



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

**Estrategias lúdicas y socialización de estudiantes con necesidades
especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete,
2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación**

AUTORA:

Salazar Argumedo, Gloria Paola (orcid.org/0000-0002-9022-407X)

ASESOR:

Mg. Lopez Kitano, Aldo Alfonso (orcid.org/0000-0002-2064-3201)

CO-ASESOR:

Dr. Aguilar Padilla, Fernando Ysaías (orcid.org/0000-0002-0634-0028)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

LIMA - PERÚ

2023

Dedicatoria

Con profundo agradecimiento, quiero dedicar este informe de tesis a mi amado padre, Luis Salazar, quien desde el cielo siempre me ha guiado en cada paso durante mi camino académico y profesional. También deseo expresar mi sincera gratitud a mi madre, Gloria, y familia por su cariño incondicional y apoyo constante en mi desarrollo profesional. Este éxito es un reflejo de su amor y dedicación en mi vida. Les agradezco de todo corazón.

Agradecimiento

Con gran satisfacción, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mis compañeros de la maestría, la Universidad César Vallejo y su dedicada plana de docentes por brindarme las herramientas, el apoyo y la motivación necesarias para alcanzar este logro académico. Muchas gracias.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Estrategias lúdicas y socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023", cuyo autor es SALAZAR ARGUMEDO GLORIA PAOLA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 28 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO DNI: 09754852 ORCID: 0000-0002-2064-3201	Firmado electrónicamente por: ALOPEZKI el 31-07- 2023 12:17:06

Código documento Trilce: TRI - 0625945



ESCUELA DE POSGRADO

ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, SALAZAR ARGUMEDO GLORIA PAOLA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Estrategias lúdicas y socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
GLORIA PAOLA SALAZAR ARGUMEDO DNI: 21533940 ORCID: 0000-0002-9022-407X	Firmado electrónicamente por: GSALAZARAR74 el 28- 07-2023 22:08:25

Código documento Trilce: TRI - 0625946

Índice de contenidos	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	8
III. METODOLOGÍA	17
3.1 Tipo y diseño de la investigación	17
3.2 Variables y operacionalización	18
3.3 Población, muestra y muestreo	18
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	19
3.5 Procedimientos	20
3.6 Método de análisis de datos	20
3.7 Aspectos éticos	20
IV. RESULTADOS	23
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	34
VII. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXOS	45

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Cuadro de población y muestra	19
Tabla 2. Cuadro de juicio de expertos	20
Tabla 2. Cuadro de confiabilidad de las variables	31
Tabla 3. Prueba de hipótesis general	23
Tabla 4. Prueba de hipótesis 1	24
Tabla 5. Prueba de hipótesis 2	25
Tabla 6. Prueba de hipótesis 3	26

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Cuadro de juicio de expertos	24
Tabla 2. Cuadro de confiabilidad de las variables	25
Tabla 3. <i>Prueba de normalidad 1</i>	26
Tabla 4. <i>Prueba de normalidad 2</i>	27
Tabla 5. <i>Nivel de Estrategias Lúdicas</i>	28
Tabla 6. <i>Nivel de Socialización</i>	27
Tabla 7. <i>Tabla cruzada de variables</i>	29
Tabla 8. Prueba de hipótesis general	31
Tabla 9. Prueba de hipótesis 1	32
Tabla 10. Prueba de hipótesis 2	33

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Distribución de respuesta de instrumento 1	26
Figura 2. Distribución de respuesta de instrumento 2	27
Figura 3. <i>Nivel de la variable Estrategias Lúdicas</i>	28
Figura 4. <i>Nivel de la variable Socialización</i>	29

RESUMEN

Este informe de tesis tiene como objetivo analizar la correlación entre las estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades educativas especiales en el nivel inicial desde la perspectiva docente en Cañete en 2023, para lo cual se realizó una investigación de tipo básico con un diseño no experimental y enfoque cuantitativo. En el curso de este trabajo se utilizó un método inductivo y un diseño de investigación correlacional de corte transversal con dos variables principales: estrategias lúdicas y socialización. La población de estudio estuvo conformada por un total de 80 docentes del nivel inicial en Cañete y la muestra seleccionada fue de 60 docentes de esta misma localidad. Cabe destacar que se llevó a cabo una selección cuidadosa de la población y muestra, tomando en cuenta que se encuentran niños con necesidades educativas especiales en todas las instituciones de Cañete. Es fundamental enfatizar la importancia de proporcionar estrategias lúdicas, la implementación de los juegos, el disfrute, el cumplimiento de las normas en el juego las cuales pueden ser implementadas desde la planificación de clase con la finalidad de mejorar la socialización, la integración, comunicación, expresión emocional de estudiantes con necesidades educativas especiales en el nivel inicial. De acuerdo a los resultados obtenidos, se logró identificar una relación moderadamente positiva con un valor de 0,511 entre las estrategias lúdicas y la socialización, con un nivel de significancia de $p=0,000$, el cual es inferior a 0,05. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, concluyendo que efectivamente existe una relación significativa entre ambas variables.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, juego, socialización, integración.

ABSTRACT

This thesis report aims to analyze the correlation between playful strategies and the socialization of students with special educational needs at the initial level from the teaching perspective in Cañete in 2023, for which a basic type of investigation was carried out with a non-standard design. experimental and quantitative approach. In the course of this work, an inductive method and a cross-sectional correlational research design were used with two main variables: playful strategies and socialization. The study population consisted of a total of 80 teachers from the initial level in Cañete and the selected sample was 60 teachers from this same town. It should be noted that a careful selection of the population and sample was carried out, taking into account that there are children with special educational needs in all the institutions of Cañete. It is essential to emphasize the importance of providing playful strategies, the implementation of games, enjoyment, compliance with the rules in the game which can be implemented from class planning in order to improve socialization, integration, communication, emotional expression of students with special educational needs at the initial level. According to the results obtained, it was possible to identify a moderately positive relationship with a value of 0.511 between playful strategies and socialization, with a significance level of $p=0.000$, which is less than 0.05. This result allows us to reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis, concluding that there is indeed a significant relationship between both variables.

Keywords: Playful strategies, game, socialization, integration.

I. INTRODUCCIÓN

En nuestro Perú los docentes fueron afectados por diversos motivos, muchos vinculados a nuestra realidad nacional que ha sido la enseñanza en entornos virtuales, a partir del aislamiento sufrido en estos dos últimos años de la pandemia COVID 19, a las carencias de materiales o estrategias, entre otros, seguimos en nuestros compromisos con nuestros niños y padres de familia. En nuestro Marco del Buen desempeño Docentes, dice, docentes realizan cambios en su práctica docente actual, que reflexionen sobre sus teorías en lo que se basa su práctica profesional y que, si no realiza la mejora de competencias, cambien sus grandes ejemplos, colaborando de una manera eficaz en la sociedad que participe con democracia, justicia, equidad, valores, y toda esa transformación se evidencie en su práctica profesional durante los monitoreos del mismo modo revalorando su carrera profesional y siendo un Docente de la educación.

De tal modo el trabajo investigativo buscó contribuir el reflejo en los docentes de una propuesta de implementación de la variable metodologías lúdicas para los niños de 3, 4, y 5 años con necesidades especiales y que ellas las planifiquen las docentes del distrito de San Vicente. En el desarrollo del nuestro trabajo integrador se pone en consideración el bajo porcentaje en los niños en actividades de psicomotriz realizadas durante estos 2 años de pandemia que arrojaron un porcentaje en inicio al realizar dichas actividades como resultado en su evaluación diagnóstica realizados en un primer trimestre del año, presumiendo que están estrechamente relacionadas a las estrategias de enseñanza – aprendizaje, que durante estos dos años de la pandemia, fueron aplicadas por las docentes de aula en su planificación de manera virtual a través del wasap que por casualidad al compararlas con sus necesidades durante el monitoreo arrojaron que no realizan juegos lúdicos con los niños.

Realidad problemática, los centros educativos donde se va realizar el problema de investigación actualmente consta de 60 docentes que atiende niños con necesidades de especificidad especial, que se ha

determinado con población 60 docentes lo de mi muestra ya que existen pocos párvulos con insuficiencias especiales en la provincia de Cañete.

El problema consiste en lo siguiente: ¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y la variable socialización de los estudiantes con requerimientos educativos especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023? Y nos conlleva a los problemas singulares PE1 ¿Cuál es la relación entre el juego y la socialización de alumnos con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023? PE2 ¿Qué relación existe entre la dramatización y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023? PE3 ¿Qué relación existe entre la adaptación y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023?

Se propuso lograr en forma general la determinación de la relación entre el uso de juegos didácticos y la integración social de alumnos con requerimientos educativos especiales, en el nivel preescolar, según la opinión de los profesores, Cañete, 2023; y nuestros objetivos específicos. OE1, es en centralidad Determinar la correlación entre el juego y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023. OE2 Determinar la correlación entre juegos motores y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Hipótesis General, entre las variables planteadas existe, por tanto, una conexión relevante entre las estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023 HE1. Existe una relación entre las estrategias lúdicas para la socialización de estudiantes con necesidades especiales del nivel inicial en Cañete 2023. HE1 Existe una correlación significativa entre el juego y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023. OE2 Existe una significatividad entre correlación entre juegos motores y la socialización de

estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

El juego en el aula beneficia el crecimiento cognitivo, emocional y social de los educandos se puede expresar en otras palabras como el progreso intelectual, afectivo y del ámbito social de los alumnos. La socialización adecuada es clave para el éxito. Las estrategias lúdicas son importantes en la educación, que se fundamentan en los siguientes antecedentes internacionales e internacionales.

Rabasco, Ullauri y Aldaz (2023) consideraron en su investigación, el objetivo fue examinar el objetivo fue analizar la investigación existente sobre habilidades sociales y estrategias lúdicas en niños en edad preescolar. Emplearon una técnica de revisión bibliográfica actualizada para seleccionar 34 fuentes bibliográficas de 10 países diferentes en la etapa de 2017 a 2022. Los datos resultantes indican que las estrategias lúdicas son útiles y educativas para que los estudiantes estimulen sus competencias sociales y se adapten a la sociedad, promoviendo una personalidad autónoma y el cumplimiento de reglas, así como la crítica constructiva. Llegaron a la conclusión de que el juego es la forma más efectiva de fomentar las habilidades sociales en niños pequeños, ellos aprenden al comportarse adecuadamente frente a los demás durante esta etapa de socialización escolar inicial.

Panata (2023) considera como objetivo a su estudio consistente en identificar las tácticas de juego que pueden contribuir al progreso de la coordinación motriz en estudiantes infantes de 3 años, durante el período escolar 2022-2023. Se utilizó una metodología en base a lo bibliográfico de análisis, previo a una recopilación de información a partir de fuentes como libros, artículos e informes científicos. El grupo de investigación, es decir una muestra de 23 alumnos de educación de niños y 4 profesores del jardín de niños. Se emplearon una guía y se ejecutó los ítems dirigidos a los profesores, para recabar la información necesaria. El enfoque empleado en esta investigación fue de naturaleza cuantitativa, de corte transversal y de tipo no experimental. Los resultados dieron como resultante la cifra de un

80% de estudiantes que presentan un desarrollo deficiente en su coordinación motriz y que los docentes tienen un total conocimiento de la relevancia y las ventajas, o bien, reconocimiento de la significancia y las ganancias del uso y aplicación de estrategias lúdicas para el progreso de la coordinación motriz. Para abordar esta problemática, trazó y empleó una guía compuesta por 21 actividades de juego que promovieron el desarrollo de la coordinación motriz. Llegaron a la conclusión que con determinación el diseño de técnicas de juego permitirá mejorar el avance de la coordinación motora gruesa, lo que contribuirá en la mejora de lo físico, al aspecto cognitivo, dimensión afectiva y social de los educando de la edad de tres años.

Ortiz (2022) sostuvo el siguiente objetivo: validar la variable estrategias didácticas de enseñanza lúdicas que influyen en los procesos de aprendizaje de los elementos químicos. El estudio que se llevó a cabo es de tipo mixto, cuantitativo y cualitativo al mismo tiempo. En cuanto a su diseño, se puede categorizar como investigación de naturaleza experimental y cuasiexperimental con un alcance descriptivo-correlacional. La investigación se realizó a una muestra de 126 alumnos del segundo año de bachillerato. Para el enfoque cuantitativo, se utilizó una muestra intencional de todos los alumnos agrupados como experimental, y para el enfoque cualitativo, se empleó un grupo focal de 12 estudiantes seleccionados al azar. Se ejecutó la técnica (encuesta) e instrumento (cuestionario) para la medición. Un primer momento el cuestionario tenía los ítems abiertos y semiestructuradas, validadas por el juicio de especialistas, y otro cuestionario se utilizó para verificar la adquisición de conocimientos en los alumnos sobre el variable, con resultado alto en fiabilidad, determinado por el coeficiente Alfa de Cronbach. Los resultados demostraron que luego de su ejecución de las estrategias lúdicas, la puntuación promedio del cuestionario post-test fue de 7.17 puntos, en comparación con una puntuación media de 3.53 en el pre-test. Se oteó un contraste estadístico de significatividad (0.000) mediante la prueba de Wilcoxon; se contempla que las estrategias didácticas lúdicas poseen un efecto positivo en el aprendizaje de la variable correspondiente a los

elementos químicos y la otra variable correspondiente al provecho de las clases por los estudiantes.

Chipana (2022) se propuso analizar las actividades de carácter lúdico cómo los factores que afectan el aprendizaje significativo de los estudiantes. El tipo de investigación empleado fue cuantitativo de diseño cuasi-experimental, el muestreo le correspondió a un no probabilístico. La muestra fue de 60 participantes divididos en dos grupos: 30 alumnos de estudios de posgrado en el conjunto experimental y 30 estudiantes en el equipo de control. Para llevar a cabo el uso del formulario o encuesta se empleó el instrumento Aprendizaje Significativo del Idioma Portugués (APSIP). Los resultados mostraron una mejora en el aprendizaje en todas las dimensiones, con una disminución en el porcentaje de respuestas incorrectas en las dimensiones de representaciones, conceptos y proposiciones. Llegaron a la conclusión las acciones de lúdicas contienen una gran significatividad directa con los aprendizajes de aspecto significativo con un resultante de ($p=0.001$).

Berru (2023) realizó un estudio de naturaleza básica con el propósito de la investigación fue mejorar la socialización de niños de 4 años mediante el uso de estrategias lúdicas. Se empleó un enfoque cuantitativo y descriptivo, y la muestra incluyó a 20 estudiantes. La Guía de observación se utilizó para evaluar la socialización durante el estudio. Se evaluó la fiabilidad de la guía a cargo de un conjunto de especialistas que emitieron sus juicios, obteniendo un alfa de Cronbach de 0.95. Desarrolló un programa especial para resolver el problema planteado, que incluyó doce actividades estructuradas e interactivas. El resultante de la ejecución de la guía fue que el 50% de los niños presentaba un nivel no óptimo de socialización y el otro 50% un nivel intermedio. Para abordar este problema, se creó un programa lúdico de juegos con el fin de mejorar la interacción con sus pares y padres de familia.

