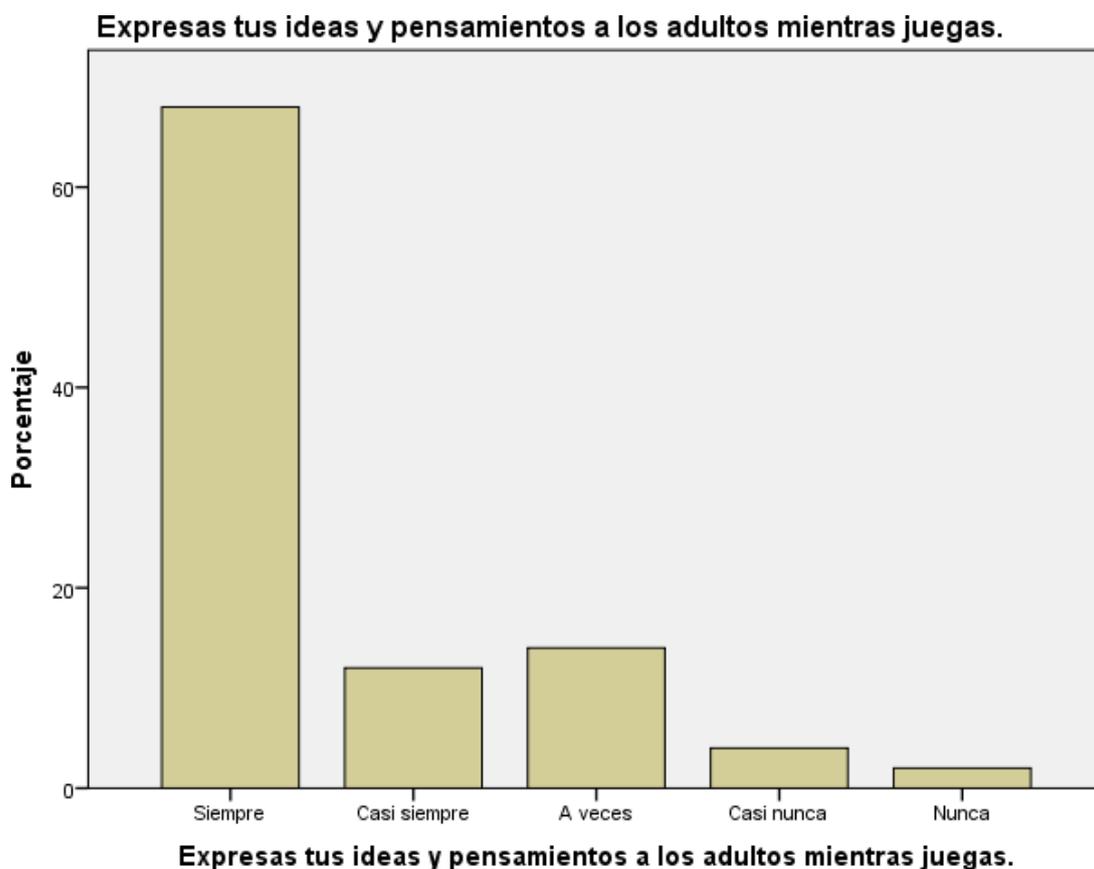
*Figura 2: Te expresas libremente cuando juegas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre se expresan libremente cuando juegan; el 8,0% indican que casi siempre se expresan libremente cuando juegan, el 13,0% indican que a veces se expresan libremente cuando juegan, el 5,0% indican que casi nunca se expresan libremente cuando juegan y el 2,0% indican que nunca se expresan libremente cuando juegan.

**Tabla 3**

Expresas tus ideas y pensamientos a los adultos mientras juegas.

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



*Figura 3: Expresas tus ideas y pensamientos a los adultos mientras juegas.*

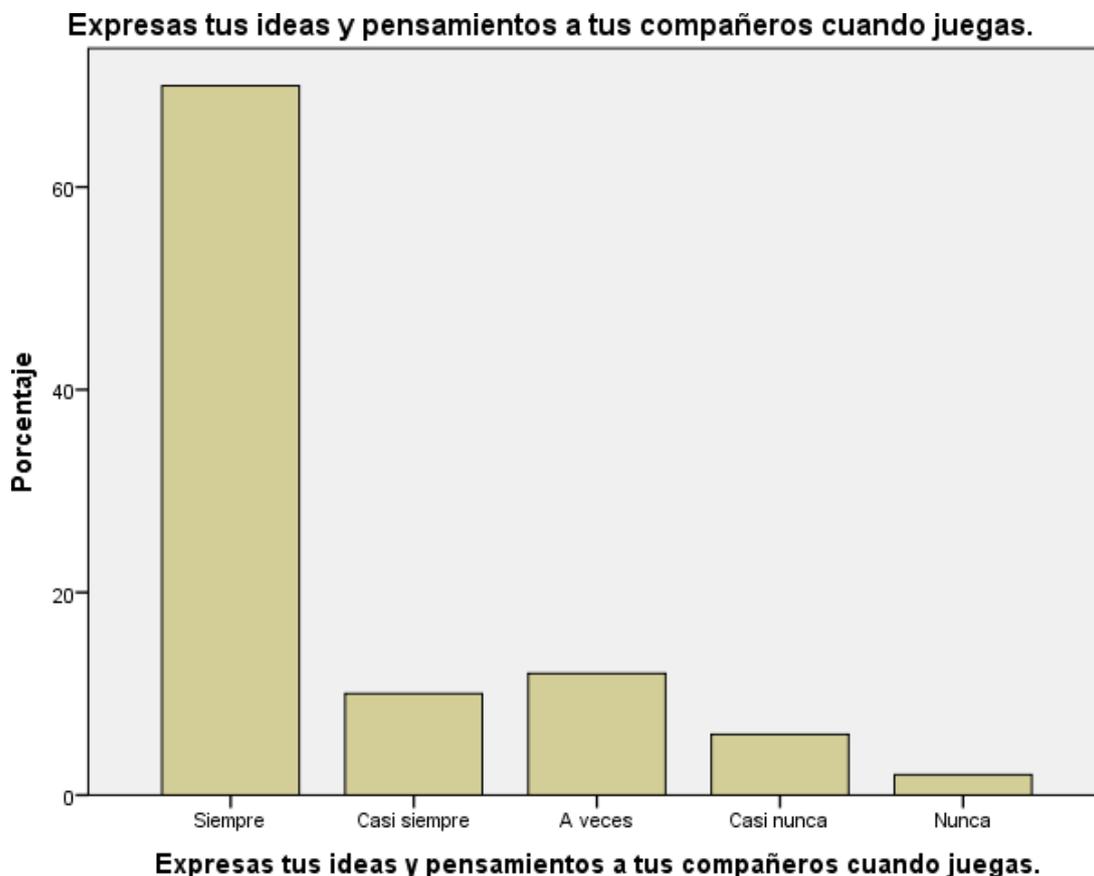
**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre expresan sus ideas y pensamientos a los adultos mientras juegan; el 12,0% indican que casi siempre expresan sus ideas y pensamientos a los adultos mientras juegan, el 14,0% indican que a veces expresan sus ideas y pensamientos a los adultos mientras juegan, el 4,0% indican que casi nunca expresan sus ideas y pensamientos a los adultos mientras juegan y el 2,0% indican que nunca expresan sus ideas y pensamientos a los adultos mientras juegan.

**Tabla 4**

Expresas tus ideas y pensamientos a tus compañeros cuando juegas.

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

Total	100	100,0	100,0
-------	-----	-------	-------



*Figura 4: Expresas tus ideas y pensamientos a tus compañeros cuando juegas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre expresan sus ideas y pensamientos a sus compañeros cuando juegan; el 10,0% indican que casi siempre expresan sus ideas y pensamientos a sus compañeros cuando juegan, el 12,0% indican que a veces expresan sus ideas y pensamientos a sus compañeros cuando juegan, el 6,0% indican que casi nunca expresan sus ideas y pensamientos a sus compañeros cuando juegan y el 2,0% indican que nunca expresan sus ideas y pensamientos a sus compañeros cuando juegan.

**Tabla 5**

Te comunicas de forma oral durante la actividad.

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

Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

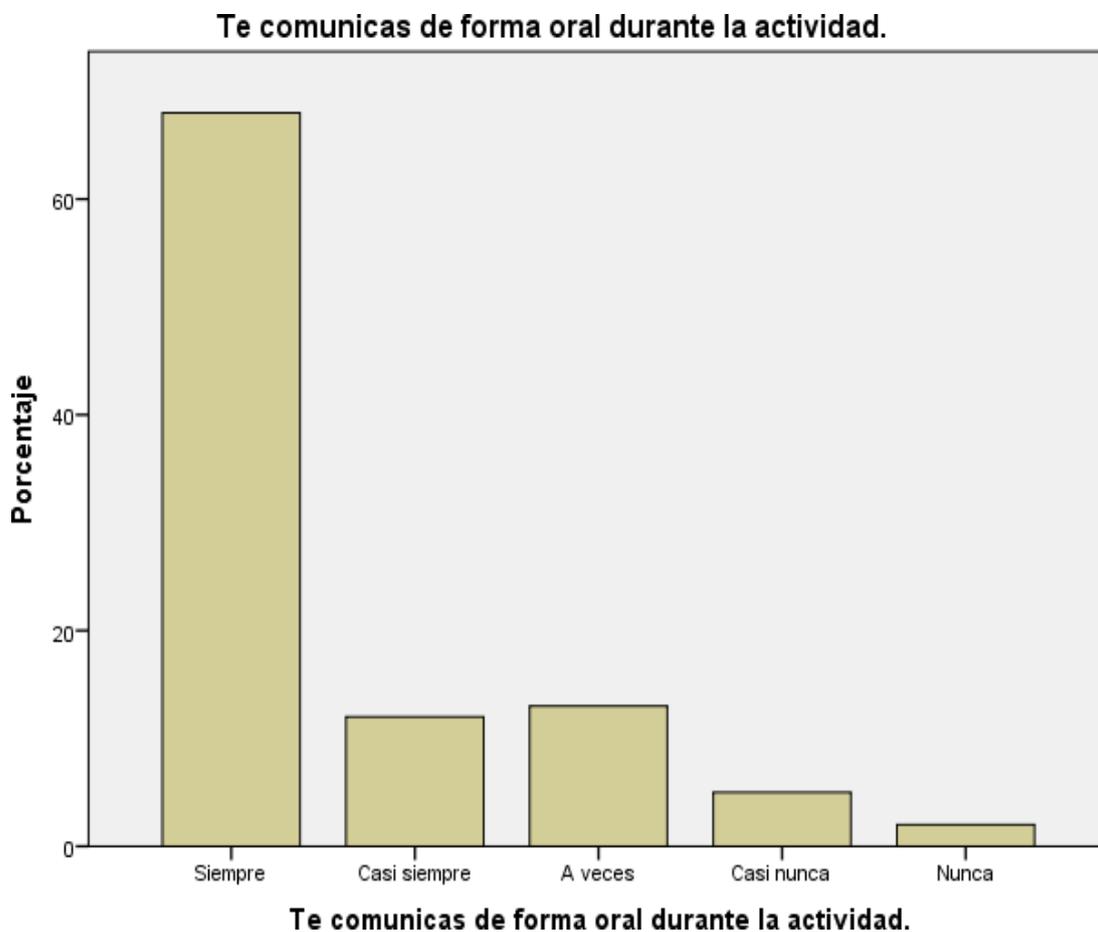


Figura 5: Te comunicas de forma oral durante la actividad.

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre se comunican de forma oral durante la actividad; el 12,0% indican que casi siempre se comunican de forma oral durante la actividad, el 13,0% indican que a veces se comunican de forma oral durante la actividad, el 5,0% indican que casi nunca se comunican de forma oral durante la actividad y el 2,0% indican que nunca se comunican de forma oral durante la actividad.

**Tabla 6**

Reconoces y respetas las reglas del juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	14	14,0	14,0	94,0

Casi nunca	4	4,0	4,0	98,0
Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

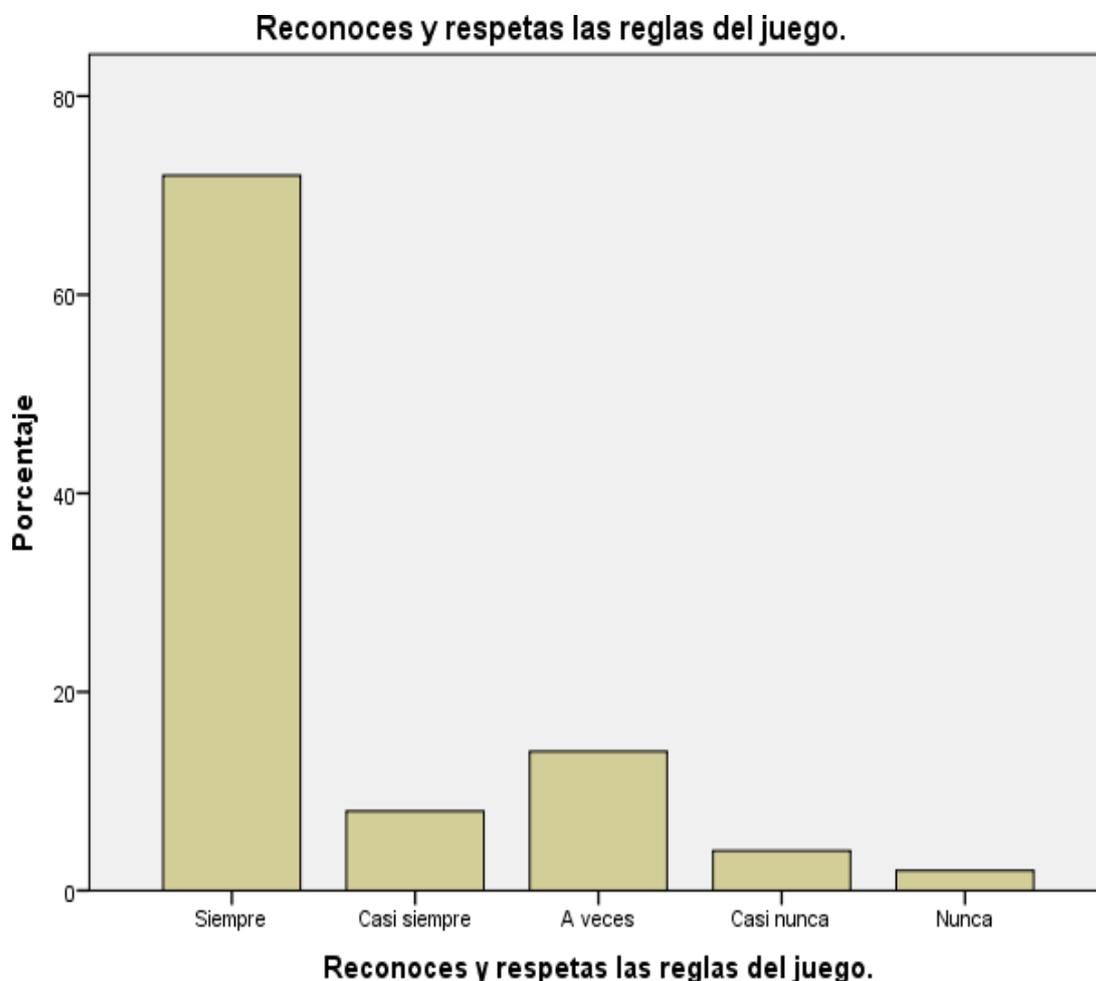


Figura 6: Reconoces y respetas las reglas del juego.