Sarmiento y Idrovo (2023) consideraron como el propósito fundamental de su investigación la evaluación de la importancia de utilizar enfoques pedagógicos en estudiantes con manifiestas necesidades de

educación especiales en el nivel de educación inicial. La investigación tuvo una perspectiva cuantitativa, utilizando una investigación de índole descriptivo y un diseño propiamente documental-bibliográfico de carácter no experimental. Realizó una revisión documental para la documentación de artículos científicos y tesis relacionados con el tema investigado, lo que ayudó a conformar la selección de la población de estudio. Como resultado, se alcanzó a la conclusión que la variable de las enseñanzas estratégicas son verdaderos instrumentales claves para fortalecer las capacidades y competencias de los niños con necesidades especiales en educación, lo que potencia su aprendizaje. Estas técnicas les brindan la oportunidad de explorar, manipular y mostrar curiosidad, estimulando y fomentando de este modo el desarrollo de diversas habilidades y destrezas.

Marín e Inga (2022) en su trabajo de investigación el objetivo del estudio fue evaluar cómo las estrategias de enseñanza lúdicas afectan el aprendizaje de habilidades lógico-matemáticas en estudiantes de quinto grado de educación primaria. Se utilizó un diseño de tipo pre-experimental aplicado en una muestra única de 31 estudiantes, con la administración de pruebas previas y posteriores al estudio. Se llevó a cabo una técnica de observación y se utilizó una ficha de observación como herramienta no probabilística. Los resultados arrojaron que, al inicio del estudio, el 83.9% de los estudiantes tenía un nivel malo de aprendizaje, Según los resultados obtenidos, el 83.9% de los participantes del estudio logró un nivel satisfactorio en el aprendizaje del área lógico matemático, mientras que el 9.6% llegó a un nivel intermedio y el 6.5% logró un nivel bueno. En cuanto a la aplicación del cuestionario, se observó una mejora general, a pesar de que un 29% obtuvo resultados malos, un 38.7% en el horizonte regular y un 32.3% en el nivel bueno. En conclusión, se encontró que las estrategias de manifestaciones lúdicas influyen positivamente en el aprendizaje del área lógico matemático.

Tumbaco (2022) consideró el siguiente objetivo general: efecto del uso de las estrategias lúdicas en la virtualidad mejoran el pensamiento de dimensiones lógico matemáticos en los estudiantes con necesidades especiales educativas. La variable que corresponde a las estrategias

lúdicas de virtualidad se basó las proposiciones teóricas de la adaptación a los sistemas tecnológicos de la virtualidad en el aprendizaje, sobre el pensamiento de las matemáticas se sustentó en la posición teórica de desarrollo de la cognición de Jean Piaget. La investigación prosiguió en un tipo cuantitativo, perteneciente a un diseño preexperimental, de una muestra de 18 estudiantes quienes fueron evaluados en un antes y un después de la ejecución de las estrategias. Las conclusiones indicaron que el 83% de los estudiantes con necesidades educativas presentaron un nivel bajo en el pensamiento en matemáticas en la prueba inicial. Empero, después de la ejecución del cuestionario de la variable estrategias lúdicas virtuales, se lograría un 100% de los niños con logros a un alto nivel de pensamiento matemático y lógico. Según los resultados obtenidos y el uso de la evaluación de Wilcoxon con un valor de comparación de rangos correspondientes a -4.832 y una significancia (Sig.) de 0,000, se concluye que hay un desajuste significativo entre la variable del estado inicial y final en cuanto a la aplicación de las estrategias de mención lúdicas virtualizadas en mejora del pensamiento en lo lógico y matemático en alumnos con necesidades especiales.

Salazar y López (2022) se propusieron desarrollar el estudio que consistió en examinar el efecto de las estrategias lúdicas para la potenciación de la psicomotricidad fina y gruesa en un grupo de 15 niños de 5 años. Se empleó un diseño de la realización de una prueba previa (pre-test) y, de manera similar, una prueba posterior (post-test) a partir de un solo grupo y se utilizó la observación con una ficha individual para recolectar los datos. Los niños recibieron puntajes altos (3), medios (2), o bajos (1) para cada indicador que fue evaluado. Las actividades lúdicas consideraron 20 actividades, 10 para la motricidad gruesa y 10 para la motricidad fina. Respecto a los resultados en la evaluación de la motricidad gruesa, se obtuvo un puntaje promedio de 25,00 en la aplicación del pre-test y 30,00 para el post-test, mientras que para la motricidad fina se registró un puntaje promedio de 22,67 en lo que corresponde al pre-test y 30,00 en el post-test. Estos resultados indican que las estrategias lúdicas son efectivas en la optimización la psicomotricidad en niños de 5 años. Por

lo que, se proponen que los docentes de educación inicial consideren en sus programaciones didácticas y actividades lúdicas.

Castro (2022) en su investigación se enfocó en el empleo de una técnica de encuesta dirigida a docentes y en la evaluación de habilidades de lectura mediante la implementación de una propuesta metodológica. Se identificó que los estudiantes con habilidades especiales en educación y discapacidad presentaban grandes dificultades en la comprensión global de la lectura. Por lo tanto, se sugirió la necesidad de utilizar textos de lectura simples para mejorar su participación en el aprendizaje y lograr el reconocimiento de palabras y párrafos. Al final se arribó al resultante donde se indica las ideas clave, el uso de juegos y la formulación de preguntas personalizadas para comprender el significado de las palabras, motivó a los estudiantes y mejoró su comprensión lectora. Además, la realización de estas actividades en parejas fomentó la confianza y la fluidez verbal.

Estrategias Lúdicas

Según Mendoza (2022) afirma que las estrategias lúdicas son un conjunto de decisiones, acciones y métodos que los maestros emplean para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta las exigencias y circunstancias en las que los estudiantes se desenvuelven. Estas estrategias son una adaptación metodológica que tiene como objetivo cubrir las necesidades de los estudiantes. Por su parte Alva (2019) sostiene que lo lúdico se define como recursos utilizados por los educadores de manera reflexiva y flexible para promover el éxito de la educación positiva. En otras palabras, estos recursos son medios y herramientas que se utilizan para brindar apoyo pedagógico a los estudiantes.

Como expresa Angulo (2019) las estrategias didácticas lúdicas son atractivas para los niños ya que involucran elementos de juego. Estas estrategias pueden ser integradas en juegos educativos para enseñar a los niños cómo relacionarse de manera más efectiva entre ellos, lo que resulta en una notable mejora en su nivel de socialización. En consecuencia, estas

estrategias didácticas pueden ser de gran ayuda para fomentar una mejor socialización en niños de 4 años. Por lo tanto, las estrategias no solo promueven la capacidad de juego de los estudiantes, sino que también mejoran su capacidad de interactuar y les proporcionan conocimientos teóricos, lo que amplía y fortalece su base de conocimiento teórico y práctico de manera significativa. De acuerdo con Guamán (2021) la lúdica es una metodología de aprendizaje aplicada en el aula que tiene como finalidad el desarrollo de los estudiantes pequeños. Esta estrategia se considera altamente impactante y útil para los estudiantes ya que contribuye al desarrollo de diversas habilidades y fortalece la socialización. Además, se destaca su carácter motivador, lo que la hace una herramienta efectiva en su uso con grupos de estudiantes" es una posible manera de reescribir el texto.

También Anaya y Murcia (2021) afirma que las estrategias lúdicas son métodos que ayudan al desarrollo completo de los niños en el nivel preescolar, brindando una forma de enseñar más divertida. Estas estrategias permiten que los estudiantes internalicen los aprendizajes y contenidos propuestos en el plan de estudios de una manera más amena. Es decir, las Estrategias Lúdicas son métodos que coadyuvan al mejoramiento integral de los pequeños en el nivel preescolar, permitiéndoles aprender los contenidos de una manera más divertida y amena. Como dice Brito (2021) las estrategias lúdicas tienen como objetivo establecer una educación sostenible, mediante el desarrollo de juegos que trascienden simples formas de entretenimiento. Estas actividades se centran en el aprendizaje y fomentan mejoras de las capacidades sociales, cognitivas y emocionales en todos los ámbitos en los que los niños interactúan, incluyendo el entorno escolar, familiar y social. El uso de la lúdica proporciona oportunidades para fomentar habilidades, destrezas, creatividad y la adquisición de nuevos conocimientos, contribuyendo al crecimiento social y personal de los menores. Es decir, se establece una educación sostenible a través del desarrollo de juegos que trascienden simples formas de entretenimiento y centran su atención en el aprendizaje y la promoción del desarrollo personal y social de los niños.

Características

Al decir de Cepeda (2022) las tareas lúdicas tienen como características su dinamismo, creatividad y generación del interés por las asignaturas. Las actividades también tienen impacto en la toma de elecciones, promueven la sinergia y la unión del equipo, incrementan el conocimiento de los temas tratados y ponen de relieve el talento de los estudiantes. Además, incluyen el placer, diversión, espontaneidad, expresión e interacción. Estas actividades son voluntarias y promueven el desarrollo de la motricidad, la creatividad, la imaginación y el control emocional. En resumen, las actividades lúdicas presentan características como el dinamismo, la creatividad, el interés y la mejora de la comprensión; además de ser placenteras, divertidas, espontáneas, expresivas e interactivas, y fomentar la motricidad, la creatividad, la imaginación y el control de las emociones.

Tipos de Juegos

Según Leiva (2019), existen cuatro categorías amplias para clasificar los juegos educativos, entre las cuales tenemos:

- ✓ La primera categoría incluye los juegos de colaboración, que son actividades lúdicas que requieren la participación de todos los miembros para lograr un objetivo establecido al inicio. Estos juegos implican trabajo en equipo, participación activa, liderazgo y colaboración de cada miembro del grupo.
- ✓ La segunda categoría comprende los juegos que demandan esfuerzo físico y/o mental. Estas actividades requieren una cierta dedicación física o mental para lograr una realización satisfactoria. Por lo tanto, el grupo de beneficiarios debe contar con las condiciones adecuadas para llevar a cabo dichos juegos, sin excluir a ninguno de sus participantes.
- ✓ La tercera categoría se refiere a los juegos que implican destrezas específicas. Estas actividades están orientadas hacia el desarrollo de habilidades como la motricidad, el equilibrio, la pintura, el dibujo, la

coordinación, entre otras. Para poder realizar estos juegos, es necesario contar con habilidades previamente desarrolladas. De esta manera, los juegos promueven la competencia entre los participantes.

- ✓ La cuarta categoría se trata de los juegos reflexivos. Estos juegos están diseñados con el propósito de fomentar la reflexión y el aprendizaje de conocimientos, actitudes, valores y cambios de creencias. En general, implican un cambio en el individuo.

Estas actividades pueden requerir un esfuerzo considerable y una participación activa, así como una actitud receptiva y autorreflexiva. En cualquier caso, el objetivo es establecer una o varias ideas.

Juegos Escolares

Según Simbaña (2022), el juego es fundamental en el desarrollo del lenguaje verbal, no verbal y simbólico del niño, ya que le permite expresar y desarrollar su individualidad en estos aspectos. Además, el juego fomenta el intercambio social al facilitar la expresión de pensamientos y sentimientos. Aunque la función principal del juego es proporcionar entretenimiento y diversión, también puede cumplir otros roles importantes. Entre ellos se encuentran su potencial educativo, ya que el juego puede ser una herramienta para el aprendizaje; su capacidad de funcionar como una vía de catarsis emocional y liberación de estrés; y su capacidad para estimular tanto la mente como el cuerpo. Asimismo, el juego contribuye al desarrollo de habilidades prácticas y psicológicas en el niño.

De acuerdo con Archuby (2019), la incorporación de actividades lúdicas para el aprendizaje en el sistema educativo se considera una herramienta motivadora para los estudiantes. Estos juegos incluyen diversas actividades y permiten un seguimiento y personalización del progreso de cada estudiante. Además, se destaca que esta metodología es una alternativa actual en la planificación de recursos educativos, logrando resultados positivos específicos. Es decir, el uso de juegos en la metodología de enseñanza se considera una herramienta motivadora

para los estudiantes con actividades diversas y un seguimiento del progreso de cada uno, lo que representa ser una alternativa actual en la planificación de recursos educativos con resultados positivos específicos.

Como dice Balza (2020), los juegos lúdicos son actividades que se utilizan tanto para la diversión como herramientas educativas en el ámbito de los estudiantes. Estos juegos, que han sido parte de la educación durante décadas, involucran a múltiples personas y motivan y promueven el aprendizaje a través de su naturaleza mecánica o estética.

De esta manera, los juegos lúdicos fomentan entornos de desarrollo en el marco del proceso educativo y pedagógico, ya sea por medio de dinámicas de juego o actividades participativas, como complemento en el desarrollo integral de los niños, se utilizan herramientas tecnológicas, como juegos recreativos, con el objetivo de motivar las clases, mejorar el rendimiento académico y consolidar el ambiente escolar como positivo. Según Álvarez (2020), los juegos lúdicos motivan a los estudiantes a integrar las tecnologías como parte del proceso de aprendizaje, generando una participación fundamental en las clases y creando un ambiente lúdico que contribuye positivamente a la retención de nuevos conocimientos.

Según Silva (2019), los niños pueden mejorar su comprensión lectora utilizando su imaginación durante el juego cotidiano. De acuerdo con el autor, los niños que participan en juegos más complejos tienen un mejor rendimiento en la lectura. Específicamente, el juego simbólico tiene un impacto inmediato contribuyendo directamente al fomento de la habilidad de comprensión de lectura, ya que lleva a los niños a interpretar los textos basándose en sus propias interpretaciones.

Juegos Motoras

Según Galera (2019), los juegos motores abarcan una variedad de situaciones motrices, incluyendo actividades lúdicas, que se caracterizan

por la manifestación de comportamientos motores significativos y la consecución de diferentes objetivos. Para practicar el juego motor se necesita coordinar todo el cuerpo, ya que durante su práctica se puede hacer uso de cualquier parte del mismo. Además, para ejecutar adecuadamente las acciones motoras se requiere fuerza física y equilibrio. Por último, la concentración juega un papel fundamental ya que permite finalizar satisfactoriamente un juego motor.

Según Ganoza (2019), la realización de los juegos motores se encuentra estrechamente vinculada con la acción corporal y la exploración del cuerpo, así como con las diferentes percepciones que estas generan en los niños. Entre las actividades que se consideran como juegos motores se encuentran saltar en un pie, realizar juegos de cuerda, lanzar una pelota, columpiarse, correr y empujarse. Es en esta etapa de su desarrollo que los niños encuentran un gran disfrute en este tipo de juegos, ya que buscan ejercitar su cuerpo y adquirir el dominio sobre él. Además, suelen tener una gran cantidad de energía que desean utilizar en diversos y variados movimientos.

Es recomendable que los juegos motores se realicen en espacios al aire libre, que les permita tener suficiente espacio para llevar a cabo todos los movimientos necesarios. Si se incorporan obstáculos como pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas, u otros elementos que representen un desafío para los niños, se estará contribuyendo al desarrollo de la psicomotricidad libre, que desempeña un papel fundamental en esta etapa de su desarrollo.

Clasificación de los juegos motores

Según Garavito (2019) clasifican los juegos motores en tres tipos:

- a) Juegos motores abiertos: Estos juegos se caracterizan por implicar una interacción equilibrada entre la capacidad cognitiva y motriz del individuo, ya que requieren que este genere situaciones y planifique movimientos en un espacio y tiempo libre. La idea detrás de esta clasificación es que los niños deben crear situaciones donde puedan

observar movimientos en un tiempo determinado, lo cual es beneficioso para su desarrollo motor.

- b) Juegos motores cerrados: En estos juegos, se añade una mayor complejidad cognitivo-motriz, lo que implica un desafío y una atención individual por parte de los niños en relación con una posición específica y mayores demandas. Estos juegos requieren una organización y adaptación por parte del niño en función del espacio en el que se encuentra, permitiéndole jugar y defender a su equipo de manera efectiva.
- c) Los juegos motores combinados: Se refieren a situaciones exigentes que combinan de manera intensa la dinámica de los juegos, lo que aumenta la participación cognitivo-motriz gracias a su gran apertura lúdica.

Los juegos físicos no solo son una forma de entretenimiento para los infantes, además de generar un efecto positivo en su desarrollo neurológico al incitarlos a reflexionar sobre cómo enfrentar una actividad física (Gabbard, 2019). Además, estos juegos son adaptables al nivel físico del individuo y existen diversas variedades en parques cercanos, como toboganes, redes, pasamanos, entre otros (Sallis et al., 2020). Otras investigaciones han señalado que los juegos físicos también pueden mejorar la coordinación, la flexibilidad y el equilibrio de los niños (Faigenbaum et al., 2019; Lopes et al., 2020). En resumen, los juegos físicos constituyen una actividad relevante en el crecimiento completo de los infantes y se pueden adaptar a sus capacidades individuales.

Los juegos combinados son una forma divertida y accesible de hacer ejercicio para los niños, ya que pueden realizarse en entornos escolares y en grupos grandes (Gao et al., 2019). Estos juegos involucran diferentes habilidades físicas, como saltar en neumáticos o correr para alcanzar a otro compañero evitando obstáculos, lo que puede mejorar la capacidad de coordinación motora y equilibrio en los infantes (Cairney et al., 2020). Además, los juegos combinados pueden fomentar

la socialización y cooperación colectiva de los infantes (Stodden et al., 2019). Otras investigaciones han demostrado que los juegos combinados pueden mejorar la aptitud cardiovascular y la fuerza muscular de los niños (Liu et al., 2020; Wu et al., 2021). En conclusión, los juegos combinados son una actividad física divertida y accesible para los niños que puede mejorar su coordinación, equilibrio, aptitud cardiovascular y fuerza muscular, así como fomentar la comunicación interpersonal y la colaboración grupal.

Importancia de las estrategias lúdicas

Moratalla y Carrasco (2019) identificaron la siguiente importancia de las estrategias lúdicas:

- ✓ En primer lugar, se encuentra la participación, que es una necesidad intrínseca de los niños y es fundamental para su desarrollo óptimo. Negarles la oportunidad de participar les impide desenvolverse adecuadamente, ya que la falta de participación genera dependencia.
- ✓ La siguiente ventaja es el dinamismo. Todas las actividades lúdicas tienen un proceso de inicio y finalización, y el juego en sí mismo implica la actividad motora, crecimiento y participación activa en los procesos y fenómenos técnicos.
- ✓ También se destaca el entretenimiento como una ventaja del juego. Es atractivo para los estudiantes y a través de él, pueden reforzar sus habilidades y destrezas, incrementar sus conocimientos y tener un mejor control sobre sus emociones. Además, les permite desarrollar mejores interrelaciones entre los integrantes del salón de clases.
- ✓ Otra ventaja es la interpretación de roles. En el juego, cada estudiante asume un papel o responsabilidad específica que debe desempeñar, ya sea de forma improvisada o siguiendo la orientación del docente.

- ✓ Por último, se encuentra la competencia. El juego y la competencia están estrechamente relacionados, ya que es a través de la competencia que el juego es un conjunto de acciones con un sentido de independencia y dinamicidad. Para lo cual el estudiante utilizará todo su potencial físico e intelectual en el proceso de juego.

Arráz (2019) mediante el uso de juegos, los niños poseen la posibilidad de indagar y manifestar sus pericias motoras, lo que promueve el desarrollo de su motricidad gruesa y les ayuda a mantener el equilibrio durante sus desplazamientos. Durante este proceso de crecimiento y maduración, así como en su comprensión global e integral de sí mismos, de los demás individuos y de los objetos que los rodean, es fundamental el desarrollo de sus sentidos y funciones sensoriales y perceptivas. De hecho, dicho desarrollo sensorial y perceptivo es necesario antes de que el niño adquiera acciones conscientes y opcionales.

Socialización

Guzmán (2019) sostiene que las actividades lúdicas, la recreación y los juegos que desempeñan un papel fundamental en este aprendizaje, ya que permiten a los niños relacionarse adecuadamente tanto con adultos como con sus compañeros en su entorno. Siendo la etapa preescolar fundamental para implementar un proceso formativo que permita desarrollar y consolidar habilidades sociales a través de estrategias lúdicas, de juego y recreación. De acuerdo con Muñoz (2019) los niños son individuos que están inmersos en un proceso educativo y de adquisición de conocimientos en el que los conocimientos adquiridos les proporcionan una base para desarrollar su comportamiento y acciones en su vida diaria, en una variedad de entornos y actividades. Es por eso que los padres, familiares y todas las personas involucradas en su crianza juegan un papel crucial en este proceso de aprendizaje. Este papel se complementa cuando los niños ingresan al ámbito escolar, especialmente durante su educación inicial.

Yagual y Reyes (2020) es importante destacar que los seres humanos son seres sociales por naturaleza. Desde edades tempranas, los niños y niñas establecen relaciones con sus familias y posteriormente con sus compañeros, lo que enfatiza la jerarquía de educar para el desempeño de habilidades sociales que fortalezcan la convivencia. Es especialmente crucial durante la etapa de cuatro y cinco años, ya que es un período preparatorio para la socialización y su propósito es promover el desarrollo integral del niño.

Cayllahua (2022) propone las siguientes dimensiones:

Integración: Se refiere a distintas formas de comportamiento e interacciones sociales entre personas, grupos, entidades y la sociedad en la que se desenvuelven. Estas interacciones se construyen a partir de las percepciones y vivencias grupales y comunitarias, así como de la capacidad de adaptación a los diferentes contextos y situaciones, con impacto en transformaciones políticas, sociales y económicas. La integración se logra cuando un grupo de personas acoge a quienes están fuera, sin importar sus características y sin enfocarse en las diferencias. Este acto de integración es fundamental para todas las sociedades.

Comunicación: Es la interacción entre personas donde la cultura es un principio organizador de la experiencia humana. La vida social puede entenderse como la organización de las relaciones comunicativas establecidas dentro de los grupos humanos y entre estos y su situación territorial.

Actitud: Se refiere al comportamiento que un individuo asume al realizar sus tareas. Asimismo, se considera su conducta o comportamiento. Asimismo, se puede comprender como una forma de motivación social secundaria en comparación con la motivación biológica primaria, que estimula y dirige la acción hacia objetivos y metas determinadas.

Importancia de la socialización de 3 a 6 años

Moyano (2020), la socialización proporciona pautas de comportamiento que permiten a los niños mejorar su autoconcepto, cambiar ideas inapropiadas, atribuirse sus propios logros y tomar conciencia de sus derechos. Además, a través de la socialización, los niños aprenden a relajarse y a resolver problemas interpersonales que puedan surgir en su vida diaria. El autor también destaca la importancia de las conductas verbales, como saludar, entablar conversaciones, hacer peticiones, recibir cumplidos, manejar críticas, participar en juegos y tareas, así como compartir y colaborar. Asimismo, se resalta la relevancia de las señales no verbales, como el volumen de voz, la mirada y las expresiones faciales, que son fundamentales para una interacción efectiva con sus compañeros y adultos.

Angulo (2019), menciona la importancia de la socialización durante esta etapa de desarrollo por las siguientes razones:

- ✓ Creatividad: Fomentar la creatividad en los niños les permite participar en diversas actividades que son organizadas por la institución, lo que a su vez impulsa la socialización y el desarrollo de habilidades sociales.
- ✓ Autoestima: Al tener relaciones sociales positivas, los niños son aceptados y se sienten queridos por los demás, lo cual contribuye a su autoestima. De esta manera, se les brinda independencia y los motiva a relacionarse con otros, lo que a su vez los hace sentir valiosos.
- ✓ Inclusión: Es fundamental garantizar la participación de todos los niños, sin excepción alguna. La inclusión está estrechamente relacionada con la socialización y es un derecho de todos los niños.
- ✓ Sinergia: La sinergia se refiere a trabajar juntos en un grupo, lo cual aumenta significativamente la producción en comparación con trabajar de forma individual. En un grupo, los miembros se comunican, coordinan, piensan y se organizan en conjunto al realizar una actividad, a diferencia de cuando trabajan solos.

Brito y Manzano (2021), si no se implementan estrategias lúdicas durante los primigenios etapas de estudio del niño en la etapa transitoria a la escolarización, se pueden presentar problemas significativos en cuanto a su independencia y autonomía, los cuales son necesarios para que se desenvuelva adecuadamente en la sociedad. Durante esta etapa escolar es fundamental fomentar habilidades sociales que solo se adquieren a través de situaciones impulsadas por el juego didáctico. Es fundamental aprovechar esta oportunidad para promover el desarrollo de habilidades sociales que serán fundamentales para su futuro.

Dueñas y Espinoza (2019), la socialización es de gran importancia en el desarrollo de las conexiones que existen entre el individuo y el entramado social en su totalidad. Es a través del proceso de socialización que el individuo logra su integración en la sociedad, lo cual es esencial para prevenir posibles problemas en las etapas avanzadas y futuras de su vida. En definitiva, la socialización proporciona las bases necesarias para que el individuo pueda interactuar de manera efectiva y satisfactoria con su entorno social, garantizando su adecuada inserción en la sociedad y su bienestar en el futuro.

Características

Vásquez (2019) señala que la socialización se caracteriza por diversos aspectos como ser: la capacidad de establecer relaciones con otras personas, su naturaleza como proceso de aprendizaje, la interiorización de normas, costumbres, valores y pautas que permiten al individuo actuar de manera humana, su función como forma de inserción social, implicancia de la convivencia con los demás y su contribución al proceso de personalización mediante la construcción de una "personalidad social" a través del desempeño de roles asumidos dentro del grupo. La socialización se desarrolla a partir de predisposiciones genéticas y respuestas a estímulos del entorno, y a través de este proceso, conexiones que existen entre el individuo y el entramado social en su totalidad, lo que contribuye al desarrollo de la personalidad. Además, su éxito se mide por la capacidad del individuo de respetar las

normas de tolerancia y convivencia y establecer vínculos con los demás.

Maldonado, M. (2019) la familia es el primer vínculo social en el que los niños están inmersos es la familia, que es responsable de proveer las primeras experiencias de socialización. Además, es el entorno social donde se aprenden por primera vez los comportamientos y actitudes considerados socialmente apropiados y aceptables según el género. Actualmente, la educación preescolar también es fundamental para la formación social del niño, ya que establece relaciones para ayudar a moldear una personalidad bien definida que contribuirá a una mejor convivencia social. Después de la familia y el preescolar, se presenta un gran y desafiante paso en la socialización del niño, ya que para muchos pequeños el proceso de adaptación a este nuevo entorno resulta complicado y les cuesta separarse de su lugar de vida. En la trayectoria de su vida del estudiante, el entorno juega un papel fundamental y comienza por ser, para todos los seres vivos, un entorno físico.

Tipos

Vásquez (2019) existe una distinción entre dos formas de socialización: la primaria y la secundaria.

La socialización primaria se produce en el entorno familiar durante los primeros años de vida y es fundamental para que uno se convierta en miembro eficaz de la sociedad. Durante esta etapa, el individuo se convierte en lo que los adultos significativos lo consideran, ya que son ellos quienes establecen las normas y reglas básicas. El proceso finaliza cuando el individuo ha incorporado en su conciencia el concepto del "otro generalizado", adquiriendo una identidad subjetiva y convirtiéndose en miembro eficaz de la sociedad. La familia desempeña un rol totalmente principal en este primer proceso, dado que, es donde se adquieren las habilidades sociales, costumbres, valores, actitudes y demás elementos culturales necesarios para vivir en autonomía dentro de la sociedad.

Por otro lado, el proceso de socialización hace mención a los

procedimientos ulteriores que llevan a los individuos, ya socializados, a adentrarse en nuevos aspectos de la situación real de su entorno. Esto implica la internalización de submundos o instituciones distintas a aquellas adquiridas en la socialización primaria, y se caracteriza por un enfoque más técnico y pedagógico del aprendizaje. Durante esta etapa, el individuo descubre que existen mundos diferentes al de sus padres y sustituye la carga emocional por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje en estos nuevos contextos.

Reyes (2021) que los procesos de socialización son significativos para la persona, y constituye la base fundamental de toda socialización escolar. Desde el momento en que nacemos, nos encontramos inmersos en un contexto objetivo en el que nos enfrentamos a diversas situaciones y personas significativas que se encargan de nuestra socialización, generalmente los padres. Estos actúan como figuras de autoridad que nos imponen ciertas pautas y normas. Los demás elementos simbólicos, que desempeñan la función de intermediarios entre el infante y el mundo, son los encargados de ajustar y escoger la forma en que se muestra ese mundo al niño, tomando en cuenta siempre la posición social que ellos ocupan.

La socialización primaria es un proceso complejo, ya que está compuesta por dos aspectos principales. En primera instancia, se encuentra el mundo objetivo preexistente y, por otra parte, se ubica la forma en que los otros elementos simbólicos nos muestran dicho mundo. Por ejemplo, si un niño nace en un ambiente violento y de bajos recursos, no solo asimilará que pertenece a un estatus socioeconómico bajo, sino que adoptará patrones de comportamiento similares a los de sus padres. En resumen, la socialización primaria implica la internalización de normas y valores que son determinados tanto por el ambiente físico como por la percepción y selección que los demás elementos simbólicos hacen del mundo.

Tumbaco (2022) afirma que la socialización es un proceso fundamental de aprendizaje donde los individuos dejan de lado su

mundo personal para aprender a vivir en sociedad y, a su vez, tener influencia en ella.

Necesidades Especiales

Castro (2021), sostiene que los estudiantes con necesidades educativas especiales transitorias, requieren estrategias didácticas que busquen fomentar aprendizajes significativos mediante el uso de tecnología, como dispositivos electrónicos. Estas actividades se podría reestructurar el texto de la siguiente manera: ajustan el proceso de enseñanza a las necesidades particulares de cada estudiante a fin de lograr un aprendizaje organizado y efectivo. Actualmente, el Diseño Universal de Aprendizaje enfatiza la importancia de tener componentes de enseñanza apropiados que brinden apoyo a los estudiantes. De esta forma, las Tecnologías de la Información y Comunicación son fundamentales, pues permiten aprendizajes más flexibles y dinámicos.

Lasso (2022), aplicar necesidades educativas especiales en el aula genera una mayor complejidad en la metodología de enseñanza debido a que se requiere una adaptación curricular diferenciada. Existen estrategias y métodos didácticos en la actualidad que promueven y facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas en el ámbito de los contenidos matemáticos. Esto es particularmente importante, ya que las matemáticas son fundamentales para el desarrollo del aprendizaje, pero muchos estudiantes encuentran dificultades para concentrarse en enunciados de problemas, conceptos o números.