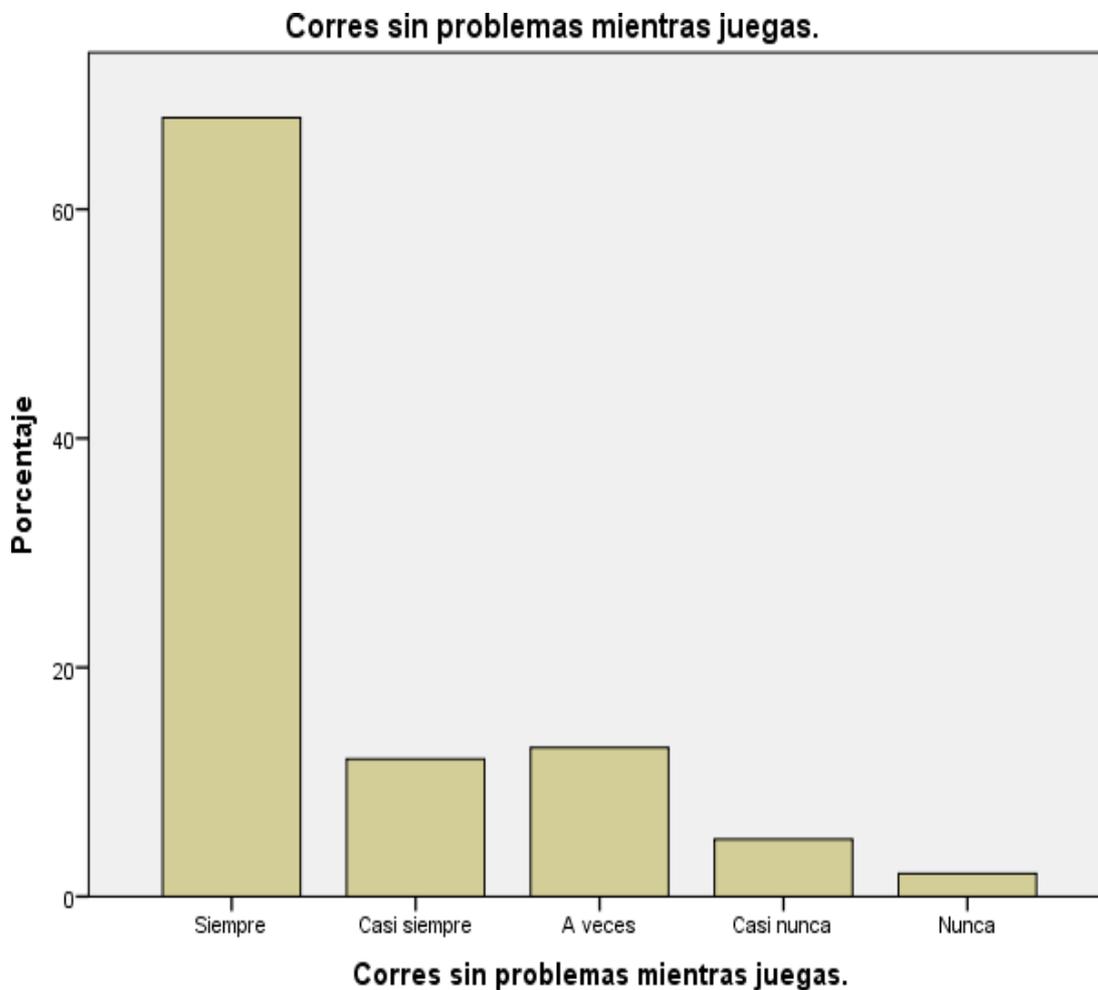
**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre reconocen y respetan las reglas del juego; el 8,0% indican que casi siempre reconocen y respetan las reglas del juego, el 14,0% indican que a veces reconocen y respetan las reglas del juego, el 4,0% indican que casi nunca reconocen y respetan las reglas del juego y el 2,0% indican que nunca reconocen y respetan las reglas del juego.

**Tabla 7**

Corres sin problemas mientras juegas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	68	68,0	68,0	68,0
	Casi siempre	12	12,0	12,0	80,0

A veces	13	13,0	13,0	93,0
Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	



*Figura 7: Corres sin problemas mientras juegas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre corren sin problema mientras juegan; el 12,0% indican que casi siempre corren sin problema mientras juegan, el 13,0% indican que a veces corren sin problema mientras juegan, el 5,0% indican que casi nunca corren sin problema mientras juegan y el 2,0% indican que nunca corren sin problema mientras juegan.

**Tabla 8**

Coordinas tus movimientos mientras juegas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0

Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
A veces	15	15,0	15,0	95,0
Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
Nunca	2	2,0	2,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

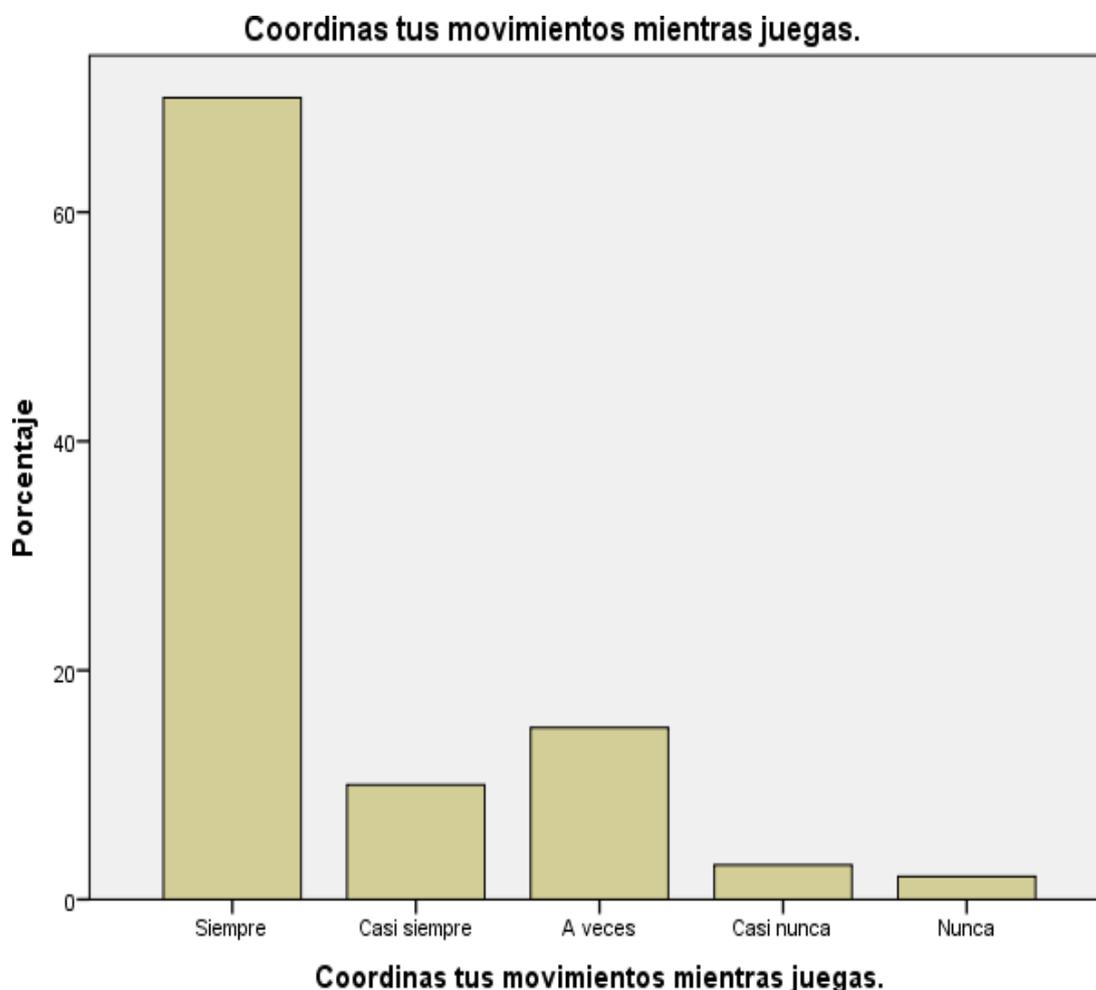


Figura 8: *Coordinas tus movimientos mientras juegas.*

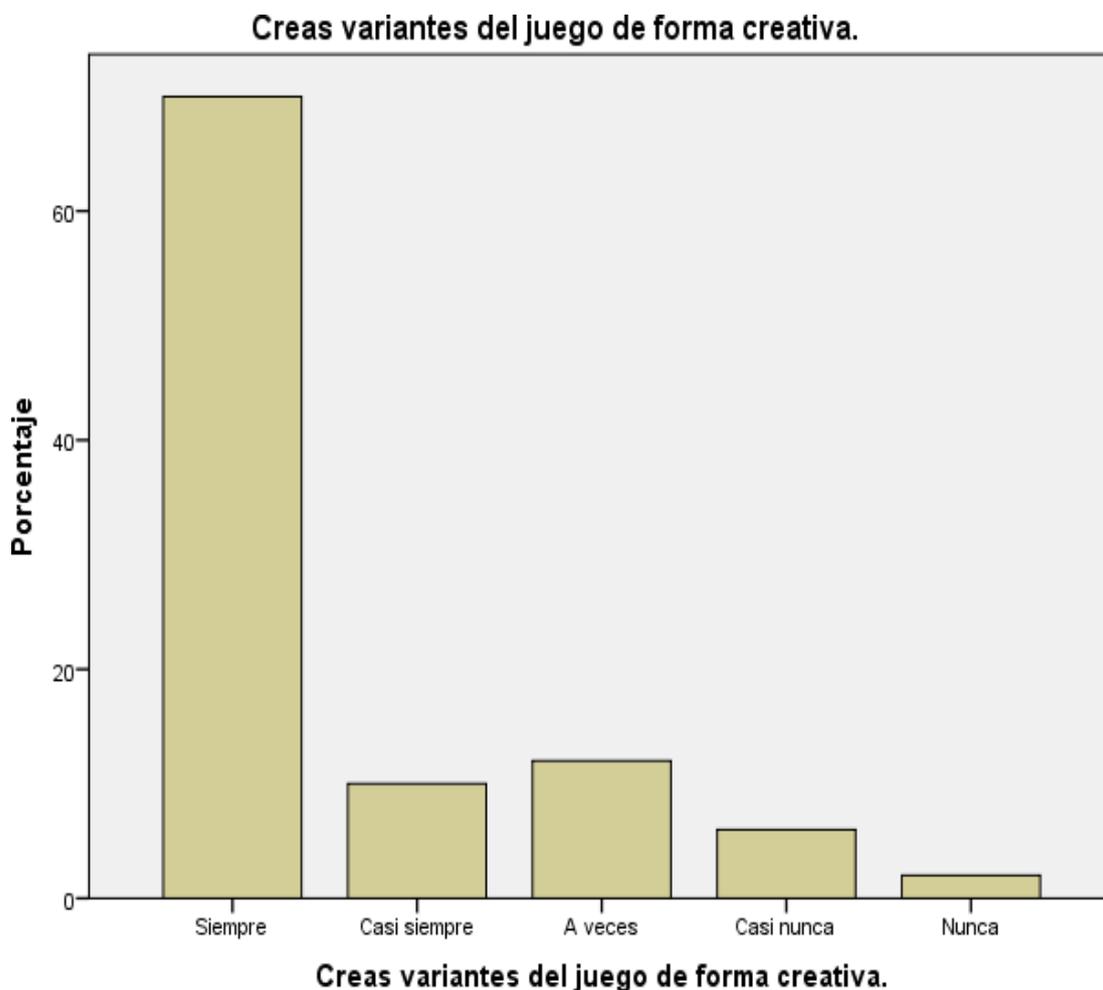
**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre coordinan sus movimientos mientras juegan; el 10,0% indican que casi siempre coordinan sus movimientos mientras juegan, el 15,0% indican que a veces coordinan sus movimientos mientras juegan, el 3,0% indican que casi nunca coordinan sus movimientos mientras juegan y el 2,0% indican que nunca coordinan sus movimientos mientras juegan.