Obando (2021) afirma que es fundamental que cada institución educativa tenga recursos adecuados muchos estudiantes presentan dificultades para concentrarse en enunciados de problemas, conceptos o números al estudiar matemáticas, a pesar de que esta materia es fundamental para el desarrollo del aprendizaje. Es por ello que en la actualidad existen estrategias y métodos didácticos que promueven y facilitan el desarrollo de habilidades cognitivas en el ámbito de esta materia, logrando que el aprendizaje sea más efectivo.

Bautista (2022), la idea principal del texto es que las adaptaciones curriculares se llevan a cabo para satisfacer las necesidades educativas especiales de un estudiante. Estas adaptaciones implican ajustar o modificar distintos elementos de la propuesta educativa. Cabe destacar que, en particular, las adaptaciones curriculares se realizan para satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes con discapacidad. (Gargiulo & Metcalf, 2019). El objetivo de estas adaptaciones es garantizar que el alumno pueda acceder y participar de manera efectiva en el currículo escolar, a pesar de sus necesidades particulares. Estas modificaciones pueden abarcar aspectos como el contenido, los materiales, las estrategias de enseñanza, la evaluación y otros elementos del currículo, con el propósito de brindar un entorno educativo inclusivo y equitativo para todos los estudiantes (Salend & Duhaney, 2020). Las adaptaciones curriculares convertidas en acciones comunes en las instituciones inclusivas y se consideran una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje y la participación de los estudiantes con discapacidad en el centro de formación (Kurth et al., 2020). Además, estas adaptaciones también pueden beneficiar a otros estudiantes que expresan formaciones didácticas especiales, como los que tienen dificultades de aprendizaje o de atención (Bui et al., 2019). En conclusión, las adaptaciones curriculares son una herramienta importante para garantizar que aquellos estudiantes accedan a detentar posibilidades a una educación de mayor calidad y perciban ser incluidos en el entorno escolar.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Vargas (2019) afirma que la investigación que se presenta es de carácter básico, y su objetivo principal es desarrollar una metodología que permita comprender y definir conceptos. Para ello, se utilizan argumentos y teorías que respaldan lo establecido en el marco teórico. En este sentido, se teorizaron las variables seleccionadas para el estudio, pero no se abordó de manera directa la solución práctica del problema observado en la muestra de estudio.

3.1.2. Diseño de Investigación

Conforme a Hernández y Mendoza (2018) afirman que en el presente diseño de estudio se centra en la observación del fenómeno en su contexto natural de interacción y no requiere intervención ni mediación. Es importante destacar que este enfoque es correlacional, lo que implica que se busca establecer la relación entre las variables sin establecer una relación causal específica.

Tipo: No Experimental

Método: Inductivo

Diseño: Correlacional de corte transversal.

3.2. Variables y operacionalización

Las dos variables que se utilizó en este trabajo de investigación son las siguientes:

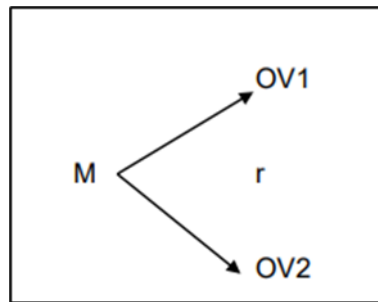
1° Variable: Estrategias lúdicas

2° Variable: Socialización

Definición operacional

Variable 1: Estrategias lúdicas

Variable 2: Socialización



M : Muestra

Dónde:

OV1 : Estrategias lúdicas

OV2 : Socialización

R : Índice de correlación

3.3. Población, muestra y muestreo

3.4.1. Población

Se conformó la población de 80 docentes de una I.E. del nivel inicial.

3.4.2. Muestra

Conforme a Ñaupas et al. (2018) consideran que una subagrupación, cuidadosamente seleccionada, forma parte de la población en estudio con el fin de representar adecuadamente las características y propiedades del conjunto. Es fundamental que la selección sea representativa, y se utilizan varios procedimientos para lograr este objetivo. Se obtendrá de la muestra un total de 60 docentes del nivel inicial de una I.E.

3.4.3. Muestreo

La muestra será igual a la población y de carácter no probabilístico. Debido a que en cada institución existe algunos niños con

necesidades especiales es por eso se ha tomado a todas las docentes de la provincia de Cañete.

3.4.5. Unidad de análisis

Se ha optado por que los niños con necesidades especiales tienen las mismas características para el desarrollo del juego y la socialización al interactuar entre ellos.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica

Esta investigación se enfocará en llevar a cabo una encuesta que se centrará en aspectos técnicos.

3.5.2. Instrumentos

Se utilizó en la aplicación de un cuestionario.

Cuadro 1

Cuadro de juicio de expertos

N°	Grado	Apellidos y Nombres	DNI
1	Doctor	José Manuel Palacios Sánchez	80228284
2	Maestría	Aldo Alfonso López Kitano	09754852
3	Mestría	Aponte Alvarado, Ruth	18021983

Los resultados de la confiabilidad de Alfa de Cronbach se desarrollaron con un piloto de 17 estudiantes, son los siguientes resultados auspiciadores ,747 para la variable estragáis lúdicas y ,775 para socialización.

3.5. Procedimientos

El inicio de este proyecto de investigación involucra un análisis de la situación y la problemática de una institución educativa, formando parte del título del estudio. Se procede a explicar las

características y la problemática de las dos variables, identificando el problema general, las hipótesis y los objetivos de la investigación. El marco teórico aborda distintas investigaciones y estudios de expertos nacionales e internacionales sobre las dos variables en cuestión. La metodología aplicada es de tipo cuantitativo y correlacional sin experimentación, con detalle sobre las operacionalizaciones de las variables, la muestra, la herramienta de recopilación de información, así como los permisos y los resultados obtenidos.

3.6. Métodos de análisis de datos

A raíz de los resultados obtenidos, se utilizó una lista de verificación como herramienta de monitoreo para recopilar información con respecto a los juegos lúdicos y el desempeño académico. En base a estos datos, se llevará a cabo un análisis descriptivo de los resultados obtenidos a través de dicha herramienta.

3.7. Aspectos éticos

En este trabajo se utilizó la ética como prioridad para brindar una información confiable para los usuarios.

Durante el desarrollo de la investigación, se aplicaron los cuatro principios éticos que establece el código de ética de la universidad. El principio de beneficencia se centró en asegurar el bienestar de los participantes involucrados en el estudio. El principio de no maleficencia implicó una evaluación cuidadosa de los posibles riesgos y beneficios para proteger la integridad de los participantes. El principio de autonomía reconoció que los participantes tenían libertad para decidir si deseaban seguir participando en la investigación. Finalmente, el principio de justicia promovió un trato equitativo a todos los participantes, evitando cualquier forma de discriminación injustificada.

IV. RESULTADOS

Objetivo general

Determinar la correlación entre las variables estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Hipótesis General

Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Primero. Planteamiento de la Hipótesis

H₀: No existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

H₁: Existe relación significativa entre las estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Segundo. Grado de confianza 95% ($\alpha = .05$)

Tercero. Regla de decisión

Se acepta la hipótesis alterna (H₁) si solo si Sig. < .05

Se acepta la hipótesis nula (H₀) si solo si Sig. > .05

Cuarto. Contrastación de hipótesis de Rho-Spearman.

Tabla 8

Relación entre estrategias lúdicas y socialización.

		Estrategias lúdicas	Socialización
Rho de Spearman	Estrategias lúdicas	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral)	1,000 .511** .000

	N	60	70
Socialización	Coeficiente de correlación	,511**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	60	60

Nota: Base de datos SPSS 27

De acuerdo a la tabla 6, los resultados demostraron que existe una correlación positiva moderada de 0,511 entre la variable estrategias lúdicas y socialización con un nivel de significancia de $p=0,000$ menor a 0.05, de manera que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo cual, se concluye que hubo relación significativa entre ambas variables.

Objetivo específico 1

Determinar la correlación entre juegos simbólicos y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Hipótesis específica 1

Existe correlación significativa entre juegos simbólicos y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Primero. Planteamiento de la suposición

H_0 : No existe correlación significativa entre juegos simbólicos y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

H_1 : Existe correlación significativa entre juegos simbólicos y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Segundo. Grado de confianza 95% ($\alpha = .05$)

Tercero. Regla de decisión

Se acepta la hipótesis alterna (H_1) si solo si Sig. < .05

Se acepta la hipótesis nula (H_0) si solo si Sig. > .05

Cuarto. Contrastación de hipótesis de Rho-Spearman.

Tabla 9

Relación entre la dimensión juegos simbólicos y la variable socialización

		Dimensión		
		Juego simbólico	Socialización	
Rho de Spearman	Dimensión Juegos simbólicos	Coeficiente de correlación	1,000	,549**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	Socialización	Coeficiente de correlación	,549**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

Nota: Base de Datos del Software SPSS 27

De acuerdo a la tabla 6, se determinó que hubo una correlación positiva moderada entre la dimensión juegos simbólicos y socialización con un Rho Spearman 0,549, con un nivel de significancia de $p=0,000$ menor a 0.05, de tal modo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, concluyendo que, hubo una relación significativa entre la dimensión juego simbólico y la variable socialización.

Objetivo específico 2

Determinar la correlación entre juegos motores y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Hipótesis específica 2

Existe correlación significativa entre juegos motores y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Primero. Planteamiento de la suposición

H₀: No existe relación significativa entre juegos motores y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

H₁: Existe relación significativa significativa entre juegos motores y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.

Segundo. Grado de confianza 95% ($\alpha = .05$)

Tercero. Regla de decisión

Se acepta la hipótesis alterna (H₁) si solo si Sig. < .05

Se acepta la hipótesis nula (H₀) si solo si Sig. > .05

Cuarto. Contrastación de hipótesis de Rho-Spearman.

Tabla 10
Relación entre la dimensión juegos motores y la variable socialización

			Dimensión juegos motores	Socialización
Rho de Spearman	Dimensión Juegos motores	Coefficiente de correlación	1,000	,266*
		Sig. (bilateral)	.	,040
		N	60	60
	Socialización	Coefficiente de correlación	,266*	1,000
		Sig. (bilateral)	,040	.
		N	60	60

Nota: Base de Datos del Software SPSS 25

De acuerdo a la tabla 8, se observó que hubo una correlación positiva baja entre la dimensión juegos motores y socialización con un Rho de Spearman de 0,266, con un nivel de significancia de $p=0,040$ menor a 0.05, por ello, se rechazó la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Se concluyó que hay una relación significativa entre la dimensión juegos motores y la variable socialización. Anexo 2. Instrumento de Recolección de Datos de las variables Estrategias Lúdicas

V. DISCUSIÓN

El texto presentado se enfoca en los resultados de una investigación que analizó la relación entre las estrategias de juego y la socialización en un contexto educativo. Los resultados obtenidos demostraron una correlación positiva moderada de 0,511 entre la variable de estrategias lúdicas y la socialización, lo que indica que a medida que aumentan las estrategias lúdicas, también aumenta la socialización. Además, estos resultados fueron respaldados por un nivel de significancia de $p=0,000$, lo que significa que la probabilidad de que estos resultados se deban al azar es muy baja, y, por lo tanto, se puede concluir que existe una relación significativa entre ambas variables. Al rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa, este estudio aporta evidencia empírica de que las estrategias de juego pueden promover la socialización en un entorno educativo. Estos hallazgos son especialmente relevantes en una sociedad donde el aislamiento social y la falta de interacciones sociales son cada vez más comunes. La presente investigación demuestra que las estrategias lúdicas son efectivas para fomentar la socialización en entornos educativos. Por lo tanto, se recomienda que los educadores incorporen estas estrategias en sus prácticas pedagógicas para mejorar las habilidades sociales de sus estudiantes. Además, se invita a futuras investigaciones a explorar más a fondo la relación entre las estrategias de juego y la socialización en diferentes contextos educativos y sociales.

Los resultados específicos encontraron que la dimensión de juegos simbólicos tiene una relación moderadamente positiva con la socialización (Rho Spearman = 0,549, $p=0,000$) fueron los hallazgos del estudio están en línea con la investigación previa, como la realizada por Rabasco, Ullauri y Aldaz (2023). El estudio que se describe encontró que la dimensión de juegos simbólicos tiene una relación moderadamente positiva con la socialización de los estudiantes. Esto significa que los juegos simbólicos pueden ser una herramienta valiosa para mejorar la capacidad de los estudiantes para interactuar socialmente. Los juegos simbólicos, como el juego de roles, pueden ayudar a los estudiantes a

aprender a comportarse adecuadamente frente a los demás, lo que puede mejorar la adaptación y las relaciones interpersonales en el futuro. Descubrieron que el uso de estrategias lúdicas en el ámbito educativo es una herramienta valiosa para estimular habilidades sociales en los estudiantes. Además, los juegos simbólicos y otras estrategias lúdicas pueden fomentar la autonomía, el cumplimiento de reglas y la crítica constructiva en el aula.

Cabe destacar que la inclusión de estrategias lúdicas en los entornos educativos puede ser muy beneficiosa para el desarrollo integral de los estudiantes, no solo en lo social sino también en lo cognitivo y emocional. Los juegos simbólicos pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de comunicación efectiva, empatía y cooperación. En resumen, los resultados del estudio sugieren que los educadores pueden considerar la inclusión de estrategias lúdicas en su enseñanza para maximizar el aprendizaje y la socialización de los estudiantes. Los juegos simbólicos y otras estrategias lúdicas pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la capacidad de los estudiantes para interactuar socialmente, lo que puede mejorar su adaptación y las relaciones interpersonales en el futuro. Además, estas estrategias lúdicas también pueden fomentar el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

Se observó que la dimensión de juegos motores posee una correlación positiva baja con la socialización (Rho Spearman = 0,266, $p=0,040$). Esto se asocia con la investigación realizada por Panata (2023), quien informó que el 80% de los estudiantes presentaban deficiencia en su coordinación motriz. Sin embargo, muchos docentes son conscientes de que las estrategias lúdicas pueden mejorar la coordinación motora. La inclusión de actividades de juego en el ámbito escolar no solo puede ser beneficiosa para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los estudiantes, sino que también puede tener un impacto positivo en múltiples aspectos de su desarrollo integral. La coordinación motora gruesa es una habilidad fundamental para el movimiento corporal, que incluye tareas como caminar, correr, saltar o realizar actividades deportivas. Además, esta habilidad se asocia con otras habilidades

cognitivas y emocionales, como la atención, el autocontrol, la autoestima y la resiliencia emocional. La mejora de la coordinación motora gruesa puede tener implicaciones importantes en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que les permite participar en actividades físicas, deportes y juegos, lo que a su vez promueve la salud física y mental. Además, esta habilidad puede mejorar la socialización y las relaciones interpersonales de los estudiantes, ya que les permite participar en actividades físicas y deportes con sus compañeros, fortaleciendo el trabajo en equipo, el respeto, la empatía y la comunicación efectiva. En este sentido, la inclusión de estrategias lúdicas en las actividades escolares puede ser de gran ayuda para mejorar la coordinación motriz y, por consiguiente, la socialización de los estudiantes. La inclusión de actividades lúdicas en el ámbito escolar puede tener múltiples beneficios en el desarrollo integral de los estudiantes. En particular, la coordinación motora gruesa es una habilidad fundamental para el movimiento corporal y es esencial para realizar tareas como caminar, correr, saltar o practicar deportes. Es importante destacar que la falta de coordinación motora gruesa puede afectar negativamente el desempeño físico y la autoestima de los estudiantes.