**Tabla 9**

Creas variantes del juego de forma creativa.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado

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



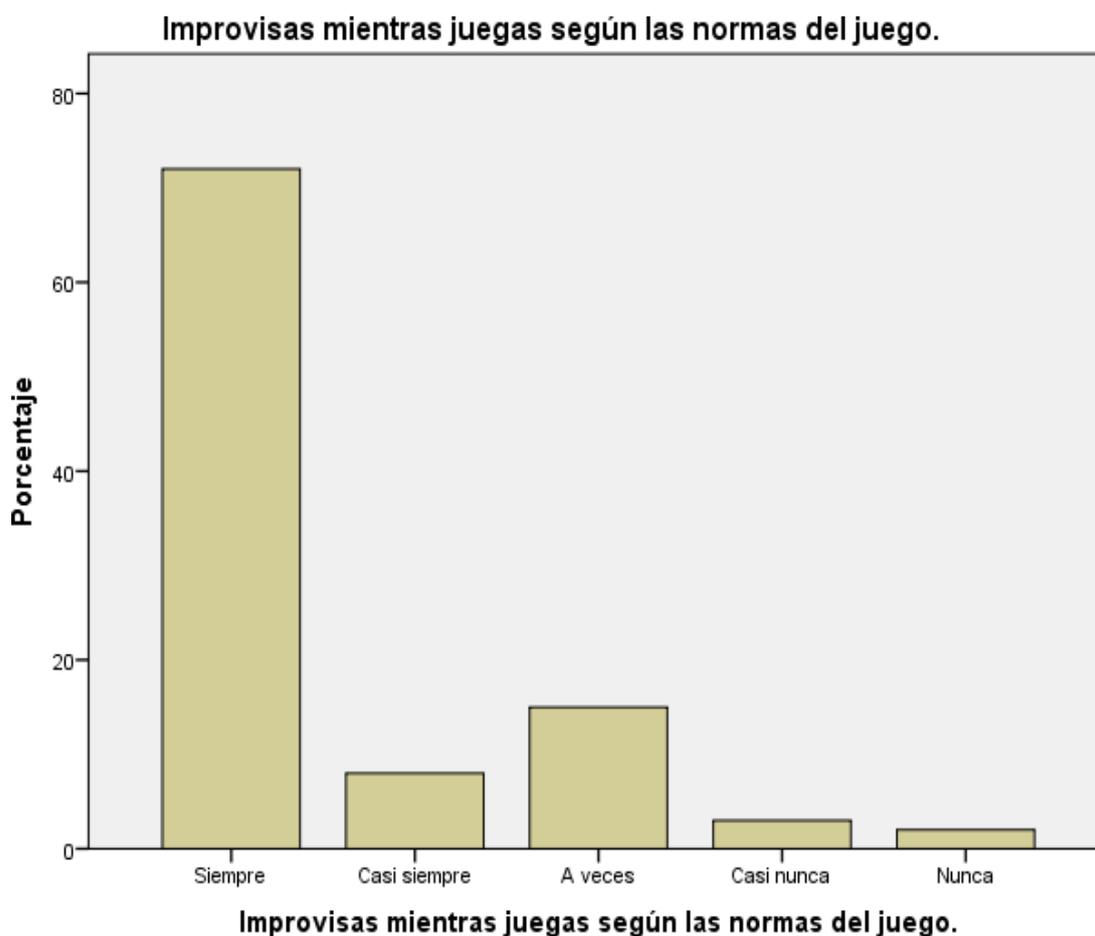
*Figura 9: Creas variantes del juego de forma creativa.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre crean variantes del juego de forma creativa; el 10,0% indican que casi siempre crean variantes del juego de forma creativa, el 12,0% indican que a veces crean variantes del juego de forma creativa, el 6,0% indican que casi nunca crean variantes del juego de forma creativa y el 2,0% indican que nunca crean variantes del juego de forma creativa.

**Tabla 10**

Improvisas mientras juegas según las normas del juego.

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



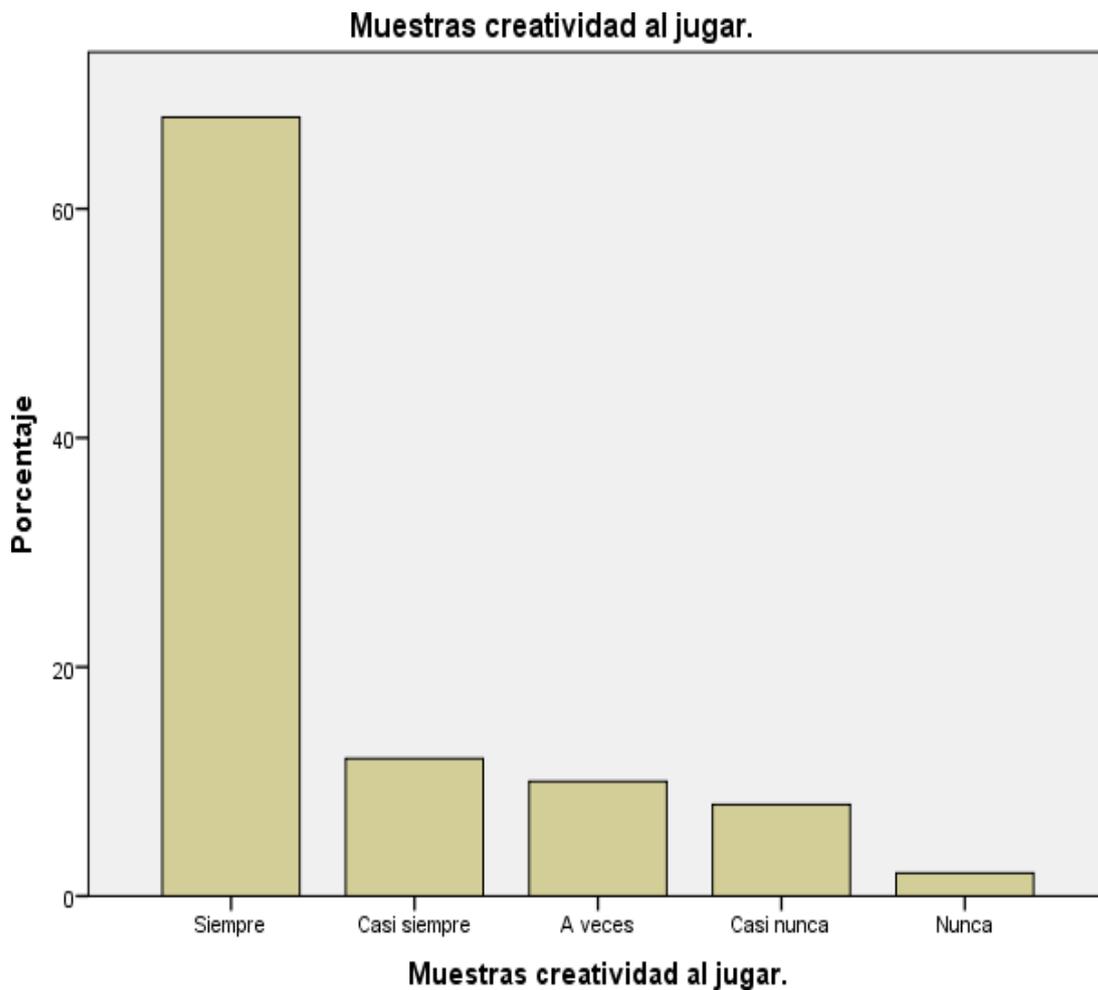
*Figura 10: Improvisas mientras juegas según las normas del juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre improvisan mientras juegan según las normas del juego; el 8,0% indican que casi siempre improvisan mientras juegan según las normas del juego, el 15,0% indican que a veces improvisan mientras juegan según las normas del juego, el 3,0% indican que casi nunca improvisan mientras juegan según las normas del juego y el 2,0% indican que nunca improvisan mientras juegan según las normas del juego.

**Tabla 11**

Muestras creatividad al jugar.

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



*Figura 11: Muestras creatividad al jugar.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre muestran creatividad al jugar; el 12,0% indican que casi siempre muestran creatividad al jugar, el 10,0% indican que a veces muestran creatividad al jugar, el 8,0% indican que casi nunca muestran creatividad al jugar y el 2,0% indican que nunca muestran creatividad al jugar.

**Tabla 12**

Comparas tus conocimientos adquiridos a través del juego.

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



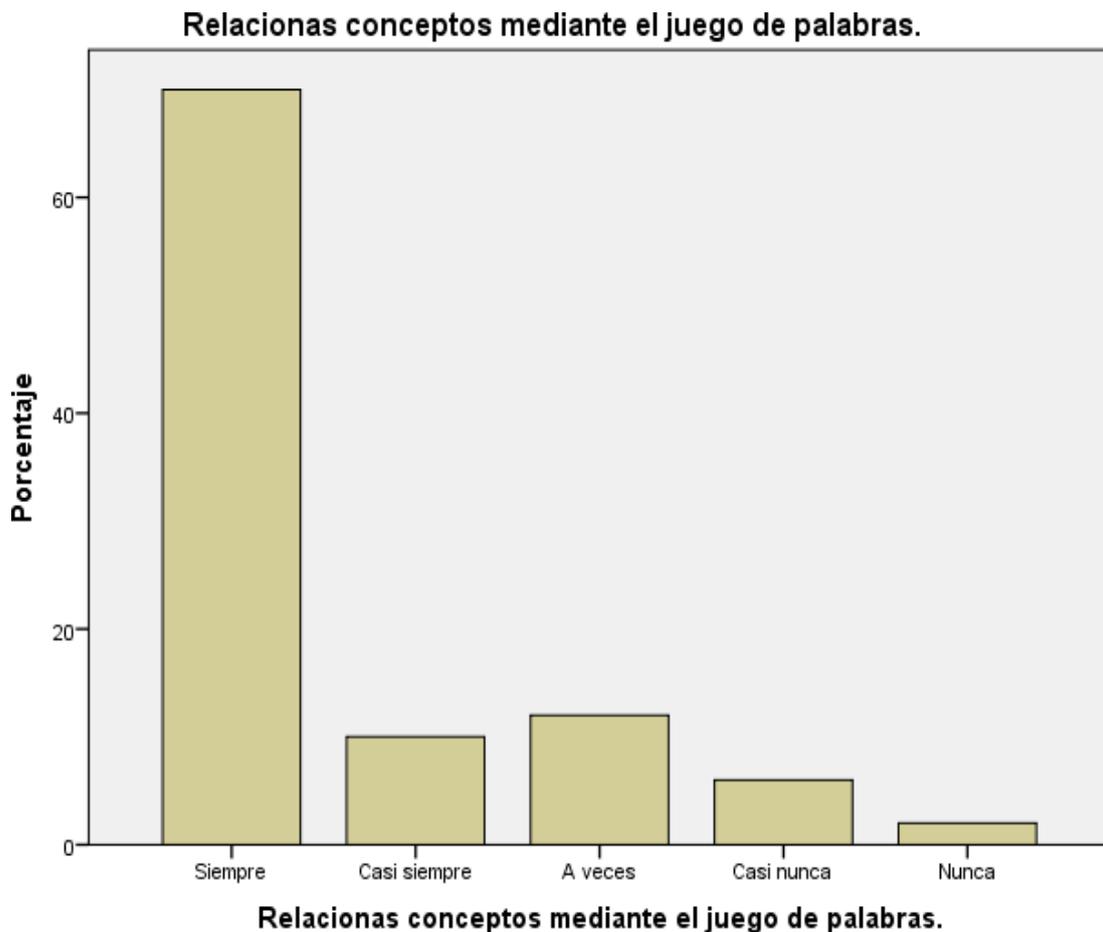
*Figura 12: Comparas tus conocimientos adquiridos a través del juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre comparan sus conocimientos adquiridos a través del juego; el 12,0% indican que casi siempre comparan sus conocimientos adquiridos a través del juego, el 10,0% indican que a veces comparan sus conocimientos adquiridos a través del juego, el 7,0% indican que casi nunca comparan sus conocimientos adquiridos a través del juego y el 3,0% indican que nunca comparan sus conocimientos adquiridos a través del juego.

**Tabla 13**

Relacionas conceptos mediante el juego de palabras.

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



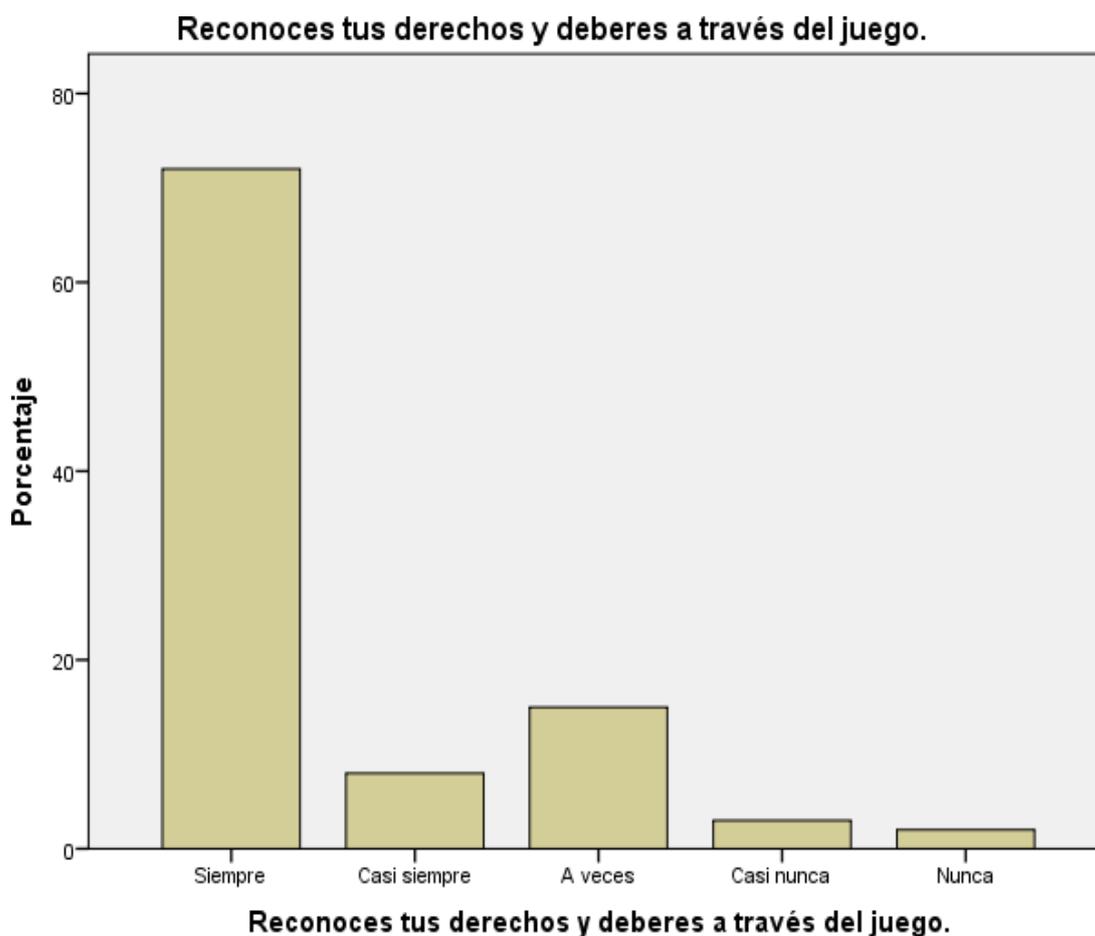
*Figura 13: Relacionas conceptos mediante el juego de palabras.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre relacionan conceptos mediante el juego de palabras; el 10,0% indican que casi siempre relacionan conceptos mediante el juego de palabras, el 12,0% indican que a veces relacionan conceptos mediante el juego de palabras, el 6,0% indican que casi nunca relacionan conceptos mediante el juego de palabras y el 2,0% indican que nunca relacionan conceptos mediante el juego de palabras.