La integración de actividades lúdicas en el aula puede mejorar la coordinación motora gruesa de los estudiantes de diversas maneras. Por ejemplo, los juegos que implican correr, saltar y trepar pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de coordinación y equilibrio. Además, los juegos que requieren el uso de pelotas u otros objetos pueden mejorar la precisión y la destreza manual de los estudiantes. Pero los beneficios de las actividades lúdicas no se limitan a la coordinación motora gruesa. La investigación ha demostrado que las actividades lúdicas pueden tener un impacto positivo en múltiples aspectos del desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo su desarrollo cognitivo, emocional y social.

Por ejemplo, los juegos que implican la resolución de problemas pueden mejorar las habilidades cognitivas de los estudiantes, como la memoria, la atención y el razonamiento. Los juegos que implican la

cooperación y el trabajo en equipo pueden fomentar habilidades sociales como la empatía, la comunicación y el liderazgo. Además, los juegos que involucran la creatividad y la imaginación pueden fomentar el desarrollo emocional y la autoexpresión de los estudiantes. Por tanto, la inclusión de actividades lúdicas en el aula puede tener múltiples beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes. Además de mejorar la coordinación motora gruesa, las actividades lúdicas pueden mejorar el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Los educadores pueden considerar la inclusión de actividades lúdicas en su enseñanza para maximizar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

Es importante destacar que la inclusión de actividades lúdicas en el aula no solo beneficia a los estudiantes, sino que también puede mejorar el ambiente escolar en general. Los juegos y las actividades lúdicas pueden fomentar la creatividad, la diversión y la relajación en el aula, lo que puede mejorar la motivación y el bienestar de los estudiantes. Además, los juegos y actividades lúdicas pueden ser una forma efectiva de reducir el estrés y la ansiedad en el aula, lo que puede mejorar la salud mental y el rendimiento académico de los estudiantes.

Las actividades lúdicas en el aula pueden tener múltiples beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes y para el ambiente escolar. Los juegos y actividades lúdicas pueden mejorar la coordinación motora gruesa, el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, así como su motivación y bienestar en el aula. Los educadores pueden considerar la inclusión de actividades lúdicas en su enseñanza para maximizar el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.

Otros autores respaldan los hallazgos principales de la investigación. Por ejemplo, Ortiz (2022) descubrió que las estrategias lúdicas mejoraron el aprendizaje de la química y aumentaron el interés de los estudiantes en las clases. Chipana (2022) señaló mejoras en todas las dimensiones del aprendizaje a través de la implementación de actividades lúdicas. Berru (2023) desarrolló un programa de juegos que mejoró la

interacción social de los estudiantes. Sarmiento y Idrovo (2023) demostraron que las estrategias lúdicas son clave para mejorar las habilidades y capacidades de los niños con necesidades especiales. Marin e Inga (2022) encontraron que el uso de estrategias lúdicas mejoró significativamente el aprendizaje de las matemáticas. Tumbaco (2022) concluyó que las actividades lúdicas virtuales ayudan en el desarrollo del pensamiento lógico y matemático de los estudiantes con necesidades especiales. La evidencia empírica sugiere que el uso de actividades lúdicas virtuales puede ser beneficioso para fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas y pensamiento lógico en estudiantes con necesidades especiales. Además de ser una herramienta motivadora y divertida, se ha demostrado que el uso de estas actividades puede mejorar significativamente la resolución de problemas matemáticos e incitar a los estudiantes a explorar conceptos complejos de una manera más eficiente y autónoma.

Es importante destacar que las actividades lúdicas virtuales pueden ser adaptadas a las necesidades y habilidades individuales de cada estudiante, lo que facilita la inclusión y la personalización del aprendizaje en el aula. En este sentido, los docentes deben explorar y considerar el potencial de estas herramientas en su labor docente y en la creación de ambientes educativos que promuevan el aprendizaje y el desarrollo integral de cada estudiante. En definitiva, las actividades lúdicas virtuales son una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades matemáticas y pensamiento lógico de estudiantes con necesidades especiales. Por lo tanto, es fundamental que los docentes consideren su inclusión en la planificación y ejecución de sus clases, fomentando así la inclusión y personalización del aprendizaje en el aula.

Por su parte Salazar y López (2022) destacaron que la utilización de estrategias lúdicas mejoró tanto la motricidad gruesa como fina. Castro (2022) implementó juegos y preguntas personalizadas que mejoraron la comprensión lectora y la fluidez verbal de los estudiantes. La investigación analizada en este estudio ha demostrado que existe una correlación positiva moderada entre las estrategias lúdicas y la socialización, lo que

sugiere que el juego puede ser beneficioso para fomentar interacciones sociales positivas.

Aunque las dimensiones de los juegos simbólicos y motores presentaron diferentes niveles de relación con la socialización, en general se concluye que estas variables están estrechamente relacionadas. Este hallazgo es consistente con los resultados de otros estudios que han destacado los beneficios de las estrategias lúdicas en diversos aspectos del desarrollo infantil, como la coordinación motora, el aprendizaje y la adquisición de habilidades sociales.

Un aspecto interesante de esta investigación es que ofrece evidencia concreta de la importancia de las estrategias lúdicas en el ámbito educativo. Más específicamente, sugiere que el juego puede ser utilizado de manera efectiva para fomentar la socialización y otras habilidades clave en los niños. En lugar de considerar el juego como una actividad superflua o menor, los resultados sugieren que puede ser una herramienta poderosa para apoyar el desarrollo infantil.

La implementación de estrategias lúdicas no solo beneficia a los niños pequeños, sino que también puede tener efectos positivos en los niños mayores y adolescentes. En este sentido, el juego se puede utilizar como herramienta educativa para fomentar la creatividad, la resolución de problemas y otras habilidades críticas en contextos educativos tanto formales como no formales. De hecho, diversas investigaciones han demostrado que la inclusión de estrategias lúdicas en el aula puede mejorar significativamente los resultados en el aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes.

Además, el uso de estrategias lúdicas también ha demostrado ser efectivo en el apoyo a personas con dificultades de aprendizaje, discapacidades y otros desafíos. Por ejemplo, los juegos y actividades que se adaptan a las necesidades y habilidades de los estudiantes con discapacidades físicas, sensoriales o cognitivas pueden ser

especialmente beneficiosos para mejorar su autoestima, su autoconcepto y su integración social.

En definitiva, la inclusión de estrategias lúdicas en el ámbito educativo puede ser una forma efectiva de mejorar el aprendizaje, promover el desarrollo integral y fomentar la inclusión y la diversidad en el aula. Al utilizar el juego como herramienta educativa, es posible potenciar habilidades como la resolución de problemas, la creatividad, la empatía y la capacidad de trabajo en equipo, y al mismo tiempo fomentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje y la exploración. Es por eso que se recomienda que los entornos educativos incluyan estrategias lúdicas en sus actividades, ya que esto puede tener un impacto positivo en el bienestar general de los estudiantes y en su éxito académico y personal.

En resumen, este estudio ha demostrado que las estrategias lúdicas pueden tener un impacto significativo en el desarrollo infantil, incluyendo la socialización, la coordinación motora y el aprendizaje. Los resultados respaldan la importancia del juego como herramienta educativa y sugieren que los educadores deben considerar el uso de estrategias lúdicas en sus prácticas pedagógicas. En lugar de ver el juego como una actividad trivial, es necesario reconocer su valor como una herramienta poderosa para apoyar el desarrollo positivo.

VI. CONCLUSIONES

PRIMERO. Se observa una relación moderadamente positiva de 0,511 entre la variable de estrategias lúdicas y la socialización, con un nivel de significancia de $p=0,000$, que es inferior a 0,05. Por lo tanto, la hipótesis nula es rechazada y se acepta la hipótesis alternativa, lo que lleva a la conclusión de que existe una relación significativa entre ambas variables.

SEGUNDO. Se encontró una relación moderadamente positiva entre la dimensión de juegos simbólicos y la socialización, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0,549. El nivel de significancia fue de $p=0,000$, que es menor a 0,05. Como resultado, la hipótesis nula es rechazada y se acepta la hipótesis alternativa, lo que lleva a la conclusión de que existe una relación significativa entre la dimensión de juegos simbólicos y la variable de socialización.

TERCERO. Se pudo apreciar que se presentó una correlación positiva baja entre la dimensión de juegos motores y la socialización, con un coeficiente de correlación de Spearman de 0,266. El nivel de significancia fue de $p=0,040$, que es inferior a 0,05. Como resultado, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alternativa. En consecuencia, se concluyó que existe una relación significativa entre la dimensión de juegos motores y la variable de socialización.

CUARTO. La relación significativa y positiva entre las estrategias lúdicas (incluyendo juegos simbólicos) y la socialización, respaldada por coeficientes de correlación y niveles de significancia aceptan las hipótesis alternativas. Esto sugiere que estas dimensiones lúdicas influyen en el proceso de socialización.

QUINTO. Se concluye la relación significativa entre las estrategias lúdicas, incluyendo juegos simbólicos, y la socialización. Los coeficientes de correlación y niveles de significancia respaldan las hipótesis alternativas, sugiriendo una conexión relevante de estas dimensiones lúdicas en el proceso de socialización.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERO. Se recomienda a los directivos de la institución educativa afianzar los temas estrategias lúdicas y la socialización en el nivel inicial, desde la perspectiva docente en Cañete.

SEGUNDO. Se recomienda a los docentes emplear y redactar los en los planes curriculares anuales los juegos simbólicos y la socialización en el nivel inicial, desde la perspectiva docente en Cañete.

TERCERO. Se recomienda usar a los docentes en sus experiencias de aprendizaje los juegos motores y la socialización. nivel inicial, desde la perspectiva docente en Cañete.

CUARTO. Se recomienda organizaras actividades lúdicas en las unidades de aprendizaje y en actividades extracurriculares los juegos simbólicos que permitirán elevar la socialización.

QUINTO. Se recomienda que los docentes de educación inicial fomenten actividades entre estudiantes de 3, 4 y 5 años en conjunto con los padres de familia, de tal modo se logre la relación entre los juegos y la socialización de forma integral.

Las recomendaciones se enfocan en la importancia de emplear estrategias lúdicas y promover la socialización en el nivel inicial en Cañete. La primera recomendación sugiere enfatizar estos temas en la capacitación de los directivos de instituciones educativas, con el fin de garantizar una educación de calidad en estas áreas. La segunda recomendación propone incluir los juegos simbólicos y la socialización en los planes curriculares anuales de los docentes para promover habilidades socioemocionales y físicas en los estudiantes. Por último, la tercera recomendación destaca la importancia de que los docentes incorporen desde sus experiencias de aprendizaje los juegos motores

y la socialización, lo que resulta en la mejora del rendimiento académico y un ambiente escolar más ameno y enriquecedor.

En conclusión, estas tres recomendaciones apuntan a la relevancia de la implementación de estrategias lúdicas y la socialización en el nivel inicial en Cañete, lo que mejorará no solo el desempeño académico, sino también el bienestar emocional y social de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Álvarez, S. (2020). *Modelo de juego serio colaborativo basado en agentes inteligentes para apoyar procesos virtuales de aprendizaje*. Artículo. Universidad nacional de Colombia
- Anaya, N. y Murcia, L. (2021) *Estrategias lúdicas pedagógicas para fomentar el desarrollo socioafectivo y el fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños y las niñas del nivel de transición del instituto pedagógico pequeño gigantes en Barrancabermeja*. Tesis de Licenciatura. Universidad Santo
- Angulo, B (2019) *Estrategias didácticas lúdicas para mejorar la socialización en niños de inicial 4 años de una Institución Educativa particular de Trujillo – 2019*. Tesis para obtener el grado de Maestra. Universidad Privada Antenor Orrego.
- Archuby, F., Sanz, C. y Pesado, P (2019). *Análisis de la experiencia de utilización del juego serio "Desafíate" para la autoevaluación de los alumnos*.
- Arráez, J. (2019). *Juego y psicomotricidad*. España: Federación España.
- Balza, V. (2022) *Ambientes virtuales de aprendizaje: nuevos retos de la educación*.
- file:///C:/Users/User/Downloads/Salazar%20Ch%C3%A1vez%20Carmencita,%20L%C3%B3pez%20Inga%20Rosa%20Adelina%20.pdf
- Bautista, D. (2022). *Docentes inclusivos y adaptación curricular en estudiantes con necesidades especiales del nivel inicial del distrito de Hualmay, 2022*. Tesis para optar el grado de Maestra. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7043/TESIS%20BAUTISTA%20SALAZAR%20DAILY%20CORALI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Berru, M. (2023). *Estrategias lúdicas para mejorar la socialización de los niños de 4 años de una institución educativa – Lambayeque*. Tesis para optar maestría en psicología educativa. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109371/Berru_AM-SD.pdf?sequence=1
- Brito, P. (2021). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación infantil de la “Unidad Educativa Fray Álvaro Valladares”* Del Cantón Pastaza. Tesis de Maestría. Universidad Técnica de Ambato.
- Bui, Y. N., Anderson, R. E., & Schumaker, J. B. (2019). *A case study of a student with specific learning disabilities and the use of technology-supported instruction and adaptations*. *Journal of Special Education Technology*, 34(3), 166-175. <https://doi.org/10.1177/0162643419826787>
- Carreño, Y. R. (2022). *El currículo de la especialización en ética y pedagogía de la Fundación Universitaria Juan de Castellanos de Colombia, frente a los discursos del humanismo*. Tesis de doctorado. Universidad de Costa Rica.
- Castro, C. (2019). *Aplicación de los tics en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes con necesidades educativas especiales. Caso Unidad Educativa internacional Sek Guayaquil*. Tesis para obtener el grado de Maestría. Universidad Politécnica Salesiana
- Castro, J. (2022). *Estrategia didáctica y la comprensión lectora en estudiantes con Necesidades Educativas asociadas a la discapacidad intelectual*. Tesis para optar el grado de magister. Universidad Estatal del Sur de Manabí-Ecuador. <http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/4089/1/RICARDO%20CEDE%C3%91O%20TESIS%20CD-2022.pdf>
- Cayllahua, N. (2022). *Juegos dramáticos y la socialización de niños y niñas de 03 años de la institución educativa inicial nº 422 los Luceritos*,

distrito anchihuay, Ayacucho 2020. Tesis para optar el grado de Maestría. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.

Cairney, J., Dudley, D., Kwan, M., Bulten, R., & Kriellaars, D. (2020). *Physical literacy, physical activity and health: Toward an evidence-informed conceptual model*. *Sports Medicine*, 50(3), 429-442. <https://doi.org/10.1007/s40279-019-01228-0>

Cepeda, P (2022). *Las actividades lúdicas grupales en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años. guía para docentes*. Tesis de Maestría. Universidad de Guayaquil.

Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021*. Tesis para optar el título de psicólogo. Universidad Continental. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/11074/1/IV_FHU_501_TE_Chipana_Herquinio_2022.pdf

Dueñas, S. y Espinoza, M. (2019). *La socialización de los niños de 5 años en la IE N° 273 Perú – Japón de Nasca*. Perú, Huancavelica.