**Tabla 14**

Reconoces tus derechos y deberes a través del juego.

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



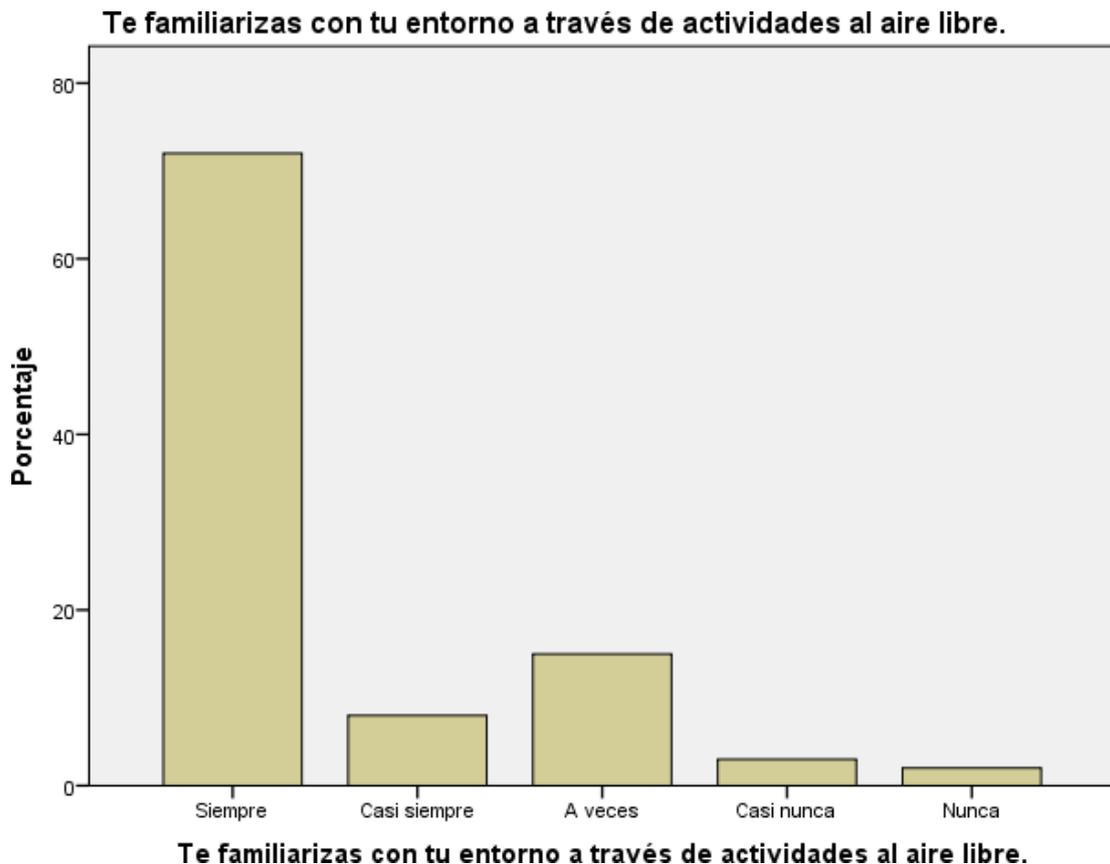
*Figura 14: Reconoces tus derechos y deberes a través del juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre reconocen sus derechos y deberes a través del juego; el 8,0% indican que casi siempre reconocen sus derechos y deberes a través del juego, el 15,0% indican que a veces reconocen sus derechos y deberes a través del juego, el 3,0% indican que casi nunca reconocen sus derechos y deberes a través del juego y el 2,0% indican que nunca reconocen sus derechos y deberes a través del juego.

**Tabla 15**

Te familiarizas con tu entorno a través de actividades al aire libre.

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



*Figura 15: Te familiarizas con tu entorno a través de actividades al aire libre.*

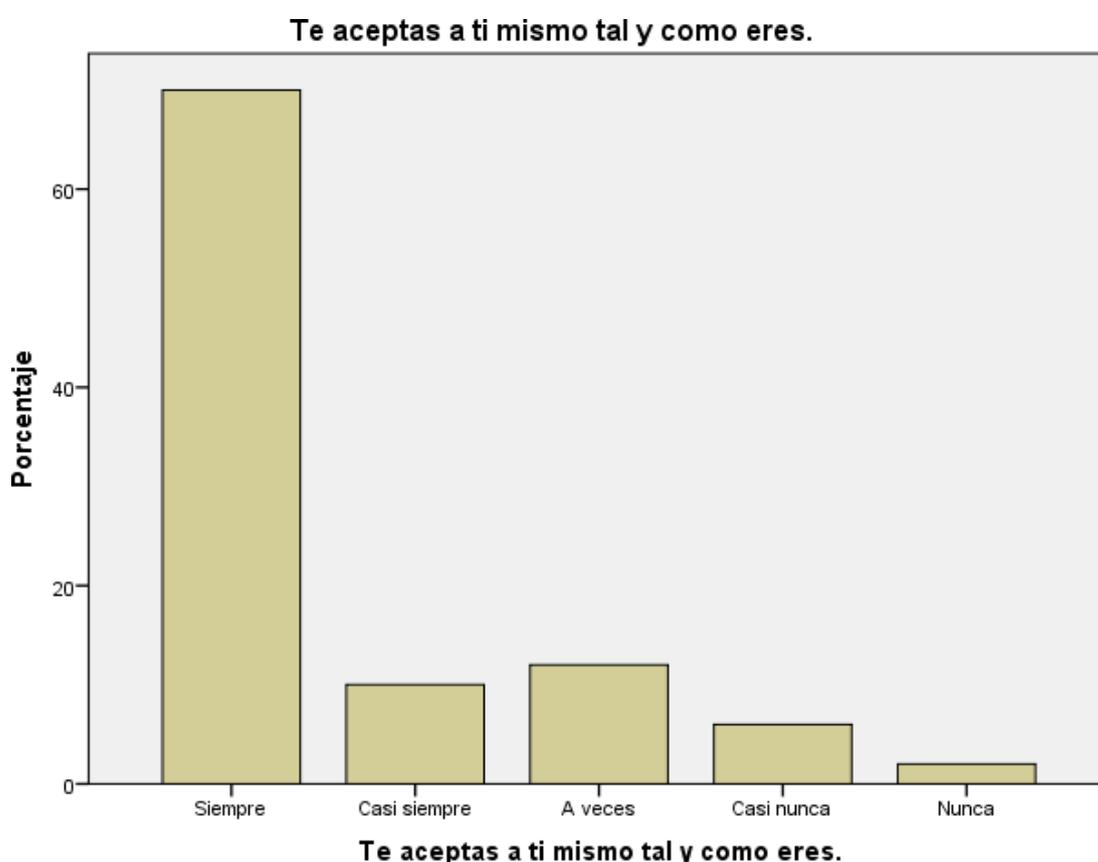
**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre se familiarizan con su entorno a través de actividades al aire libre; el 8,0% indican que casi siempre se familiarizan con su entorno a través de actividades al aire libre, el 15,0% indican que a veces se familiarizan con su entorno a través de actividades al aire libre, el 3,0% indican que casi nunca se familiarizan con su entorno a través de actividades al aire libre y el 2,0% indican que nunca se familiarizan con su entorno a través de actividades al aire libre.

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

**Tabla 1**

Te aceptas a ti mismo tal y como eres.

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



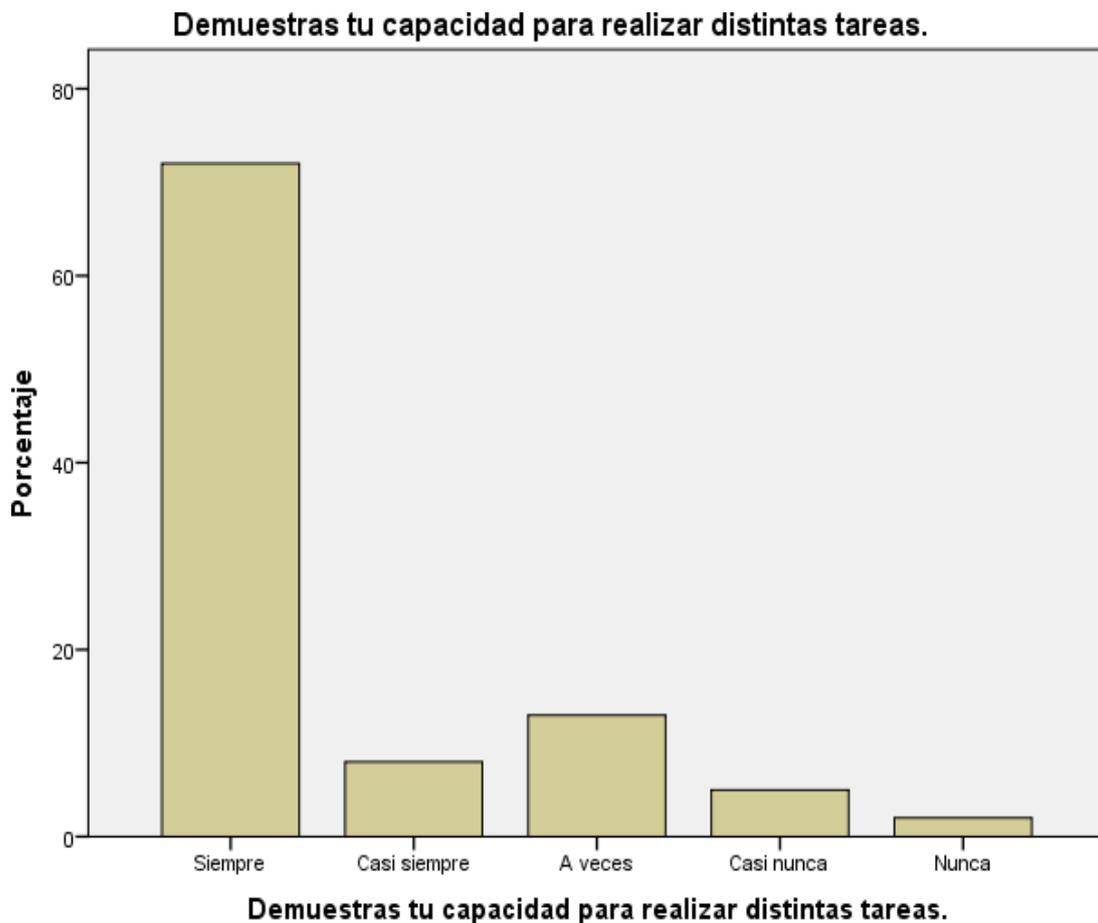
*Figura 1: Te aceptas a ti mismo tal y como eres.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre se aceptan a sí mismos tal y con son; el 10,0% indican que casi siempre se aceptan a sí mismos tal y con son, el 12,0% indican que a veces se aceptan a sí mismos tal y con son, el 6,0% indican que casi nunca se aceptan a sí mismos tal y con son y el 2,0% indican que nunca se aceptan a sí mismos tal y con son.

**Tabla 2**

Demuestras tu capacidad para realizar distintas tareas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	72	72,0	72,0	72,0
	Casi siempre	8	8,0	8,0	80,0
	A veces	13	13,0	13,0	93,0
	Casi nunca	5	5,0	5,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	



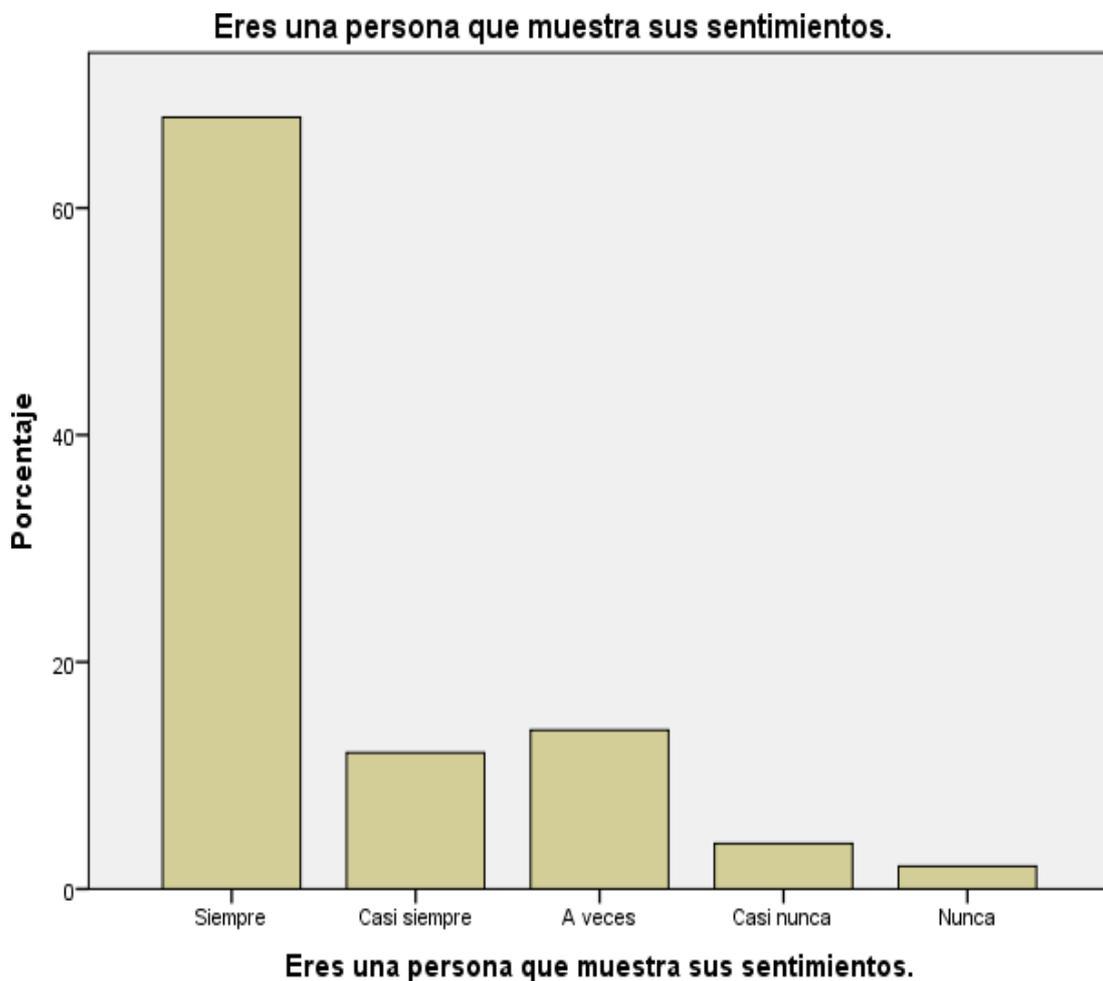
*Figura 2: Demuestras tu capacidad para realizar distintas tareas.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre demuestran su capacidad para realizar distintas tareas; el 8,0% indican que casi siempre demuestran su capacidad para realizar distintas tareas, el 13,0% indican que a veces demuestran su capacidad para realizar distintas tareas, el 5,0% indican que casi nunca demuestran su capacidad para realizar distintas tareas y el 2,0% indican que nunca demuestran su capacidad para realizar distintas tareas.

### **Tabla 3**

Eres una persona que muestra sus sentimientos.

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



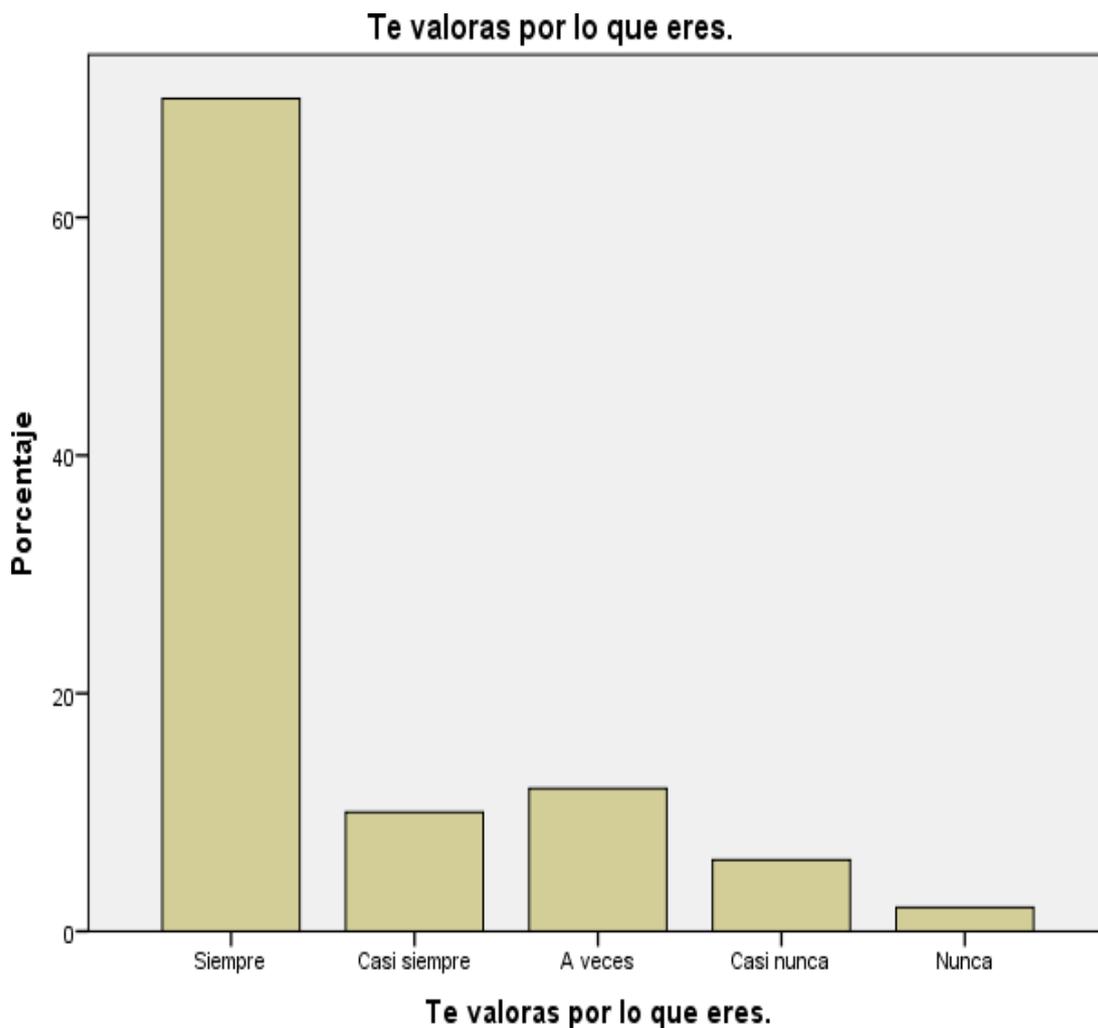
*Figura 3: Eres una persona que muestra sus sentimientos.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre son personas que muestran sus sentimientos; el 12,0% indican que casi siempre son personas que muestran sus sentimientos, el 14,0% indican que a veces son personas que muestran sus sentimientos, el 4,0% indican que casi nunca son personas que muestran sus sentimientos y el 2,0% indican que nunca son personas que muestran sus sentimientos.

#### **Tabla 4**

Te valoras por lo que eres.

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



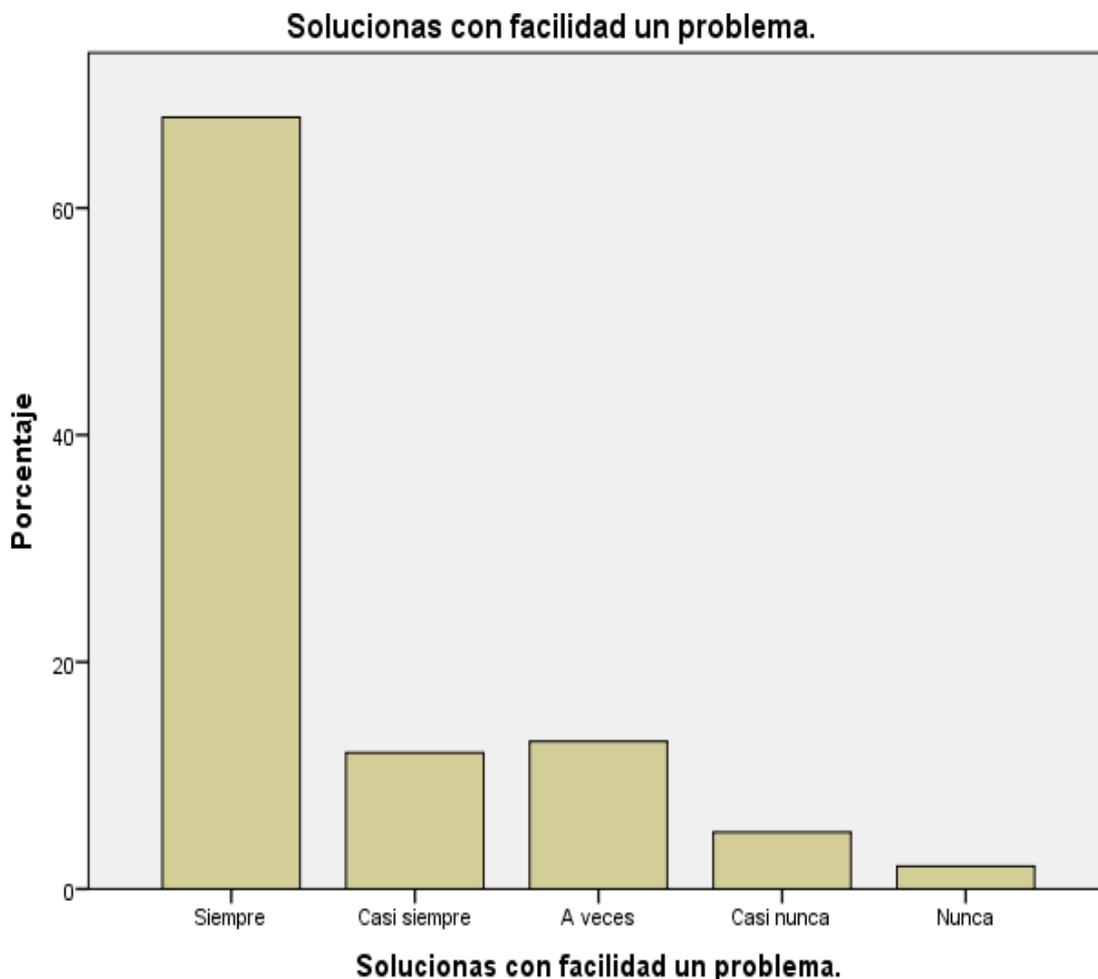
*Figura 4: Te valoras por lo que eres.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre se valoran por lo que son; el 10,0% indican que casi siempre se valoran por lo que son, el 12,0% indican que a veces se valoran por lo que son, el 6,0% indican que casi nunca se valoran por lo que son y el 2,0% indican que nunca se valoran por lo que son.

**Tabla 5**

Solucionas con facilidad un problema.

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



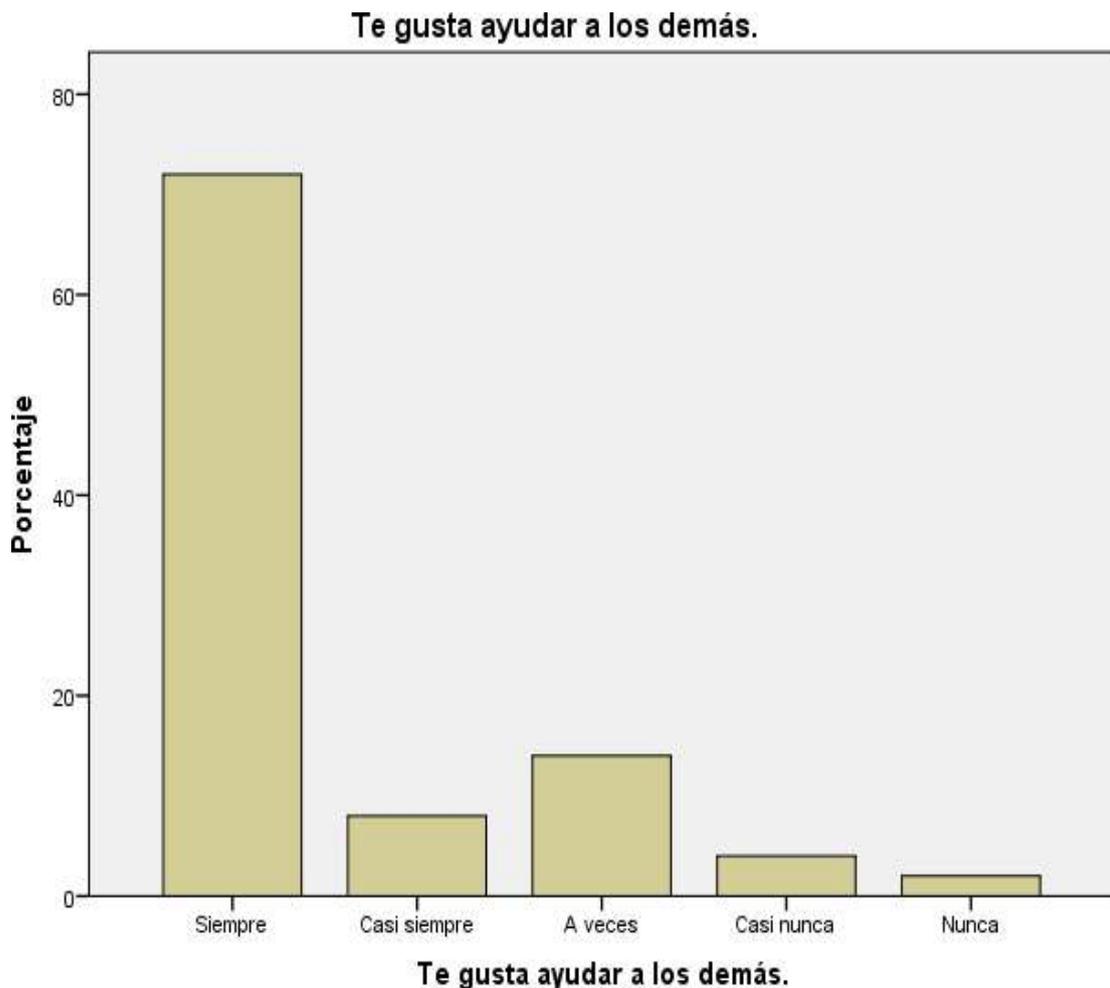
*Figura 5: Soluciones con facilidad un problema.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre solucionan con facilidad un problema; el 12,0% indican que casi siempre solucionan con facilidad un problema, el 13,0% indican que a veces solucionan con facilidad un problema, el 5,0% indican que casi nunca solucionan con facilidad un problema y el 2,0% indican que nunca solucionan con facilidad un problema.

**Tabla 6**

Te gusta ayudar a los demás.