<file:///C:/Users/User/Downloads/estrategias-ldicas-y-desarrollo-de-habilidades-sociales-en-nios-2.pdf>

Faigenbaum, A., Myer, G., & Stracciolini, A. (2019). Exercise Deficit Disorder in Youth: Play Now or Pay Later. *Current Sports Medicine Reports*, 18(7), 246-250. <https://doi.org/10.1249/JSR.0000000000000616>

Flinchun, B. (1988). *Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for Tomorrow*. *Journal physical Education, Recreation and Dance*.

Gabbard, C. (2019). *Lifelong motor development*. Routledge.

Galera, A. (2019). *Juego motor y educación física*. Editorial Cims. Barcelona.

Ganoza, B (2019). *Aplicación de juegos motrices para la mejora de la motricidad gruesa en niños de cuatro años en la institución educativa PNP*

santa rosa de lima, distrito de nuevo Chimbote, 2016. Tesis para obtener la licenciatura. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15238/ENFOQUE_COLABORATIVO ESTRATEGIA_DIDACTICA_GANOZA_ROJAS_BRENDA_ROXANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gao, Z., Zhang, T., Stodden, D., Li, J., & Huang, C. (2019). *The effects of physical activity participation on children's motor skill competence: A meta-analytic review and future directions.* Journal of Sport and Health Science, 8(2), 114-121. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2018.12.003>

Garavito, B., Trujillo, E. y Rojas, Z. (2019). *Electivo juego.*

<https://es.calameo.com/read/005931251a5202463b4cd>

Gargiulo, R. M., & Metcalf, D. (2019). *Teaching in today's inclusive classrooms: A universal design for learning approach.* Cengage Learning.

Guzmán, M. (2019). *Desarrollo de Habilidades Sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el Centro Infantil Cumbaya Valley.*

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/63142/1/%27BP%C3%81RV-PEP-2022P166.pdf>

Hernández, R y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* México: Editorial Mc Graw Hill Education.

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación.* Colombia: Magisterio. Edi. Paidós. Barcelona.

Kurth, J. A., Maier, M. F., & Fuchs, L. S. (2020). *Do students with specific learning disabilities benefit from curricular and instructional adaptations?* Exceptional Children, 86(1), 46-64. <https://doi.org/10.1177/0014402919859877>

Lasso, M. (2022). *Desarrollo del pensamiento espacial en niños con déficit cognitivo.* Tesis para optar el grado de Maestría. Universidad del Valle.

<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/22770/3487%20L347.pdf?sequence=1>

Leiva, N. (2019). *Programa de actividades lúdicas en la agresividad en niños de una institución educativa de Virú*. Tesis para obtener el grado académico de Maestra. Universidad Cesar Vallejo.

Liu, J., Wang, L., Wang, X., Li, J., & Liu, J. (2020). *Effects of combined exercise on the physical fitness and self-efficacy of overweight and obese children*. *Journal of Exercise Science & Fitness*, 18(4), 153-157. <https://doi.org/10.1016/j.jesf.2020.09.003>

Lopes, L., Santos, R., Pereira, B., Lopes, V. P., y Mota, J. (2020). *Associations between gross motor coordination and academic achievement in elementary school children*. *Human Movement Science*, 70, 102597. <https://doi.org/10.1016/j.humov.2020.102597>

Maldonado, M. (2019) *El juego como estrategia didáctica para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de educación básica en el centro de educación infantil “José Miguel García Moreno” de la ciudad de Loja. periodo 2012-2013*. lineamientos alternativos. Tesis para obtener el grado de Maestría. Universidad Nacional de Loja.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21357/1/Tesis%20Lista.pdf>

Marin J. & Inga, R. (2022). *Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en alumnos del quinto grado de primaria, I.E. 18109, Luis German Mendoza Pizarro, Lámud, 2021*. Tesis para optar título profesional.

Matos R. (2002). *Juegos musicales como recursos pedagógicos en el Preescolar*. Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. YUDUPEL. México.

Mendoza, S. (2022). *Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en*

niños de 5 años de la I.E. N° 14118 "Marina Purizaca Benites " El Indio Castilla, 2020. Tesis para optar el grado de maestría. Universidad Católica los Ángeles Chimbote.

Moratalla, S. y Carrasco, A. (2019). *Estrategia para la mejora de la convivencia de la participación activa en la vida social de la institución educativa en la etapa de educación inicial.* Revista educación.

<http://web.teaediciones.com/APRENDOA-RELACIONARME.aspx>

Morocho Muñoz, N. P. (2022). *Estrategias lúdicas para potenciar la atención y el tiempo de concentración en estudiantes de 8 a 9 años de educación general básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado.* Grado de maestría. Universidad Politécnica Salesiana, Sede Cuenca.

Moyano, A. (2020). *Aprende a relacionarte.* Edi. Norma. España.

Ñaupas H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2018). *Metodología de la investigación científica y asesoramiento de tesis.* (2. ed.). CEPREDIM.

<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0028.pdf>

Muñoz, C. (2019). *Propuesta Metodológica basada en Actividades Lúdicas para Mejorar el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad en niños de 8 a 9 años.* Tesis para optar el grado de Maestría. Universidad Politécnica Salesiana.

Obando, O. (2021). *Propuesta para incluir a niños/as de la básica media con necesidades educativas especiales en la unidad educativa "Madre del Salvador".* Tesis para obtener el grado de Magíster. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Ortiz, O. (2022). *Estrategias didácticas lúdicas para el aprendizaje de los elementos químicos en estudiantes de bachillerato.* Tesis para optar el título de magister. Pontificia Universidad Católica del

Ecuador.

- Panata, S. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años DE LA Unidad Educativa "Vicente Anda Aguirre" Paralelo "A" del Canton Mocha, 2022-2023*. Tesis para optar el grado de maestro. Universidad Nacional de Chimborazo. <https://n9.cl/auetwpedagógica> en educación inicial. fdeportes.com.
- Rabasco, M., Ullauri, J. y Aldaz, A. (2023). *Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años*. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas. Revista científica Dominio de las Ciencias. Vol. 9, núm. 3. Abril-junio.
- Reyes, L. (2021). *Estilos de crianza y socialización en niños de 5 años de educación inicial, IEI N° 740 Caserío el Progreso - Huarmacahuancabamba - Piura-2020*.
- Romero, L. Escorihuela, Z. y Ramos, A (2009). *La actividad lúdica como estrategia*. Piados.Barcelona.
- Salazar, C. y López, R. (2022). *Estrategias lúdicas para estimular la motricidad en infantes de 5 años, Institución Educativa Integral "Blas Valera Pérez", Chachapoyas 2022*. Tesis para optar el grado de maestría. Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas.
- Salend, S. J., & Duhaney, L. M. G. (2020). *Curriculum and instruction for students with disabilities: Enhancing instructional outcomes*. Routledge.
- Sallis, J. F., Adlakha, D., Oyeyemi, A., Salvo, D., y Anjana, R. M. (2020). *Role of built environments in physical activity, obesity, and cardiovascular disease*. *Circulation Research*, 126(9), 1294-1312. <https://doi.org/10.1161/CIRCRESAHA.120.316088>

- Sarmiento, E. y Idrovo, J. (2023). *Importancia del uso de estrategias didácticas en estudiantes con necesidades educativas especiales en educación inicial*. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología Año IX. Vol. IX. N°1. Edición Especial.
- Silva, G. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores* (Primera ed.). Lima: Ministerio de Educación.
- Simbaña, L. (2022) *Juego libre y socialización en los niños y niñas de inicial II de una unidad educativa en el valle de los Chillos*. Tesis para obtener la licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana Quito. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22094/1/TTQ670.pdf>
- Soto, G., & Pérez, M. (2019). *Adaptaciones curriculares para la inclusión educativa en la educación superior*. Revista de Investigación Académica, 23, 1-10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3697293>
- Stodden, D. F., Langendorfer, S. J., & Robertson, M. A. (2019). *Teaching physical education: A handbook for primary and secondary school teachers*. Human Kinetics.
- Tumbaco, C (2022). *Estrategias lúdicas virtuales para el pensamiento lógico matemático en estudiantes con necesidades educativas especiales de una institución educativa Guayas, 2022*. Tesis para optar el grado de Maestra. Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109094/Tumbaco_VCT-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tumbaco, C. (2022). *Estrategias lúdicas virtuales para el pensamiento lógico matemático en estudiantes con necesidades educativas especiales de una institución educativa Guayas, 2022*. Tesis para obtener el grado de maestría. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109094/Tumbaco_VCT-SD.pdf?sequence=1

- Vásquez, A. (2019). *Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones de educación inicial del distrito de Calamarca provincia de Julcán, 2018*. Tesis para obtener la licenciatura. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24840/1/UPS-CT010526.pdf>
- Vargas, G. (2019). Digital competences and its integration with technological tools in higher education. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 60(1), 88-94.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762019000100013&lng=es&tlng=es.
- Vigotsky, L. (1987). *Historia del desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores*. Ed. Científico Técnica, Ciudad de la Habana, Cuba.
- Wolfe, P. S., & Hall, T. E. (2020). *Curriculum adaptations for inclusive classrooms: Differentiating instruction to meet diverse needs*. Guilford Publications.
- Wu, Y., Li, X., & Zhang, D. (2021). *Effects of combined exercise on physical fitness and body composition in obese children: A meta-analysis*. *Journal of Exercise Science & Fitness*, 19(1), 16-23.
<https://doi.org/10.1016/j.jesf.2020.11.002>
- Yagual, K y Reyes, M (2020). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Portete de Tarqui, de la comuna Tugadujaja, parroquia Chanduy, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena periodo lectivo 2018-2019*. Tesis de Maestría. Universidad estatal Península de Santa Elena.
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/5288>

ANEXOS

Tabla consistencia: Estrategias lúdicas y socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general:</p> <p>¿Qué relación existe entre las estrategias lúdicas y la variable socialización de alumnos con necesidades educativas especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar la correlación entre las estrategias lúdicas y la socialización de estudiantes con necesidades educativas especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>Existe una relación entre las estrategias lúdicas para la socialización de estudiantes con necesidades especiales del nivel inicial en Cañete 2023.</p>	<p>Estrategias lúdicas.</p> <p>Socialización</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada, no experimental.</p> <p>Diseño: Correlacional de corte transversal.</p>
<p>Problemas específicos:</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego y la socialización de alumnos con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023?</p> <p>PE2 ¿Qué relación existe entre la dramatización y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>OE1, es en centralidad Determinar la correlación entre el juego y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.</p> <p>OE2 Determinar la correlación entre juegos motores y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva</p>	<p>Hipótesis específicas:</p> <p>HE1 Existe una correlación significativa entre el juego y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.</p> <p>OE2 Existe una significatividad entre correlación entre juegos motores y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial,</p>		

PE3 ¿Qué relación existe entre la adaptación y la socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023?	docente, Cañete, 2023.	desde la perspectiva docente, Cañete, 2023.		
---	------------------------	---	--	--

Cuadro de operacionalización de variables

variables	Definición conceptual	Definición operacional	indicadores	Escala de medición
Estrategias lúdicas	Morocho (2023) Las estrategias utilizadas en el ámbito educativo promueven la interacción y el diálogo, y mediante el uso de ejercicios y juegos didácticos, estimulan el desarrollo de habilidades sociales. Es importante destacar que estas actividades no solo tienen un impacto en el aprendizaje de los estudiantes, sino que también contribuyen a su crecimiento integral como individuos.	Las estrategias pedagógicas que involucran la participación activa de los estudiantes y el diálogo, y utilizan juegos y ejercicios educativos, tienen como objetivo fomentar el desarrollo de sus habilidades sociales. Es importante destacar que estas actividades no solamente impactan en el aprendizaje, sino que también contribuyen al crecimiento integral de los estudiantes.	Implementación de actividades lúdicas Participación y disfrute de los niños. Cumplimiento de normas y adaptación Efectividad y recursos utilizados	Ordinal
Socialización	La socialización es el proceso de fomentar la interacción entre personas, incluyendo pares y otros miembros de la sociedad, a través de diversas experiencias en áreas como arte, deporte, cultura, juegos, negocios, comunidades e interculturales. Es importante reconocer que el aprendizaje no se	La socialización promueve la interacción entre individuos en experiencias artísticas, deportivas, culturales, lúdicas, empresariales, comunitarias e interculturales. Puede ser entre pares o con otros	Integración e interacción. Comunicación y expresión emocional. Afectividad y trabajo en	

	<p>limita únicamente a contextos formales, como la escuela, sino que ocurre principalmente a través de la interacción social con otros individuos.</p>	<p>agentes sociales. El aprendizaje no solo ocurre en la escuela, sino principalmente cuando interactuamos con otras personas.</p>	<p>equipo. Creatividad y planificación</p>	
--	--	--	---	--

Instrumentos

Cuestionarios de la variable Actividades Lúdicas

Datos generales:

Institución Educativa:

Nombre de la Docente: _____

Edad: _____ Sexo: _____

Leer cada uno de los ítems y seleccionar unas de las alternativas, el más apropiado.

Autora: Gloria Paola Salazar Argumedo Aula :4 UCV

N°	Indicadores	Alternativas.			
	Estrategias Lúdicas	Siempre	A veces	Nunca	Total
1	Con que frecuencia realiza juegos con sus estudiantes con necesidades especiales.				
2	Realiza juego conjuntamente con sus niños y la docente.				
3	Participas en dinámicas de grupales para la realización de los juegos.				
4	Incluye en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje las actividades lúdicas.				
5	Como Docente utiliza las estrategias lúdicas al inicio de su sesión de aprendizaje.				
6	Los niños con necesidades especiales participan en las actividades de juego o dramatización.				
7	Los niños disfrutan al realizar las actividades lúdicas.				
8	En el desarrollo de las actividades de juego los niños respetan las normas del juego.				
9	Los niños con necesidades especiales proponen un juego en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje				
10	Los niños con necesidades especiales				
11	Adecua las actividad a la edad de sus estudiantes				
12	Los niños emiten sus opiniones a la hora que se realiza el juego o dramatización				
13	Utiliza materiales para la realización de actividades lúdicas				
14	Si el niño con necesidades especiales no desea participar usted como docente lo acompaña a integrarse al grupo y realizar la actividad				
15	Los materiales utilizados en su sesión despiertan el interés de los niños con necesidades especiales				
16	En la aplicación de estrategias Lúdicas a ud. Como docente les resulta fácil desarrollarla.				
17	En sus juegos utilizan su cuerpo para realizar movimientos.				

Cuestionarios de las Variable Socialización

Datos generales:

Institución Educativa:

Nombre de la Docente:

Edad: Sexo:

Leer cada uno de los ítems y seleccionar unas de las alternativas según las apropiad

Autor: Gloria Paola Salazar Argumedo- Aula 4 UCV

N°	Indicadores	Alternativas.			Total
		Siempre	A veces	Nunca	
1	Los niños con necesidades especiales se integran al grupo de trabajo.				
2	Comparten materiales con sus compañeros la hora de realizar sus juegos.				
3	Los niños comunican como se sienten al realizar el juego				
4	Incrementa su vocabulario a la hora de realizar las dinámicas de juego.				
5	Los niños especiales interactúan entre ellos o con otros compañeros				
6	En sus juegos conocen nuevas palabras para incrementar su vocabulario				
7	Los niños especiales tienen un vínculo de afectividad con la docente				
8	Realizan los niños especiales trabajo de equipo				
9	Crean juegos para poder interactuar entre pares o en grupo				
10	Cuando se le entrega un material de trabajo los niños con necesidades especiales pueden crear un nuevo juego de socialización				
11	En las actividades que la docente planifica se tienen en cuenta la integración del niño al grupo.				
12	Como docente tiene dificultad para crear juegos para la socialización				
13	Respetar las opiniones de sus niños				
14	Participan todos los niños especiales a la hora de realizar una actividad.				
15	Demuestran sus emociones en la hora de las interacciones con otros niños				
16	Los niños resuelven sus problemas sin la intervención de la docente.				
17	Los niños especiales en la socialización con sus compañeros son los que dan la iniciativa para interactuar con sus pares.				