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



*Figura 6: Te gusta ayudar a los demás.*

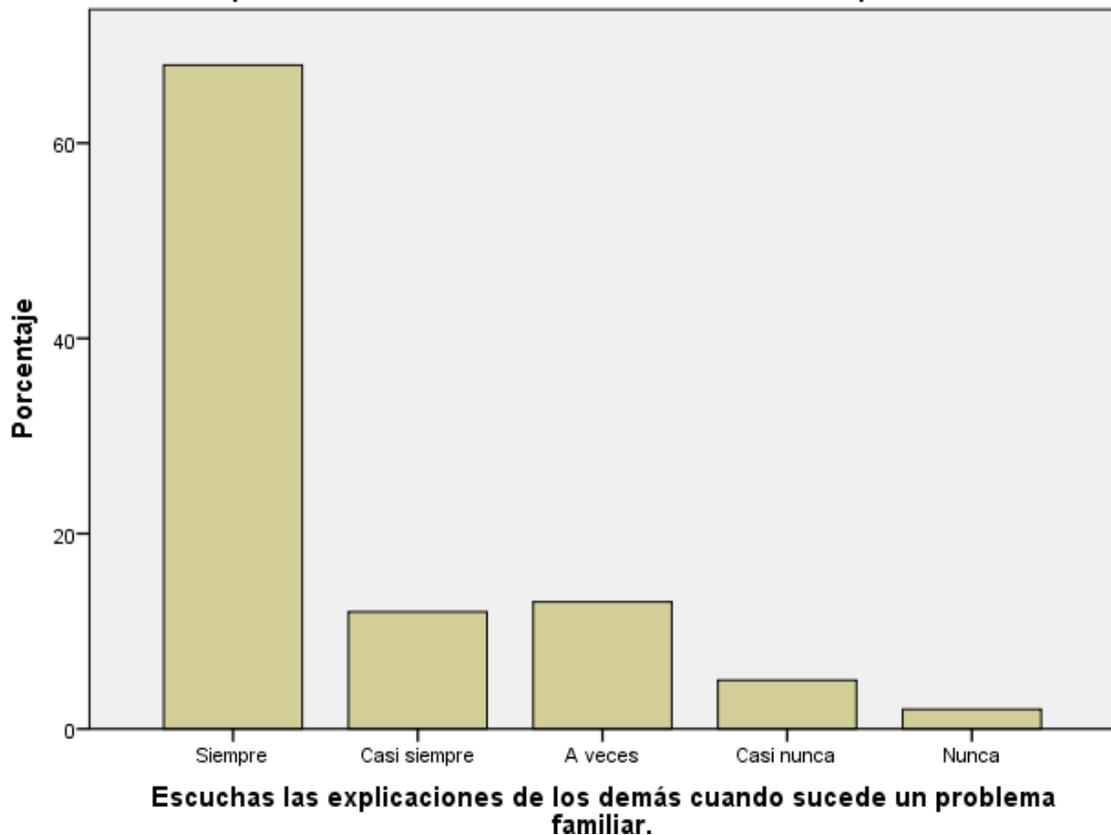
**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre les gusta ayudar a los demás; el 8,0% indican que casi siempre les gusta ayudar a los demás, el 14,0% indican que a veces les gusta ayudar a los demás, el 4,0% indican que casi nunca les gusta ayudar a los demás y el 2,0% indican que nunca les gusta ayudar a los demás.

**Tabla 7**

Escuchas las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar.

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

**Escuchas las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar.**



*Figura 7: Escuchas las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar.*

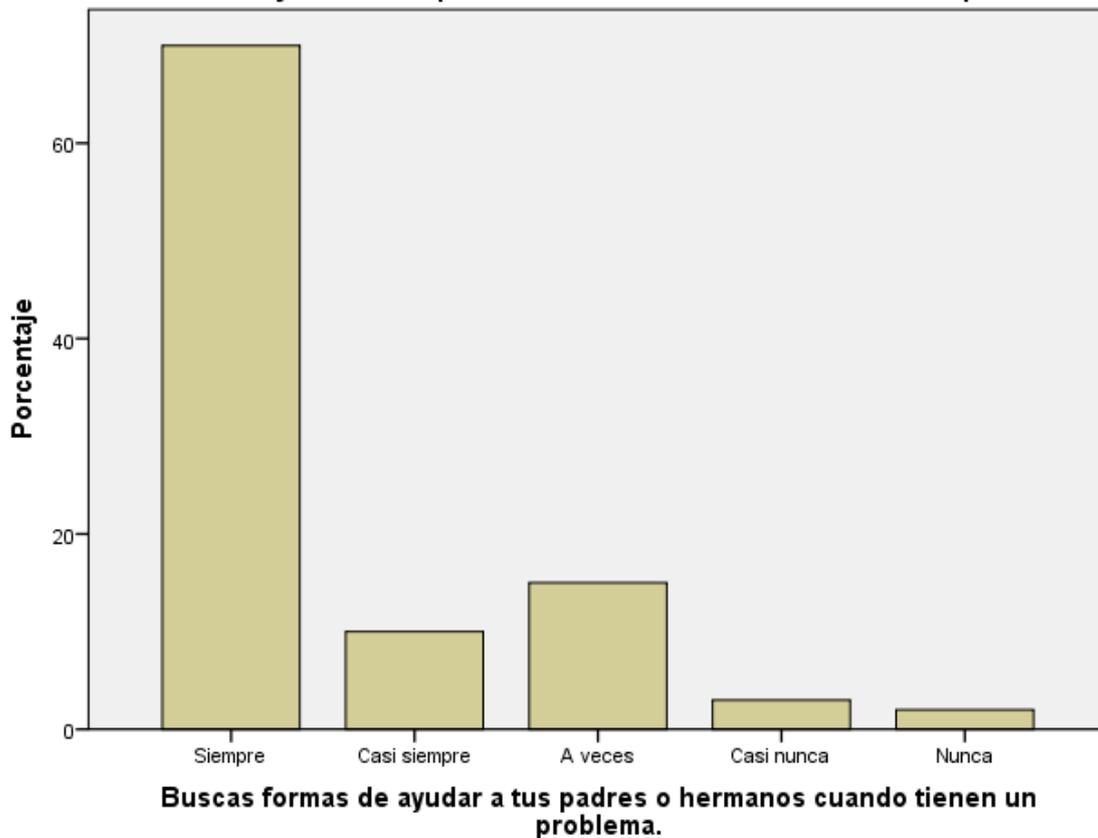
**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre escuchan las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar; el 12,0% indican que casi siempre escuchan las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar, el 13,0% indican que a veces escuchan las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar, el 5,0% indican que casi nunca escuchan las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar y el 2,0% indican que nunca escuchan las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar.

**Tabla 8**

Buscas formas de ayudar a tus padres o hermanos cuando tienen un problema.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	70	70,0	70,0	70,0
	Casi siempre	10	10,0	10,0	80,0
	A veces	15	15,0	15,0	95,0
	Casi nunca	3	3,0	3,0	98,0
	Nunca	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

**Buscas formas de ayudar a tus padres o hermanos cuando tienen un problema.**



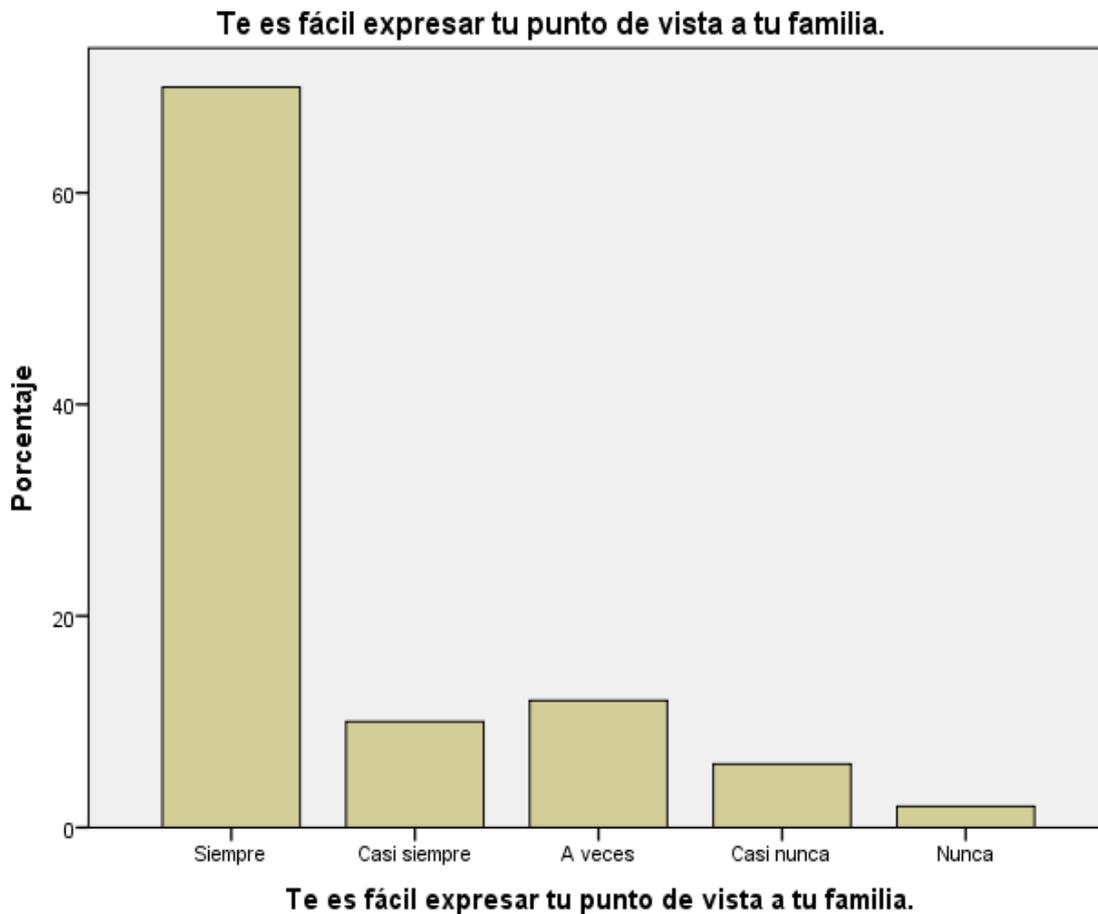
*Figura 8: Buscas formas de ayudar a tus padres o hermanos cuando tienen un problema.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes lo cuales el 70,0% indican que siempre buscan formas de ayudar a sus padres o hermanos cuando tienen un problema; el 10,0% indican que casi siempre buscan formas de ayudar a sus padres o hermanos cuando tienen un problema, el 15,0% indican que a veces buscan formas de ayudar a sus padres o hermanos cuando tienen un problema, el 3,0% indican que casi nunca buscan formas de ayudar a sus padres o hermanos cuando tienen un problema y el 2,0% indican que nunca buscan formas de ayudar a sus padres o hermanos cuando tienen un problema.

### **Tabla 9**

Te es fácil expresar tu punto de vista a tu familia.

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



*Figura 9: Te es fácil expresar tu punto de vista a tu familia.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre les es fácil expresar su punto de vista a su familia; el 10,0% indican que casi siempre les es fácil expresar su punto de vista a su familia, el 12,0% indican que a veces les es fácil expresar su punto de vista a su familia, el 6,0% indican que casi nunca les es fácil expresar su punto de vista a su familia y el 2,0% indican que nunca les es fácil expresar su punto de vista a su familia.

**Tabla 10**

Das consejos a tus amigos o compañeros cuando te lo piden.

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



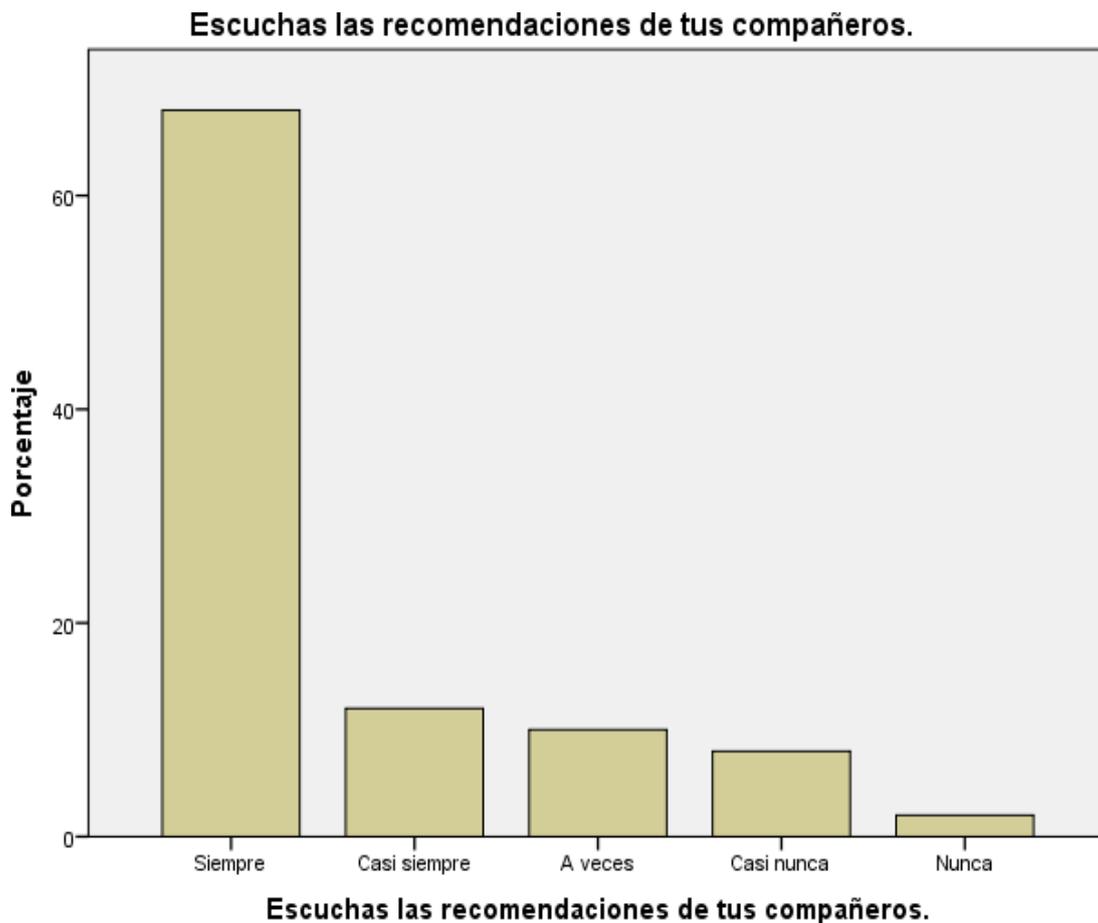
*Figura 10: Das consejos a tus amigos o compañeros cuando te lo piden.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre dan consejos a sus amigos y compañeros cuando se lo piden; el 8,0% indican que casi siempre dan consejos a sus amigos y compañeros cuando se lo piden, el 15,0% indican que a veces dan consejos a sus amigos y compañeros cuando se lo piden, el 3,0% indican que casi nunca dan consejos a sus amigos y compañeros cuando se lo piden y el 2,0% indican que nunca dan consejos a sus amigos y compañeros cuando se lo piden.

**Tabla 11**

Escuchas las recomendaciones de tus compañeros.

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



*Figura 11: Escuchas las recomendaciones de tus compañeros.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre escuchan las recomendaciones de sus compañeros; el 12,0% indican que casi siempre escuchan las recomendaciones de sus compañeros, el 10,0% indican que a veces escuchan las recomendaciones de sus compañeros, el 8,0% indican que casi nunca escuchan las recomendaciones de sus compañeros y el 2,0% indican que nunca escuchan las recomendaciones de sus compañeros.

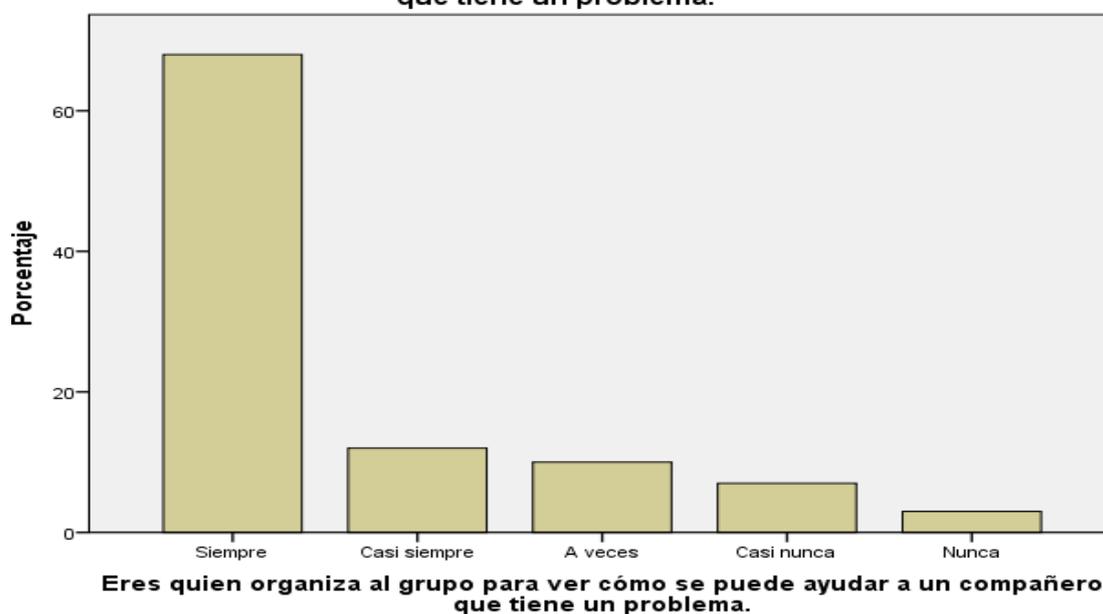
**Tabla 12**

Eres quien organiza al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene

un problema.

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

**Eres quien organiza al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene un problema.**



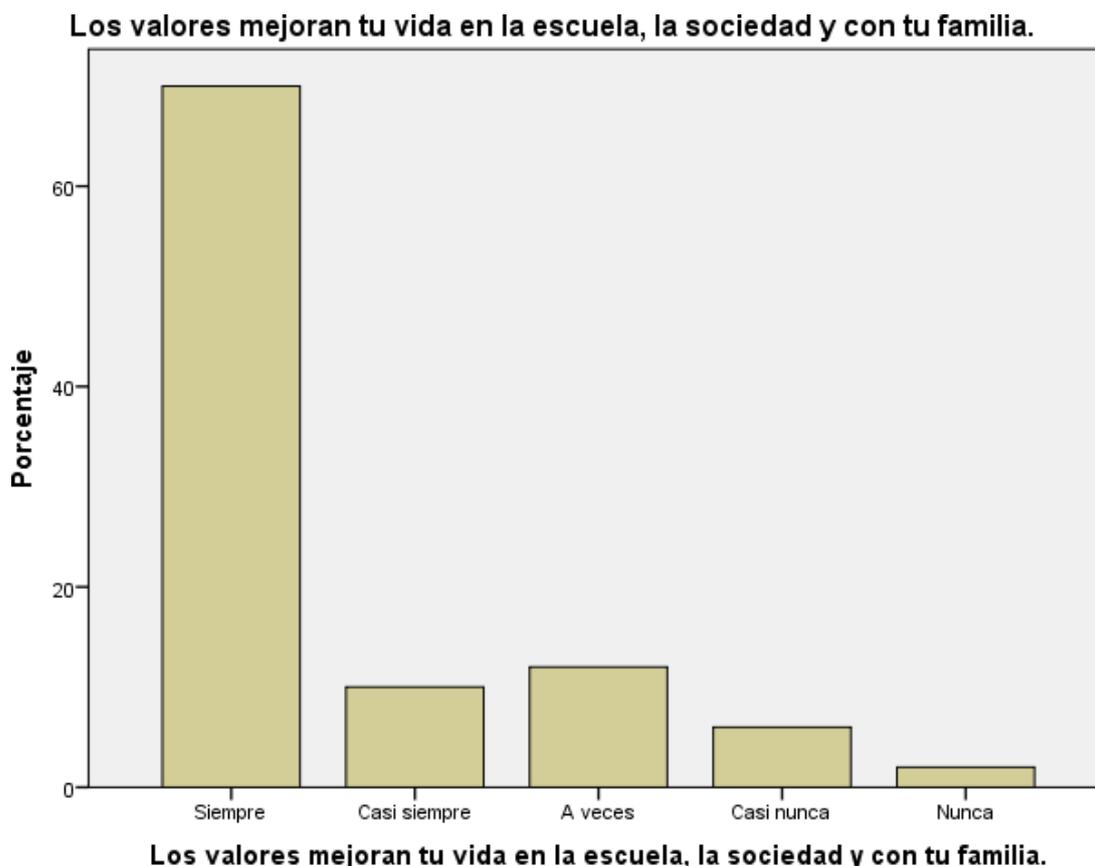
*Figura 12: Eres quien organiza al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene un problema.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 68,0% indican que siempre son quienes organizan al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene un problema; el 12,0% indican que casi siempre son quienes organizan al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene un problema, el 10,0% indican que a veces son quienes organizan al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene un problema, el 7,0% indican que casi nunca son quienes organizan al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene un problema y el 3,0% indican que nunca son quienes organizan al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene un problema.

### Tabla 13

Los valores mejoran tu vida en la escuela, la sociedad y con tu familia.

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



*Figura 13: Los valores mejoran tu vida en la escuela, la sociedad y con tu familia.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 70,0% indican que siempre los valores mejoran su vida en la escuela, la sociedad y con su familia; el 10,0% indican que casi siempre los valores mejoran su vida en la escuela, la sociedad y con su familia, el 12,0% indican que a veces los valores mejoran su vida en la escuela, la sociedad y con su familia, el 6,0% indican que casi nunca los valores mejoran su vida en la escuela, la sociedad y con su familia y el 2,0% indican que nunca los valores mejoran su vida en la escuela, la sociedad y con su familia.

**Tabla 14**

Te ves a ti mismo como alguien que no está dispuesto a dejar de lado a los demás para

lograr tus objetivos.

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



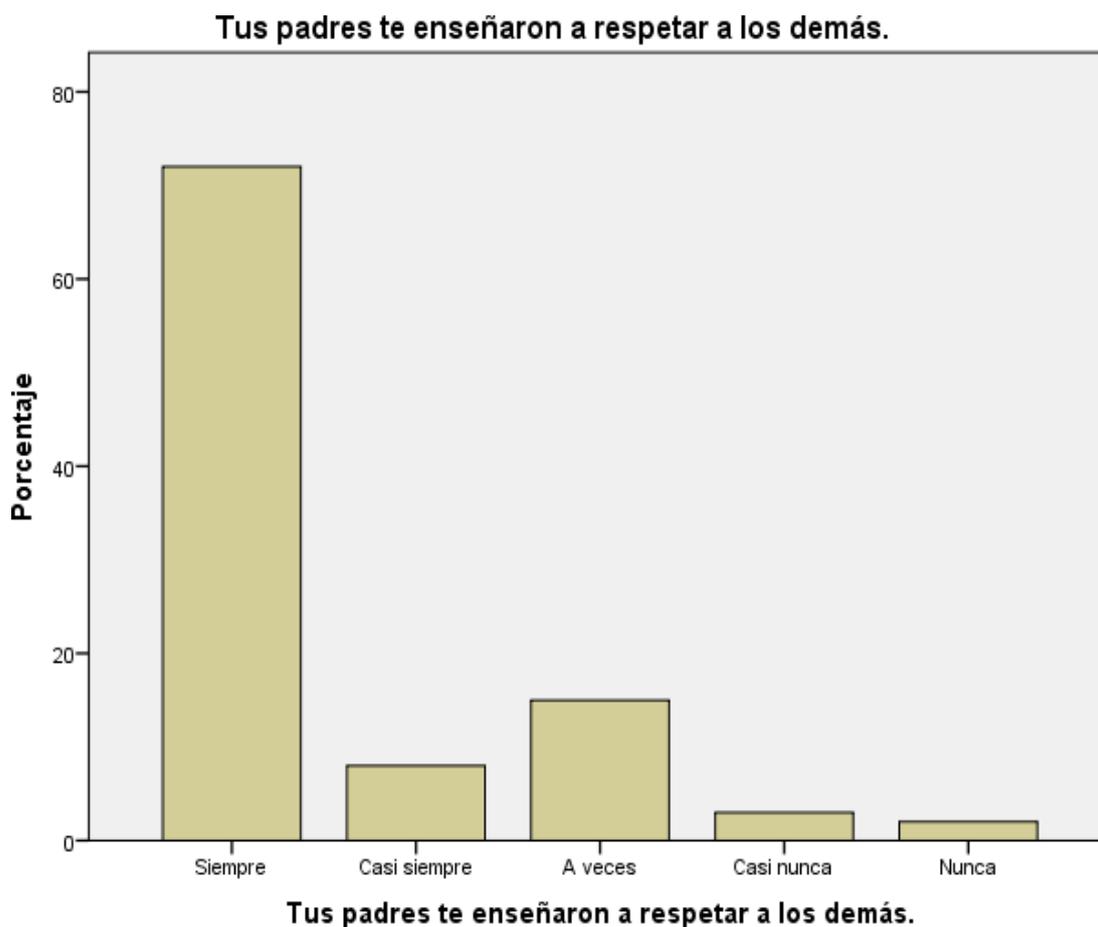
Figura 14: Te ves a ti mismo como alguien que no está dispuesto a dejar de lado a los demás para lograr tus objetivos.

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre se ven a sí mismos como alguien que no está dispuesto a dejar de lado a los demás para lograr sus objetivos; el 8,0% indican que casi siempre se ven a sí mismos como alguien que no está dispuesto a dejar de lado a los demás para lograr sus objetivos, el 15,0% indican que a veces se ven a sí mismos como alguien que no está dispuesto a dejar de lado a los demás para lograr sus objetivos, el 3,0% indican que casi nunca se ven a sí mismos como alguien que no está dispuesto a dejar de lado a los demás para lograr sus objetivos y el 2,0% indican que nunca se ven a sí mismos como alguien que no está dispuesto a dejar de lado a los demás para lograr sus objetivos.

### Tabla 15

Tus padres te enseñaron a respetar a los demás.

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



*Figura 15: Tus padres te enseñaron a respetar a los demás.*

**Interpretación:** se encuestó a 100 estudiantes los cuales el 72,0% indican que siempre sus padres les enseñaron a respetar a los demás; el 8,0% indican que casi siempre sus padres les enseñaron a respetar a los demás, el 15,0% indican que a veces sus padres les enseñaron a respetar a los demás, el 3,0% indican que casi nunca sus padres les enseñaron a respetar a los demás y el 2,0% indican que nunca sus padres les enseñaron a respetar a los demás.

## 4.2. Contratación de hipótesis

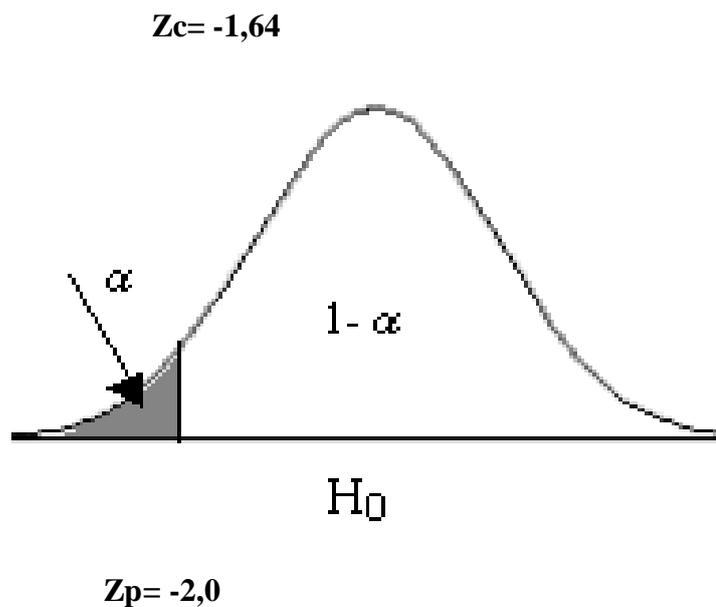
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>:** La actividad lúdica no influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.

**H<sub>1</sub>:** La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.

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

**Paso 3:**



**Paso 4:**

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos, aceptamos la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Calderón (2019), quien en su estudio concluyo que: se pueden reconocer diversas actividades lúdicas que se recomiendan a los docentes para mejorar los cambios de actitudes psicosociales y potenciar su capacidad de aprendizaje, es importante darse cuenta que según la teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, la familia es lo más importante, es parte fundamental de la escolarización en el primer nivel educativo y es por ello que esta investigación se enfoca en las personalidades del individuo en relación a estas áreas de estudio que serán efectivas y serán en las relaciones interpersonales e interpersonales que desarrollemos jueguen un mejor papel. También guardan relación con el estudio de Otañez (2013), quien llegaron a la conclusión que: El Colegio Club Rotario tiene un problema de insuficiente aplicación de actividades recreativas en la enseñanza de los niños del primer grado de educación básica, debido a diferentes parámetros como infraestructura, exceso de niños en el aula, insuficiente formación docente, material didáctico desactualizado, etc.