Anexo 3 Evaluación de Juicio de Expertos

Señor(a)(ita): DR. José Manuel Palacios Sánchez

Docente de la UCV

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto

Nos es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de educación de la Universidad César Vallejo, en la sede Lima norte, promoción, aula 4, requiero validar el instrumento con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título nombre del proyecto de investigación es: **Estrategias lúdicas y socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente




José Manuel Palacios Sánchez DNI 80228284

Nombre completo del tesista Gloria Paola Salazar Argumedo DNI 21533940

CERTIFICADO DE VALIDEZ QUE MIDE LOS INSTRUMENTOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	José Manuel Palacios Sánchez
Grado profesional:	Maestría () Doctor (x)
Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente investigador - Renacy
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.
DNI	80228284
Firma del Experto	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre las Estrategia Lúdicas y Socialización
Autor (a):	Gloria Paola Salazar Argumedo
Objetivo:	Establecer los niveles del uso de las Estrategias Lúdicas y Socialización
Administración:	Docentes del nivel Inicial
Año:	2023

Ámbito de aplicación:	Instituciones de la provincia de Cañete
Dimensiones:	D1 Juego Simbólico y Juego Motor D2 Emociones y Comunicación
Confiabilidad:	0.959
Escala:	Likert 1. Siempre 2. A veces 3. Nunca
Niveles o rango:	0-nunca, 1- A veces, y 2-Siempre
Cantidad de ítems:	17 preguntas
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 10 minutos

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Estrategias Lúdicas elaborado por Gloria Paola Salazar Argumedo en el año 2023. de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Cuestionario

Definición de la variable: Estrategias Lúdicas

Dimensión 1:

Juego simbólico y Juego Motor

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego simbólico y Juego Motor	1. Con que frecuencia realiza juegos con sus estudiantes con necesidades especiales	4	4	4	
	2. Realiza juego conjuntamente con sus niños y la docente.	4	4	4	
	3. Participas en dinámicas de grupales para la realización de los juegos.	4	4	4	
	4. Incluye en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje las actividades lúdicas.	4	4	4	
	5. Como Docente utiliza las estrategias lúdicas al inicio de su sesión de aprendizaje.	4	4	4	

	6.Los niños con necesidades especiales participan en las actividades de juego o dramatización.	4	4	4	
	7.Los niños disfrutan al realizar las actividades lúdicas.	4	4	4	
	8.En el desarrollo de las actividades de juego los niños respetan las normas del juego.	4	4	4	
	9.Los niños con necesidades especiales proponen un juego en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje	4	4	4	
	10.Los niños con necesidades especiales les gusta ponerse un disfraz para realizar el juego.	4	4	4	
	11.Adecua las actividad a la edad de sus estudiantes	4	4	4	
	12. Los niños emiten sus opiniones a la hora que se realiza el juego o dramatización	4	4	4	
	13.Utiliza materiales para la realización de actividades lúdicas	4	4	4	
	14.Si el niño con necesidades especiales no desea participar usted como docente lo acompaña a integrarse al grupo y realizar la actividad	4	4	4	
	15.Los materiales utilizados en su sesión despiertan el interés de los niños con necesidades especiales	4	4	4	
	16.En la aplicación de estrategias Lúdicas a ud. Como docente les resulta fácil desarrollarla.	4	4	4	

	17. En sus juegos utilizan su cuerpo para realizar movimientos.	4	4	4	
--	---	---	---	---	--

Dimensión 2: Socialización

Dimensión 2:

Emociones y se expresa oralmente

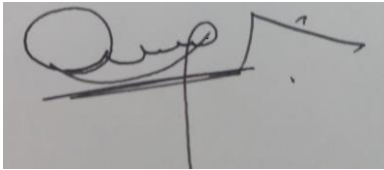
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Emociones y se Expresa oralmente	1.Los niños con necesidades especiales se integran al grupo de trabajo.	4	4	4	
	2.Comparten materiales con sus compañeros la hora de realizar sus juegos.	4	4	4	
	3.Los niños comunican como se sienten al realizar el juego	4	4	4	
	4.Incrementa su vocabulario a la hora de realizar las dinámicas de juego.	4	4	4	
	5.Los niños especiales interactúan entre ellos o con otros compañeros	4	4	4	
	6.En sus juegos conocen nuevas palabras para incrementar su vocabulario	4	4	4	
	7.Los niños especiales tienen un vínculo de afectividad con la docente	4	4	4	
	8.Realizan los niños especiales trabajo de equipo	4	4	4	

	9.Crean juegos para poder interactuar entre pares o en grupo	4	4	4	
	10. Cuando se le entrega un material de trabajo los niños con necesidades especiales pueden crear un nuevo juego de socialización	4	4	4	
	11.En las actividades que la docente planifica se tienen en cuenta la integración del niño al grupo.	4	4	4	
	12.Como docente tiene dificultad para crear juegos para la socialización	4	4	4	
	13.Respeta las opiniones de sus niños	4	4	4	
	14.Participan todos los niños especiales a la hora de realizar una actividad.	4	4	4	
	15.Demuestran sus emociones en la hora de las interacciones con otros niños	4	4	4	
	16.Los niños resuelven sus problemas sin la intervención de la docente.	4	4	4	
	17.Los niños especiales en la socialización con sus compañeros son los que dan la iniciativa para interactuar con sus pares.	4	4	4	

CERTIFICADO DE VALIDEZ QUE MIDE LOS INSTRUMENTOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Aldo Alfonso López Kitano	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()

Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente investigador - Renacy
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.
DNI	09754852
Firma del Experto	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre las Estrategia Lúdicas y Socialización
Autor (a):	Gloria Paola Salazar Argumedo
Objetivo:	Establecer los niveles del uso de las Estrategias Lúdicas y Socialización
Administración:	Docentes del nivel Inicial
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Instituciones de la provincia de Cañete

Dimensiones:	D1 Juego Simbólico y Juego Motor D2 Emociones y Comunicación
Confiabilidad:	0.959
Escala:	Likert 1. Siempre 2. A veces 3. Nunca
Niveles o rango:	. 0-nunca, 1- A veces, y 2-Siempre
Cantidad de ítems:	17 preguntas
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 10 minutos

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Estrategias Lúdicas elaborado por Gloria Paola Salazar Argumedo en el año 2023. de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.

RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Cuestionario

Definición de la variable: Estrategias Lúdicas

Dimensión 1:

Juego simbólico y Juego Motor

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego simbólico y Juego Motor	1. Con que frecuencia realiza juegos con sus estudiantes con necesidades especiales	4	4	4	
	2. Realiza juego conjuntamente con sus niños y la docente.	4	4	4	
	3. Participas en dinámicas de grupales para la realización de los juegos.	4	4	4	
	4. Incluye en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje las actividades lúdicas.	4	4	4	

	5.Como Docente utiliza las estrategias lúdicas al inicio de su sesión de aprendizaje.	4	4	4	
	6.Los niños con necesidades especiales participan en las actividades de juego o dramatización.	4	4	4	
	7.Los niños disfrutan al realizar las actividades lúdicas.	4	4	4	
	8.En el desarrollo de las actividades de juego los niños respetan las normas del juego.	4	4	4	
	9.Los niños con necesidades especiales proponen un juego en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje	4	4	4	
	10.Los niños con necesidades especiales les gusta ponerse un disfraz para realizar el juego.	4	4	4	
	11.Adecua las actividad a la edad de sus estudiantes	4	4	4	
	12. Los niños emiten sus opiniones a la hora que se realiza el juego o dramatización	4	4	4	
	13.Utiliza materiales para la realización de actividades lúdicas	4	4	4	
	14.Si el niño con necesidades especiales no desea participar usted como docente lo acompaña a integrarse al grupo y realizar la actividad	4	4	4	
	15.Los materiales utilizados en su sesión despiertan el interés de los niños con necesidades especiales	4	4	4	
	16.En la aplicación de estrategias Lúdicas a ud. Como				

	docente les resulta fácil desarrollarla.	4	4	4	
	17. En sus juegos utilizan su cuerpo para realizar movimientos.	4	4	4	

Dimensión 2: Socialización

Dimensión 2:

Emociones y se expresa oralmente

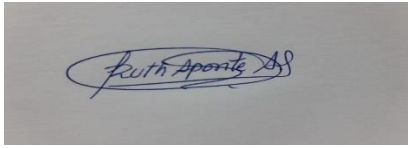
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Emociones y se Expresa oralmente	1.Los niños con necesidades especiales se integran al grupo de trabajo.	4	4	4	
	2.Comparten materiales con sus compañeros la hora de realizar sus juegos.	4	4	4	
	3.Los niños comunican como se sienten al realizar el juego	4	4	4	
	4.Incrementa su vocabulario a la hora de realizar las dinámicas de juego.	4	4	4	
	5.Los niños especiales interactúan entre ellos o con otros compañeros	4	4	4	
	6.En sus juegos conocen nuevas palabras para incrementar su vocabulario	4	4	4	
	7.Los niños especiales tienen un vínculo de afectividad con la docente	4	4	4	
	8.Realizan los niños especiales trabajo de equipo	4	4	4	
	9.Crean juegos para poder interactuar entre pares o en grupo				

		4	4	4	
	10. Cuando se le entrega un material de trabajo los niños con necesidades especiales pueden crear un nuevo juego de socialización	4	4	4	
	11. En las actividades que la docente planifica se tienen en cuenta la integración del niño al grupo.	4	4	4	
	12. Como docente tiene dificultad para crear juegos para la socialización	4	4	4	
	13. Respeta las opiniones de sus niños	4	4	4	
	14. Participan todos los niños especiales a la hora de realizar una actividad.	4	4	4	
	15. Demuestran sus emociones en la hora de las interacciones con otros niños	4	4	4	
	16. Los niños resuelven sus problemas sin la intervención de la docente.	4	4	4	
	17. Los niños especiales en la socialización con sus compañeros son los que dan la iniciativa para interactuar con sus pares.	4	4	4	

CERTIFICADO DE VALIDEZ QUE MIDE LOS INSTRUMENTOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS Y SOCIALIZACIÓN

1. Datos generales del Juez

Nombre del juez:	Aponte Alvarado, Ruth	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()

Área de formación académica:	Clínica () Social () Educativa (x) Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Docente investigación de la Universidad Cesar Vallejo
Institución donde labora:	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.
DNI	18021983
Firma del Experto	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario sobre las Estrategia Lúdicas y Socialización
Autor (a):	Gloria Paola Salazar Argumedo
Objetivo:	Establecer los niveles del uso de las Estrategias Lúdicas y Socialización
Administración:	Docentes del nivel Inicial
Año:	2023
Ámbito de aplicación:	Instituciones de la provincia de Cañete
Dimensiones:	D1 Juego Simbólico y Juego Motor D2 Emociones y Comunicación
Confiabilidad:	0.959
Escala:	Likert 1. Siempre 2. A veces 3. Nunca
Niveles o rango:	0-nunca, 1- A veces, y 2-Siempre

Cantidad de ítems:	17 preguntas
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 10 minutos

4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario Estrategias Lúdicas elaborado por Gloria Paola Salazar Argumedo en el año 2023. de acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
<p align="center">CLARIDAD</p> <p>El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p align="center">COHERENCIA</p> <p>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p align="center">RELEVANCIA</p> <p>El ítem es esencial o importante, es decir debe ser.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

4: Alto nivel

3: Moderado nivel

2: Bajo Nivel

1: No cumple con el criterio

Instrumento que mide la variable 01: Cuestionario

Definición de la variable: Estrategias Lúdicas

Dimensión 1:

Juego simbólico y Juego Motor

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juego simbólico y Juego Motor	1. Con que frecuencia realiza juegos con sus estudiantes con necesidades especiales	4	4	4	
	2. Realiza juego conjuntamente con sus niños y la docente.	4	4	4	
	3. Participas en dinámicas de grupales para la realización de los juegos.	4	4	4	
	4. Incluye en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje las actividades lúdicas.	4	4	4	
	5. Como Docente utiliza las estrategias lúdicas al inicio de su sesión de aprendizaje.	4	4	4	
	6. Los niños con necesidades especiales participan en las actividades de juego o dramatización.	4	4	4	
	7. Los niños disfrutan al realizar las actividades lúdicas.	4	4	4	

	8.En el desarrollo de las actividades de juego los niños respetan las normas del juego.	4	4	4	
	9.Los niños con necesidades especiales proponen un juego en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje	4	4	4	
	10.Los niños con necesidades especiales les gusta ponerse un disfraz para realizar el juego.	4	4	4	
	11.Adecua las actividad a la edad de sus estudiantes	4	4	4	
	12. Los niños emiten sus opiniones a la hora que se realiza el juego o dramatización	4	4	4	
	13.Utiliza materiales para la realización de actividades lúdicas	4	4	4	
	14.Si el niño con necesidades especiales no desea participar usted como docente lo acompaña a integrarse al grupo y realizar la actividad	4	4	4	
	15.Los materiales utilizados en su sesión despiertan el interés de los niños con necesidades especiales	4	4	4	
	16.En la aplicación de estrategias Lúdicas a ud. Como docente les resulta fácil desarrollarla.	4	4	4	
	17. En sus juegos utilizan su cuerpo para realizar movimientos.	4	4	4	

Dimensión 2: Socialización

Dimensión 2:

Emociones y se expresa oralmente

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Emociones y se Expresa oralmente	1.Los niños con necesidades especiales se integran al grupo de trabajo.	4	4	4	
	2.Comparten materiales con sus compañeros la hora de realizar sus juegos.	4	4	4	
	3.Los niños comunican como se sienten al realizar el juego	4	4	4	
	4.Incrementa su vocabulario a la hora de realizar las dinámicas de juego.	4	4	4	
	5.Los niños especiales interactúan entre ellos o con otros compañeros	4	4	4	
	6.En sus juegos conocen nuevas palabras para incrementar su vocabulario	4	4	4	
	7.Los niños especiales tienen un vínculo de afectividad con la docente	4	4	4	
	8.Realizan los niños especiales trabajo de equipo	4	4	4	
	9.Crean juegos para poder interactuar entre pares o en grupo	4	4	4	
	10. Cuando se le entrega un material de trabajo los niños con necesidades especiales pueden crear un nuevo juego de socialización	4	4	4	
	11.En las actividades que la docente planifica se tienen en	4	4	4	

	cuenta la integración del niño al grupo.				
	12.Como docente tiene dificultad para crear juegos para la socialización	4	4	4	
	13.Respeta las opiniones de sus niños	4	4	4	
	14.Participan todos los niños especiales a la hora de realizar una actividad.	4	4	4	
	15.Demuestran sus emociones en la hora de las interacciones con otros niños	4	4	4	
	16.Los niños resuelven sus problemas sin la intervención de la docente.	4	4	4	
	17.Los niños especiales en la socialización con sus compañeros son los que dan la iniciativa para interactuar con sus pares.	4	4	4	

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	DOCTOR EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 13/12/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 05/03/2018 Fecha egreso: 16/08/2021	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Fecha de diploma: 14/10/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 05/03/2007 Fecha egreso: 15/12/2009	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	MAESTRO EN EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LA CALIDAD EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 30/10/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 01/09/2017 Fecha egreso: 15/09/2018	UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP S.A.C. PERU
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 20/12/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU
PALACIOS SANCHEZ, JOSE MANUEL DNI 80228284	LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA ESPECIALIDAD EN HISTORIA Y GEOGRAFIA Fecha de diploma: 20/09/2007 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL PERU

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
LOPEZ KITANO, ALDO ALFONSO DNI 09754852	MAESTRO EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACION PEDAGOGICA Fecha de diploma: 14/08/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 21/03/2016 Fecha egreso: 15/07/2017	UNIVERSIDAD SAN PEDRO PERU
LOPEZ KITANO, ALDO ALFONSO DNI 09754852	LICENCIADO EN ADMINISTRACIÓN Fecha de diploma: 30/01/15 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP S.A.C. PERU
LOPEZ KITANO, ALDO ALFONSO DNI 09754852	BACHILLER EN ADMINISTRACION, FINANZAS Y NEGOCIOS GLOBALES Fecha de diploma: 07/05/2014 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA TELESUP S.A.C. PERU

**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos**REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Graduado	Grado o Título	Institución
APONTE ALVARADO, RUTH DNI 18021983	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA- ESPECIALIDAD: TEATRO Fecha de diploma: 28/10/20 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO "VIRGILIO RODRÍGUEZ NACHE" PERU
APONTE ALVARADO, RUTH DNI 18021983	LICENCIADA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA- ESPECIALIDAD: TEATRO Fecha de diploma: 28/10/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO "VIRGILIO RODRÍGUEZ NACHE" PERU
APONTE ALVARADO, RUTH DNI 18021983	MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN Fecha de diploma: 11/06/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 15/10/2016 Fecha egreso: 03/03/2018	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO PERU
APONTE ALVARADO, RUTH DNI 18021983	BACHILLER EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA TEATRO Fecha de diploma: 30/12/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 22/03/2014 Fecha egreso: 01/10/2016	ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO "VIRGILIO RODRÍGUEZ NACHE" PERU

Consentimiento informado

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento Informado

Estimado/a estudiante:

En la actualidad se está llevando a cabo la investigación científica titulada *“Estrategias lúdicas y socialización de estudiantes con necesidades especiales, nivel inicial, desde la perspectiva docente, Cañete, 2023”*, por ello solicitamos contar con su valioso apoyo. El proceso consiste en la aplicación de un cuestionario con una duración aproximada de 30 minutos. Los datos acopiados serán tratados con estricta reserva, sin acceso a otras personas, no posee fines diagnósticos y sólo se manipularán con propósito del presente estudio.

De aceptar participar en la investigación, debe firmar este documento como evidencia de haber sido informado sobre los procedimientos del estudio.

En caso tenga alguna duda con respecto a las preguntas que aparecen en los cuestionarios, debe levantar la mano y solicitar la aclaración, explicando cada una de ellas de forma personalizada.

Gracias por tu gentil colaboración.

[] Acepto participar voluntariamente en la investigación.

Nombre:

Colegio:

Grado: ____ Sexo: (M) (F) Edad: ____

Fecha:/...../.....

Firma

Confiabilidad

Los resultados de la confiabilidad de Alfa de Cronbach se desarrollaron con un piloto de 17 estudiantes, son los siguientes resultados auspiciadores ,747 para la variable estrategias lúdicas y ,775 para socialización.

Tabla 2

Cuadro de confiabilidad de las variables

Variable estrategias lúdicas

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,747	17

Nota: Base de datos SPSS 27

Variable socialización

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,775	17

Nota: Base de datos SPSS 27

Prueba de normalidad y por variables

Prueba de Normalidad

Se empleo la prueba de Kolmogorov-Smirnov debido a que la muestra fue de 60 docentes, el cual tuvo una distribucion no normal y para la contrastacion de hipotesis se empleo Rho-Spearman.

Variable Estrategias Lúdicas

Ho: Variable Estrategias Lúdicas tiene Distribución Normal

Ha: Variable Estrategias Lúdicas no tiene Distribución Normal

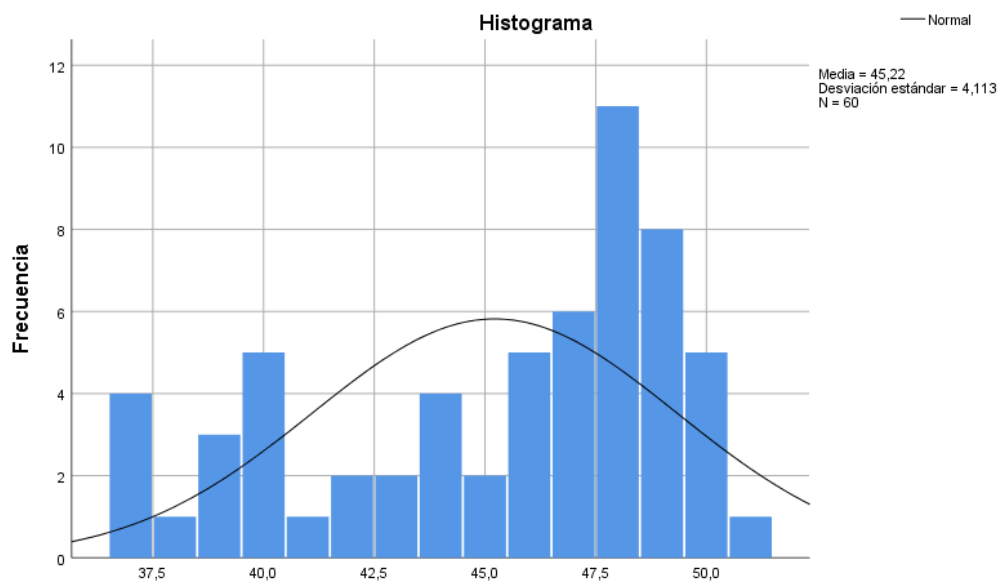
Tabla Prueba de normalidad de la variable Estrategias Lúdicas

Kolmogorov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.
Estrategias Lúdicas	,184	60	,000

Nota: Base de Datos del Software SPSS 25

Figura

Distribución de respuestas del instrumento Estrategias Lúdicas



Se observa en los datos de la tabla 1 que la variable posee una distribución no normal, ya que, su significancia es $p=0.00 < 0.05$.

Variable Socialización

Ho: Variable Socialización tiene Distribución Normal

Ha: Variable Socialización no tiene Distribución Normal

Tabla

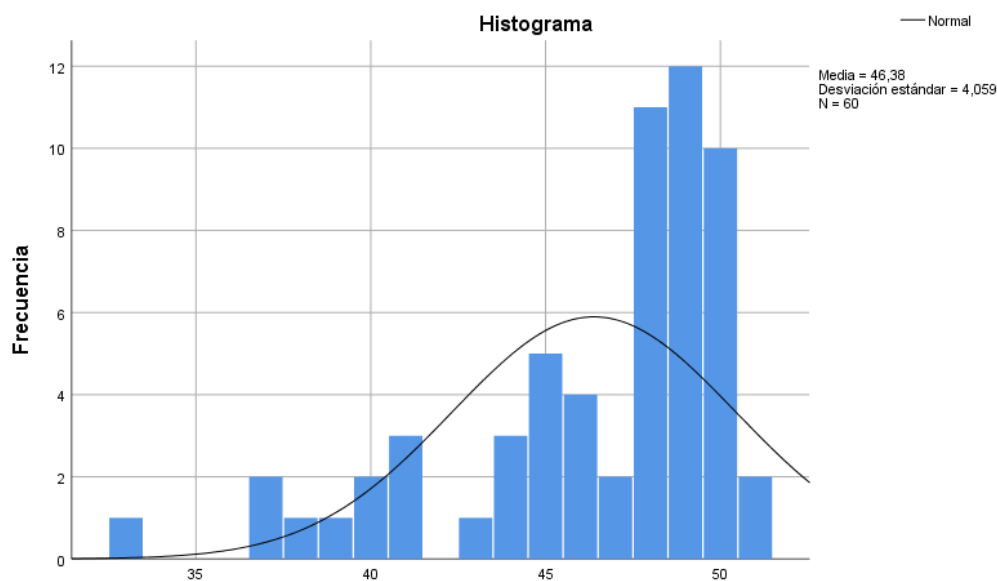
Prueba de normalidad de la variable Socialización.

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Socialización	,238	60	,000

Nota: Base de Datos del Software SPSS 27

Figura

Distribución de respuestas del instrumento Socialización



Se observa en los datos de la tabla 2 que la variable posee una distribución no normal, con un valor de $p= 0.000 < 0.05$.

Por ello, al obtener una distribución no normal en ambas variables se empleó el estadístico de correlación no paramétrico Rho - Spearman.

A continuación, se identificó los niveles de ambas variables:

Niveles de la variable Estrategias Lúdicas

Tabla 5

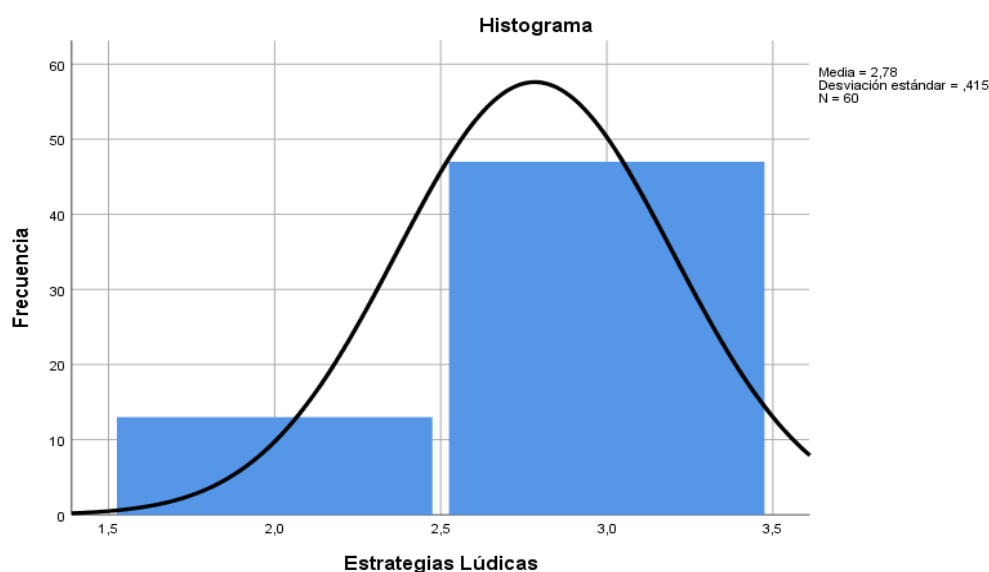
Nivel de Estrategias Lúdicas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Estrategias Lúdicas	Regular	13	21,7	21,7	21,7
	Bueno	47	78,3	78,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Nota: Base de datos SPSS 27

Figura

Nivel de la variable Estrategias Lúdicas



En los resultados detallados en la tabla 3, según los docentes encuestados indicaron que el 21,7% de los alumnos con necesidades especiales, mostraron que su nivel de estrategias lúdicas es regular y el 78,3 % tiene un nivel bueno.

Niveles de la variable Socialización

Tabla

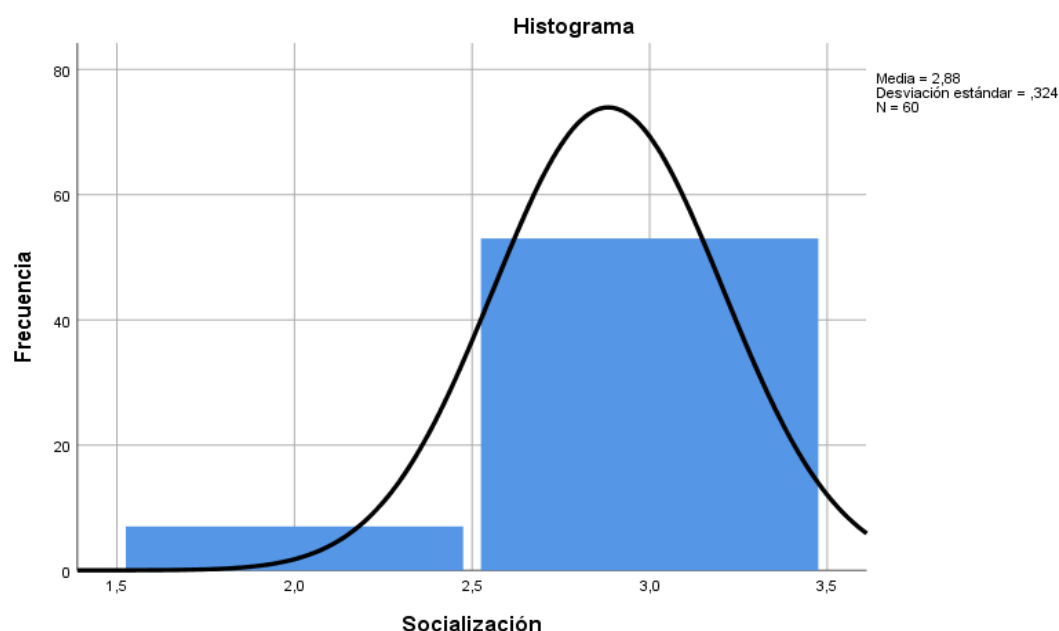
Nivel de Socialización.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje. válido	Porcentaje Acumulado
Socialización	Regular	7	11,7	11,7	11,7
	Bueno	53	88,3	88,3	100,0
	Total	60	100,0	100,0	

Nota: Base de datos SPSS 27

Figura 1

Nivel de la variable Socialización



En los resultados detallados en la tabla 4, según los docentes encuestados indicaron que el 11,7% de los alumnos con necesidades especiales, mostraron que su nivel de socialización es regular y el 88,3 % tiene un nivel bueno.

Tabla

Tabla cruzada Estrategias Lúdicas*Socialización

		Socialización		Total	
		Regular	Bueno		
Estrategias Lúdicas	Regular	Recuento	6	7	13
		% dentro de Socialización	85,7%	13,2%	21,7%
		% del total	10,0%	11,7%	21,7%
	Bueno	Recuento	1	46	47
		% dentro de Socialización	14,3%	86,8%	78,3%

	% del total	1,7%	76,7%	78,3%
	Recuento	7	53	60
Total	% dentro de Socialización	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total	11,7%	88,3%	100,0%

Nota: Base de datos SPSS 27.

En los resultados detallados en la tabla 5, se observó que, los estudiantes con necesidades especiales que tienen regular nivel de socialización el 85,7% tiene regular nivel en el empleo de estrategias lúdicas, mientras que los estudiantes que tienen un buen nivel de socialización el 13,2% tiene un nivel regular de estrategias lúdicas, por otro lado, los alumnos que tienen un buen nivel de socialización, el 86,8 % su nivel de estrategias lúdicas es bueno, mientras que los que tienen un nivel regular de socialización el 14,3% tiene un nivel bueno en estrategias.