Pero en lo que concierne a los estudios de Ríos (2022), así como García y Pérez (2018) concluyeron que: Programa de actividades lúdicas diseñado para desarrollar las habilidades sociales de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Divino Niño Jesús”, Ocros, 2020, muestra claramente que es efectivo para el desarrollo de habilidades sociales, lo cual se puede verificar en los resultados, ya que los niños captan mejor a través del juego lo que se quiere desarrollar en el tema de clase para estimular su interés por aprender. Asimismo, los talleres de actividades lúdicas ayudan a mejorar las habilidades sociales de los niños, dinamizar el aula y mejorar su rendimiento académico.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

- Se comprobó que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, involucrando elementos propios de su naturaleza y que forman parte de ella, y a partir de ahí, quien tiene la oportunidad de practicarlos se orienta hacia el acto de goce y goce, pero atendiendo a las normas y, en su mayor parte, a la convivencia con los compañeros.
- La expresión de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, ya que busca expresarse creativamente, utilizando recursos artísticos que conoce y con los que trata de experimentar, por eso es importante que el docente estimule su interés brindándoles situaciones y experiencias que favorezcan la creatividad.
- El desarrollo de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, aprendiendo y practicando conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad; desarrollando habilidades lingüísticas mientras juega solo o con compañeros, a través de ello logran buscar, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, convirtiéndolo en una eficaz herramienta educativa.
- La imaginación de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, ya que resuelve acertijos, lo que ayuda a ver la vida de una manera desafiante y atractiva; permitiéndole crear su propio mundo a través de la imaginación y guiándolo para resolver problemas cotidianos sin miedo a cometer errores.
- El conocimiento de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, utilizando diferentes maneras durante el proceso de

aprendizaje ya que genera confianza en sí mismo y aumenta la motivación en los estudiantes, por esta razón, es importante utilizar los juegos como una actividad.

## **6.2. Recomendaciones**

- Los docentes deben participar en talleres en los que compartan sus experiencias con usos estratégicos de las actividades recreativas, para que puedan enriquecer su enseñanza con nuevas ideas, nuevas experiencias sobre el tema.
- Utilizando los hallazgos de esta investigación, se recomienda organizar congresos, seminarios, consultas y estudios con el enfoque específico del desarrollo psicosocial. El objetivo principal de estos eventos es mejorar la gestión de los procesos educativos y, en última instancia, ayudar a las instituciones educativas a mantenerse a la vanguardia en sus esfuerzos por abordar este tema.
- Con base en los hallazgos, elaborar programas para mejorar el desarrollo psicosocial de las instituciones educativas involucradas en el estudio considerando sus diversos aspectos y componentes de sus programas de formación para corregir deficiencias y limitaciones.
- También se recomienda a los padres que realicen actividades recreativas para que su hijo pueda desarrollar las habilidades cognitivas para llevarse bien con los adultos, ya que se ha demostrado un grado considerable de correlación entre la primera variable y la segunda variable.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográficas

- Ajuriaguerra, J. (1997). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Masson.
- Barba, B. (2001). Razonamiento moral de principios en estudiantes de secundaria y de bachillerato. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 6, núm. 13, 1-16.
- Barrios, O., & Muñoz, F. (2017). *Actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de 5 años en la institución educativa Sagrada Familia de Concepción*. Huancayo-Perú: UNCP.
- Calderón, J. (2019). *Desarrollo psicosocial del infante de 7 a 9 años mediante actividades lúdicas*. Coatzacoalcos: Universidad de Sotavento.
- Castro, M., Díaz, M., Fonseca, H., León, A., Ruíz, L., & Umaña, W. (2011). Las relaciones interpersonales en la transición de los estudiantes de la primaria a la secundaria. *Revista Electrónica Educare*, vol. XV, núm. 1, 193-210.
- Córdova, R. (2017). *Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate-Vitarte, 2017*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Criollo, Y. (2013). *Las actividades lúdicas y su influencia en el desarrollo cognitivo en los niños del primer año de Educación Básica de la Escuela "Ovidio Decroly" de Catamayo, período 2011-2012*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Dávila, J. (2013). *El juego y la ludoteca: Importancia pedagógica*. Venezuela: Mérida.
- Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: Medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 34 (3), 649 – 664.
- Esteves, E., Jimenez, T., & Musitu, G. (2007). *Relaciones entre padres e hijos adolescentes*. Nau Libres.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Revista Innovagogia*, 1-12.

- García, A., & Pérez, M. (2018). *Desarrollo psicosocial y el rendimiento académico de los estudiantes de secundaria de la institución educativa "San Vicente Ferrer"*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Jiménez, C. (2004). *Pedagogía lúdica: el taller cotidiano y sus aplicaciones*. Colombia: Kinesis.
- Lasluisa, V., & Yugcha, B. (2016). *La recreación infantil y su incidencia en el desarrollo psicosocial de los niños del primer año de educación básica en la escuela Luis Fernando Vivero Parroquia San Sebastián del Cantón Latacunga Provincia Cotopaxi 2014-2015*. Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- León, C. (2011). *Secuencias de desarrollo infantil integral*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- López de Sosoaga, A. (2004). *El juego: análisis y revisión bibliográfica*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista on – line auto didacta: Educación en Extremadura*. 19 (89), 19–37.
- Lozano, P., & Hércules, E. (2014). *Diseño y ejecución de un programa de terapia de juego para fortalecer el desarrollo psicosocial, en niños de cuatro a seis años de edad del centro de desarrollo infantil del mercado dueñas, Santa Tecla*. Antiguo Cuscatlán-La Libertad: Universidad Dr. José.
- Luna, A. (2012). *Funcionamiento Familiar, conflictos con los padres y satisfacción con la vida de familia en adolescentes bachilleres*. Colombia.
- Macavilca, M., & Vallenias, P. (2014). *El juego y las habilidades cognitivas en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I de la Red N°15 de Manchay distrito De Pachacamac, 2012*. Lima: Universidad de Postgrado.
- Marín, M., Yubero, S., & Grau, R. (2002). *Procesos psicosociales en los contextos educativos*. Madrid: Pirámide.
- Marulanda, G. (28 de Abril de 2011). *gomapi*. Obtenido de gomapi: <http://gomapi.blogspot.com/2011/04/desarrollo-psicosocial.html>
- Matos, F. (2012). *Inteligencias múltiples en estudiantes de tercer grado de secundaria de una Institución Educativa de Ventanilla-Callao (Tesis)*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Montenegro, L. (2010). *El juego como actividad pedagógica para el niño de 12 meses a 5 años*. Caracas: Universidad Nacional Abierta.
- Núñez, P. (2000). *Educación Lúdica, técnicas y juegos Pedagógicos*. Colombia: San Pablo.
- Otañez, G. (2013). *Diseño de una guía para aplicar las actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo psicosocial y psicomotriz en los niños del primer año de educación*

*básica paralelo "A" en el año lectivo 2011-2012, de la "Escuela Fiscal Club Rotario" de la ciudad de L. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.*

- Papalia, D. (2005). *Psicología y desarrollo de la infancia y adolescencia*. México: McGrawHill.
- Pizarro, N., & Calderón, I. (2017). *Las actividades lúdicas para fortalecer las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°088-Huantán (Tesis)*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá-Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Reina, C. (2009). El juego infantil. *Revista digital de innovación y experiencia educativa*, 1 (15), 1-9.
- Ríos, H. (2022). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N°049 "Divino Niño Jesús", Ocros, 2020*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.
- Rodríguez, E. (2009). *La violencia en los Centros Escolares*.
- Sepúlveda, C. (2007). *La adolescencia en crisis*. Chile: Universidad Católica de Chile.
- Troya, Z. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°17565 del Caserío San Pedro Jaén, 2018*. Jaen: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Tzic, J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. México: Pearson.

**Anexo 1:** Lista de cotejo.

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

**PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**CUESTIONARIO**

Esta ficha de observación forma parte de una investigación cuyo fin es obtener información sobre las actividades lúdicas. Esperamos su ayuda en la observación de esta hoja de observación para los estudiantes de tercer grado.

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

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	<b>EXPRESIÓN</b>					
<b>1</b>	Respetas a tus compañeros de equipo durante el desarrollo del juego					
<b>2</b>	Te expresas libremente cuando juegas					
<b>3</b>	Expresas tus ideas y pensamientos a los adultos mientras juegas					
<b>4</b>	Expresas tus ideas y pensamientos a tus compañeros cuando juegas					
	<b>DESARROLLO</b>					
<b>5</b>	Te comunicas de forma oral durante la actividad					
<b>6</b>	Reconoces y respetas las reglas del juego					
<b>7</b>	Corres sin problemas mientras juegas					
<b>8</b>	Coordinas tus movimientos mientras juegas					

<b>IMAGINACIÓN</b>						
<b>9</b>	Creas variantes del juego de forma creativa					
<b>10</b>	Improvisas mientras juegas según las normas del juego					
<b>11</b>	Muestras creatividad al jugar					
<b>CONOCIMIENTO</b>						
<b>12</b>	Comparas tus conocimientos adquiridos a través del juego					
<b>13</b>	Relacionas conceptos mediante el juego de palabras					
<b>14</b>	Reconoces tus derechos y deberes a través del juego					
<b>15</b>	Te familiarizas con tu entorno a través de actividades al aire libre					

**Anexo 2:** Lista de cotejo.

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

**PRIMARIA Y PROBLEMAS DE APRENDIZAJE**

**CUESTIONARIO**

Esta ficha de observación forma parte de una investigación cuyo fin es obtener información sobre el desarrollo psicosocial. Esperamos su ayuda en la observación de esta hoja de observación para los estudiantes de tercer grado.

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

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	<b>IDENTIDAD</b>					
<b>1</b>	Te aceptas a ti mismo tal y como eres					
<b>2</b>	Demuestras tu capacidad para realizar distintas tareas					
<b>3</b>	Eres una persona que muestra sus sentimientos					
	<b>AUTO CONCEPTO</b>					
<b>4</b>	Te valoras por lo que eres					
<b>5</b>	Solucionas con facilidad un problema					
<b>6</b>	Te gusta ayudar a los demás					
	<b>RELACIONES FAMILIARES</b>					
<b>7</b>	Escuchas las explicaciones de los demás cuando sucede un problema familiar					
<b>8</b>	Buscas formas de ayudar a tus padres o hermanos cuando tienen un problema					

<b>9</b>	Te es fácil expresar tu punto de vista a tu familia					
	<b>RELACIONES INTERPERSONALES SOCIALES</b>					
<b>10</b>	Das consejos a tus amigos o compañeros cuando te lo piden					
<b>11</b>	Escuchas las recomendaciones de tus compañeros					
<b>12</b>	Eres quien organiza al grupo para ver cómo se puede ayudar a un compañero que tiene un problema					
	<b>DESARROLLO SOCIAL</b>					
<b>13</b>	Los valores mejoran tu vida en la escuela, la sociedad y con tu familia					
<b>14</b>	Te ves a ti mismo como alguien que no está dispuesto a dejar de lado a los demás para lograr tus objetivos					
<b>15</b>	Tus padres te enseñaron a respetar a los demás					

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Título:</b> Actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022				
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera influye ejerce la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye la expresión de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?</li> <li>• ¿Cómo influye el desarrollo de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce la expresión de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</li> <li>• Establecer la influencia que ejerce el desarrollo de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial</li> </ul>	<p><b>Actividad lúdica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición</li> <li>- Características de la actividad lúdica</li> <li>- Importancia de las actividades lúdicas</li> <li>- Tipos de juego</li> <li>- Particularidades del juego</li> <li>- Componente estructural de las actividades lúdicas</li> <li>- Criterios en la utilización de las actividades lúdicas</li> <li>- Dimensiones de la actividad lúdica</li> <li>- Principios de las actividades lúdicas</li> </ul> <p><b>Desarrollo psicosocial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición</li> </ul>	<p><b>Hipótesis general</b> La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La expresión de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</li> <li>• El desarrollo de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los</li> </ul>	<p><b>Diseño metodológico</b> Para este estudio, utilizamos un tipo de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Dado que el plan o estrategia está diseñado para dar respuesta a preguntas de investigación, no se manipulan variables, se trabaja en equipo y los datos a analizar se recopilan en un instante.</p> <p><b>Población</b> La población en estudio, la conforman todos los estudiantes de tercer grado de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima” del distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2022, los mismos que suman 100.</p> <p><b>Muestra</b> A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p><b>Técnicas a emplear</b> En la investigación de campo, antes de coordinarme con los docentes, utilizando técnicas de observación y se aplicaron listas de verificación, esto me permite realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir,</p>

<p>I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye la imaginación de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?</li> <li>• ¿Cómo influye el conocimiento de la imaginación de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022?</li> </ul>	<p>de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer la influencia que ejerce la imaginación de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</li> <li>• Establecer la influencia que ejerce el conocimiento de la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Secuencias del desarrollo psicosocial</li> <li>- Proceso del desarrollo psicosocial</li> <li>- Los 8 estadios psicosociales según Erikson</li> <li>- Desarrollo Psicosocial de Rene Zazzo y Hurtig</li> <li>- Factores psicosociales</li> <li>- Características del desarrollo psicosocial en los niños</li> <li>- Dimensiones del desarrollo psicosocial</li> </ul>	<p>estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La imaginación de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</li> <li>• El conocimiento de la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo psicosocial de los estudiantes de la I.E.E. N° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”-Huacho, durante el año escolar 2022.</li> </ul>	<p>una investigación desde un método mixto.</p> <p><b>Descripción de los instrumentos</b></p> <p>Utilizamos el instrumento “lista de cotejo” sobre la actividad lúdica en el desarrollo psicosocial, que consta de 15 ítems en una tabla de doble entrada para la primera variable y 15 ítems para la segunda variable, en el que se observa a los estudiantes, de acuerdo con su participación y actuación durante las actividades, se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Para este estudio, el sistema estadístico SPSS, versión 23; y la estadística de investigación descriptiva: la medida de tendencia central, la medida de dispersión y curtosis.</p>
--	--	---	--	--